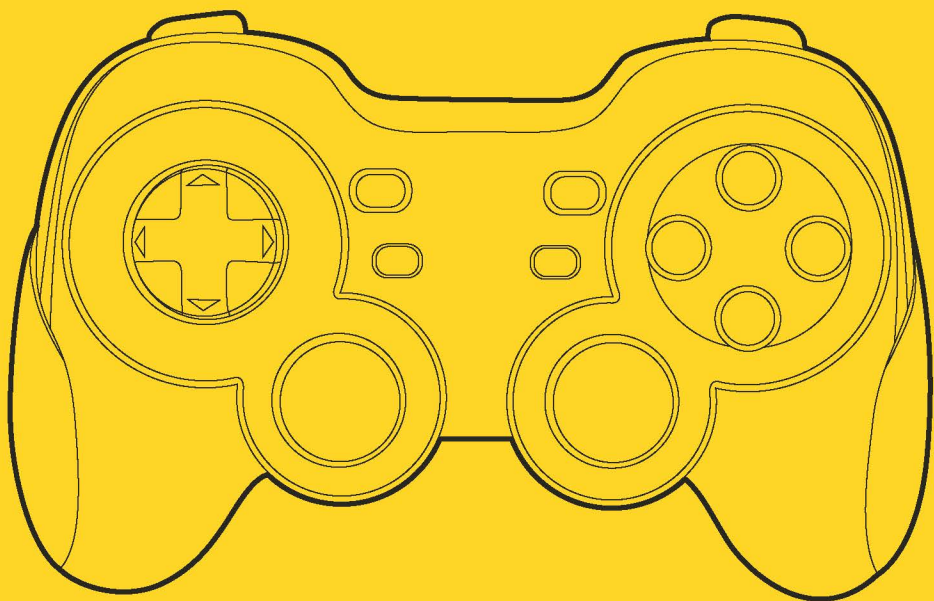




Wprowadzenie do groznawstwa

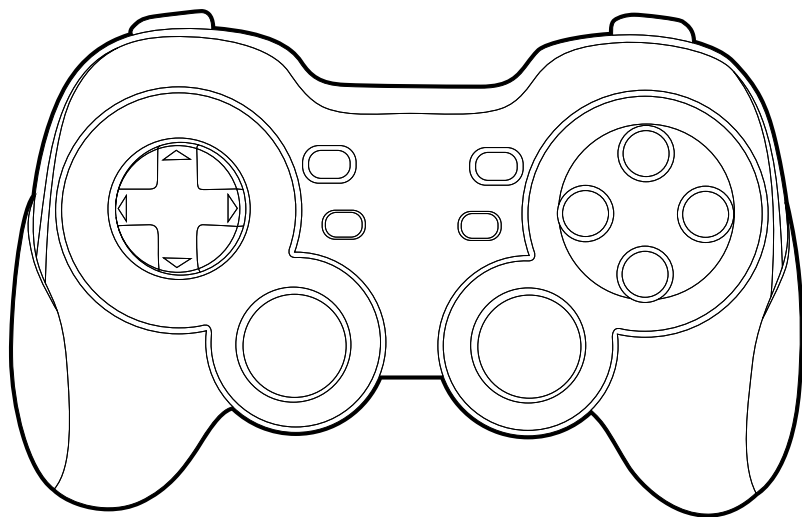
pod redakcją Katarzyny Prajzner



Wprowadzenie do groznawstwa



WYDAWNICTWO
UNIWERSYTETU
ŁÓDZKIEGO



Wprowadzenie do groznawstwa

pod redakcją Katarzyny Prajzner

Katarzyna Prajzner – Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny, Instytut Kultury Współczesnej
Katedra Mediów i Kultury Audiowizualnej, Zakład Mediów Elektronicznych
90-236 Łódź, ul. Pomorska 171/173

RECENZENT

Jan Stasieńko

REDAKTOR INICJUJĄCY

Urszula Dzieciatkowska

OPRACOWANIE REDAKCYJNE

Maciej Robert

SKŁAD I ŁAMANIE

Munda – Maciej Torz

KOREKTA TECHNICZNA

Leonora Gralka

PROJEKT OKŁADKI

Katarzyna Turkowska

Zdjęcie wykorzystane na okładce: © Depositphotos.com/Chisnikov

© Copyright by Authors, Łódź 2019

© Copyright for this edition by Uniwersytet Łódzki, Łódź 2019

Publikacja jest udostępniona na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Bez utworów zależnych 4.0 (CC BY-NC-ND)

Wydane przez Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego

Wydanie I. W.08672.18.0.K

Ark. wyd. 14,4; ark. druk. 19,0

ISBN 978-83-8142-469-1

e-ISBN 978-83-8142-470-7

<https://doi.org/10.18778/8142-469-1>

Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego

90-131 Łódź, ul. Lindleya 8

www.wydawnictwo.uni.lodz.pl

e-mail: ksiegarnia@uni.lodz.pl

tel. (42) 665 58 63

SPIS TREŚCI

Wstęp	7
Część I. Kategorie i problemy badawcze	13
Katarzyna Prajzner, <i>Narracja</i>	15
Sonia Fizek, <i>Postać</i>	37
Maria B. Garda, <i>Gatunek</i>	61
Marcin M. Chojnacki, <i>Interfejs</i>	97
Paweł Grabarczyk, <i>Opozycja hardcore/casual</i>	127
Kamil Jędrasiak, <i>Gry wideo wobec innych mediów</i>	149
Dominika Staszenko-Chojnacka, <i>Kultura graczy</i>	175
Sonia Fizek, <i>Gamifikacja</i>	195
 Część II. Analizy tekstów	 209
Artur Petz, <i>Kłacza i szyny. Narracyjna rola przestrzeni i czasu w grach FPS na przykładzie Doom i Call of Duty 4</i>	211
Martyna Karpowicz, <i>Udaremniona elipsa. Strategia growych adaptacji filmów na przykładzie Ojca chrzestnego</i>	225
Kamil Jędrasiak, <i>Samoświadomość gier wideo</i>	245

Dominika Staszenko-Chojnacka, <i>Zimowa groza. Analiza gry Silent Hill: Shattered Memories</i>	265
Alicja Górską, <i>Narracja środowiskowa jako konsensus dla oczekiwani graczy na przykładzie Dying Light</i>	289
Nota bibliograficzna	303

WSTĘP

W początkowym okresie kształtowania się obszaru badawczego związanego z grami komputerowymi nagminną praktyką, stosowaną przez wielu podejmujących te zagadnienia badaczy było rozpoczynanie rozważań od tłumaczenia i uzasadnienia obecności tej tematyki na gruncie akademickiej refleksji. We wstępie do opublikowanej w 2007 roku książki *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames* Ian Bogost zauważa, że pomimo niewątpliwego sukcesu komercyjnego, jaki odniosły gry wideo, nadal borykają się one z problemem zaakceptowania ich jako form kulturowych. Jeśli powodem tego stanu rzeczy było postrzeganie gier jako „dziecięcego” medium czy przekonanie o trywialności treści, które są przez nie przekazywane, możemy dzisiaj w łatwy sposób obie te tezy podważyć. „Dziecięcość” gier, rozumiana zarówno jako wczesny etap rozwoju medium, jak i określanie go na poziomie potencjalnego odbiorcy, nie stanowi powodu, dla którego można byłoby wątpić w słuszność traktowania ich jako obiektów badań. Nawet jeśli wyrażalibyśmy trudne dziś do uzasadnienia przekonanie, że mamy do czynienia z niedojrzałymi i wciąż kształtującymi się formami, nie jest to powód, który podawałby w wątpliwość celowość badań nad medium, nawet we wczesnej fazie jego rozwoju. Powód drugi – gry skierowane są głównie do dzieci i jako takie nie zasługują na

uwagę – w oczywisty sposób ulega unieważnieniu, jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że na gruncie innych mediów, takich jak literatura, komiks czy film, teksty, które prezentują treści skierowane do dzieci, nie stanowią przeszkody dla ich poważnego traktowania przez badaczy kultury.

Wydaje się, że obecny stan rozwoju badań nad grami, coraz wyraźniejsza ich obecność w dyskursie akademickim oraz fakt, że wiele uczelni w Polsce oferuje możliwość studiowania kierunków związanych z grami, pozwalają na optymistyczne stwierdzenie, że te procesy legitymizacji gier w obszarze naukowych badań znoszą konieczność tłumaczenia istotnej roli, jaką odgrywa to medium w pejzażu współczesnej kultury medialnej. Procesy, o których mowa, stanowią zarazem powód powstania tej publikacji, jeśli bowiem studiowanie gier komputerowych jako niezbędnego elementu edukacji medialnej nie budzi dziś większych wątpliwości, to nadal, szczególnie na rodzimym gruncie, odczuwa się pewien niedosyt opracowań naukowych związanych z tą dziedziną. Dlatego celem autorów niniejszej książki jest zaspokojenie tej potrzeby, choćby w niedużym stopniu, i zachęcenie przyszłych badaczy gier komputerowych do wzięcia udziału w dyskusji na temat problematyki związanej z omawianym medium.

Prezentowana publikacja składa się z dwóch części. Pierwsza zawiera propozycje rozważań teoretycznych: w poszczególnych rozdziałach z refleksji nad grami komputerowymi wyodrębniono zasadnicze kategorie badawcze. Każdy rozdział w tej części zawiera zatem syntetyczne opracowanie kluczowych, naszym zdaniem, pojęć z zakresu groznawstwa. To jeden z powodów, dla którego prezentowana książka jest na polskim gruncie pozycją wyjątkową – nie tyle bowiem chodziło nam o przygotowanie zbioru tekstów wielu autorów, z których każdy prezentuje odrębny aspekt refleksji nad grami, ale raczej o przedstawienie zasadniczych kategorii badawczych, których wagę i pożyteczność rozumienia sami odkrywaliśmy i potwierdzaliśmy w toku naszych zindywidualizowanych badań. W części rozdziałów poruszane są kwestie związane z narracyjnością, gatunkowością czy funkcjonowaniem postaci w grach, a więc

problematyce, w której można doszukiwać się pokrewieństwa ze strategiami badawczymi funkcjonującymi w szerszym i tradycyjnym medialnie obszarze badawczym. Ukazują one, w jaki sposób pojęcia takie jak tekst, narracja, gatunek czy postać podlegają koniecznej modyfikacji na skutek, by tak rzec, przeszczepienia ich na grunt interaktywnego medium. Pozostałe rozdziały koncentrują się wokół zagadnień wiążących się z grami w sposób bardziej bezpośredni, wyznaczając nowe kierunki zainteresowań, związanych ze społeczną i medialną specyfiką funkcjonowania gier, proponując dyskusję na temat interfejsu, kultury i typów graczy, gamifikacji czy relacji gier z innymi mediami.

Ponieważ chcielibyśmy, aby nasza publikacja stała się lekturą pożyteczną zwłaszcza dla studentów kształtującej się dziedziny, jaką jest groznawstwo, opracowaliśmy szereg definicji pojęć z nią związanych, które zostały zamieszczone w osobnych ramkach, co pozwoli czytelnikom niezaznajomionym jeszcze z zawłościami terminologicznymi trudnego obszaru badań na w miarę płynną i owocną lekturę. Definicje te zostały wyróżnione także dlatego, że wyjaśniane w nich pojęcia pojawiają się nie tylko w bezpośrednim sąsiedztwie omawianych zagadnień, ale także powracają w różnych kontekstach problemów, które zostały przedstawione w książce.

Druga część publikacji zawiera analizy konkretnych gier, a autorzy tekstów często uwzględniają narzędzia teoretyczne, które zostały opisane we wcześniejszych rozdziałach, systematycznie dowodząc, że traktowanie gier komputerowych jako tekstów kultury nie tylko jest możliwe, ale może zaowocować wyjątkowo interesującymi spostrzeżeniami. Stanowi ona także bardzo wartościową oraz, mam wrażenie, niezwykle pożądaną propozycję badawczą, ukazuje bowiem w praktyce, jak można poradzić sobie z niekiedy bardzo trudnym zadaniem analizowania interaktywnego tekstu kultury, na którego przebieg i ostateczny kształt ma jego odbiorca.

Z uwagi na fakt, iż badania nad grami, zwłaszcza na gruncie polskim, znajdują się na dość wczesnym etapie rozwoju, a konieczność ich prowadzenia jest widoczna zarówno na poziomie decyzji instytucji edukacyjnych, które w coraz bardziej dostrzegalny sposób

wprowadzają elementy groznawstwa do programów kształcenia, jak i zauważalnej energii, jaką do rozwoju dziedziny wnosi pierwsze pokolenie badaczy gier, to właśnie im i ich następcom dedykujemy tę książkę. Dlatego też w rozdziałach teoretycznych autorzy dokonują syntezy istniejących już rozwiązań i propozycji badawczych, które pojawiły się na gruncie *game studies* i stały się częścią groznawczego kanonu, uzupełniają je o własne interpretacje, pomysły i diagnozy, oraz wskazują pod każdym z nich literaturę, która z pewnością będzie pożyteczna dla odbiorców chcących włączyć się w naukową dyskusję nad wybranymi zagadnieniami. Powyższe uwagi, dotyczące zarówno celu, w jakim niniejsza książka została przygotowana, układu i funkcji poszczególnych elementów jej struktury czy wreszcie istotności i odrębności dziedziny, którą się zajmuje, zostały wyrażone w jej tytule: *Wprowadzenie do groznawstwa* w ekonomiczny oraz, mam nadzieję, czytelny sposób komunikuje wszystko to, co starałam się wyjaśnić bardziej szczegółowo w niniejszym wstępie.

Czytelnikom należy się jeszcze kilka słów o autorach tej książki oraz perspektywach badawczych, jakie zostały przez nich zaproponowane. Projekt *Wprowadzenia do groznawstwa* zrodził się kilka lat temu w gronie członków Koła Naukowego Badaczy Gier na Uniwersytecie Łódzkim, w ramach którego studenci, doktoranci i pracownicy naukowcy dyskutowali na tematy związane z grami komputerowymi i ich badawczym potencjałem. Atmosfera tych dyskusji przenika strony naszej książki, co czytelnicy zapewne odczują na przynajmniej kilka sposobów. Po pierwsze – wszyscy jesteśmy zdania, że gry komputerowe, niezależnie od tego, że funkcjonują jako złożone programy komputerowe, można traktować jako teksty kultury i badać je jako dynamiczne formy, generujące znaczenia. Zgodziliśmy się również w kwestii proponowania dla obszaru badań nad grami nazwy „groznawstwo” (analogicznej wobec filmoznawstwa czy literaturoznawstwa) – uczyniliśmy tak z kilku powodów. Poza oczywistym aspektem ekonomii językowej pozwala ona uniknąć ideologicznej konotacji, z jaką mamy do czynienia w przypadku pojęcia takiego jak ludologia i – co istotniejsze – podkreśla, naszym zdaniem, samodzielność dyscypliny, cechującej się neutralnością

w aspekcie możliwych do zastosowania perspektyw badawczych. Dostrzegalne dla czytelników będzie także to, że nasze teksty, choć poświęcone osobnym zagadnieniom, dialogują ze sobą zarówno w obszarze pojęć, jak i koncepcji, co nie tylko stanowi wynik naszej zbiorowej pracy, ale także jest przejawem wyjątkowości niniejszego zbioru opracowań tematów związanych z grami – każdy rozdział stanowi odrębną część książki o dużym potencjale samodzielności, ale też staje się bogatszy i doskonale rozumiany w kontekście całości. Niezależnie jednak od ducha wspólnotowości, jaki cechuje nasz projekt, każdy z nas posiada własne przekonania i preferencje, które formułuje na poziomie tematycznym, językowym czy retorycznym. Wyraża się to na przykład w decyzjach dotyczących drugiego członu określenia zjawiska będącego przedmiotem naszej refleksji: niektórzy z nas mówią o „grach komputerowych”, inni preferują termin „gry wideo” czy „gry cyfrowe”. Zależało nam na podkreśleniu tych różnic, nie tylko jako przejawów naszej autonomiczności jako badawczych indywidualności, ale także dlatego, że w tym kalejdoskopie spojrzeń, pomysłów i diagnoz odbijają się różnorodne podejścia do badań nad grami. Pozwala to wyrazić nadzieję, że przedstawione przez nas propozycje perspektyw refleksji dotyczących gier komputerowych okażą się satysfakcjonujące dla czytelników poszukujących rozwiązań w wybranych aspektach tej dziedziny, jak również będą stanowiły inspirację dla wszystkich, którzy zechcą towarzyszyć nam w intelektualnej podróży przez niezmiernie ciekawą krainę zjawisk związanych z grami komputerowymi.

Katarzyna Prajzner

CZĘŚĆ I

Kategorie
i problemy
badawcze

Katarzyna Prajzner

Narracja

Badania nad narracją w odniesieniu do gier komputerowych stanowią na gruncie groznawczym obszar sporów i dyskusji, ale także są inspiracją dla nowatorskich rozwiązań teoretycznych. Powodem tego stanu rzeczy jest fakt, że narratologia jako dyscyplina naukowa wypracowała metodologie i narzędzia do badania sposobu opowiadania, które z trudem, jeśli w ogóle, dają się zastosować do analizy czy opisu interaktywnych tekstów kultury, jakimi są gry komputerowe. Z drugiej strony trudno zignorować to, że gry mogą zawierać elementy opowiadania, świat, postaci, wydarzenia, a te z kolei są przedstawiane w sposób wyraźnie wskazujący na pokrewieństwo z mediami istniejącymi wcześniej. Aby zrozumieć, skąd mogą brać się wątpliwości co to tego, czy taka dyscyplina jak narratologia może być pożyteczna w badaniach nad grami, warto przyjrzeć się niektórym jej propozycjom. Na poziomie najbardziej ogólnym można uznać, że narracja to sposób opowiadania historii, zaś analizie może podlegać zarówno fabuła, jak i jej przedstawienie za pomocą środków wyrazu, charakterystycznych dla danego medium, czyli dyskurs, oraz relacje między fabułą a dyskursem. W podstawowym pojęciu narracji, niezależnie od tego, jak ostatecznie ją zdefiniujemy, zawierają się także kategorie całości, konieczności i porządku, co wynika z jego rodowodu, którego

najbardziej wpływowym przykładem jest *Poetyka* Arystotelesa. Narracyjność – zdaniem Geralda Prince’a – jest „funkcją szczególnego uporządkowania prezentowanych wydarzeń” i to w takim stopniu, w jakim ich pojawienie się można postrzegać jako fakt, który wydarza się w pewnym świecie, nie zaś jako możliwość czy prawdopodobieństwo. „Cechą narracyjności – dodaje Prince – jest upewnianie. Ona polega na pewności. To wydarzyło się wtedy, to wydarzyło się z powodu tego, to wydarzyło się w związku z tym”¹. W takim ujęciu narracyjność stoi w wyraźnym konflikcie z interaktywnością, którą z kolei – na jakąkolwiek z jej definicji się nie powołać – cechują takie elementy jak wybór, decyzja, możliwość, wpływ, zmiana. Interaktywność także, jako cecha gier komputerowych – czy szerzej: treści prezentowanych z użyciem i przy wykorzystaniu możliwości technologii cyfrowych – stawia pod znakiem zapytania to, czy w ogóle można je określić jako teksty. Przynajmniej teksty w takim rozumieniu, jakim posługuje się Seymour Chatman, dla którego:

1. Teksty, z uwagi na możliwość transponowania historii za pomocą różnych środków, są strukturami od owych środków niezależnymi.
2. Tekst to każda komunikacja, która sprawuje kontrolę nad czasowym przebiegiem własnej recepcji. Wymaga od swego odbiorcy rozpoczęcia od ustanowionego przez siebie początku, śledzenia czasowego rozwinięcia do przewidywanego przezeń końca.
3. Tekst jest strukturą i jako taki daje się opisać za pomocą kluczowych dla niej pojęć: całości („jest układem ciągłym”), przekształcenia („proces przedstawiania jakiegoś wydarzenia musi ulec przekształceniu, aby pojawić się na poziomie powierzchniowym”) i samosterowności (struktura zachowuje swoją stałość i zamknięcie, ponieważ właściwe dla niej przekształcenia nie

¹ G. Prince, *Narratology*, cyt. za: W. Steiner, *Pictorial Narrativity*, [w:] *Narrative Across the Media. The Languages of Storytelling*, ed. R. Marie-Laure, University of Nebraska Press, Lincoln–London 2004, s. 147.

naruszają jej granic). Tekst, który jest strukturą „nie dopuszcza zdarzeń i wszelkich innych faktów, nienależących do struktury i niezachowujących jej prawa”².

Te dwie koncepcje: narracyjności jako uporządkowania, które polega na pewności, i tekstu jako struktury są wyrazem pewnego sposobu pojmowania tego, czym jest narracja, oraz, w konsekwencji, czym nie jest, charakterystycznego dla tradycyjnej narratologii. W takim ujęciu narracja i prowadzone nad nią badania wydawały się trudne do wykorzystania w refleksji nad gramami. Dla niektórych badaczy były wręcz niemożliwe, proponowali więc oni, by w grach badać tylko to, co niewątpliwie czyni je gramami: reguły i rozgrywkę. Perspektywę, w której gry są postrzegane w ten właśnie sposób, określamy jako ludologiczną.

Narratologia – dyscyplina badań, która pojawiła się w drugiej połowie XX wieku i rozwijała się głównie na gruncie francuskiego strukturalizmu. Z obecnej perspektywy postrzega się owe początki nie tyle jako powstanie dziedziny wiedzy o narracji, ile jako nurt narratologii strukturalistycznej, którego przedmiotem zainteresowania są ogólne wzorce budowania opowiadania. W ramach tradycyjnej narratologii badaniu podlega schemat opowiadania i relacje, jakie zachodzą pomiędzy jego poszczególnymi elementami, takimi jak postaci czy wydarzenia, mniej natomiast istotna jest sama realizacja opowiadania w danym systemie znaków. Narratologia w omawianej wersji odwołuje się do językoznawstwa strukturalistycznego oraz inspirowana jest w Morfologią bajki Władimira Proppa z lat dwudziestych XX wieku.

² S. Chatman, *Struktura tekstu*, przeł. A. Elbanowski, „Literatura na Świecie” 1984, nr 4, s. 264.

Czy gry opowiadają historie?

Jeśli gry opowiadają historie, a do pewnego stopnia zdecydowanie mają taki potencjał, to należałoby się przyjrzeć temu, czy i w jaki sposób różnią się opowiadania generowane przez gry od tych, z którymi mamy do czynienia na gruncie innych mediów. Jesper Juul w książce zatytułowanej *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* przywołuje kilka definicji narracji (przytaczam tylko część), poczynawszy od tych ułożonych w tradycji arystotelesowskiej, która jest ciągle silnie obecna w anglosaskiej narratologii, po koncepcje związane z percepcyjnymi uwarunkowaniami człowieka.

Cztery wybrane spojrzenia na narrację wyglądają następująco:

1. Narracja jest prezentacją pewnej ilości wydarzeń. Jest, w sensie dosłownym, opowiadaniem (Bordwell, Chatman).
2. Narracja jest uporządkowaną i określoną z góry sekwencją wydarzeń (Brooks).
3. Narracja to każdy rodzaj uporządkowania czy fikcyjnego świata (Jenkins).
4. Narracja to sposób, w jaki nadajemy sens światu (Schrack, Abelson)³.

Każdą z tych definicji Juul odnosi do tradycyjnych sposobów opowiadania historii (powieść, film) oraz gier komputerowych, sprawdzając możliwości ich zastosowania. Uznaje on, że wobec filmów czy powieści stosują się wszystkie z nich, natomiast sprawa komplikuje się wówczas, gdy dokonuje próby przyłożenia ich do gier komputerowych. Pierwsza definicja, zdaniem Juula, nie dotyczy gier w tym sensie, że nie są one tylko reprezentacjami wydarzeń, one są wydarzeniami. Propozycja kolejna trudna jest do zastoso-

³ Definicje zaczerpnięte kolejno z: D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Routledge, London 1985; S. Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structures in Fiction and Film*, Cornell University Press, Ithaca, NY 1978; P. Brooks, *Reading for the Plot*, Harvard University, Cambridge 1992; H. Jenkins, *Transmedia Storytelling*, „MIT Technology Review” 2003, no. 15, January; R.C. Schrank, Robert P. Abelson, *Scripts, Goals and Understanding*, Lawrence Erlbaum, Hillsdale, NJ. 1977.

wania wobec gier w sensie zasadniczym, ale można odnieść ją do sytuacji, w której mówimy o progresywności rozgrywki i określonej z góry sekwencji działań, które gracz powinien przedsięwziąć, by ukończyć grę, wyjąwszy jednak te momenty, w których ponosi on porażki, dokonuje ponownych prób wykonania stawianych przed nim zadań. Wykładnia pojęcia narracji Jenkinsa także na ogólnym poziomie nie przystaje do gier, zwłaszcza jeśli postrzegane są one jako zbiory aktywności działań gracza, dokonywanych w oparciu o reguły. Można je natomiast postrzegać również jako fikcyjne światy, jednakowoż ze wspomnianym już zastrzeżeniem, że gry w wyjątkowy sposób przejawiają tendencję do prezentowania światów, które nie są spójne. Ostatnie wreszcie spostrzeżenie z listy definicji – narracje jako sposób percepcyjnego nadawania sensu światu – stosuje się do gier, podobnie jak do wszystkiego innego.

Jeśli przyrzeć się temu, w jaki sposób narracje są konstruowane w odniesieniu do gier, stajemy przed dylematem dotyczącym tego, który z trzech możliwych punktów odniesienia wybrać, aby można było mówić bądź to o „narracji w procesie”, bądź o „opowiadaniu gracza”. Te trzy możliwe punkty odniesienia to:

- doświadczenie gry przez gracza,
- historie, które gracz może opowiedzieć o grze,
- historie, które gracz tworzy, grając⁴.

Warto tutaj przywołać opinię Jenkinsa, który twierdzi: „Struktura narracji w procesie nie jest wcześniej zaplanowana czy zaprogramowana, nabiera kształtu w trakcie rozgrywki, ale to nie znaczy, że jest ona tak chaotyczna, pozbawiona planu czy frustrująca jak życie. Gracze po doświadczeniu *The Sims* mogą w pewnym stopniu odczuwać narracyjną satysfakcję, ponieważ świat gry jest wyposażony w narracyjne możliwości tworzenia interpersonalnych relacji”⁵. Ta

⁴ J. Jull, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge 2005, s. 159.

⁵ H. Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, [w:] *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*, eds. K. Salen, E. Zimmerman, The MIT Press, Cambridge-London 2006.

opinia jest poniekąd pokrewna z wcześniejszą definicją narracji tego badacza, którą można interpretować jako wskazanie wyjątkowej cechy narracyjności gier – to, że nie jest ona dana z góry, że nie wiąże wydarzeń w sposób konieczny, nie oznacza, że nie można na jej podstawie skonfigurować świata, który być może jest mało uporządkowany, ale przecież nie kompletnie chaotyczny i niezrozumiały.

Niezależnie od niewątpliwie słusznych spostrzeżeń Jenkinsa, dotyczących gier komputerowych jako jednej z platform uczestniczących w procesie rekonfigurowania transmedialnego opowiadania, należy je uzupełnić uwagami Juula na temat rodzaju zakończeń narracji, które mogą być zaadaptowane na gruncie tekstów posiadających system reguł, opartych na rywalizacji i wymagających od swoich użytkowników osiągnięcia satysfakcjonującego wyniku. „W toku rozgrywki – pisze Juul – gracz podejmuje wyzwania i pokonuje trudności, uznając tego rodzaju doświadczenie za pozytywne. Cel gry, na poziomie fikcyjnym, powinien odpowiadać doświadczeniu grania i również wiązać się z pozytywnymi emocjami”⁶. Sposób kreowania fikcyjnego świata ma ogromne znaczenie dla budowania motywacji, która – to znów wyjątkowa cecha gier – dotyczy tyleż bohatera/protagonisty w grze, co wcielającego się weń gracza.

Z dzisiejszej perspektywy można powiedzieć, że jedno z najbardziej interesujących pomysłów na to, co można badać w grach komputerowych, wyłoniły się z tej początkowej dyskusji nad regułami i narracją, i prezentują często skomplikowane relacje między tymi dwoma poziomami jako procesy, które są charakterystyczne dla opisywanych zjawisk.

⁶ Argumentuje on, że narracje, które kończą się na przykład śmiercią głównego bohatera, na gruncie gier nie będą w stanie zbudować dostatecznej motywacji gracza. Jako przykład podaje wymyśloną reklamę hipotetycznej gry *Hamlet*: „Twój ojciec został zamordowany! Podejmij wysiłek, aby dokonać nieudanej próby zemsty i zginąć bezsensowną śmiercią!”. J. Juul, *Half-Real...*, s. 162.

Reguły i fikcja

Gry komputerowe, jako jedna z najnowszych form medialnych, są przede wszystkim postrzegane w kategoriach zabawy i rozrywki. Są również tekstami kultury, które wykorzystują środki wypowiedzi charakterystyczne dla wcześniejszych mediów, takich jak powieść, film czy komiks. W przeciwieństwie jednak do swoich medialnych poprzedników, gry, oprócz tego, że mogą opowiadać historie, zawierają także reguły, które stanowią o ich wyjątkowości i umożliwiają rozgrywkę. Istnieją gry abstrakcyjne, określane najczęściej mianem arkadowych, w których obowiązujące reguły są łatwe do zrozumienia i skuteczne w powtarzalnych zachowaniach gracza, ale trudno osiągnąć jest poziom mistrzowski. Gracz, pokonując kolejne poziomy, doskonali swoje umiejętności, gra natomiast stawia go przed coraz nowszymi wyzwaniami. Innym typem gier są takie, które oprócz reguł i wyzwania na poziomie rozgrywki oferują graczom fikcyjny świat, bohaterów i opowiadanie. Takie gry możemy określać jako teksty kultury posiadające charakterystyczne dla siebie sposoby tworzenia historii, reprezentacji fikcyjnego świata. Gry komputerowe mogą zawierać fabułę, ale nie prezentują jej w taki sposób, w jaki czynią to inne media.

Język, który służy do opowiadania w grach komputerowych, jest zapożyczony z istniejących wcześniej medialnych form, najczęściej filmu i komiksu. Pod tym względem gry komputerowe czerpią z tradycyjnych sposobów opowiadania i wymagają od graczy znajomości konwencji, którymi posługują się powieść, komiks i film. Charakterystyczną i wyjątkową cechą gier jest to, że posiadają reguły, które nie tylko umożliwiają rozgrywkę, czyli wpływanie gracza na stan gry, ale także określają, co gracz może, a czego nie może zrobić w grze. Perspektywę, w której można badać gry, uwzględniając zarówno to, że posiadają one reguły, jak i analizować ich fikcjonalne elementy oraz analizować relacje pomiędzy tymi dwoma poziomami, zaproponował wspomniany powyżej badacz Jesper Juul. Jest ona interesującym przykładem procesu przemian, jakim podlegała refleksja nad badaniem

gier komputerowych, o której była mowa wcześniej. Początkowo Juul zakładał, że to reguły i podejmowane w ich ramach działania (rozgrywka) są elementami gry stanowiącymi o ich tożsamości i wyjątkowości na tle innych form obiektów, które mogą zostać poddane analizie kulturowej. Zrekonstruowanie sposobu argumentowania, którego konkluzją jest stwierdzenie, że fikcja w przypadku analizowania gier nie jest istotna, wygląda następująco: po pierwsze – reguły są tym, co grę czyni grą, natomiast fikcyjność jest przypadkowa wobec tego, czy coś jest grą. Przekładkowość oznacza tutaj, że jakimkolwiek fikcyjnym elementem gry posługujemy się do jej rozegrania (czy będzie to kwadrat, elf czy samochód), może on równie dobrze zostać zastąpiony innym fikcyjnym elementem, ponieważ to, *czym* gramy, nie ma znaczenia dla samej rozgrywki. Po drugie – gra pozbawiona fikcji może być interesująca, zaś gra posiadająca interesujący, fikcyjny świat może być fatalną grą. Jeśli przyjmiemy taki tok rozumowania, dojdziemy do wniosku, że fikcja w grach nie jest istotna⁷.

Konkluzja, jak zauważa Juul, jest kusząca, lecz fałszywa. Relacja między symbolicznym czy metaforycznym znaczeniem gry a samą rozgrywką (programem rozgrywki) ma charakter arbitralny. W efekcie tych przemyśleń Juul zaproponował nowe podejście do kwestii badania gier komputerowych, uznając, że zawierają one dwa poziomy: **fikcji**, która jest prezentowana przez użycie grafiki, animacji, dźwięku i tekstu, oraz **reguł**, których gracz uczy się w trakcie rozgrywki. Fikcja i reguły wpływają na siebie nawzajem, ale też bardzo się od siebie różnią. Różnice prezentuje tabela.

FIKCJA	REGUŁY
subiektywna	obiektywne
opcjonalna	obligatoryjne
wieloznaczna	jednoznaczne
prowołuje do dyskusji	nie podlegają dyskusji

⁷ *Ibidem*, s. 13.

Fikcja jest subiektywna, ponieważ jeśli w prezentowanej historii występują luki czy niedopowiedzenia, co często się zdarza w grach, każdy gracz dopowie je po swojemu czy inaczej zinterpretuje swoje działania. Reguły są obiektywne, ponieważ nie podlegają interpretacji: obowiązują każdego w taki sam sposób. Opcjonalność fikcji oznacza, że gracz może, ale nie musi wierzyć w świat gry, musi natomiast przestrzegać reguł, które są obligatoryjne, czyli konieczne do zastosowania wobec gry. Fikcja jest wieloznaczna w tym sensie, że może podlegać rozmaitym interpretacjom i uzupełnieniom, co do reguł natomiast wszyscy muszą się zgadzać. Świat stworzony w grze może być tematem dyskusji między graczami, reguły zaś nie mogą podlegać dyskusji – jeśli tak się dzieje, to znaczy, że mamy do czynienia ze złymi regułami, które zagrażają istnieniu gry: jeśli kwestionujemy reguły, przestajemy grać w grę. Różnice między fikcją a regułami w grach powodują, że każdy z tych poziomów wydaje się w swej odmienności atrakcyjny, oraz pozwalają graczom tłumaczyć doświadczenie rozgrywki. Aby się o tym przekonać, można zadać pytanie, jak czyni to Juul w przywoływanej tutaj książce: dlaczego postać w grze, na przykład Mario, ma trzy życia? Odpowiadając na to pytanie, większość graczy nie odwoła się do fikcyjnego poziomu gry, co wymagałoby interpretacji przedstawionego świata. Musieliby powiedzieć: Mario ma trzy życia, ponieważ w jego świecie możliwe jest odradzanie się i przeżywanie tych samych przygód więcej niż jeden raz. Dużo częściej padająca odpowiedź brzmi: Mario ma trzy życia, ponieważ takie są reguły gry. Gdyby miał tylko jedno, gra byłaby za trudna.

Poziom gry, na którym gracze odwołują się do systemu reguł i wykazują znajomość procedur, które należy zastosować w rozgrywce, określamy jako **ludyczny**. Jeśli bierzemy pod uwagę wizualne widowisko gry, opowiadaną historię, poruszające się postaci czy poczucie, że gra odnosi się w jakiś sposób do naszego życia, mówimy o poziomie **reprezentatywnym/fikcyjnym/symbolicznym**.

Ustalenia Juula, dotyczące występujących w grach komputerowych fikcji i reguł, ich opozycyjnego charakteru i wynikającej z tego zdolności do rywalizacji o uwagę gracza, należy uzupełnić

podsumowaniem badacza, w którym daje on wyraz przekonaniu, że oparte na regułach gry są zdolne prezentować fikcyjne światy, ponieważ pozwala na to natura cyfrowego medium. Jego argumenty brzmią następująco:

1. Ponieważ reguły w grach komputerowych są automatyczne, same gry zezwalają na to, by system reguł był bardziej złożony, a tym samym fikcyjny świat bardziej szczegółowy.
2. Ponieważ reguły mogą być przed graczem ukryte, gry pozwalają, by początkowa koncentracja gracza raczej koncentrowała się na poziomie fikcyjnego świata, niż systemu reguł.
- 3) Ponieważ gry komputerowe są niematerialne, mogą łatwiej przedstawiać fikcyjny świat niż gry tradycyjne⁸.

Automatyczność reguł powoduje, że w walce o uwagę gracza może zwyciężać fikcyjny świat, ponieważ nie muszą one absorbować percepcyjnej aktywności podczas całej rozgrywki. Reguły można „ukryć” za fikcyjną sytuacją, jeśli tylko to, na co pozwalają lub nie, jest wytłumaczalne na poziomie reprezentowanego świata, i wreszcie ze względu na to, że ów świat nie zależy od jakichkolwiek rzeczywistych uwarunkowań, jest w całości wygenerowany cyfrowo, nie dotyczą go żadne ograniczenia dotyczące wyglądu czy zachowań.

Interaktywność, uczestnictwo, i replay story

Badaczką, której refleksja na temat możliwości, jakie media cyfrowe stwarzają dla opowiadania historii, trwale naznaczyła podejście do tych kwestii na gruncie groznawstwa, jest Janet Murray. Cechą mediów cyfrowych, która w największym stopniu wpływa na pojawianie się wątpliwości dotyczących tego, czy można wobec nich zastosować takie pojęcie jak narracja, jest interaktywność. Ujmując problem w najbardziej bezpośredni sposób: jeśli, jak było

⁸ *Ibidem*, s. 162.

wspomniane, narracyjność polega na pewności co do tego, co się wydarzyło, to w jaki sposób można zachować tę pewność, jeśli odbiorca ma możliwość wpływania na wydarzenia czy podejmowania sprzecznych decyzji co do ich przebiegu (jeśli zrobię tak, to wydarzy się to i to, ale jeśli wrócę do momentu podejmowania decyzji i zrobię coś innego, to inne będą też wydarzenia). Murray proponuje, by przyjrzeć się pojęciu interaktywności i zdefiniować je tak, by dało się zastosować je w kontekście narracyjnym. Uważa ona mianowicie, że system, by można było określić go mianem interaktywnego, musi reagować na działania użytkownika, ale samo działanie nie jest uczestnictwem. Akcje, jakie podejmuje użytkownik, by wprowadzić tekst w ruch dynamiczny, czyli taki, który pozwala swojemu odbiorcy na przekształcenia, obejmują rozmaite typy działań, przynoszące rozmaite efekty.

Można oczywiście zakładać, że interaktywny jest każdy system, który działa na zasadzie sprzężenia zwrotnego: reaguje na określony typ działania. Można też kategorię interaktywności, jak proponuje Murray, stosować do bardziej skomplikowanych układów i mierzyć ją w zależności od tego, jaki typ działania przejawia użytkownik:

- aktywność (czyli sposób i częstotliwość posługiwania się interfejsem);
- sprawczość (podjęcie działań poprzedzonych podjęciem określonej decyzji, dokonaniem wyboru ze stosunkowo dużej liczby możliwości, które to działania determinują w dużym stopniu rozwój sytuacji);
- uczestnictwo (użytkownik pełni wyznaczoną przez system rolę, a jego działania dokonują się na poziomie symbolicznym bądź fikcyjnym).

Wymienione typy działań mogą (choć nie muszą) spełnić się poprzez jeden i ten sam gest. Tym, co je odróżnia, jest właściwie stopień zaangażowania użytkownika w proces przekształceń. Działanie symboliczne (jak na przykład umieszczenie pliku w koszu), rozumiane jest tutaj jako gest zapośredniczony i tym różni się od interaktywności postrzeganej wyłącznie jako aktywność. Poziom

fikcyjny natomiast pojawia się wówczas, gdy użytkownik postrzega środowisko, w którym działa, jako świat, zaś on sam pełni w nim strategiczną rolę⁹.

Zdaniem Marka Meadowsa, kolejnego teoretyka, który rozpatruje pojęcie interaktywności w kontekście mechanizmów narracyjnych, udana i pełna interakcja musi być poprzedzona pewnymi procesami i prowadzić do wzajemnego oddziaływania obu uczestniczących w procesie stron. Pierwszym krokiem w tak rozumianym akcie komunikacji jest obserwacja – rozpoznanie systemu i możliwości akcji (zapoznanie się z interfejsem), aby zdobyć umiejętność poruszania się po danym środowisku. Drugim etapem w procesie pozwalającym na wzajemne oddziaływanie z systemem jest eksploracja – poruszanie się po środowisku. Użytkownik zdobywa wiedzę na temat reguł, na jakich będzie opierać się wzajemna relacja – innymi słowy – co można, a czego nie można osiągnąć w ramach danego systemu. Dopiero kolejny krok pozwala na to, co intuicyjnie rozumiemy jako istotę interakcji: Użytkownik dokonuje świadomej zmiany w systemie. Oznacza to, że dokonuje pewnego określonego działania, w oparciu o pewien kontekst. Świadomość użytkownika dotyczy zarówno możliwości działania, czyli powiązania akcji w rzeczywistym czasie i rzeczywistej przestrzeni z jej rezultatem na poziomie symbolicznym czy fikcyjnym, jak i znajomości kontekstu, w jakim rozgrywa się sytuacja.

Aby użytkownik dokonał takiej zmiany, system nie tylko musi na nią pozwolić, ale także odpowiednio go zmotywować. Rezultatem tych trzech etapów procesu umożliwiającego interakcję jest kolejna próba zmiany, tyle że tym razem to system próbuje wpłynąć na decyzję i działanie użytkownika. Tak rozumiana interaktywność, jakkolwiek ostatni jej etap może wydawać się kontrowersyjny, jest wymianą symbolicznych znaczeń na zasadzie „odpowiedź na odpowiedź”. Każda interakcja, czegokolwiek czy kogokolwiek miałyby dotyczyć, opiera się na znajomości pewnych reguł i umiejętności

⁹ J. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Free Press, New York 1997, s. 126–139.

dostosowania się do nich, jest to jednak, jak argumentuje Meadows, zaledwie warunek do jej zaistnienia. Poczucie uczestnictwa w procesie wzrasta wraz ze znajomością kontekstu działań dokonywanych w wymiarze symbolicznym oraz słabo przewidywalnych rezultatów owych działań. Ta ostatnia cecha systemów interaktywnych pozwala wyróżnić te z nich, które teoretyk określa jako zamknięte (w pełni przewidywalne) bądź otwarte (przewidywalne słabo lub w niewielkim stopniu)¹⁰.

W wypadku doświadczenia gry komputerowej, która posiada narracyjne elementy, innego rodzaju problemy wyłaniają się, jeśli jest ono postrzegane z perspektywy ukończenia gry niż wówczas, gdy rozważa się je w kontekście jego przebiegu. Do tej pierwszej grupy można zaliczyć zaproponowane przez Murray pojęcie „replay story”, pod którym kryje się, jak mówi badaczka, „świat powtórnych historii, pozwalający użytkownikowi doświadczyć wszystkich możliwości danego momentu opowiadania, nie nadając żadnemu z nich statusu wyjątkowego i niepowtarzalnego wyboru”¹¹. Ta wyjątkowa cecha gier, czyli możliwość „rozegrania” powtórnie tego samego tekstu w sposób najbardziej chyba wyrazisty pozwala zastosować pojęcie interaktywności. Chęć przeżycia „powtórnej opowieści” nie jest tutaj spowodowana potrzebą znalezienia się raz jeszcze w tym samym świecie, ale doświadczenia go w odmienny sposób, niż stało się to wcześniej. Wyłaniający się w toku tego doświadczenia świat gry nie jest w tym wypadku „miejscem do zamieszkania”, ale swoistą nagrodą, która zostaje utracona wraz z zakończeniem rozgrywki. Zakończenie to natomiast nie oferuje satysfakcji, jaką niesie ze sobą dramaturgiczne zamknięcie, lecz przeciwnie – powoduje uczucie „zawieszenia”, co z kolei wywołuje chęć podjęcia powtórnej próby, jaką staje się gra.

¹⁰ M.S. Meadows, *Pause & Effect. The Art of Interactive Narrative*, New Riders Publishing, Indianapolis, Indiana 2002, s. 45.

¹¹ J. Murray, *From Game-story to Cyberdrama*, [w:] *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, eds. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, London 2004, s. 6.

Przestrzenne opowiadanie historii

Gry niewątpliwie posiadają reguły, mogą też zawierać elementy fikcjonalne, ale czy to oznacza, że w takim wypadku opowiadają one historie? Aby udzielić odpowiedzi na to pytanie, trzeba najpierw poczynić pewne wstępne ustalenia. Przede wszystkim nie każda gra opowiada historię. Gry mogą przecież posiadać abstrakcyjną formę, bliższą muzyce niż kinu. Istnieje jednak wiele gier, które posiadają narracyjne aspiracje. Żadna gra nie może istnieć bez kogoś, kto w nią gra, dlatego doświadczenie grania nie może być zredukowane do doświadczenia fabuły. Ostatecznie należałoby uznać, że jeśli niektóre gry opowiadają historie, nie robią tego w taki sposób jak inne media.

Immersja – subiektywne doświadczenie występujące w trakcie obcowania z tekstem (powieścią, komiksem, filmem, grą), który posiada cechy świata (obiekty, postaci, wydarzenia), polegające na poczuciu przebywania w tym świecie. Nie zależy od uwarunkowań technologicznych czy specyficznych właściwości jakiegoś szczególnego medium. Może być wygenerowana przez dowolny system reprezentacji, który jest zdolny wykreować świat w wyobraźni operatora (czytelnika/widza/gracza/użytkownika systemu wirtualnego).

Henry Jenkins, badacz zajmujący się tym problemem, uznał, że można interpretować grę jako **narracyjną architekturę**, kontynuację tradycji, w którą wpisuje się zjawisko określane przez niego mianem „przestrzennych historii”¹². Powołując się na autorów takich jak J.R.R. Tolkien, Jules Verne, L. Frank Bum czy Jack London, podkreśla transgeneracyjną popularność tych dzieł, dopatrując się jej przyczyny w możliwościach, jakie oferują one

¹² Zob. H. Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, s. 675–676.

swoim czytelnikom: przemierzania precyzyjnie i z rozmachem skonstruowanych światów. Dlatego też, jeśli twórcy gier sięgają po inspiracje literackie czy filmowe, najczęściej wybierają gatunki umożliwiające adaptację światów jako semantycznych i poznawczych dominant, czyli dzieła fantasy, przygodowe, science fiction czy horror. Jenkins podkreśla, że twórcy gier komputerowych nie tyle opowiadają historie¹³, ile projektują światy i kreują przestrzenie. Badacz twierdzi również, że patrząc z perspektywy historii rozwoju gier, należy się przyjrzeć sposobom konstruowania przestrzeni, nie zaś narracji. Wczesne gry tekstowe, takie jak chociażby *Zork*¹⁴, mimo że dawały możliwość opowiadania rozmaitych historii, koncentrowały się na opisie przestrzeni, w jakiej znajduje się gracz, i na możliwościach poruszania się po niej. Jenkins zauważa, że „opowiadanie przez środowisko” tworzy warunki dla narracyjnego, immersyjnego doświadczenia na kilka sposobów. Przestrzenne historie mogą wywoływać skojarzenia z istniejącymi wcześniej narracjami, mogą dostarczyć sceny, na której wydarzenia zostaną odegrane czy zawierać informacje o charakterze narracyjnym, będącymi zarazem elementami *mise-en-scène* rozrywkowego uniwersum. Przywołanie tego kontekstu pozwala Jenkinsowi na stworzenie nowej kategorii przestrzenno-narracyjnych tekstów, które określa jako „przestrzenie ewokacyjne” i zalicza do nich grę *American McGee’s Alice*¹⁵, tekst,

¹³ Jenkinsowi – choć nie mówi o tym wprost – chodzi tutaj nie o gry abstrakcyjne (arkadowe), lecz o takie, które posiadają narracyjny potencjał czy, jak sam to określa, „narracyjne aspiracje”.

¹⁴ Gra stworzona przez Marca Blanka i Dave’a Leblinga z MIT Laboratory Computer Science, założycieli firmy Infocom, w 1977 roku.

¹⁵ Gra stworzona przez Jamesa McGee, produkcja: Electronic Arts; wydawnictwo: Rogu Entertainmet, 2000. Postaci występujące w grze są co prawda znane czytelnikom książek o przygodach Alicji, natomiast wydarzenia, które pojawiają się w grze, następują po tych, które znane są z powieści: Alicja jako jedyna przeżywa katastrofę, w której giną jej rodzice, trafia do szpitala, w którym zmaga się z własnym obłędem i próbuje popełnić samobójstwo.

który można określić jako dość mroczną i niepokojącą interpretację powieści Lewisa Carrolla. Jenkins mówi o tym, że twórca gry, McGee, „może spokojnie zakładać, że gracze rozpoczną grę, posiadając dobrze rozwiniętą mapę mentalną przestrzeni, postaci i sytuacji związanych z fikcyjnym uniwersum Carrolla, i będą czytać tę zniekształcone i często straszliwe obrazy na przekór mentalnym obrazom, uformowanym przez wcześniejsze doznania związane z ilustracjami w książce czy filmami Disneya. McGee pisze swoją historię Alicji, w dużym stopniu poprzez projektowanie na nowo jej przestrzeni”¹⁶. Jenkins argumentuje, że w coraz większym stopniu odbiorcy kultury popularnej zamieszkują świat transmedialnego opowiadania, który nie jest zależny od pojedynczego, samowystarczalnego dzieła, lecz najczęściej bywa konstruowany w oparciu o każde dzieło przynależące do większego narracyjnego systemu. Gdyby gry takie jak *Gwiezdne wojny* oferowały swoim odbiorcom podobne doświadczenie, jakie stało się ich udziałem podczas oglądania filmów z tej serii, byłoby to, zdaniem Jenkinsa, frustrujące doznanie, dlatego też gra funkcjonuje w dialogu z filmami, dostarczając nowych narracyjnych doświadczeń poprzez możliwość kreatywnej manipulacji elementami środowiska. W ten sposób odbiorca narracyjnego systemu, w którym opowiadanie historii dokonuje się poprzez rozmaite medialne formy reprezentacji (książki, filmy, komiksy czy telewizję), dogłębniej rozumie przedstawiany w nich świat. „W takim systemie – dodaje Jenkins – to, co gry uczynią najlepiej, niemal na pewno skoncentruje się na ich zdolności do nadawania kształtów naszym wspomnieniom i wyobrażeniom na temat świata opowiadanej historii, tworząc immersyjne środowisko, po którym możemy wędrować i wchodzić z nim w interakcje”¹⁷. Tak rozumiane „przestrzenne historie” posiadają hipertekstowy charakter, to znaczy nie przestrzegają arystotelesowskich reguł budowania dramaturgii, wydarzenia nie muszą łączyć się ze sobą w sposób konieczny, a niektóre

¹⁶ H. Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, s. 677.

¹⁷ *Ibidem*, s. 678.

z nich można pomijać bez utraty tożsamości tekstu. „Przestrzenne historie – twierdzi Jenkins – nie są źle opowiedziane; są raczej historiami, które odpowiadają innym zasadom estetycznym, uprzywilejowując przestrzenną eksplorację, nie zaś rozwój fabuły”¹⁸. Badacz podkreśla, że tego typu struktury są powiązane poprzez zdefiniowanie celów i konfliktów, zaś ich rozwój jest uzależniony od poruszania się postaci po mapie. Miejsce przeznaczenia natomiast nie musi być (i często nie jest) znane temu, kto podróżuje, a wszystkie „wprowadzone w ruch” narracyjne elementy, które, jak się wydaje, domagają się wyjaśnienia bądź kontynuacji, nie dają się ustabilizować w jakiejś ostatecznej wersji opowiadania i nie kończą się satysfakcjonującym rozwiązaniem. Mówimy tu o sytuacji, w której fabuła jest kwestią zaprojektowania geografii fikcyjnego świata, a to z kolei nie ułatwia podróżującemu poruszania się w stronę jednoznacznego rozwiązania. Bardziej niż na opowiadaniu historii twórcy gier ostatnich dekad koncentrowali się na budowaniu swoistego „rytmu” rozgrywki, wykorzystując możliwości, jakie stwarza przestrzeń gry.

Gracz i postać w grze

Pokrewieństwo gier komputerowych z innymi mediami polega na tym, że gry korzystają z dorobku filmu, komiksu czy powieści, aby zaprezentować graczom fikcyjny świat. Różnice między tymi formami tekstów kultury wynikają z faktu, że gry oferują swoim odbiorcom inny sposób uczestnictwa w prezentowanych wydarzeniach. W przypadku książek i filmów ich odbiorcy pozostają biernymi obserwatorami wydarzeń, zapoznają się z bohaterem i kibicują mu w jego poczynaniach, nie mając żadnego wpływu na to, co mu się przydarza. Użytkownicy gier komputerowych przyjmują natomiast tożsamość bohatera i poruszają się po tekście, zachowując jego (lub jej) perspektywę. Możliwe jest aktywne tworzenie postaci i kierowanie nią, czego konsekwencją jest to, że sekwencje

¹⁸ *Ibidem*.

wydarzeń, czy to w wykonaniu różnych graczy, czy w kilku wariantach rozgrywki prowadzonej przez jedną i tę samą osobę, nigdy nie są dokładnie takie same.

Ludyczność (łac. *ludus* – zabawa, gra) – cecha kultury, najczęściej popularnej, określająca jej zdolność do zaspokajania potrzeby zabawy i rozrywki.

Homo ludens (łac. człowiek bawiący się) – koncepcja człowieka zaproponowana przez Johana Huizingę, który zakładał, że ludzkie działanie w głównej mierze polega na zabawie, grze i współzawodnictwie. Huizinga twierdził, że ludzka kultura jest kształtowana i rozwija się poprzez zabawę.

Ludologia – dyscyplina naukowa zajmująca się badaniami nad grami, zwłaszcza grami komputerowymi.

Postać w grze komputerowej funkcjonuje na dwóch omówionych wcześniej poziomach: ludycznym i reprezentatywnym. Na poziomie ludycznym gracz ma możliwość wpływania na te działania awatara, które podlegają regułom. Jeśli gracz może wybrać czy stworzyć w grze postać, którą będzie sterował, to w momencie dokonywania wyborów zapadną również decyzje o możliwościach i ograniczeniach jego awatara, na co nie będzie miał wpływu. Na poziomie reprezentatywnym awatar jest postrzegany jako bohater historii, która jest opowiadana przez grę. Ze względu na owe dwa poziomy możemy mówić o **podwójnym motywowaniu** gracza, który steruje awatarem/bohaterem w grze. Pierwszy poziom motywacji ma charakter ludyczny i polega na chęci jak najlepszego rozegrania gry, przy uwzględnieniu jej reguł, prawidłowym wyko-

rzystaniu możliwości i ograniczeń awatara, którym steruje gracz, oraz dążeniu do osiągnięcia najlepszego wyniku. Motywacja na drugim, reprezentatywnym poziomie jest budowana przez fikcyjne elementy gry. Obejmuje ona opowiadaną historię, w której umieszczony jest **bohater**, dostarczając graczowi motywacji do fikcyjnych działań. Motywacje o charakterze ludycznym mogą się zmieniać w zależności od zadania, jakie stoi przed graczem sterującym awatarem (w danym momencie gry powinien on bądź to dotrzeć do jakiegoś miejsca, odnaleźć jakiś przedmiot, bądź pokonać konkretnego przeciwnika). Motywacje, które są budowane na poziomie reprezentatywnym, nie ulegają na ogół zmianie (przeważnie na początku gry jej użytkownik dowiaduje się, kim jest bohater i do czego powinien zmierzać podczas całej rozgrywki – celem może być uratowanie kogoś, rozwiązanie zagadki morderstwa czy pokonanie narkotykowej mafii). Sformułowanie „wcielić się w rolę”, jakiego używa się w stosunku do graczy sterujących awatarem, nie wydaje się trafne, jeśli weźmie się pod uwagę to, że nie dysponują oni na ogół scenariuszem pozwalającym dowiedzieć się, w jakich będą uczestniczyć wydarzeniach, ani też nie są instruowani przez reżysera. W grach komputerowych postać (awatar na poziomie ludycznym i bohater na poziomie reprezentatywnym) tworzy figurę, w której te dwa poziomy podmiotowości współpracują ze sobą, składając się na doświadczenie grania. Najłatwiej to zaobserwować, przysłuchując się wypowiedziom graczy na temat postaci, które oscylują pomiędzy wyrażeniami „ja” i „on”. „Ja”, gracz, działam w obszarze ludycznym, stosuję się do reguł gry, steruję awatarem i motywuje mnie chęć osiągnięcia jak najlepszego wyniku w grze. „On”, bohater, jest określoną postacią, częścią opowiadanej historii, gracz nie ma wpływu na jego możliwości i ograniczenia, motywuje go sytuacja fikcyjna, która jest częścią poziomu reprezentacyjnego, fikcyjnego świata gry. Cele gracza na poziomie ludycznym mogą mieć negatywny czy destrukcyjny charakter (należy coś zniszczyć lub zabić przeciwnika), natomiast cele na poziomie reprezentatywnym są na ogół pozytywne (należy dowieść prawdy, przywrócić społeczny porządek, ocalić świat przed zagładą).

Oba poziomy, ludyczny i reprezentatywny, istnieją w polu widzenia gracza w trakcie rozgrywki, przy czym informacje, które są pożyteczne w aspekcie ludycznym (dotyczące aktualnej kondycji postaci, jej stanu zdrowia, używanej czy możliwej do użycia broń czy akcesoriów, miejsca, w którym się znajduje), na ogół znajdują się na peryferiach reprezentacji świata gry.

Pierwsza gra komputerowa nazywała się Tennis for Two (tenis dla dwojga) i została zaprezentowana 18 października 1958 roku. Jej twórcą był William A. Higinbotam, pracownik amerykańskiej instytucji Brookhaven National Laboratory, w której prowadzono badania nad energią atomową. Powstała z okazji dni otwartych, podczas których naukowcy prezentowali społeczeństwu swoje wynalazki. Na grę składał się oscyloskop i dwie skrzynki wyposażone w gałki i przyciski do sterowania. Na ekranie widoczna była „siatka” (pionowa kreska) i piłka, odbijana z jednej strony na drugą. Gracze, używając gałek i przycisków, wpływali na kąt odbicia piłki. W 1972 roku firma Atari wprowadziła na amerykański rynek automaty z grą Pong, nowszą wersją elektronicznego tenisa, ulepszoną o dźwięk, płynniejszą animację i punktację. Te trzy elementy sprawiły, że Pong stał się natychmiastowym i ogromnym sukcesem komercyjnym.

Kompetencje gracza

Łacińskie słowo *ludus* oznacza nie tylko „grę” czy „zabawę”, ale także „miejsce ćwiczeń” lub „szkołę”. W tym kontekście granie można rozumieć jako trenowanie, zdobywanie i doskonalenie rozmaitych umiejętności. Aby zagrać w grę, należy posiadać określoną wiedzę, ale też nieustannie przyswajać nowe informacje, które umożliwią

kontynuowanie rozgrywki. Wiedzy na temat tego, jak zagrać w konkretną grę, dostarczają graczom jej reguły – to dzięki nim wiedzą oni, co mogą, a czego nie mogą zrobić, oraz do czego powinni dążyć, aby wygrać. Jest to rodzaj wiedzy, który jest potrzebny graczom do zrozumienia gry na poziomie ludycznym. Na drugim z poziomów – reprezentatywnym – użytkownicy gier komputerowych odwołują się do wiedzy dotyczącej prawdziwego życia (kiedy rozpoznają pewne działania, ponieważ znają je z sytuacji „poza grą”), ale także innych gier i mediów. Pomijając gry abstrakcyjne czy arkadowe, język gier komputerowych nie wykształcił zupełnie nowych środków wyrazu, lecz korzysta z istniejących wcześniej form reprezentacji. Informacje, dzięki którym jest możliwe opowiedzenie historii w grze, przedstawiane są za pomocą środków powstałych na gruncie takich obszarów kultury jak komiks czy film. Nawet jeśli istnieją pewne różnice między medialnymi źródłami określonego sposobu prezentowania informacji a ich przechwyconymi przez gry formami, to i tak gracz, aby zrozumieć grę na poziomie reprezentatywnym, musi posiadać literackie, komiksowe czy filmowe kompetencje.

Gracze uczą się także podczas samej rozgrywki. Nie dotyczy to tylko systemu reguł, który będzie obowiązywał podczas całej gry, ale także sposobu, w jaki należy w nią zagrać. Istnieją cztery fazy procedury uczenia się, które jest możliwe dzięki graniu. Po pierwsze – należy zbadać fikcyjny świat gry, czyli rozejrzeć się po aktualnym środowisku, podjąć określone działanie, sprawdzić, jakie obiekty można zaktywizować. Po drugie – w odniesieniu do tego, czego gracz dowiedział się w trakcie początkowego badania świata gry, powinien on postawić hipotezę na temat tego, co dany element gry (obiekt, wydarzenie, tekst czy działanie) może dla niego oznaczać w dążeniu do osiągnięcia celu gry. W trzeciej fazie gracz ponownie bada świat gry, zachowując się zgodnie z postawionymi wcześniej hipotezami, i obserwuje wyniki swoich działań. Na koniec wreszcie, w czwartej fazie uczenia się, gracz interpretuje wspomniane wcześniej wyniki jako informacje dostarczane przez świat gry i albo je akceptuje, albo poddaje przemyśleniu swoje pierwotne hipotezy. Gra komputerowa stawia wyzwanie dla gracza na obu omówionych poziomach. Na poziomie reprezentatyw-

nym, w zależności od konkretnej gry, będzie to problem, który jest dla gracza zrozumiały, ze względu na jego kompetencje związane z innymi mediami, za pomocą których opowiadane są historie. Może być to pytanie o to, kto zabił żonę bohatera, czy w jaki sposób i dlaczego zginęła matka bohaterki. Na poziomie ludycznym pytanie, które będzie sobie zadawał gracz, jednocześnie ucząc się prawidłowych odpowiedzi, brzmi: „Jak zagrać w tę grę?”. Uczenie się w trakcie rozgrywania konkretnej gry jest częścią doświadczenia grania.

Bibliografia

- Chatman S., *Struktura tekstu*, tłum. A. Elbanowski, „Literatura na Świecie” 1984, nr 4, s. 259–276.
- Frasca G., *Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)games and Narrative*, Helsinki 1999, <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (dostęp: 13.08.2018)
- Głowiński M., *Wokół narratologii, słowo/obraz terytoria*, Gdańsk 2004.
- Huzinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1998.
- Jenkins H., *Game Design as Narrative Architecture*, [w:] *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*, eds. K. Salen, E. Zimmerman, The MIT Press, Cambridge–London 2006.
- Juul J., *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge 2005.
- Meadows M.S., *Pause & Effect. The Art of Interactive Narrative*, New Riders Publishing, Indianapolis, Indiana 2002.
- Murray J., *From Game-story to Cyberdrama*, [w:] *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, eds. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, London 2004.
- Murray J., *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Free Press, New York 1997.
- Narrative Across Media. The Languages of Storytelling*, ed. M.-L. Ryan, University of Nebraska Press, Lincoln–London 2004.
- Ryan M.-L., *Avatars of Story*, Electronic Mediations Series, vol. 17, University of Minnesota Press, Minneapolis 2006.

Sonia Fizek

Postać

Wprowadzenie do badań nad postacią

Niektórzy teoretycy twierdzą, że gry należy badać przede wszystkim przez pryzmat ich ludycznego charakteru, a zatem koncentrować wszelkie analizy wokół reguł, mechaniki lub „zdarzeń budujących kontekst ludyczny”¹. Zgodnie z powyższą perspektywą w odniesieniu do postaci należałoby pominąć jej cechy reprezentatywne na rzecz postrzegania postaci jako zestawu możliwości oraz potencjalnych technik oferowanych graczowi. Wyłącznie ludologiczna analiza wydaje się usprawiedliwiona w odniesieniu do gier abstrakcyjnych i zręcznościowych, takich jak *Tetris*, *Pac-Man* czy *Angry Birds*. Jeśli jednak poddajemy badaniu złożone fabularnie produkcje (np. serie *Fallout*, *Assassin's Creed*, *Dragon Age*, *Fable* czy *Grand Theft Auto*), ignorowanie wymiaru reprezentacyjnego wydaje się dużym uproszczeniem, jeśli nie błędem.

Niewątpliwie postać w grze fabularnej jest skonstruowana inaczej niż jej odpowiednik w filmie czy literaturze. Dlatego właśnie każda analiza powinna uwzględniać nie tylko różnice gatunkowe,

¹ M. Eskelinen, *The Gaming Situation*, „Game Studies: The International Journal of Computer Game Research” 2001, vol. 1 (1), <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen> (dostęp: 13.04.2016).

ale przede wszystkim specyfikę danego medium. Należy jednak pamiętać, że gry nie są zawieszone w technologicznej próżni – jak twierdzi James Newman, „współczesne gry konsolowe oraz popularne tytuły sieciowe są częścią wewnątrzmedialnej strategii reprezentacyjnej”². Bardzo często w ich tematyce lub koncepcji postaci rozpoznamy bezpośrednie nawiązania do kina, telewizji, literatury czy sportu. Gry „żyją własnym intertekstualnym życiem, które kształtuje rozgrywkę. To odrębne życie można zakomunikować poprzez opakowanie, cut scenki, [lub] charakteryzację awatarów”³. Gry i obecne w nich postaci odzwierciedlają bogate międzykulturowe tło i często są postrzegane oraz interpretowane jako ikony kultury.

Ciekawym przykładem ilustrującym powyższe zjawisko jest postać Lary Croft z serii *Tomb Rider*, która wzięła udział w kampanii reklamowej napoju energetycznego Lucozade w Wielkiej Brytanii w 2000 roku⁴. Jak zauważają Richard i Zaremba:

[Lara] była [także] gwiazdą promującą francuską markę samochodów Seat, pojawiła się na wielkoformatowych plakatach reklamujących niemiecki magazyn „Die Welt”, dostała się na okładkę brytyjskiego „The Face”, wystąpiła w animowanej reklamie amerykańskiego producenta sprzętu sportowego Nike, została bohaterką amerykańskiego kanału telewizyjnego SciFi, a nawet zagrała w teledysku niemieckiego zespołu Die Ärzte⁵.

2 *Game Cultures: Computer Games as New Media*, eds. J. Dovey, H.W. Kennedy, Open University Press, Berkshire 2006, s. 88.

3 J. Newman, *The Myth of the Ergodic Videogame: Some Thoughts on Player-Character Relationship in Videogames*, „Game Studies: The International Journal of Computer Game Research” 2002, vol. 2 (1), <http://www.gamestudies.org/0102/newman>. (dostęp: 13.04.2016)

4 B. Atkins, *More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form*, Manchester University Press, Manchester 2003, s. 30.

5 B. Richard, J. Zaremba, *Gaming with Grrls: Looking for Sheroes in Computer Games*, [w:] *Handbook of Computer Game Studies*, eds. J. Raessens, J. Goldstein, The MIT Press, Cambridge, MA 2005 (warto tutaj sprostować, że Seat jest marką hiszpańską).

Inne awatary mogą być z kolei odwzorowaniem postaci, które istnieją w świecie rzeczywistym, np. sportowców, ikon popkultury czy bohaterów filmowych.

Pojęcie postaci w grach, pomimo interaktywnego charakteru tego medium, odnosi się nie tylko do postaci grywalnych, w które wciela się gracz. We współczesnych produkcjach fabularnych ogromną rolę odgrywają również tzw. postaci niegrywalne (NPC, *non-player characters*) sterowane przez sztuczną inteligencję. W zależności od poziomu skomplikowania postać taka może stanowić animowane tło dekoracyjne lub wiarygodnego rozmówcę, reagującego na poczynania gracza.

Najnowszy gatunek gier, tzw. idle, w których rozgrywka w dużej mierze jest zautomatyzowana i gracz nie ma na nią wpływu, dostarcza jeszcze bardziej intrygującego przykładu tzw. postaci samogrywalnej. Różni się ona od swojego niegrywalnego poprzednika tym, że jest elementem centralnym, nie zaś dopełnieniem postaci grywalnej. Robot Boy, ludyczne alter ego gracza w *Dreeps* (2016), przemierza świat gry automatycznie, niemalże bez potrzeby jakiegokolwiek ludzkiej ingerencji.

Jak widzimy, postać w grach wideo potrafi być kategorią nieuchwytną, wymykającą się jednoznacznej definicji i ustalonej metodzie badawczej. Można ją analizować z wielu, często rozbieżnych perspektyw, postrzegających postać jako:

- a) **zbiór funkcji** – nacisk położony jest na funkcje pełnione przez postać w świecie gry;
- b) **odzwierciedlenie sprawczości gracza** – badanie koncentruje się na działaniach gracza, które prowadzą do zmian w świecie gry;
- c) **byt ucieleśniony przez gracza** – centralnym problemem jest relacja umysł-ciało;
- d) **ikonę kultury/gender** – postać jest badana z perspektywy kulturoznawczej z uwzględnieniem stereotypów płciowych;
- e) **jednostkę sterowaną przez sztuczną inteligencję** – analizie poddana jest postać niegrywalna (NPC), czyli taka, której gracz nie kontroluje w sposób bezpośredni, lub postać samogrywalna, stanowiąca główną i zarazem jedyną sterowaną przez sztuczną inteligencję postać w grze.

Celem niniejszego rozdziału jest przede wszystkim uporządkowanie dotychczasowych stanowisk oraz przegląd interdyscyplinarnych perspektyw badawczych według powyższych kategorii, z uwzględnieniem różnorodności postaci jako grywalnych, niegrywalnych i samogrywalnych.

Postać jako zbiór funkcji

Wielu badaczy wychodzi z założenia, że postać w grach wideo nabiera znaczenia dopiero wtedy, kiedy zostanie niejako uruchomiona przez gracza. W innym wypadku może być postrzegana jedynie jako „wehikuł”⁶, „semiotyczne naczynie, które gracz może dopasować niczym rękawiczkę”⁷, „siła sprawcza”⁸, „kursor odzwierciedlający działania gracza”⁹, „pusta forma”¹⁰, „pusta skorupa” lub „maska zakładana przez gracza”¹¹. Powyższe metafory są konsekwencją formalnego pojmowania postaci. Dla niektórych badaczy

6 D. Carr, *Playing with Lara*, [w:] *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*, eds. G. King, T. Krzywinska, Wallflower Press, London 2002; J. Newman, *The Myth of the Ergodic Videogame...*; K. Perlin, *Can There Be a Form between a Game and a Story?*, [w:] *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, eds. N. Wadrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, London–New York 2004.

7 B. Rehak, *Mapping the Bit Girl: Lara Croft and New Media Fandom*, „Information, Communication and Society” 2003, vol. 6 (4), s. 173.

8 P. Lankoski, *Characters in Computer Games: Toward Understanding Interpretation and Design*, publikacja konferencyjna DiGRA Level Up 2003, http://www.digra.org/dl/order_by_author?publication=Level%20Up%20Conference%20Proceedings. (dostęp: 11.05.2016)

9 G. Frasca, *Rethinking Agency and Immersion: Videogames As A Means Of Consciousness-raising*, <http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0378.pdf> (dostęp: 11.05.2016).

10 M. Pisarski, D. Sikora, *Czas bohaterów. Badania postaci w komputerowej grze fabularnej*, <http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/pisarsikora.pdf>. (dostęp: 11.05.2016)

11 E. Adams, A. Rollings, *Fundamentals of Game Design*, Pearson Prentice Hall, New Jersey 2007, s. 151–152.

jest ona bowiem jedynie zbiorem atrybutów, definiowanym przez zestaw pełnionych funkcji¹².

Omawiając przykład tytułowej bohaterki gry *Tomb Raider*, zarówno Newman, jak i Aarseth dochodzą do wniosku, że cechy reprezentatywne Lary Croft są nieistotne, ponieważ nie wpływają na przebieg rozgrywki. Jak zauważa Newman, „podczas rozgrywki nie musimy dostrzegać walorów wizualnych Lary [...]”; nie musimy w ogóle brać ich pod uwagę¹³. Do podobnej konkluzji dochodzi Aarseth:

Wymiary ciała Lary Croft, omawiane do bólu przez filmoznawców, nie są istotne dla mnie jako gracza, ponieważ ciało o innym kształcie nie wpłynęłoby na zmianę rozgrywki [...]. Kiedy gram, nie widzę nawet ciała Lary, nie patrzę na nie, a jedynie patrzę przez nie¹⁴.

Taka perspektywa opisuje relację postać-gracz poprzez dycho-
tomię pomiędzy tym, co bierne, a tym, co czynne. Gracz dowolnie korzysta z zestawu możliwości i technik przypisanych do awatarów. Ken Perlin porównuje Larę Croft i inne figury do żetonów i podkreśla sprawczą rolę gracza: „Każda decyzja podjęta przez [Larę], strzelanie, skakanie, bieganie, zmiana broni, zależy od gracza”¹⁵. Lara Croft będzie się poruszać tylko wtedy, gdy gracz o tym zadecyduje¹⁶.

Postać grywalną, w szczególności w grach fabularnych, można zatem rozumieć jako proces. Analiza postaci nie polega na odkrywaniu nadanego jej z góry znaczenia; jest raczej procesem

¹² *Game Cultures: Computer Games as New Media*, s. 98; J. Newman, *The Myth of the Ergodic Videogame...*

¹³ *Ibidem*.

¹⁴ E. Aarseth, *Genre Trouble, Narrativism and the Art of Simulation*, [w:] *First Person...*, s. 48.

¹⁵ K. Perlin, *Can there be a form between a Game and a Story?* [w:] *First Person...*, s. 14.

¹⁶ D. Carr, *Playing with Lara...*, s. 173.

konstruowania tejże postaci w odniesieniu do różnych scenariuszy i sytuacji. Podobnie jak postać sceniczna w teatrze, która „we współczesnej perspektywie semiologicznej nie jest już odbiciem – substancją pewnej istoty, lecz miejscem rozmaitych funkcji”¹⁷, tak postać w grze wideo staje się nośnikiem znaczeń dopiero w momencie, w którym zostaje „ożywiona” przez gracza. Na owo ożyczenie składa się wiele elementów rozgrywki – np. wchodzenie w interakcję z postaciami niegrywalnymi (NPC) i obiektami, śledzenie rozwoju postaci poprzez interfejs oraz wspomniana wcześniej decyzyjność lub sprawczość gracza. Powyższe założenia stały się podstawą formalnego „modelu piwotu” (*Pivot Player Character Model*), zgodnie z którym postać grywalna w grze fabularnej postrzegana jest jako funkcjonalny element w systemie ludycznym i centralny punkt, wokół którego krążą wszystkie pozostałe elementy¹⁸.

Postać grywalna (PC, *player/playable character*)

– występujący w niektórych gatunkach gier wideo
rodzaj postaci, w którą wciela się gracz. Postać taka, w zależności od perspektywy badawczej, może być definiowana jako np. ucieleśnienie gracza, ikona kultury lub zestaw pełnionych funkcji w świecie gry.

17 A. Ubersfeld, *Reading Theatre I*, University of Toronto Press, Toronto 1999, s. 72.

18 S. Fizek, *Od Pac Mana do Lary Croft. Jak badać postać w grach wideo?*, „Kultura i Historia” 2015, <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/5470> (dostęp: 17.06.2016); eadem, *Pivoting the Player: A Framework for Player Character Research in Offline Computer Role-playing Games*, „Journal of Gaming and Virtual Worlds” 2014, vol. 6 (3), s. 215–234; eadem, *Pivoting the Player. A Methodological Toolkit for Player-Character Research in Offline Role-Playing Games*, praca doktorska, Bangor University 2012.

Postać niegrywalna (NPC, *non-player/non-playable character*) – sterowana przez algorytm/sztuczną inteligencję postać, nad którą gracz nie ma żadnej siły sprawczej. Postać taka stanowi integralną część świata gry i gracz może wchodzić z nią w interakcję, np. poprzez sterowaną przez siebie postać grywalną.

Postać samogrywalna (*self-playing character/auto-player character*) – postać sterowana przez sztuczną inteligencję w tzw. samogrających grach o zautomatyzowanej rozgrywce podążającej zgodnie z mechaniką progresji. Gry tego rodzaju stanowią najnowszy gatunek i nazywane są potocznie grami „idle”. Przykładem takiej postaci jest Robot Boy w samogrającej grze mobilnej *Dreeps* (2016).

Funkcjonalność postaci grywalnej może także być bezpośrednio związana ze zbiorem przypisanych jej atrybutów, które pełnią szczególną rolę w grach cRPG. Jak zauważają Dovey i Kennedy, zarówno teoretycy, jak i projektanci gier zwracają się ku strukturze narracji i budowania postaci zilustrowanej przez Władimira Proppa, przedstawiciela rosyjskiego formalizmu. Ponieważ postaci w grach są zestawami możliwości kontrolowanych przy pomocy algorytmów, proponowana przez Proppa definicja postaci jako funkcji „wydaje się idealnie wpasowywać w kontekst konstruowania postaci niegrywalnej (NPC) [oraz grywalnej PC], która nie jest postacią w rozumieniu dosłownym, a raczej obiektem przywołującym daną funkcję”¹⁹.

Spośród siedmiu typów postaci opisanych przez Proppa (bohater, przeciwnik, donator, pomocnik, królowa, osoba wysyłająca,

¹⁹ J. Howard, *Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives*, A K Peters, Wellesley, MA 2008, s. 68.

falszwy bohater) w przebiegu gier fabularnych i przygodowych najważniejszą rolę wydaje się pełnić osoba wysyłająca. W cRPG większość postaci niegrywalnych pełni bowiem funkcję dystrybutora questów (zadań dla gracza).

Kolejnym narzędziem teoretycznym przeniesionym z sukcesem na grunt teorii gier wideo jest zaproponowana przez Josepha Campbella antropologia narracji. Jego koncepcja została spopularyzowana dzięki opracowaniu Christophera Voglera *Podróż autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy* (1992). Campbellowska struktura podróży bohatera („monomit”) zainspirowała m.in. Andrew Glassnera do przeprowadzenia analiz postaci w grze *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (2004). Teorię tę przywołuje także Jeannie Novak, która wprowadza własny podział na archetypowe postaci: bohater, cień, mentor, zwierzchnik, obrońca, oszust, zwiastun oraz protagonista²⁰.

Postać jako odzwierciedlenie siły sprawczej gracza

Powyższe perspektywy badawcze każą zadać pytanie o problem sprawczości. W grach fabularnych, FPS oraz przygodowych może być ona zdefiniowana jako zestaw czynności wykonywanych w świecie gry przez postać grywalną, ucieleśnioną przez gracza. Działania gracza zmieniają przestrzeń wewnątrz gry, a co więcej – wpływają na kształt postaci grywalnej. Jednakże, pomimo iluzji panowania nad światem gry, decyzje gracza nie są do końca autonomiczne. Jego sprawczość oraz reakcje postaci grywalnych i niegrywalnych są kontrolowane przez projektantów oraz programistów. Petri Lankoski zauważa:

Poprzez wyznaczanie celów, układanie skryptów definiujących działanie oraz wybór możliwych decyzji, projektant gry

20 J. Novak, M. Krawczyk, *Game Development Essentials: Game Story and Character Development*, Delmar Cengage Learning, Clifton Park, NY 2005.

może ograniczyć wolność gracza. Taka decyzja połączona ze sposobem charakteryzacji postaci wpływa na jej możliwe interpretacje²¹.

Ponieważ decyzje podejmowane w fazie projektowania gry wpływają na późniejsze doświadczenia gracza, należy im się bliżej przyjrzeć. Konfiguracja funkcji postaci grywalnej, jej atrybutów oraz tropów nie jest wbrew pozorom zależna od decyzji gracza. Chociaż współczesne gry cRPG (*Neverwinter Nights*, *Dragon Age*, *Fallout 3* itd.) dają graczowi wiele swobody w rozwijaniu postaci, każdy wybór jest *de facto* ograniczony decyzjami podjętymi we wczesnej fazie alfa i beta testów²².

Postać jako ucieleśnienie gracza

Kolejny nurt badań nad postacią w grach – bezpośrednio związany z jej sprawczością – podejmuje kwestię ucieleśnienia oraz relacji umysł-ciało w grach wideo i wirtualnych światach. Awatary, rozumiane jako wehikuły dla postaci, działają przecież jako odbicie naszej obecności w wirtualnej przestrzeni: „rozwijają się (poprzez dostęp do nowych poziomów, ulepszeń, obiektów) w taki sposób, aby stać się ucieleśnieniem doświadczanej rozgrywki”²³. Istnieje wiele perspektyw badawczych zgłębiających relację gracz-awatar. Na przykład próbuje odpowiedzieć na pytanie o rolę wyobraźni w akceptowaniu przez użytkownika własnej obecności w wirtualnym świecie w „ucieleśnionej” formie. Doyle dochodzi do następującego wniosku:

Jeśli te nowe niematerialne ciała mogą być doświadczane poprzez nowe technologie, możemy także doświadczać samych

21 P. Lankoski, *Characters in Computer Games...*, s. 1.

22 Ch. Schmieder, *World of Maskcraft vs. World of Queercraft? Communication, Sex and Gender in the Online Role-Playing Game World of Warcraft*, „Journal of Gaming and Virtual Worlds” 2009, vol. 1 (1), s. 9.

23 *Game Cultures: Computer Games as New Media*, s. 108.

siebie w wirtualnych przestrzeniach, takich jak SL [Second Life], poprzez ucieleśnioną obecność²⁴.

Doyle posługuje się terminem „ucieleśniona obecność” (*embodied presence*). Inni badacze piszą o powtórным ucieleśnieniu (*re-embodiment*). To ciało z krwi i kości siedzi przed ekranem i wchodzi w fizyczną interakcję z komputerem po to, by „umieścić” umysł w wirtualnym świecie i doświadczyć ponownego ucieleśnienia. Owo zjawisko można określić mianem podwójnego usytuowania ciała (*double-situatedness*) – to „przesunięcie w stronę dualistycznej egzystencji w dwóch ciałach jednocześnie”²⁵. Tego rodzaju stwierdzenie zakłada, że z jednej strony użytkownicy/czytelnicy są ucieleśnieni jako bezpośredni odbiorcy, których ciała wchodzi w interakcję z komputerem i jego oprogramowaniem. Z drugiej strony – są oni ucieleśnieni poprzez formę reprezentacyjną w postaci widocznych lub niewidocznych na ekranie awatarów²⁶.

Wchodzenie w interakcję z oprogramowaniem poprzez kontrolery prowadzi do powstania cybernetycznego sprzężenia zwrotnego (*feedback loop*), które nie byłoby możliwe bez zaangażowania rzeczywistego ciała. Gracze są scaleni z interfejsem i światem gry, a to cybernetyczne połączenie prowadzi do powstania „sfabrykowanej hybrydy maszyny i organizmu”²⁷. Tego rodzaju cyborgi tworzą

24 D. Doyle, *The Body of the Avatar: Rethinking the Mind-Body Relationship in Virtual Worlds*, „Journal of Gaming and Virtual Worlds” 2009, vol. 1 (2), s. 139.

25 J.F. Morie, *Performing in (Virtual) Spaces: Embodiment and Being in Virtual Environments*, „International Journal of Performance Arts and Digital Media” 2007, vol. 3 (2, 3), s. 124.

26 A. Ensslin, *Respiratory Narrative: Multimodality and Cybernetic Corporeality in Physio-Cybertext*, [w:] *New Perspectives on Narrative and Multimodality*, ed. R. Page, Routledge, New York–London 2009, s. 158.

27 D. Haraway, *A Cyborg Manifesto. Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late 20th Century*, [w:] *The Cybercultures Reader*, eds. D. Bell, B.M. Kennedy, Routledge, London–New York 1984, s. 292.

nowe fizjologiczne jednostki zbudowane zarówno z organicznych, jak i technologicznych części.

Znaczenie ucieleśnionego wirtualnego doświadczenia zostało także zbadane w książce *Coming of Age in Second Life* (2008). Tom Boellstorff określa w niej awatary jako „modalność, poprzez którą mieszkańcy [wirtualnego świata] doświadczają wirtualnej tożsamości”²⁸. Badacz podkreśla także kruchość rozróżnienia pomiędzy tym, co rzeczywiste, a tym, co wirtualne. Dla Boellstorffa realność wirtualnego ucieleśnienia wyraża się w responsywności ciała umieszczonego przed ekranem – spoglądamy prawdziwymi oczami i słyszymy uszami, piszemy na klawiaturze, poruszając realnymi palcami.

Podobną perspektywę badawczą stosuje T.L. Taylor. Definiuje ona awatar jako jeden z centralnych punktów, poprzez który użytkownik łączy się z technologicznym obiektem i ucieleśnia samego siebie, sprawiając tym samym, że wirtualne środowisko i jego zjawiska stają się realne²⁹.

Rozróżnieniem pomiędzy tym, co wirtualne, a tym, co realne, interesuje się także w swoich badaniach Vili Lehdonvirta. Popularyzuje on teorię świata społecznego Anselma Straussa (1978), zgodnie z którą granic świata opartego na dyskursie nie określa ani terytorium, ani fakt przynależności do danej grupy, lecz efektywna komunikacja pomiędzy jednostkami. Jak słusznie zauważa Lehdonvirta, analizując wirtualną przestrzeń, należy zadać sobie fundamentalne pytanie o to, gdzie kończy się świat wirtualny, a gdzie zaczyna rzeczywisty³⁰. Jak się okazuje, wyznaczenie granicy to zadanie niezwy-

28 T. Boellstorff, *Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton University Press, Princeton, NJ 2008, s. 129.

29 T.L. Taylor, *Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds*, [w:] *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, ed. R. Schroeder, Springer-Verlag, London 2002, s. 41.

30 V. Lehdonvirta, *Virtual Worlds Don't Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies*, „Game Studies: the International Journal of Computer Game Research” 2010, vol. 1 (1), <http://gamestudies.org/1001/articles/lehdonvirta> (dostęp: 11.05.2016).

kle karkołomne. Na przykład gracze *World of Warcraft* wychodzą poza zamknięty krąg gry i operują w podobnym kontekście także na forach dyskusyjnych, czatach lub stronach społecznościowych.

Gry „idle” (*idle/incremental*) – najnowszy gatunek gier wideo, w których rozgrywka jest w dużej mierze zautomatyzowana i opiera się na mechanice progresji/ciągłego postępu, także bez współudziału gracza.

Chociaż wiele badań nad doświadczaniem ciała koncentruje się na środowiskach wirtualnych, takich jak *Second Life*, lub społecznościach online, np. Multi-User Domains, ich założenia można przeszerzić na grunt gier wideo, w szczególności tych, w których gracz wciela się w awatara.

Powyższe przykłady dowodzą, że problem ucieleśnienia nie może być badany wyłącznie za pomocą narzędzi strukturalistycznych lub kulturoznawczych. Bardziej uzasadnione wydaje się łączenie obu ścieżek analitycznych. Badania strukturalistyczne mogą skupić się na dualistycznej egzystencji dwóch „jednoczesnych” ciał (ciało gracza oraz jego graficzna reprezentacja na ekranie). Szczególnie interesujące wydają się procesy ucieleśniania postaci za pomocą kontrolerów, sensorów ruchowych (jak Microsoft Kinect) czy technologii VR. Fizyczne wchodzenie w interakcję z software’em poprzez nasze własne ciała zwiększa poziom immersji i utożsamienia się z wirtualną postacią.

Z drugiej strony, jak demonstruje Boellstorff, badania nad ucieleśnieniem mogą być pogłębione przemyśleniami o bardziej filozoficznym charakterze i wykraczać poza analizę mechanicznych zależności w relacji gracz-awatar. Reprezentacja gracza (awatar) może bowiem wywierać ogromny wpływ na naszą wirtualną tożsamość, a co za tym idzie – na samą rozgrywkę.

Postać jako ikona gender

O tożsamości online pisze także Christian Schmieder, poddając analizie grę MMORPG *World of Warcraft* (2004). Jego uwagę zwraca fakt przerysowanego „upłciowienia” obecnych w niej postaci oraz silnego uwydatniania w warstwie wizualnej opozycji męskości i kobiecości. Korzystając z pracy Rubensteina³¹, Schmieder wyjaśnia przywiązanie do stereotypowych wizerunków płci preferencjami samych graczy. Jak wykazały testy alfa, postaci płciowo nieokreślone były przez nich oceniane jako nieprzekonujące. Dlatego na przykład bohaterowie męscy w *World of Warcraft* mają przesadnie uwypukloną muskulaturę czy potężną budowę ciała, co wyraźnie odróżnia ich od żeńskich przedstawicielek tej samej rasy. Wygląd każdej płci podlega standaryzacji, nie jest więc możliwe stworzenie kobiecych postaci o „męskich” cechach fizycznych i na odwrót. Schmieder dochodzi do wniosku, że analiza wizualnych cech danej płci w *WoW* wykazuje silny dymorfizm, będący częściowo skutkiem komunikacji pomiędzy graczami i projektantami³². Problem nadmiernie wyeksponowanych atrybutów płci podejmują także Rubenstein, Sheri Graner Ray oraz Sherry Turkle³³.

Jedno z pierwszych badań na temat roli stereotypów płci oraz obecności żeńskich postaci w grach zostało przeprowadzone w 1999 roku. Cassell i Jenkins zauważyli:

Postaci są wciąż konstruowane w oparciu o tradycyjny zestaw stereotypów genderowych, w które wpisują się napędzające

³¹ A. Rubenstein, *Idealising Fantasy Bodies*, „Iris Gaming Network” 2007, <http://theirisnetwork.org/2007/05/26/idealizing-fantasy-bodies> (dostęp: 16.05.2016).

³² Ch. Schmieder, *World of Maskcraft vs. World of Queercraft?*..., s. 8.

³³ A. Rubenstein, *Idealising Fantasy Bodies*; S. Graner Ray, *Gender Inclusive Game Design: Expanding the Market*, Charles River Media, Hingham, MA 2004; S. Turkle, *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, Simon & Schuster, New York 1984; eadem, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, New York 1995.

rozgrywkę dobre, lecz bierne księżniczki, oraz złe, nacechowane erotycznie kobiety, które protagonista musi pokonać, aby osiągnąć cel³⁴.

Pierwsze zmiany na rynku gier nastąpiły, gdy Roberta Williams, współzałożycielka firmy Sierra On-Line, zaczęła wprowadzać kobiece postaci do serii *King's Quest* w 1989 roku. Jednak w przemyśle rozrywkowym wciąż dominują brutalne gry pobawione pozytywnych i silnych bohaterek kobiecych. Chociaż od publikacji książki *From Barbie to Mortal Kombat* minęło ponad dziesięć lat, świat komercyjnych gier komputerowych nie wzbogacił się dotąd o interesujące przykłady żeńskich postaci.

Dlatego większość dyskusji o rolach genderowych w grach koncentruje się na kobiecej postaci wszech czasów, czyli Larze Croft. Cal Jones, recenzentka „PC Gaming World”, zapytana o znaczenie Lary jako postaci kobiecej, zauważa jednak, że „nie jest ona wcale wielką feministyczną ikoną, na jaką Eidos chciał ją wykreować. Jest zaledwie fantazją i do tego niemożliwą do osiągnięcia dla nas, kobiet”³⁵. Michelle Goulet z „Game Girlz” dodaje, że „nie jest łatwo wymagać szacunku wobec kobiecych postaci, kiedy przypominają one striptizerki z rewolwerami i wydają się tykającymi bombami erekcyjnymi”³⁶. Anne Schleiner postrzega Larę Croft w nieco bardziej pozytywnym świetle – jako pierwszą wyrazistą postać kobiecą w „męskim” świecie gier przygodowych i FPS. Zauważa, że wcześniej awatary w tego typu grach przejawiały wyłącznie męskie cechy, z wyjątkiem księżniczek, stanowiących nagrody w takich grach jak *Prince of Persia*, *Double Dragon* i w innych tytułach sprowadzających kobiety do roli nagród³⁷.

34 *From Barbie to Mortal Kombat*, eds. J. Cassell, H. Jenkins, The MIT Press, New York–London 1999, s. 8.

35 *Ibidem*, s. 339.

36 *Ibidem*, s. 341.

37 A.M. Schleiner, *Does Lara Croft Ware Fake Polygons: Gender Analysis of the '1st Person Shooter/Adventure Game with Female Heroine' and*

Schleiner podkreśla jednak, że Lara Croft to zarazem „wyidealizowany, wiecznie młody, kobiecy automat, plastyczna i dobrze wytrenowana technozabawka stworzona przez mężczyzn i dla męskiego oka”³⁸. Dla potwierdzenia swojej obserwacji Schleiner przywołuje przykład „modu” (modyfikacji gry) *Tomb Raider Anniversary Nude Patch*, który polega na... rozbieraniu bohaterki. W tym przypadku trudno zgodzić się z cytowaną wcześniej opinią Aarsetha twierdzącego, że walory wizualne postaci są nieistotne dla rozgrywki. Tutaj ciało Lary Croft staje się tematem i celem gry, a gracze z pewnością nie traktują go jak transparentnego obiektu. Paradoksalnie więc, silna postać kobieca, będąca aktywnym motorem rozgrywki, staje się jednocześnie biernym obiektem męskiego pożądania. Wielu badaczy zauważa, że „moc” Lary Croft zostaje osłabiona właśnie przez zbyt silne wyeksponowanie kobiecych kształtów, które zostały zaprojektowane z myślą o męskim odbiorcy³⁹.

Szeroki wachlarz interpretacji problemu cielesności Lary Croft rozwija Helen W. Kennedy. Na wstępie swojego wywodu podkreśla ona, że *Tomb Raider* stanowiła ważny punkt zwrotny w dotychczasowym przedstawianiu roli kobiety w grach wideo⁴⁰. W poprzednich tytułach tego samego gatunku brakowało silnej i niezależnej figury żeńskiej. Kobiety zazwyczaj wspierały bohatera męskiego; pod tym względem Lara była wyczekaną nowością dla doświadczonych graczy, jak zauważa Kennedy. Larę Croft opisuje jako bohaterkę akcji, która wkracza do gatunku zdominowanego przez mężczyzn. Nie jest ona przecież typową księżniczką na ziarnku grochu, ale silną postacią, odpowiedniczką Indiany Jonesa, który „z bronią u boku

Gender Role Subversion and Production in the Game Patch, <https://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/002409401750286976> (dostęp: 20.08.2019).

38 *Ibidem*.

39 B. Richard, J. Zaremba, *Gaming with Grrls...*, s. 285.

40 H.W. Kennedy, *Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis*, „Game Studies” 2002, vol. 2 (2), <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy> (dostęp: 15.06.2016).

przemierza pełne niebezpieczeństw pustkowia⁴¹. Larę można także postrzegać jako *femme fatale*, czynny, lecz wysoce nacechowany erotycznie obiekt męskiego pożądania, lub interpretować w świetle teorii queer – męski gracz musi przecież przekroczyć granicę płci i utożsamić się z postacią żeńską.

Chociaż Kennedy analizuje bohaterkę *Tomb Raider* na wielu płaszczyznach, ostatecznie wysnuwa wnioski, do których doszli także wspomniani już wcześniej badacze:

Powinniśmy zachęcać do produkcji większej różnorodności reprezentacji kobiecości niż te obecnie oferowane przez przemysł oraz stymulować powstawanie innowacyjnych i alternatywnych wizerunków mężczyzn i kobiet, wykraczających poza stereotypy⁴².

Być może główny nurt przemysłu gier wideo powinien zacząć edukować swoich konsumentów i stawiać przed nimi wyzwania, także w zakresie przekraczania stereotypów płciowych, aby przeciwdziałać skrajnej dyskryminacji i seksizmowi unaocznionych m.in. przez tzw. aferę Gamergate rozpętaną w 2014 roku.

Postać sterowana przez sztuczną inteligencję

Oprócz postaci grywalnych istnieją także takie, którymi gracz nie może sterować w sposób bezpośredni. Świat gry może być wypełniony postaciami niegrywalnymi, które reagują na poczynania gracza i z tego powodu bardzo często przypisuje się im sprawczość oraz intencjonalność⁴³. Ponieważ jednak nie każda postać niegry-

⁴¹ *Ibidem*.

⁴² *Ibidem*.

⁴³ J. Parsler, *The non-player agent in computer role-player games*, „Journal of Gaming and Virtual Worlds” 2010, vol. 2 (2), s. 136–137.

walna reaguje na działania gracza, Parsler wprowadza termin „niegrywalnych agentów” (NPA – *non-player agents*), które przejawiają pewien poziom intencjonalności. Omawia także problem sprawczości w odniesieniu do postaci NPA oraz wprowadza podział na sprawczość postrzeganą (*perceived*), nabytą (*attributed*) oraz sprawczość z drugiej ręki (*second-hand*). Dwie pierwsze kategorie opisują sprawczość będącą następstwem interakcji, w które gracz wchodzi z postaciami NPA. W drugim przypadku sprawczość postaci jest pojmowana jako atrybut przypisany jej przez projektanta gry.

Poza podziałem na postaci NPC i NPA istnieje wiele innych typologii uwzględniających problem sprawczości. Egenfeldt-Nielsen, Smith oraz Tosca wprowadzili podział, biorąc pod uwagę poziom możliwej interakcji gracza z postacią. Swoją taksonomię rozwinęli w oparciu o cztery rodzaje postaci: sceniczne (*stage*), funkcjonalne (*functional*), epizodyczne (*cast*) oraz grywalne (*player*)⁴⁴. Postaci sceniczne, podobnie jak NPC, są częścią dekoracji i nie można budować z nimi żadnej relacji. Funkcjonalne z kolei działają podobnie do postaci NPA i pełnią bardzo ogólne funkcje w świecie gry. Można na przykład nawiązać z nimi dialog lub je zaatakować (patrz *GTA IV*, *Fallout 3*). Postaciom epizodycznym przypisane są konkretne funkcje, ściśle związane z rozwojem fabuły. Mogą one odpowiadać tylko za wymianę dóbr materialnych z postacią grywalną i nie muszą pełnić bardziej złożonej roli. Natomiast zadania postaci funkcjonalnych i epizodycznych mogą się przenikać. Z tego powodu powyższa kategoryzacja może nastroczać problemy. Czwarta kategoria odnosi się do postaci grywalnych, których czynności są kontrolowane przez gracza.

Kolejna, nieco starsza kategoryzacja zaproponowana przez Marka J.P. Wolfa również dzieli postaci ze względu na sprawowane przez nie funkcje. Listę otwierają postaci grywalne, które stanowią „substytut grającej jednostki ludzkiej w diegetycznym świecie gry, a ich

⁴⁴ *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, eds. S. Egenfeldt-Nielsen, J. Heide-Smith, S. Pajares Tosca, Routledge, New York–London 2008, s. 178–179.

zadaniem jest wygrywanie, przegrywanie oraz zdobywanie punktów⁴⁵. Następnie Wolf analizuje postaci PC kontrolowane przez komputer (obecne w niektórych grach typu *multiplayer*, gdzie skrypty sztucznej inteligencji mogą przejmować kontrolę nad postaciami w imieniu gracza) oraz incydentalne – podobne do funkcjonalnych – którym przypisane są zadania narracyjne i wpływające na rozwój fabuły. Trzecia kategoria obejmuje postaci neutralne, które można porównać do opisanych powyżej postaci scenicznych, obecnych w tle i budujących nastrój świata gry.

Model piwołu (*Pivot Player Character Model*) – formalny model badania postaci grywalnej w grach fabularnych, traktujący postać jako punkt przecięcia się różnych elementów świata gry. Składa się z pięciu zasadniczych elementów postaci gracza, postaci niegrywalnych, rekwizytów i wyposażenia, interfejsu i sprawczości. Postać gracza stanowi centralny punkt modelu, zaś pozostałe jego elementy funkcjonują wokół niego i analizowane są z jego perspektywy. Postać gracza składa się z dwóch warstw, samego gracza oraz sterowanej postaci. O ile gracz przynależy do przestrzeni rozgrywki, znajdującej się poza samą grą, postać funkcjonuje w obrębie tej ostatniej. Kiedy gracz przyjmuje tożsamość postaci, postrzega świat gry jej oczami i staje się integralną częścią gry*.

* Pełna analiza w oparciu o omówiony model teoretyczny została przeprowadzona w pracy doktorskiej *Pivoting the Player. A Methodological Toolkit for Player Character Research in Offline Role-Playing Games* oraz w artykule *Pivoting the Player: A Framework for Player Character Research in Offline Computer Role-playing Games*.

45 J.P.M. Wolf, *The Medium of the Video Game*, University of Texas, Press Austin, TX 2002, s. 98.

Kwestia sprawczości oraz emancypacji gracza została także omówiona przez Lankoskiego. Badał on relację pomiędzy graczem a projektantem gry, który wytycza cele, przygotowuje skrypty, określa zakres czynności oraz odpowiada za tworzenie atrybutów, z których gracz formuje następnie swoją postać. Dlatego, jak argumentuje T.L. Taylor, analizując postać, warto zapoznać się ze specyfiką mechanizmów, które wpływają na świat gry, zanim jeszcze gracz wejdzie z nim w interakcję⁴⁶.

U T.L. Taylor kwestie związane z projektowaniem prowadzą do dyskusji nad tożsamością *online* oraz ucieleśnieniem *awatarów* w wirtualnych światach i grach typu MMO (*massive multiplayer online*). Taylor zadaje następujące pytanie: „Jak to możliwe, że projektanci mający ambitne, często utopijne wizje świata pełnego różnorodności, ostatecznie dostarczają produkt, który tak dalece ogranicza tożsamość cielesną postaci?”⁴⁷. Powyższą sytuację Taylor tłumaczy decyzjami natury organizacyjnej i ekonomicznej. Zwraca także uwagę na fundamentalną rolę projektantów i programistów w kształtowaniu wirtualnych przestrzeni.

Należy także zauważyć, że przesunięcie punktu ciężkości z postaci grywalnych na NPC (w zależności od stosowanej terminologii: „niegrywalnych agentów”, postaci „funkcjonalnych” czy kontrolowanych przez komputer postaci „incydentalnych”) lub na postaci samogrywalne wymaga zakwestionowania *stricte* antropocentrycznej perspektywy badawczej, zgodnie z którą to gracz i ucieleśniona przez niego postać są centralnymi elementami gry. Pomocna tutaj może okazać się teoria aktora-sieci (ANT, *actor-network theory*) Bruno Latoura, mająca od lat zastosowanie w naukach społecznych, lub tzw. nowy materializm, podejmujący m.in. kwestie aktywności i sprawczości szeroko pojętej materii. Takie spojrzenie pozwala przeformułować rolę gracza, zagadnienie sprawczości, aktywności i interaktywności oraz zadać na nowo pytanie, czym jest postać w grach wideo.

46 T.L. Taylor, *Intentional Bodies: Virtual Environment and the Designers that Shape Them*, „International Journal of Engineering Education” 2003, vol. 19 (1), s. 25.

47 *Ibidem*, s. 26.

Wnioski

Opracowując typologię postaci oraz modeli ich tworzenia, Egenfeldt-Nielsen, Smith i Tosca stwierdzili, że niewielu badaczy zajmowało się do tej pory postaciami w grach, mimo iż tego typu badania mają bogatą tradycję w literaturoznawstwie⁴⁸. Jak się okazuje, powyższe stwierdzenie odbiega nieco od prawdy. Postaci w grach wideo były i wciąż są analizowane z wielu perspektyw, czego dowodzi niniejszy rozdział. Ze względu na multimodalność gier, ważne jest, aby zarysować interdyscyplinarność perspektyw badawczych, czerpiąc np. z filmoznawstwa i literaturoznawstwa (studiując warstwę opisową postaci) czy teatrologii, przydatnej w rozumieniu konstrukcji ucieleśnionej postaci i różnic między postacią potencjalną a jej realizacją podczas rozgrywki. Bardzo pomocne może okazać się też zaplecze medioznawcze, koncentrujące się na specyfice cyfrowego medium sieciowego, które przyczynia się do budowania złożonych postaci w rozmaitych gatunkach gier. Na przykład rozwój algorytmów wpływa na wiarygodność prowadzenia konwersacji z postaciami niegrywalnymi, a technologia animacji pozwala na coraz bardziej realistyczne i zróżnicowane przedstawienie ruchu, a co za tym idzie – unaocznianie indywidualnego charakteru postaci np. poprzez przypisany jej unikalny chód. Z kolei baczne obserwowanie coraz to nowych gatunków, takich jak gry idle, pozwala na nieustanne kwestionowanie definicji i dotychczasowych teorii.

Należy zauważyć, że przemysłowe narzędzia teoretyczne mogą nie tylko wpłynąć na projektantów gier, ale mają też możliwość uczynienia z graczy konsumentów bardziej wymagających i świadomych kulturowo. Z czasem proces tworzenia postaci w grach może stać się mniej stereotypowy i bardziej kreatywny, odbiegając od wyświechtanej normy dominującej w danym gatunku. Żeby jednak gry mogły przekształcić się w ciekawsze formy, zarówno ich twórcy, jak

⁴⁸ *Understanding Video Games...*, s. 179.

i odbiorcy powinni tworzyć i grać ze świadomością istnienia powtarzalnych schematów. Tylko wtedy istnieje szansa na przewrotność widoczną w takich tytułach jak na przykład *The Stanley Parable*, *The Beginner's Guide* czy automatyczna gra *idle* – *Progress Quest*.

Bibliografia

- Aarseth E., *Genre Trouble, Narrativism and the Art of Simulation*, [w:] *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, eds. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, New York, MA 2004.
- Adams E., A. Rollings, *Fundamentals of Game Design*, Pearson Prentice Hall, New Jersey 2007.
- Apter E., *Technics of the Subject: The Avatar Drive*, „Postmodern Culture”, vol. 18 (2), <http://www.pomoculture.org/2013/09/05/technics-of-the-subject-the-avatar-drive/>.
- Atkins B., *More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form*, Manchester University Press, Manchester 2003.
- Boellstorff T., *Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton University Press, Princeton, NJ 2008.
- Bryce J., J. Rutter, *Gendered Gaming in Gendered Space*, [w:] *Handbook of Computer Game Studies*, eds. J. Raessens, J.H. Goldstein, The MIT Press, Cambridge, MA 2005.
- Campbell J., *The Hero with a Thousand Faces*, Fontana Press, London 1993.
- Carr D., *Playing with Lara*, [w:] *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*, eds. G. King, T. Krzywinska, Wallflower Press, London 2002.
- Doyle D., *The Body of the Avatar: Rethinking the Mind-Body Relationship in Virtual Worlds*, „Journal of Gaming and Virtual Worlds” 2009, vol. 1 (2), s. 131–141.
- Ensslin A., *Respiratory Narrative: Multimodality and Cybernetic Corporeality in Physio-Cyertext*, [w:] *New Perspectives on Narrative and Multimodality*, ed. R. Page, Routledge, New York–London 2009.
- Eskelinen M., *The Gaming Situation*, „Game Studies: The International Journal of Computer Game Research” 2011, vol. 1 (1), <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen> (dostęp: 13.04.2016).

- Fizek S., *Od Pac Mana do Lary Croft. Jak badać postać w grach wideo?*, „Kultura i Historia” 2015, <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/5470> (dostęp: 17.06.2016).
- Fizek S., *Pivoting the Player: A Framework for Player Character Research in Offline Computer Role-playing Games*, „Journal of Gaming and Virtual Worlds” 2014, vol. 6 (3), s. 215–234.
- Fizek S., *Pivoting the Player. A Methodological Toolkit for Player-Character Research in Offline Role-Playing Games*, praca doktorska, Bangor University 2012.
- Fizek S., M. Wasilewska, *Embodiment and Gender Identity in Virtual Worlds: Reconfiguring our ‘Volatile Bodies’*, [w:] *Creating Second Lives: Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual*, eds. A. Ensslin, E. Muse, Routledge, New York–London 2011.
- Frasca G., 2001, *Rethinking Agency and Immersion: Videogames as a Means of Consciousness-raising*, <http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0378.pdf> (dostęp: 11.05.2016).
- From Barbie to Mortal Kombat*, eds. J. Cassell, H. Jenkins, The MIT Press, New York–London 1999.
- Game Cultures: Computer Games as New Media*, eds. J. Dovey, H.W. Kennedy, Open University Press, Berkshire 2006.
- Graner Ray S., *Gender Inclusive Game Design: Expanding the Market*, Charles River Media, Hingham, MA 2004.
- Haraway D., *A Cyborg Manifesto. Science, Technology and Socialist-feminism in the Late Twentieth Century*, [w:] *The Cybercultures Reader*, eds. D. Bell, B.M. Kennedy, Routledge, London–New York 1984.
- Howard J., *Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives*, AK Peters, Wellesley, MA 2008.
- Kennedy H.W., *Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis*, „Game Studies” 2002, vol. 2 (2), <http://www.game-studies.org/0202/kennedy> (dostęp: 15.06.2016).
- Lankoski P., *Characters in Computer Games: Toward Understanding Interpretation and Design*, publikacja konferencyjna DiGRA Level Up 2003, http://www.digra.org/dl/order_by_author?publication=Level%20Up%20Conference%20Proceedings (dostęp: 11.05.2016).

- Lehdonvirta V., *Virtual Worlds Don't Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies*, „Game Studies: the International Journal of Computer Game Research” 2010, vol. 1 (1), <http://gamestudies.org/1001/articles/lehdonvirta> (dostęp: 11.05.2016).
- Morie J.F., *Performing in (Virtual) Spaces: Embodiment and Being in Virtual Environments*, „International Journal of Performance Arts and Digital Media” 2007, vol. 3 (2, 3), s. 123–138.
- Newman J., *The Myth of the Ergodic Videogame: Some Thoughts on Player-Character Relationship in Videogames*, „Game Studies: The International Journal of Computer Game Research” 2002, vol. 2 (1), <http://www.gamestudies.org/0102/newman> (dostęp: 13.04.2016).
- Nitsche M., *Video Game Spaces*. Cambridge, MA: The MIT Press 2008.
- Novak J., M. Krawczyk, *Game Development Essentials: Game Story and Character Development*, Delmar Cengage Learning, Clifton Park, NY 2005.
- Parsler J., *The non-player agent in computer role-player games*, „Journal of Gaming and Virtual Worlds” 2010, vol. 2 (2), s. 135–143.
- Perlin K., *Can There Be a Form between a Game and a Story?*, [w:] *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, eds. N. Wadrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, London–New York 2004.
- Pisarski M., D. Sikora, *Czas bohaterów. Badania postaci w komputerowej grze fabularnej*, <http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/pisarsikora.pdf> (dostęp: 11.05.2016).
- Rehak B., *Mapping the Bit Girl: Lara Croft and New Media Fandom*, „Information, Communication and Society” 2003, vol. 6 (4), s. 477–496.
- Richard B., J. Zaremba, *Gaming with Grrls: Looking for Sheroes in Computer Games*, [w:] *Handbook of Computer Game Studies*, eds. J. Raessens, J. Goldstein, The MIT Press, Cambridge, MA 2005.
- Rubenstein A., *Idealising Fantasy Bodies*, „Iris Gaming Network” 2007, <http://theirisnetwork.org/2007/05/26/idealizing-fantasy-bodies> (dostęp: 16.05.2016).
- Schleiner A.M., *Does Lara Croft Ware Fake Polygons: Gender Analysis of the '1st person shooter/adventure game with female heroine' and Gender Role Subversion and Production in the Game Patch*, <https://www.mit-pressjournals.org/doi/pdf/10.1162/002409401750286976> (dostęp: 20.08.2019).

- Schmieder Ch., *World of Maskcraft vs. World of Queercraft? Communication, Sex and Gender in the Online Role-Playing Game World of Warcraft*, „Journal of Gaming and Virtual Worlds” 2009, vol. 1 (1), s. 5–21.
- Taylor T.L., *Intentional Bodies: Virtual Environment and the Designers that Shape Them*, „International Journal of Engineering Education” 2003, vol. 19 (1), s. 25–34.
- Taylor T.L., *Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds*, [w:] *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, ed. R. Schroeder, Springer-Verlag, London 2002.
- Taylor T.L., *Play between Worlds: Exploring Online Game Culture*, The MIT Press, Cambridge, MA: 2006.
- Turkle S., *Cyberspace and Identity Source*, „Contemporary Sociology” 1999, vol. 28 (6), s. 643–648.
- Turkle S., *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, New York 1995.
- Turkle S., *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, Simon & Schuster, New York, 1984.
- Ubersfeld A., *Reading Theatre I*, University of Toronto Press, Toronto 1999.
- Understanding Video Games: The Essential Introduction*, eds. S. Egenfeldt-Nielsen, J. Heide-Smith, S. Pajares Tosca, Routledge, New York–London 2008.
- Wolf J.P.M., *The Medium of the Video Game*, University of Texas Press, Austin, TX 2002.
- Zagal J., *Towards an Ontological Language for Game Analysis*, publikacja konferencyjna Changing Views: Worlds in Play: Digital Games Research Conference, Vancouver, USA 2005, <http://users.soe.ucsc.edu/~michaelm/publications/zagal-digra2005.pdf> (dostęp: 16.07.2016).

Maria B. Garda

Gatunek

Pierwsze gatunki gier wideo były efektem przetwarzania praktyk kulturowych i wzorców gatunkowych znanych z innych mediów. Gry arkadowe, takie jak popularne produkcje Atari z lat siedemdziesiątych XX wieku, naśladowały różne dyscypliny sportowe, między innymi tenis lub hokej. Początki gier cRPG (*computer Role-Playing Game*) sprowadzały się w dużej mierze do jak najwierniejszego odwzorowania systemów gier fabularnych w rodzaju *Dungeons & Dragons*. Z kolei gry akcji, w których strzelamy do celu, takie jak FPS (*First Person Shooter*), wywodzą się między innymi od strzelnic, znanych jeszcze z jarmarków. Można zatem powiedzieć, że rodzaje elektronicznej rozrywki wyrastają z wcześniejszych praktyk kulturowych osadzonych w rzeczywistości fizycznej.

Z czasem jednak gry wideo ewoluowały i zaczęły obierać w zupełnie nowe, niespotykane nigdzie indziej znaczniki gatunkowe. Ukształtowały one repertuar gatunkowy, którym dzisiaj posługują się gracze. W pół wieku po komercyjnym debiucie *Ponga* (Atari, 1972), gry wideo mają rozbudowany system gatunkowy, który łączy w sobie zarówno elementy wyjątkowe, charakterystyczne tylko dla tego medium, jak i znane z literatury, kina, komiksu, malarstwa, teatru czy telewizji. Warto także pamiętać, że ta zależność cechuje się sprzężeniem zwrotnym. Znajomość gatunków gier cyfrowych

jest cenną kompetencją kulturową, potrzebną również do zrozumienia tekstów tworzonych w innych mediach, a być może nawet niezbędną do zrozumienia kultury współczesnej w ogóle.

Definiowanie gatunku

Terminologia stosowana w badaniach systemów gatunkowych poszczególnych mediów różni się między sobą. Mówiąc o gatunkach w grach wideo, będziemy nierzadko posługiwać się innymi pojęciami niż badacze literatury czy filmu. Nie oznacza to jednak, że terminy stosowane przez literaturoznawców lub filmoznawców są całkowicie nieprzydatne dla analizy doświadczenia rozgrywki, i *vice versa* – terminy wypracowane przez groznawców nie mogą być wykorzystywane przez badaczy innych tekstów kultury. Część pojęć, a nawet problemów badawczych wydaje się wspólna dla wszelkich studiów genologicznych wywodzących się z zachodniego kręgu kulturowego. Warto jednak pamiętać, na co zwraca uwagę literaturoznawca Jean-Marie Schaeffer, że zapożyczenia interdyscyplinarne w genologii prowadzą najczęściej do nieporozumień i impasów teoretycznych; dlatego jego zdaniem najlepiej analizować każdy obszar gatunkowości w ramach jego własnej tradycji epistemologicznej, a więc w ramach dorobku danej dyscypliny¹. Postulat ten wydaje się zdroworozsądkowy, lecz biorąc pod uwagę interdyscyplinarny charakter badań nad grami wideo, bardzo trudny do osiągnięcia.

Co więcej, rzadko kiedy mamy do czynienia ze spójnością terminologiczną nawet w ramach jednej dyscypliny. Zazwyczaj każdy genolog proponuje własne kryteria typologiczne, przy czym rzadko

¹ Za: D. Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique: fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, praca doktorska, 2011, s. 52–55. Źródło: https://www.academia.edu/2999430/Des_typologies_mecaniques_a_lexperience_esthetique_fonctions_et_mutations_du_genre_dans_le_jeu_video (dostęp: 30.05.2017).

które spośród nich są uznawane za paradygmatyczne. W efekcie nie ma żadnego konsensusu, co z pewnością wypunktowuje semiotyk Daniel Chandler, pisząc, że to, co dla jednego badacza jest gatunkiem, dla drugiego będzie podgatunkiem, a dla jeszcze innego „techniką, stylem, formułą albo grupą tematyczną”². Groznawca Dominic Arsenault posuwa się nawet o krok dalej, mówiąc wprost o „wielkiej gatunkowej iluzji” (*The Great Genre Illusion*), przez którą rozumie nieodzowną niejasność kategorii gatunku. Jego zdaniem „gatunek” (*genre*) jest terminem tak ogólnym, że nie ma więcej do zaoferowania dyskursowi akademickiemu niż słówko „takie-coś” (*thingy*)³.

Jako badacz wywodzący się z kręgu kultury frankofońskiej, Arsenault zwraca uwagę na fakt, że zapożyczone do angielskiego francuskie słowo *genre* otoczone jest w literaturoznawstwie anglo-amerykańskim nimbem pojęcia specjalistycznego, którego wszakże w języku wyjściowym nie posiada⁴. Świadomość uwarunkowań międzykulturowych i językowych nomenklatury genologicznej, czy też szerzej – humanistycznej, jest szczególnie istotna dla badacza polskiego, gdyż groznawstwo jako młoda i lokalna gałąź *game studies* jest niejako skazane na zapożyczanie terminologii anglojęzycznej, aktualnego *lingua franca* akademii⁵. Co więcej, język angielski jest także *lingua franca* branży twórców gier i samej kultury gry. Posługiwanie się zapożyczeniami w rodzaju *gameplay*, *gaming*

² D. Chandler, *An Introduction to Genre Theory*, <https://pdfs.semanticscholar.org/9d89/b35f9abe554db8f8827390ec3898fd1afba9.pdf> (dostęp: 20.08.2019).

³ D. Arsenault, *Des typologies mécaniques...*, s. 47–51.

⁴ *Ibidem*, s. 50.

⁵ Język angielski nie był nim jednak od zawsze, co niejako zresztą odzwierciedla etymologia zapożyczonego z języka francuskiego słowa *genre*, które wywodzi się od łacińskiego *genus* (rodzaj, cecha). Co ciekawe, polski „gatunek” ma zupełnie inne korzenie i wywodzi się od niemieckiego *Gattung*, które z kolei pochodzi od starogermńskiego *gaten* (gromadzić się). Zatem kiedy przekładamy *genre* na „gatunek”, to tak naprawdę zestawiamy ze sobą słowa, których pierwotne znaczenia zasadniczo różnią się między sobą.

czy *casual* jest u nas na porządku dziennym. Warto jednak pamiętać, że, po pierwsze, terminy anglojęzyczne też bywają zapożyczeniami, a po drugie, przekład na język polski może być okazją do redefinicji i doprecyzowania znaczenia danego pojęcia. Dobrym przykładem takiej sytuacji jest znajdujący się w niniejszej publikacji tekst autorstwa Pawła Grabarczyka, w którym jest mowa o gatunkach *hardcore* i *casual*, a więc angażujących i nieangażujących⁶.

Czym zatem są gatunki i jak je definiować? Zanim omówione zostaną kryteria specyficzne dla groźnawstwa i gier wideo, warto przyrzeć się najczęściej spotykanym podejściom w badaniach mediów. Szerokiego ich przeglądu dokonuje Chandler, ale na potrzeby tego opracowania przedstawione zostaną tylko niektóre z nich: podejście biologiczne, podobieństwa rodzinnego i prototypowe⁷. Następnie przywołane zostaną badania wywodzące się z polskiej tradycji genologicznej i najnowsze propozycje z kręgu badań nad gramami wideo.

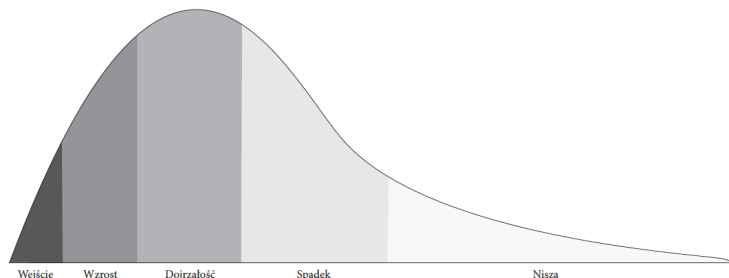
Podejście **biologiczne**, będące w ujęciu Roberta Stama „swego rodzaju esencjalizmem, w ramach którego gatunki są postrzegane jako ewoluujące w toku ustandaryzowanego cyklu życiowego”, wywodzi się między innymi od ewolucyjnej teorii rozwoju gatunków literackich autorstwa Ferdinanda Brunetière’a (1890)⁸. Prace francuskiego badacza zostały opublikowane pod koniec XIX wieku, a więc w czasie, kiedy teoria Darwina (1859) oddziaływała silnie nie tylko na nauki przyrodnicze. Z dzisiejszej perspektywy metafora ewolucyjna budzi liczne zastrzeżenia, gdyż zakłada linearny cykl życiowy gatunku, w ramach którego gatunek się konstytuuje, osiąga pewne apogeum, a następnie powoli umiera, aby rozpląnąć się w innych formach gatunkowych. Błyskotliwej dekonstrukcji tej analogii dokonał filmo-

⁶ Zob. P. Grabarczyk, *Opozycja hardcore/casual*, w niniejszej publikacji, s. 127–148.

⁷ Zob. D. Chandler, *An Introduction to Genre Theory*, s. 2–3.

⁸ Zob. F. Brunetière, *Évolution des genres dans l’histoire de la littérature*, Paris 1914. Źródło: <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k96275q> (dostęp: 30.05.2017).

znawca Rick Altman, zauważając, że w przypadku tekstów kultury mamy sytuację niczym z *Parku Jurajskiego* (1990) Michaela Crichtona, kiedy gatunki „wymarłe” istnieją wspólnie ze współczesnymi⁹. Dzisiaj echo tego podejścia można znaleźć chociażby u Daniela Cooka, który mówi o „cyklu życiowym” gatunków gier wideo (rys. 1).



Rysunek 1. Cykl życiowy gatunku

Źródło: D. Cook, *The Circle of Life: An Analysis of the Game Product Lifecycle*, „Gamasutra.com”, 15 maja 2007, http://www.gamasutra.com/view/feature/1453/the_circle_of_life_an_analysis_of_.php, (dostęp: 30.05.2017), s. 2. Oprac. M. Rawska, M. Składanek.

Jego zdaniem każdy gatunek „rozwija się w czasie, podczas gdy gracze odkrywają [go], zakochują się w nim, stają się nim znudzeni i kierują się ku innym formom rozrywki”¹⁰. Jednocześnie sam zwraca uwagę na fakt, że taki cykl nie jest uniwersalny, a niektóre gatunki powracają po latach (*match tile*) lub nigdy nie tracą na popularności (cRPG)¹¹.

⁹ Zob. R. Altman, *Film/Genre*, British Film Institute, London 1999, s. 70.

¹⁰ D. Cook, *The Circle of Life: An Analysis of the Game Product Lifecycle*, „Gamasutra.com”, 15.05.2007, http://www.gamasutra.com/view/feature/1453/the_circle_of_life_an_analysis_of_.php, (dostęp: 30.05.2017), s. 2.

¹¹ *Ibidem*.

Podejście oparte na teorii **podobieństwa rodzinnego** Ludwiga Wittgensteina zakłada, że często nie jesteśmy w stanie wskazać cech, które są ponad wszelką wątpliwość wspólne dla gier z danego gatunku, ale raczej dostrzegamy pewien szereg podobieństw, poziom pokrewieństwa, który charakteryzuje na przykład członków jednej rodziny¹². Niektórzy genolodzy kwestionują jednak możliwość bezpośredniego przeniesienia zasady podobieństwa rodzinnego na podobieństwo tekstów kultury, ponieważ linia pochodzenia gatunków (np. literackich) nie prowadzi tak wyraźnie ku jednemu przodkowi, jak w przypadku języka¹³. Niemniej zazwyczaj zgadzają się co do tego, że „pojedyncze teksty w ramach gatunku rzadko, jeśli kiedykolwiek, przejawiają wszystkie charakterystyczne cechy (*features*) [tegoż] gatunku”¹⁴. Koncepcja Wittgensteina jest tym samym niejako w opozycji do podejścia biologicznego, gdyż odrzuca esencjonalizm, co czyni ją zdecydowanie bliższą późniejszym teoriom prototypu. W groznawstwie odwołania do Wittgensteina pojawiają się najczęściej w odniesieniu do samej kategorii „gry” i jej definicji. Niemniej koncepcja ta oddziałuje pośrednio także na badania gatunków gier wideo, ponieważ przyczyniła się do tak zwanego zwrotu lingwistycznego w humanistyce, który z kolei zaowocował zwróceniem uwagi na kontekst historyczny formowania się i funkcjonowania gatunków w kulturze, a także rolę odbiorcy w tym procesie¹⁵.

¹² Zob. L. Wittgenstein, *Dociekania filozoficzne*, tłum. B. Wolniewicz, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1983, s. 28–29.

¹³ Zob. A. Fowler, *Kinds of Literature: An Introduction to the Theory of Genres and Modes*, Harvard University Press, Cambridge, MA 1982, s. 41–44.

¹⁴ D. Chandler, *An Introduction to Genre Theory*, s. 2.

¹⁵ Zob. S. Isomaa, *Genre Theory after the Linguistic Turn: An Anti-Essentialist, Hermeneutic Approach to Literary Genres*, [w:] *Genre and Interpretation*, eds. P. Lyytikäinen, T. Klapuri, M. Maijala, Department of Finnish, Finno-Ugrian and Scandinavian Studies & the Finnish Graduate School for Literary Studies, Helsinki 2010, s. 122–127.

Kolejne podejście to wywodzące się z psycholingwistyki ujęcie gatunku w kategoriach **prototypu**, które zakłada, że pewne teksty są „powszechnie uznawane za bardziej typowe przykłady danego gatunku niż inne”¹⁶.

W tej perspektywie pewne cechy „określałyby, w jakim stopniu wybrany tytuł ma charakter prototypowy dla określonego gatunku”. Gatunki można więc postrzegać jako „rozmyte” kategorie, których nie da się zdefiniować za pomocą warunków koniecznych i wystarczających¹⁷.

Dobrym przykładem zastosowania tego podejścia jest studium literackiego gatunku fantasy autorstwa Tomasza Z. Majkowskiego, gdzie „jądrem prototypu” jest *Władca Pierścieni* J.R.R. Tolkiena¹⁸. W przypadku gier wideo najczęściej postrzega się jako prototypowe tytuły, które zainspirowały powstanie licznych „klonów” – jak miało to miejsce w wypadku gry *Doom* (id software, 1993) oraz jej naśladowców określanych jako *Doom-like* i wreszcie związanego z tym rozwoju gatunku FPS. Należy jednak być ostrożnym, aby nie stosować w takich wypadkach uproszczeń i nie zakładać monogenezy¹⁹, a więc pochodzenia danego gatunku od jednego tytułu. Narodziny gatunku FPS były efektem długoletnich przemian estetycznych i technologicznych, które skumulowały się we flagowej produkcji id software, czyniąc ją tym samym prototypową²⁰. Perspektywa prototypu zakłada również, z czym zgodziłby się Krzysztof Loska,

16 D. Chandler, *An Introduction to Genre Theory*, s. 3.

17 *Ibidem*, s. 3. Zob. J. Swales, *Genre Analysis: English in Academic and Research Settings*, Cambridge University Press, Cambridge 1990, s. 52.

18 Zob. T.Z. Majkowski, *W cieniu Białego Drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2013.

19 A. Fowler, *Kinds of Literature...*, s. 153.

20 Więcej o wczesnej historii i pochodzeniu gatunku FPS: D. Arsenault, *Video Game Genre, Evolution and Innovation*, „Eludamos. Journal for Computer Game Culture” 2009, vol. 3 (2), s. 149–176.

że jednoznaczność podziałów gatunkowych chyba zawsze była tylko złudzeniem²¹. Dany tytuł często realizuje założenia więcej niż jednego gatunku, a więc mamy do czynienia z przenikającymi się zbiorami nieostryymi (*fuzzy set*)²².

W kontekście polskiej genologii, należy odwołać się do prac założycielki łódzkiej szkoły genologicznej Stefanii Skwarczyńskiej, która zaproponowała podział na **przedmioty, pojęcia i nazwy genologiczne**. Jej zdaniem przedmioty genologiczne istnieją obiektywnie w materiale źródłowym, a więc niezależnie od myśli poznawczej. Dopiero pojęcia genologiczne są ich odzwierciedleniem poznawczym, a nazwy genologiczne określają owe pojęcia²³. Posługując się tym rozróżnieniem, możemy powiedzieć, że *Wiedźmin* (CD Projekt RED, 2007) to przedmiot genologiczny, a „cRPG” to nazwa genologiczna, która odnosi się do wspólnej wiedzy graczy i twórców, dotyczącej pojęcia cRPG. Taki trójpodział jest dalekim echem przedwojennych dyskusji w teorii rodzaju literackiego, prowadzonych w duchu sporu o uniwersalia między realistami i nominalistami.

Najbardziej współczesne podejście do postrzegania gatunków w humanistyce oferuje David A. Clearwater, który proponuje, aby postrzegać je jako **modele pojęciowe** (*conceptual models*), których użycie dowodzi, że „pole ludzkiej ekspresji przejawia się pewnymi układami (*patterns*), tendencjami i trajektoriami oraz tym, że owe układy, tendencje i trajektorie mogą odnosić się do [wybranego] medium, estetyki, ideologii, ekonomii, aktualnych wydarzeń, historii, edukacji czy też innych aspektów ludzkiej interakcji i za-

²¹ Zob. K. Loska, *Kilka uwag o problemie gatunku filmowego*, [w:] *Wokół kina gatunków*, red. K. Loska, Rabid, Kraków 2001, s. 7.

²² Zbiorem nieostrym w matematyce określamy taki zbiór, do którego elementy mogą przynależeć w różnym stopniu, wyrażonym w skali od 0 do 1.

²³ Zob. S. Skwarczyńska, *Nie dostrzeżony problem podstawowy genologii*, [w:] *Problemy teorii literatury, seria 2: Prace z lat 1965–1974*, wyboru prac dokonał H. Markiewicz, Ossolineum, Wrocław 1987, s. 98–99.

chowania”²⁴. Taka perspektywa wydaje się bardzo elastyczna i pozwala na wieloaspektową analizę wybranych gatunków, pozbawioną piętna esencjalizmu.

Wszelkie propozycje definicji gatunkowych można także podzielić, podążając za rozróżnieniem wprowadzonym przez Tzvetana Todorova, na teoretyczne i historyczne. **Gatunki teoretyczne** są kategoriami *a priori*, których powstanie jest oparte przede wszystkim na logicznej dedukcji w oparciu o charakterystykę formy sztuki, a nie analizę konkretnych prac. Natomiast **gatunki historyczne** stanowią indukcyjnie wypracowane podziały, grupujące konkretne dzieła poprzez komparatystykę²⁵. W przypadku gier wideo podział ten jest bardzo wyraźnie widoczny, ponieważ z jednej strony mamy gatunki historyczne tożsame z pojęciami funkcjonującymi w branży gier, a z drugiej kategorii teoretyczne, które zaczynają być wypracowywane przez rozwijające się groźnawstwo.

Klasyfikacje popularne

Jeszcze kilkanaście lat temu, na co swego czasu zwracał uwagę Piotr Sitarski, wszelkie klasyfikacje pochodziły „przede wszystkim od amatorów gier komputerowych, przeznaczonej dla nich prasy i książek oraz z poczynań marketingowych przedsiębiorstw zajmujących się produkcją i dystrybucją gier”²⁶. Klasyfikacje tego rodzaju wykorzystują etykiety gatunkowe, używane przez praktyków i publiczność, wpisujące się najczęściej w definicję gatunków historycznych Todorova. Niezależnie od dyskusji akademickich funkcjonują one jako *de facto* gatunki w dyskursie popularnym kultury gier wideo²⁷.

24 D.A. Clearwater, *What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide*, „Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association” 2012, vol. 5 (8), s. 39.

25 Zob. T. Todorov, *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*, Cornell University Press, Ithaca 1975, s. 13–14.

26 P. Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Rabid, Kraków 2002, s. 26.

27 Zob. D. Chandler, *An Introduction to Genre Theory*, s. 2.

Typologie popularne rozróżniają gry wideo pod względem oferowanych rodzajów doświadczenia rozgrywki, ale także zawartości, wyglądu i bardzo wielu innych wyróżników. Za doborem kryteriów klasyfikacji nie stoi żadna usystematyzowana logika, a kolejne etykiety gatunkowe powstają niejako *ad hoc*, w miarę potrzeby i w reakcji na nowo powstające gry. Początkowo sygnalizowane odrębności dotyczyły głównie sposobów sterowania lub ogólnego charakteru działań podejmowanych w grze. Jednak wraz z postępującym różnicowaniem się konwencji i powstawaniem wielu podgatunków zaczęły ujawniać się także inne kryteria, odnoszące się do pozostałych aspektów doświadczenia rozgrywki. Prześledzenie tego procesu przy wykorzystaniu źródeł pochodzących z różnych dyskursów mówienia o grach i obecnych w procesie transmisji gatunkowej może rzucić światło na postępujący wzrost złożoności systemów klasyfikacji gatunkowej.

Jedną z pierwszych publikacji omawiających gry wideo jako niezależną formę twórczości artystycznej była książka *The Art of Computer Game Design* autorstwa Chrisa Crawforda, znanego szczególnie w latach osiemdziesiątych XX wieku amerykańskiego twórcy gier. Podzielił on gry na dwa podstawowe rodzaje: gry zręcznościowe i akcji (m.in. *paddle games*²⁸, gry wyścigowe, gry labiryntowe) oraz gry strategiczne (m.in. gry przygodowe, gry wojenne)²⁹. Pierwsze z nich były związane z grami znanymi z automatów arkadowych, gdzie często istotne znaczenie miała maestria obsługi kontrolera. Natomiast drugie z tytułami na mikrokomputery, gdzie średni czas rozgrywki był znacznie dłuższy niż na automatach, więc obowiązywały inne strategie grania. Klasyfikacja Crawforda bardzo wyraźnie odzwierciedlała specyfikę współczesnego mu okresu historycznego rozwoju gier wideo. Warto jednak zauważyć, że autor był świadom potencjalnych niedoskonałości swojej typologii i sam podkreślał, że proponowane

²⁸ *Paddle games* (pot. „wioselka”) – gry z pokrętłem sterującym.

²⁹ Zob. Ch. Crawford, *The Art of Computer Game Design*, Osborne/McGraw-Hill, Berkeley 1982, s. 25.

pojęcia zostaną w przyszłości zweryfikowane. W jego przekonaniu owej weryfikacji miała dokonać „niewidzialna ręka rynku”, a więc samoistny rozwój przemysłu gier wideo.

Gry arkadowe – pierwszy rodzaj gier wideo, który wraz z sukcesem komercyjnym *Ponga* (Atari, 1972) zyskał dużą popularność i wkrótce rozwinął swoją odrębną estetykę. Istotę doświadczenia rozgrywki w grach arkadowych można streścić w jednym zdaniu, przypisywanym często Nolanowi Bushnellowi (założycielowi Atari): „Łatwo grać, trudno wygrać” (*Easy to play, hard to master*); dlatego „granie w gry arkadowe jest kosztowne, szczególnie dla mało doświadczonych graczy”^{*}. Zdaniem Carly A. Kocurek gry arkadowe „ćwiczą graczy w zachowaniach związanych z grami, nagradzając ich punktami, [dodatkowym] czasem grania i dostępem do dalszych poziomów gry, albo też wprost porównując ich z innymi grającymi na listach najlepszych wyników”^{**}.

^{*} C.A. Kocurek, *Coin-Operated Americans. Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade*, Minnesota Press, Minneapolis-London 2015, s. 10.

^{**} *Ibidem*, s. 18.

Na gruncie polskim pierwsze klasyfikacje gier pojawiały się już w kultowym piśmie „Bajtek” w połowie lat osiemdziesiątych XX wieku³⁰. Niemniej pierwsze, encyklopedyczne wręcz w swej

³⁰ Autor artykułu proponował następujące rodzaje gier: gry zręcznościowo-sprawnościowe (*Arcade*), przygodowo-tekstowe (*Adventure*), graficzno-przygodowe (*Graphic Adventure*), strategiczne (*Strategic*) i symulacyjne (*Simulation*). Zob. J. Rodek, *Demon gry*, „Bajtek” 1985, nr 1 (1), s. 25.

naturze omówienie rodzajów gier miało miejsce w drugiej połowie kolejnej dekady. Autorzy *Biblia komputerowego gracza* (1998) opracowali swoje kompendium w takiej formie, że mogłoby ono stanowić dodatek do innego kultowego czasopisma – „Secret Service” (1993–2001), z którym zresztą współpracowali. Osadzenie publikacji w ówczesnym dyskursie recenzowania gier oznaczało użycie wielu określeń slangowych, specyficznego poczucia humoru oraz tendencję do waloryzowania omawianych tytułów pod kątem „przełomowości rozgrywki”. Zgodnie z formułą swoistych „list przebojów”, popularnych zresztą do dzisiaj w publicystyce growej, przyjęto strategię stworzenia kanonu arcydzieł gatunkowych, wybierając arbitralnie po dziesięć najlepszych produkcji w danej kategorii. Wymieniono następujące rodzaje gier: strzelaniny, gry platformowe, gry labiryntowe, bijatyki, gry sportowe, wyścigi samochodowe, symulatory, gry przygodowe, gry *role-playing*, gry wojenne, gry ekonomiczne i trójwymiarowe strzelaniny³¹. Przywołuję całą listę, ponieważ ponownie stanowi ona niezwykle cenny zapis pewnego etapu rozwoju medium. Przykładowo podział na strzelaniny i trójwymiarowe strzelaniny ukazuje moment przejściowy, kiedy przyszłe gry FPS stopniowo wypierały gry dwuwymiarowe. Widoczne są także pewne niejasności w nomenklaturze, gdyż niektóre tytuły można przypisać do więcej niż jednego gatunku. Co, jak wiemy, nie jest wcale błędem, ale w kontekście przyjętej formuły rankingu rodziło pewne trudności. Autorzy dążyli do jednoznacznych zaszeregowień, dokonując czasem trudnych i dyskusyjnych wyborów³². Inną istotną kwestią jest brak polskich gier w rankingach, a więc skupienie się na kanonie międzynarodowym z pominięciem lokalnej recepcji

31 Zob. P. Gawrysiak, P. Mańkowski, A. Uchański, *Biblia komputerowego gracza*, Iskry, Warszawa 1998, s. 350.

32 Przykładowo szeroko dyskutowane nawet w recenzjach tej publikacji było umieszczenie *Another World* na liście gier przygodowych, gdzie w zaproponowanej definicji gatunku prawie odrzucono elementy zręcznościowe.

gatunków. Przyjęta przez autorów *Biblii komputerowego gracza* perspektywa historyczna powoduje, że nawiązania do tytułów wyprodukowanych nad Wisłą pojawiają się w tej publikacji niestety tylko sporadycznie.

Zarówno praca Crawforda, jak i *Biblia komputerowego gracza* stanowią doskonale źródło do badania kultury gier wideo okresu, w którym powstały, ale nie dają wglądu w kryteria gatunkowych rozgraniczeń. Obydwie klasyfikacje powstały we wczesnym etapie rozwoju lokalnych rynków gier, kiedy dopiero wykształcał się język oraz poetyka tego medium, a więc operowały w dużej mierze nazwami umownymi. Obecnie można powiedzieć, że system gatunkowy okrzepł, na co dowodem są – w moim przekonaniu – aktualne trendy w projektowaniu gier niezależnych, których nie wyznaczają jedynie nowe propozycje gatunkowe lub najpopularniejsze gatunki głównego nurtu, ale również odświeżone wersje dawnych formuł takich jak – swego czasu prawie zapomniane – gry platformowe lub *roguelike*.

Dobrym odzwierciedleniem współczesnych typologii używanych przez graczy są podziały stosowane przez platformy dystrybucji cyfrowej gier, których funkcjonowanie jest w dużej mierze oparte na efektywnej komunikacji etykiety gatunkowej. Największy tego typu serwis, czyli założony przez amerykańską firmę Valve serwis Steam, grupuje swoje produkty jedynie w ramach dziesięciu głównych gatunków: gier akcji, przygodowych, strategii, RPG, niezależnych, MMO, prostych gier, symulacji, wyścigów i gier sportowych³³. Warto zauważyć, że kategorie używane przez Steam nie korzystają z jednego wspólnego kryterium, ale są pod tym względem dość arbitralne i zdają się mieszać pojęcia z różnych poziomów rozumienia gatunkowości. Uznane gatunki, takie jak RPG lub przygodowe, pojawiają się obok gier MMO, gier prostych i gier niezależnych. O ile dwa pierwsze charakteryzują się określonym typem mechaniki, związanym głównie z „motywowanym narracyjnie

³³ Zob. „Steam”, Gry [zakładka głównego menu], 05.05.2014, <http://store.steampowered.com/?l=polish> (dostęp: 30.05.2017).

postępem w grze”³⁴, to pozostałe są powiązane z wykorzystaną technologią (MMO), stylem rozgrywki (proste gry) czy kontekstem instytucjonalnym (niezależne). Poza tym zarówno gra RPG, jak i przygodowa mogą zaliczać się do jednej, a nawet wszystkich pozostałych kategorii jednocześnie. Mogłaby przecież istnieć niezależna prosta fabularna gra sieciowa. Ten przykład uzmysławia, że jedna etykieta gatunkowa już nie wystarcza, aby wśród różnorodności dzisiejszych gier wideo opisać konkretne doświadczenie rozgrywki. Dlatego gry z przypisanym tagiem, odnoszącym się do makro gatunku RPG, posiadają także inne skorelowane określenia gatunkowe, jak w przypadku inauguracyjnej części serii *Dragon Age* – „Fantasy”, „Wiele zakończeń” (*Multiple Endings*), „Rozbudowana historia” (*Story Rich*) – czy pierwszego *Wiedźmina*: „Fantasy”, „Dla dorosłych” (*Mature*), „Wybory mają znaczenie” (*Choices Matter*), „Golizna” (*Nudity*).

Interesującym przykładem oddolnej definicji gatunku jest rozwiązanie wypracowane przez miłośników gier *roguelike*. Scena twórców *roguelike* zaproponowała własną prototypową definicję gatunku. Definicja ta została oficjalnie przyjęta podczas International Roguelike Development Conference, która odbyła się w Berlinie w 2008 roku³⁵. Powstała w oparciu o cechy łączące korpus najpopularniejszych tytułów, a więc swego rodzaju kanon składający się z następujących produkcji: *Ancient Domains of Mystery* (Biskup, 1994), *Angband* (Cutler, Astrand, 1992), *Nethack* (Stephenson, 1987) oraz *Rogue* (Toy i in., 1980). Następnie wskazano własności tych gier, które są prototypowe dla gatunku, dzieląc je na własności kluczowe, takie jak śmierć nieodwracalna (*permadeath*) czy losowo tworzone środowisko gry (*randomness*), oraz własności skorelowane, takie jak tryb dla jednego gracza czy grafika ASCII³⁶. Zgodnie z założeniami zbioru rozmyte-

³⁴ E. Adams, J. Dormans, *Game Mechanics: Advanced Game Design*, New Riders, Berkeley 2012, s. 8.

³⁵ „RogueBasin”, *Berlin Interpretation*, http://www.roguebasin.com/index.php?title=Berlin_Interpretation, 2008 (dostęp: 30.05.2017).

³⁶ M.B. Garda, *Neo-rogue and the Essence of Roguelikeness*, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5).

go charakterystycznego dla podejścia prototypowego, jeśli nowa gra nie posiada niektórych elementów z listy, to nie oznacza, że nie jest *roguelike*. Podobnie, jeśli zawiera tylko część z nich, nie powoduje to od razu, że przynależy do rzeczzonego gatunku. Warto jednak pamiętać, że tego rodzaju metoda definiowania gatunków jest obciążona ryzykiem tzw. dylematu empiryka (*empiricist dilemma*), opisywanego przez Andrew Tudora:

Wybrać gatunek taki jak „western”, przeanalizować go, a następnie wymienić jego główne cechy, to zarazem popełnić błąd błędnego koła w rozumowaniu, ponieważ najpierw musimy wyodrębnić korpus tekstów, które są „westernami”. Jednak mogą one być wyodrębnione tylko na podstawie „głównych cech”, które mogą być tylko wykryte spośród innych filmów po tym, jak zostały wydzielone³⁷.

Dylemat ten towarzyszy większości projektów opartych na dobrze kanonu, a więc chociażby popularnych rankingów „najlepszych gier” danego gatunku.

Klasyfikacje groznawcze

Rozwój groznawstwa na początku XXI wieku zaowocował wzmoczoną refleksją dotyczącą istoty gatunkowości w grach wideo. Badacze zastanawiali się, co powinno stanowić główne kryterium podziałów gatunkowych. Konkurowały ze sobą dwie perspektywy – jedna skupiona na specyfice interakcji i mechaniki, a druga na stronie reprezentacyjnej gier i związanych z nią relacji intertekstualnych. Taka opozycja niejako nawiązywała do toczonych wówczas dyskusji nad istotą gier wideo, a więc sporem ludologów z narratologami³⁸. Choć dzisiaj

³⁷ Cyt. za: D. Chandler, *An Introduction to Genre Theory*, s. 2.

³⁸ Zob. G. Frasca, *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. i tłum. M. Filiciak, SWPS Academic, Warszawa 2010.

spór ten dawno wybrzmiał i ma już tylko znaczenie historyczne³⁹, to zrekonstruowanie poglądów ludologów może okazać się przydatne dla zrozumienia przemian w procesie konceptualizacji gatunków w groźnawstwie.

Wydaje się, że główną troską ludologów było postrzeganie gier wideo przede wszystkim w odniesieniu do innych gier, a nie do innych tekstów kultury, takich jak film czy literatura. Widać to po słowach Espena Aarsetha z 2004 roku, który ubolewa, że badanie gatunków gier było zaniedbywane przez całe stulecia, mimo że są one „najbardziej kulturowo bogatym i różnorodnym rodzajem ekspresji, jaki kiedykolwiek istniał”⁴⁰. Głos ten został wysłuchany, gdyż „jak zauważa Clearwater, do dzisiaj gry wideo są postrzegane i definiowane raczej „przez pryzmat koncepcji interaktywności i symulacji niż interpretacji i reprezentacji, a takie elementy jak reguły, cele czy wyniki są uznawane za bardziej istotne lub bardziej kluczowe niż historia, postać, temat lub znaczenie”⁴¹. Główne kryterium konceptualizowania gatunków było definiowane różnorako. Thomas H. Apperley, nawiązując do wcześniejszych koncepcji Aarsetha, mówił o „stylach ergodycznej interakcji”⁴², zaś Frans Mäyrä o „wewnętrznej organizacji formuły gry”⁴³, a więc przede wszystkim o stronie ludycznej doświadczenia rozgrywki.

Mark J.P. Wolf, autor jednego z pierwszych szeroko cytowanych artykułów genologicznych w obszarze *game studies*, także uważał, że ikonografia ma drugorzędne znaczenie w klasyfikacji gier, choć za-

39 Ciekawą ocenę tego sporu z perspektywy ponad dekady można znaleźć w: E. Aarseth, *Ludology*, [w:] *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York–London, 2014.

40 Zob. E. Aarseth, *Genre Trouble*, [w:] *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, eds. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, Cambridge, MA 2004, s. 48.

41 D.A. Clearwater, *What Defines Video Game Genre?*, s. 29.

42 T.H. Apperley, *Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres*, „Simulation & Gaming” 2006, no. 37 (1), s. 7.

43 F. Mäyrä, *An Introduction to Game Studies Games in Culture*, SAGE Publications Ltd., London 2008, s. 47.

kladał, że w przyszłości jej rola jako wyznacznika gatunkowego może się zwiększyć⁴⁴. W swoim tekście Wolf identyfikował 42 gatunki, z czego wiele nawiązywało do rodzajów rozgrywki znanych z gier arkadowych czy też ich późniejszych adaptacji na komputerach ośmiorbitowych, a więc między innymi „Uchylenie się” (*Dodging*) lub „Tor przeszkód” (*Obstacle Course*). Typologia ma charakter głównie opisowy i nie definiuje doświadczenia interaktywnego w odniesieniu do gier i ich ludycznej natury. Należy się zgodzić z Clearwaterem, że choć klasyfikacja Wolfa wydaje się już nieadekwatna dla klasyfikacji współczesnych tytułów, to stanowi niezwykle wartościowe opracowanie historyczne, oferujące przekonującą i funkcjonalną typologię wczesnych gier wideo obecnych na rynku amerykańskim⁴⁵.

Greg Costikyan uznaje, że kategoria gatunku ma zbliżone znaczenie dla wszystkich rodzajów gier i że „gatunki są definiowane przez wspólny zestaw podstawowych zasad mechaniki”⁴⁶. A co za tym idzie, gatunkowość w grach ma inną logikę niż w przypadku skupionego na temacie medium filmowego, zdaniem badacza zbliżoną bardziej do muzyki. Tak jak określona gra odwołuje się do konkretnego typu dynamiki rozgrywki (*gameplay dynamic*), tak – w opinii Costikyana – gatunki muzyczne są związane z pewnymi dźwiękami. W tym kontekście być może nawet bardziej adekwatne wydaje się zestawianie gier i tańca⁴⁷, ponieważ zarówno w jednym, jak i w drugim wypadku mamy do czynienia z pewną powtarzającą się mechaniką. Niemniej w szerszej perspektywie każde z wymienionych mediów charakteryzuje się swoją własną i nieodzowną specyfiką, więc wszelkie podobieństwa są raczej powierzchowne. Inna uwaga Costikyana jest znacznie cenniejsza, ponieważ dotyczy

44 *The Medium of the Video Game*, ed. M.J.P. Wolf, Austin, University of Texas Press 2002, s. 115.

45 D.A. Clearwater, *What Defines Video Game Genre?*, s. 34.

46 G. Costikyan, *Game Styles, Innovation, and New Audiences: An Historical View*, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.11155.pdf>, (dostęp: 30.05.2017), s. 4.

47 Zob. G. Kirkpatrick, *Aesthetic Theory and the Video Game*, Manchester University Press, New York 2011, s. 7.

procesu tworzenia gier, który jego zdaniem okazuje się największym sukcesem nie wtedy, kiedy powtarzamy utarte formuły gatunkowe, ale wtedy, kiedy je przekraczamy⁴⁸. Parafrazując słowa Elizabeth Cowie, konwencje gatunkowe powinny być nie tylko odgrywane (*re-played*), ale powinny być zawsze w grze (*in play*)⁴⁹.

W tym kontekście dobrze opracowana siatka gatunków teoretycznych może okazać się niezwykle pomocna. Dzięki dokładnemu zmapowaniu własności gier możliwe staje się odkrycie takich ich konfiguracji, które nie były jeszcze eksplorowane przez twórców. Espen Aarseth, Solveig Smedstad i Lise Sunnanå opracowali zupełnie nowe kryteria podziału gatunkowego gier. Na ich propozycję składa się piętnaście wymiarów klasyfikowania gry, uporządkowanych w pięciu głównych działach: (1) przestrzeń, (2) czas, (3) struktura gracza, (4) kontrola i (5) reguły⁵⁰. Przykładowo, w ramach pierwszej metakategorii wyróżniamy trzy wymiary określające przestrzeń: (a) perspektywę – ogólną (np. rzut izometryczny w *StarCraft* [Blizzard Entertainment, 1998]) lub śledzącą (np. wirtualna kamera w *Quake* [id Software, 1996]), (b) topografię – geometryczną (np. swoboda ruchów w *Quake III: Arena* [id software, 1999]) lub topologiczną (np. ograniczona ilość pozycji na szachownicy), (c) środowisko: dynamiczne (np. *Lemmings* [DMA Design, 1991]) lub statyczne (np. *Pac-Man* [Namco, 1980])⁵¹. Taki model teoretyczny jest przydatny w ramach analizy krytycznej i w proce-

⁴⁸ G. Costikyan, *Game Styles...*, s. 4.

⁴⁹ Spostrzeżenie to często przypisuje się Steve'owi Nealowi, lecz on sam zwraca uwagę w nowszych wydaniach swojego popularnego opracowania, że zawdzięcza tę uwagę właśnie Elisabeth Cowie. Zob. S. Neale, *Question of Genre*, [w:] *Film Genre Reader IV*, ed. B.K. Grant, University of Texas Press, Austin 2012, s. 189.

⁵⁰ Zob. E. Aarseth, M.S. Smedstad, L. Sunnanå, *A Multi-Dimensional Typology of Games*, DiGRA'03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up, University of Utrecht, <http://www.digra.org/digital-library/publications/a-multidimensional-typology-of-games> (dostęp: 20.08.2019).

⁵¹ Zob. *Ibidem*, s. 49–50.

sie projektowania gry, ale należy pamiętać, że nie przekłada się na doświadczenie horyzontu oczekiwań gracza, który operuje klasyfikacjami popularnymi.

Kolejnym przykładem założenia zbliżonego do projektu zespołu Aarsetha jest próba encyklopedycznego wręcz opisanie wzorców projektowania gier (*game design patterns*), podjęta przez Staffana Björka, Sus Lundgren i Jussiego Holopainena⁵². Proponują oni niejako odejście od mówienia o gatunkach znanych z dyskursu graczy, gdyż jest ich zbyt wiele i trudno je rozgraniczyć, przez co mamy do czynienia ze swego rodzaju chaosem pojęciowym. W zamian oferują nowe kategorie, które pozwolą ich zdaniem usprawnić dyskusję o projektowaniu gier. Przykładem analizowanego przez nich wzorca jest gra „Papier, kamień, nożyce”, którą następnie rozpatrują pod kątem konsekwencji, wykorzystania i relacji z innymi wzorcami⁵³. Ambitny projekt tego zespołu doprowadził do opisanie złożonej sieci współzależności ponad 700 wzorców, a liczba pozycji na liście ciągle rośnie⁵⁴.

Z kolei Ernest Adams i Joris Dormans prezentują w swoim podręczniku *Game Mechanics: Advanced Game Design* mechanistyczną perspektywę klasyfikowania gier, co wynika z pragmatycznego celu publikacji mającej służyć projektowaniu rozgrywki. Wprowadzone przez autorów kategorie gatunkowe są odzwierciedleniem podziałów funkcjonujących w branży gier komputerowych zarówno w kontekście produkcji, jak i sprzedaży. Nie chodzi jednak o to, aby skłaniać się całkowicie ku determinizmowi ekonomicznemu, a więc w wypadku gier pomijaniu chociażby aspektów estetycznych czy narracyjnych. Sami autorzy podkreślają zresztą, że „w wielu grach grafika, historia, dźwięk oraz muzyka współtworzą doświadczenie rozgrywki w takim samym stopniu. Czasami nawet w większym”⁵⁵.

52 S. Björk, S. Lundgren, J. Holopainen, *Game Design Patterns*, [w:] *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, eds. M. Copier, J. Raessens, Utrecht 2003.

53 *Ibidem*.

54 Zob. <http://www.gameplaydesignpatterns.org/> (dostęp: 30.05.2017).

55 E. Adams, J. Dormans, *Game Mechanics...*, s. 12.

Wymieniają podstawowe gatunki, takie jak gry akcji czy gry strategiczne, i klasyfikują je pod kątem pięciu rodzajów mechaniki: fizyka, ekonomia, postęp, ruchy taktyczne, społeczna interakcja⁵⁶. Każdy z gatunków ma inne proporcje zależności wobec typów mechaniki (tabela 1). Dla przykładu w grach akcji fizyka będzie istotniejsza niż w grach strategicznych, a z kolei w tych drugich większy nacisk jest kładziony na ekonomię niż w tych pierwszych. Są też takie gatunki, w których ekonomia w ogóle nie ma znaczenia, jak gry logiczne (*puzzle games*), lub gatunki, w których fizyka nie jest istotna, jak ma to miejsce w dwuwymiarowych przeglądarkowych grach społecznościowych (*social games*).

Jak w przypadku każdego zestawienia, należy pamiętać, że ma ono bardzo ograniczony termin ważności. Gry ciągle się zmieniają i choć można określić takie główne cechy, które będą trwałe dla określonego typu gier w długiej perspektywie czasowej, to bardzo trudno przewidzieć rangę parametrów skorelowanych z danym gatunkiem w danym momencie. Innymi słowy, trudno przewidzieć, które znaczniki wejdą na trwałe do repertuaru gatunkowego, a które nie, gdyż były jedynie pewnym trendem charakterystycznym dla jednego lub kilku sezonów.

Badając gatunki gier wideo, nie można zapomnieć o czynnikach technologicznych. Ian Bogost, jeden z fundatorów nurtu *platform studies*, podnosi, że użycie silnika gry takiego jak id Tech 1 – *Doom* (id software, 1993) – nie determinuje doświadczenia rozgrywki w takim stopniu, w jakim wykorzystanie konwencji *noir* wpływa na wygląd i tematykę filmu⁵⁷. To prawda, że wykorzystanie tego samego środowiska programistycznego zaowocowało falą zbliżonych do siebie gier, nazywanych nie bez przyczyny *Doom-like*. Niemniej, zauważa Bogost, w odróżnieniu od kategorii kulturowych takich jak *noir*, silnik gry jest chroniony przez prawo własności intelektualnej, a więc funkcjonuje w materialnej rzeczywistości na innych zasadach.

⁵⁶ Zob. *Ibidem*.

⁵⁷ Zob. I. Bogost, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, The MIT Press, Cambridge, MA 2006, s. 56.

Tabela 1. Typologia gatunkowa wg Adamsa i Dormansa

	Fizyka	Ekonomia	Postęp	Taktyka	Interakcja społeczna
Gra akcji	Szczegółowo zaprojektowana fizyka odwołująca poruszanie się, strzelanie, skakanie itp.	Wspomagające; punkty; życia	Predefiniowane poziomy z coraz trudniejszymi misjami; narracja wyznaczająca graczy cele		
Gra strategiczna	Prosta fizyka przemieszczania się i walki	Tworzenie jednostek, zbieranie surowców, ulepszanie jednostek, ryzykowanie życiem jednostek w walce	Scenariusze zapewniające nowe typy zwąń	Ustawianie jednostek na pozycjach, by uzyskać ofensywną lub defensywną przewagę	Skoordynowane działania, sojusze i współzawodnictwo między graczami
Gra fabularna	Stosunkowo prosta fizyka skupiona na przemieszczaniu i walce, często turowej	Przedmioty i doświadczenie nadają indywidualnych cech postaciom oraz drużynie	Narracja i wplecione misje wyznaczające graczy cel	Taktyka drużynowa	Odgrywanie ról
Gra sportowa	Szczegółowa symulacja fizyki	Zarządzanie zespołem	Sezony, zawody, turnieje	Taktyka zespołowa	
Symulator pojazdu	Szczegółowa symulacja fizyki	Ulepszanie pojazdu między misjami	Misje, wyścigi, wyzwania, zawody, turnieje		

Tabela 1 (cd.)

Fizyka	Ekonomia	Postęp	Taktyka	Interakcja społeczna
Symulator zarządzania	Dysponowanie zasobami, gospodarna rozbudowa	Scenariusze zapewniające nowe typy związań	Dysponowanie zasobami, gospodarna rozbudowa	Koordinowanie wspólnych działań, sojusze i współzawodnictwo między graczami
Gra przygodowa	Dysponowanie przedmiotami będącymi w posiadaniu gracza	Narracja motorem rozgrywki, zamki i klucze nadzorują postęp gracza		
Gra logiczna		Krótkie poziomy zapewniające coraz wyższy poziom trudności		
Gra społecznościowa	Zbieranie zasobów i tworzenie jednostek, zasoby wydawane na zindywidualizowane treści	Zadania i wyzwania wyznaczają graczowi cel		Gracze wymieniają się zasobami, mechanika zachęca ich do współpracy lub współzawodnictwa

Źródło: E. Adams, J. Dormans, *Game Mechanics: Advanced Game Design*, New Riders, Berkeley 2012, s. 8.

O ile można zastrzec bohaterów lub określoną fabułę w przypadku filmu, to zdecydowanie trudniej opatentować określoną aranżację scenografii czy sposób pracy kamery. W wypadku *Dooma* faktycznie wszystkie klony były na poziomie ludycznym bardzo do siebie zbliżone, nawet jeśli tematycznie odległe – tak jak stworzony w konwencji fantasy *Hexen: Beyond Heretic* (Raven Software, 1995). Niemniej od czasu *Quake'a* (id software, 1996) silniki gry zaczynają służyć do robienia gier z zupełnie różnych gatunków. Początkowo były to mody, takie jak *Quake Rally* (gra wyścigowa) lub *Quake Battle Chess* (remediacja szachów). Później stało się to już standardem, czego najlepszym przykładem jest Unreal Engine, na którym tworzone są bardzo różnorodne gatunkowo gry, m.in. FPS, wyścigowe, przygodowe, bijatki, a nawet gry logiczne.

Wydaje się, że podobnie jak w przypadku sporu między ludologami i narratologami, u którego źródła tkwiła umowna opozycja między doświadczeniem rozgrywki a opowiadaniem historii, tak w przypadku wczesnych dyskusji o gatunkowości w grach, opozycja między interakcją a ikonografią była niepotrzebnym przeciwstawianiem sobie dwóch zjawisk, które w rzeczywistości ze sobą współistnieją. Jak przekonująco argumentuje Clearwater, uznanie warstwy tematycznej gry za swego rodzaju „*nieinteresujący ornament*, może oznaczać, że pominęlibyśmy ważne szczegóły dotyczące projektowania (*design*) i produkcji gier, a także tego, jak są one oceniane przez widownię”⁵⁸. Granie jest procesem ciągłego doświadczania znaczników gatunkowych, nie tylko tych związanych z regułami interakcji. Gry wideo łączą w sobie i zarazem redefiniują repertuary gatunkowe pochodzące z różnych mediów, a skupienie się tylko na jednym aspekcie doświadczenia rozgrywki jest sprzeczne ze złożoną naturą efektów gatunkowych. Odpowiedzią na potrzebę bardziej zniuansowanego podejścia do tego problemu mogą okazać się typologie wielowarstwowe⁵⁹, które nie

58 D.A. Clearwater, *What Defines Video Game Genre?*, s. 33.

59 Wielowarstwowe podejście do gatunkowości jako możliwa droga dalszego rozwoju badań genologicznych w groznawstwie było

ograniczałyby się do jednego kryterium, ale uwzględniały zestaw kilku sprzężonych ze sobą wyznaczników gatunkowości.

Gerald A. Voorhees, Joshua Call i Katie Whitlock we wprowadzeniu do swojej serii wydawniczej poświęconej gatunkom gier wideo proponują trzy ujęcia gatunku: tematyczne (definiowane przede wszystkim w oparciu o warstwę reprezentacyjną), ludyczne („wewnętrzną organizację formuły gry”⁶⁰) i funkcjonalne (cel, któremu służy gra)⁶¹. Maria B. Garda rozwija tę koncepcję, spostrzegając, że warstwy te nie powinny być traktowane rozłącznie, ponieważ są współzależne. Co więcej, mają predyspozycje do tworzenia pewnych ustalonych konfiguracji (tzw. modeli fuzji gatunkowej), a więc wykształconych historycznie połączeń warstw gatunkowych. Popularnym przykładem takiego modelu jest korelacja gatunków CRPG, fantasy i angażującego (*hardcore*) czy też gier typu ukryty obiekt (*hidden object*), zagadek kryminalnych i gatunku nieangażującego (*casual*)⁶².

Spór dotyczący *differentia specifica* gatunków gier zmierzał do wskazania grupy najistotniejszych wyznaczników ludycznych, podczas gdy doświadczenie rozgrywki jest zdecydowanie bardziej heterogeniczne. Dobór narzędzi teoretycznych do analizy gatunkowej wybranej gry powinien uwzględniać specyfikę gatunków, których wzorce zostały rozpoznane. W przypadku gatunków transmedialnych (np. fantasy lub science-fiction), które często inspirują warstwę tematyczną gry, analiza ikonografii jest bez wątpienia bardzo istotna. Niemniej w przypadku warstwy ludycznej i gatunków opartych na

dyskutowane wcześniej. Zob. D. Arsenault, *Video Game Genre*, s. 156–157; T.H. Apperley, *Genre and Game Studies*, s. 21.

60 F. Mäyrä, *An Introduction...*, s. 47.

61 *Dungeons, Dragons, and Digital Denizens: The Digital Role-Playing Game*, eds. G.A. Voorhees, J. Call, K. Whitlock, Bloomsbury Publishing, New York 2012, s. 7–8.

62 Zob. M.B. Garda, *Modele fuzji gatunkowej w grach cyfrowych*, [w:] *Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej*, red. R.W. Kluszczyński, D. Rode, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2015, s. 72–74.

mechanice, istotniejsze będą narzędzia związane ze specyfiką interakcji. Zwróćmy uwagę, że podobnie sytuacja ma się w przypadku innych mediów, chociażby w kinie, gdzie ikonografia jest ważnym elementem westernu czy filmu gangsterskiego, ale już nie komedii czy melodramatu⁶³. Im bardziej złożony przekaz medialny, tym bardziej wielowymiarowe powinny być narzędzia służące jego interpretacji.

Transmisja gatunkowa

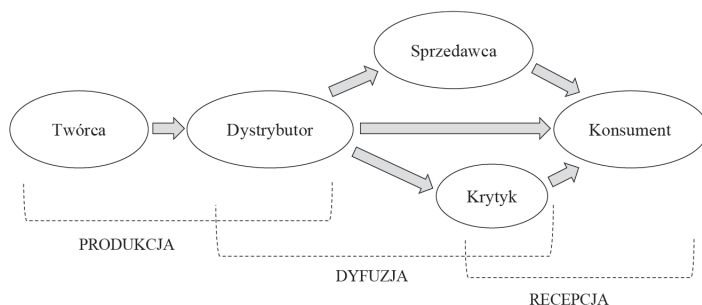
Etykieta gatunkowa – jest wykorzystywana przez praktyków i publiczność w dyskursie popularnym kultury gier wideo jako *de facto* gatunek*; wykształca się w procesie negocjacji i transmisji gatunkowej zachodzącej w relacji między twórcami, rynkiem a graczami; zdolność do rozpoznawania etykiety gatunkowej (*genre label*) jest rodzajem kompetencji kulturowej (*game literacy*).

* Zob. D. Chandler, *An Introduction to Genre Theory*, „The Media and Communications Studies Site” 1997, August 11, s. 2.

Etykiety gatunkowe stosowane w grach wideo funkcjonują na styku kilku dyskursów (m.in. twórców, recenzentów i graczy), a ich rola zaczyna być istotna od pierwszych chwil pracy nad projektem. Proces tworzenia nowej gry jest często oparty o interpretację konkretnych wzorców gatunkowych, które jako punkt odniesienia lub bezpośrednie inspiracje trafiają na pierwszą stronę Game Design Document (GDD). Kolejnym istotnym etapem negocjacji etykiety gatunkowej jest proces dystrybucji i promocji. Całość tego zjawiska, które rozpoczyna się wraz z pierwszymi

⁶³ Zob. D.A. Clearwater, *What Defines Video Game Genre?*, s. 44.

pracami koncepcyjnymi twórców gry i dotyczy wszystkich etapów przygotowania produktu aż do momentu jego wydania i dostarczenia do odbiorcy, nazywam za Arsenaultem transmisją gatunkową (rys. 2).



Rysunek 2. Model transmisji gatunkowej

Źródło: D. Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique: fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, praca doktorska, 2011, https://www.academia.edu/2999430/Des_typologies_mecaniques_a_l'experience_esthetique_fonctions_et_mutations_du_genre_dans_le_jeu_video, (dostęp: 30.05.2017), s. 132.

Transmisja gatunkowa składa się z trzech etapów: produkcji, dyfuzji i recepcji. Na etapie produkcji twórca uzgadnia identyfikację gatunkową z dystrybutorem, który od razu stara się odpowiednio spozycjonować grę w swoim katalogu wydawniczym. Niektórzy wydawcy specjalizują się w określonych gatunkach, inwestując tylko w projekty pasujące do posiadanego już doświadczenia producenckiego i wyrobionej marki. Etapem dyfuzji Arsenault nazywa okres, kiedy gra zaczyna być promowana, ale jeszcze nie trafiła do odbiorcy. W praktyce dyfuzja może czasowo nałożyć się na produkcję w sposób znaczący, szczególnie w przypadku tytułów, które są tworzone przez wiele lat. Dotyczy to zarówno produkcji dużych (seria *Diablo*), jak i bardzo małych (*Fez* [Polytron, 2012]), kiedy informacje o grze są obecne w prasie przez długi okres, w związku z czym mnożą się spekulacje co do formuły gatunko-

wej tytułu. Niezwykle istotną rolę w tym kontekście mają wszelkie prezentacje na konferencjach branżowych i targach elektronicznej rozrywki, a także przedpremierowe recenzje i opinie dziennikarzy. Większość materiałów publikowanych w czasopiśmie poświęconych grom wideo informuje czytelnika już w nagłówku, o jaki gatunek gry chodzi, i odnosi się do miejsca, jakie nowa gra zajmuje wobec tradycji – na przykład cRPG. Ostatnim etapem jest recepcja, kiedy gracze weryfikują swoje oczekiwania powstające w procesie dyfuzji, w którym również brali oni udział jako głos w dyskursie, lecz nie mogli zweryfikować swoich przewidywań. Kluczową rolę zarówno w trakcie dyfuzji, jak i recepcji zdają się odgrywać wszelkie społeczności internetowe, przede wszystkim te zrzeszone wokół konkretnych stron lub forów internetowych. Mogą to być serwisy niezależne (np. NeoGAF), ale także utrzymywane przez producenta gry (np. forum The Witcher) lub związane z konkretnym portalem tematycznym (np. Eurogamer), które umożliwiają sprzężenie zwrotne między twórcami, graczami i prasą grową.

Model zaproponowany przez Arsenaulta ma jedną wadę, a mianowicie odnosi się do dominujących kiedyś sposobów dystrybucji, gdy koniecznością było nabycie materialnej, pudełkowej wersji gry – przez co wydawca był często niezbędny jako inwestor. Jednak w ostatniej dekadzie, wraz z przyspieszonym rozwojem fenomenu cyfrowej dystrybucji, modele biznesowe tworzenia i sprzedaży gier uległy dywersyfikacji, odmieniając branżę elektronicznej rozrywki. Dzięki wyłączeniu z procesu kosztownych etapów wytłaczania płyt, drukowania opakowań, a także złożonej logistyki łańcucha dostaw do poszczególnych detalistów, czyli działań prowadzonych przez wydawcę, można było znacznie zmniejszyć koszty, a co za tym idzie – ryzyko inwestycyjne. Ominięcie konieczności wydania gry na nośniku fizycznym przekształciło strukturę całego rynku. Niezależny twórca gier może obecnie samodzielnie wydać grę, podpisując umowę z serwisem dystrybucji cyfrowej, który pobiera w zamian stały procent od zysków. Cała procedura trwa czasem zaledwie kilka dni, a sukces

takich tytułów jak *The Binding of Isaac* (Himsl, McMillen, 2011) wpłynął na umocnienie się sektora *indie*, ponieważ pozwala żywić autorom nadzieję nie tylko na sukces artystyczny, ale także finansowy, a więc także na dalszą perspektywę niezależnej pracy twórczej. W przypadku sprzedaży gier na Steamie rola dystrybutora w definiowaniu etykiety gatunkowej staje się drugorzędna, gdyż nawet jeśli gra jest łączona z konkretną etykietą, to coraz częściej pochodząca z repertuaru stworzonego przez społeczność. Oczywiście kategoryzacja ogólna, ograniczająca się do niewielkiej ilości makrogatunków, jest efektem kontraktu z twórcą, to jednak dookreślenie gatunkowej przynależności gry odbywa się za pomocą wielu etykiet mikrogatunkowych, przydzielanych przez użytkowników serwisu. Sytuacja ta powoduje, że kierunek transmisji gatunkowej nie jest jednostronny, ale podobnie jak u Neale'a stanowi sprzężenie zwrotne, i to w bardziej dosłownym sensie, niż brytyjski filmoznawca mógłby zakładać⁶⁴. Transmisja gatunkowa Arsenaulta opisuje zatem model produkcji gier, który jeszcze nie tak dawno był dominujący, ale obecnie dotyczy głównie projektów realizowanych przez największe studia, a więc wysokobudżetowych tytułów głównego nurtu. Jak się okazuje, negocjacja etykiety gatunkowej i jej transmisja są udziałem wszystkich aktantów obecnych w kulturze gier wideo.

Efekt gatunkowy

Dominic Arsenault spostrzega, że w trakcie rozgrywki oddziałują na gracza znaczniki gatunkowe, przez które rozumie wszelkie aspekty tekstu niosące ze sobą znaczenie. Mogą one w odbiorcy wywołać reakcję skutkującą wywołaniem efektu gatunkowego. Mamy do czynienia ze zjawiskiem wielowarstwowym, które choć kształtuje się na poziomie jednostkowym, to jest uwarunkowane przez wiele czynników, także zewnętrznych wobec tekstu.

⁶⁴ Zob. S. Neale, *Question of Genre*.

Efekt gatunkowy – koncepcja rozwinięta przez Dominica Arsenaulta, który twierdzi, że „oglądanie filmu, czytanie powieści, czy granie w grę to doświadczenie ciągłego strumienia znaczników (gatunkowych, seryjnych lub intertekstualnych), które w zależności od indywidualnego odbiorcy i jego kompetencji może skutkować wytwarzaniem efektów gatunkowych precyzujących jego oczekiwania i przygotowujących na następne sekwencje semiotyczne”.

* D. Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique: fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, praca doktorska, 2011, https://www.academia.edu/2999430/Des_typologies_mecaniques_a_l_experience_esthetique_fonctions_et_mutations_du_genre_dans_le_jeu_video, (dostęp: 30.05.2017), s. 287-288.

Po pierwsze, zaistnienie efektu gatunkowego jest zależne od indywidualnych kompetencji kulturowych odbiorcy. Wchodząc w interakcję z tekstem, zanurzamy się w sieci informacji, którą współtworzą znaczniki gatunkowe oraz odniesienia intertekstualne prowadzące do innych tekstów lub nawet do innych miejsc w ramach tego samego tekstu. W przypadku gier mogą one pochodzić ze wszystkich warstw gatunkowości, zarówno tematycznej, ludycznej, jak i funkcjonalnej. Należy pamiętać, że wiele z tych komunikatów może przejść niezauważonych, choć nawet samo zaobserwowanie odniesienia, jeśli już nastąpi, nie musi wiązać się z wywołaniem efektu gatunkowego. Wszystko zależy od kompetencji kulturowych danego odbiorcy. Przyglądanie się hieroglifom egipskim bez umiejętności odczytania tych znaków ideograficznych nie wywoła przewidzianych przez autorów komunikatu efektów gatunkowych, ale być może wygeneruje jakieś inne, chociażby w oparciu o wizerunek cywilizacji starożytnego Egiptu w kulturze popularnej.

Po drugie, Arsenault zwraca uwagę na personalny kontekst recepcji, wynikający z indywidualnych predyspozycji odbiorcy, rozumianych w bardzo szerokiej perspektywie psychofizycznej. Dla przykładu, osoba cierpiąca na zespół stresu pourazowego będzie w sposób specyficzny konotować znaczniki gatunkowe obecne w grze *Limbo* (Playdead, 2011), gdyż gra ta może być dla niej metaforą walki z traumą⁶⁵. Relatywność odbioru w przypadku gry jest dodatkowo spotęgowana niestabilnością samego doświadczenia rozgrywki, które ze względu na swój ergodyczny charakter⁶⁶ prawie nigdy nie będzie takie samo. Oczywiście stopień tej niestabilności zależy od gatunku, ale nawet pozornie linearne tytuły, do których należy chociażby wiele gier przygodowych, muszą uwzględniać losowość działań gracza. Pod tym względem gry wideo są bardziej nieprzewidywalne w odbiorze niż film czy książka. Sytuacja jeszcze bardziej się komplikuje, kiedy mowa o grach w trybie wieloosobowym.

Po trzecie, dekodowanie kodów zawartych w tekście jest także związane z aktualnym konsensusem kulturowym, a więc w pewnym sensie ma charakter społeczny. Ten sam tekst może wywoływać inne efekty gatunkowe w zależności od momentu historycznego jego odbioru, zarówno w sensie cywilizacyjnym, jak i odnoszącym się do przemian w ramach wybranego gatunku. Przydatnym narzędziem może okazać się w tym kontekście dyspozytyw Michela Foucaulta, który w przypadku gatunkowości stanowiłby pewną sieć relacji między wszelkimi dyskursami społecznymi, które się do niej odnoszą⁶⁷. Począwszy od przepisów prawnych i administracyjnych

⁶⁵ Zob. T. Smethurst, *Trauma and Play in Limbo and Braid*, [w:] *Conference Programme. Videogame Cultures and the Future of Interactive Entertainment* (Session 7), Oxford 2012.

⁶⁶ Zob. E. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenie na literaturę ergodyczną*, tłum. M. Pisarski, P. Schreiber, D. Sikora, M. Tabaczyński, Korporacja Ha!art, Kraków–Bydgoszcz 2014, s. 12.

⁶⁷ Zob. M. Nowicka, „Urządzenie”, „zastosowanie”, „układ”... – kategoria *dispositif* u Michela Foucaulta, jej tłumaczenia i ich implikacje dla postfoucaultowskich analiz władzy, „Przegląd Socjologii Jakościowej” 2011, nr VII (2), s. 97.

(na przykład system ratingu PEGI), poprzez dyskusje naukowe i filozoficzne, ale także poruszane dylematy moralne, a więc wszystko, co determinuje odbiór danego gatunku. W przypadku strzelaniny pierwszoosobowej dyspozytyw wpływałby na sposób dekodowania znaczników związanych z przemocą, takich jak chociażby animacja strzału w głowę (*headshot*).

Wreszcie po czwarte, nie można zapominać, że cały ten proces rozpoczyna się tak naprawdę od umieszczenia znaczników w tekście, za co odpowiadają autorzy. W przypadku gry wideo twórcy projektują doświadczenie (*user experience*), które ma wywołać u użytkownika określony efekt gatunkowy. Ich działania są w dużej mierze oparte na manipulowaniu repertuarem znaczników pochodzących z wybranych warstw gatunkowych i stanowiących istotny punkt odniesienia dla branży gier w danym momencie. Motywacje twórców są zazwyczaj podyktowane synchroniczną obserwacją gatunków jako systemów historycznych, co powoduje, że pewne chwytły są aktualnie bardziej popularne niż inne. Uwaga ta być może dotyczy przede wszystkim głównego nurtu gier, choć panujące w tym sektorze trendy są relacyjnie powiązane z niszami twórczymi, które, aby pozostać niezależne artystycznie, podążają niejako pod prąd dominujących w mainstreamie tendencji.

Arsenault podkreśla, że teoria efektu gatunkowego nie służy klasyfikacji, ale lepszemu rozpoznaniu funkcjonowania gatunkowości w grach i może być wykorzystywana jako metoda analityczna. Gatunkowość jest dla niego fenomenem bardziej dyskursywnym niż strukturalnym, co przywodzi na myśl rozważania Jasona Mittella na temat gatunków telewizyjnych⁶⁸. Amerykański badacz podkreślał bardzo wyraźnie, że gatunki nie są pojęciami ideologicznie neutralnymi, ale zmieniają swoje znaczenie w zależności od rodzaju dyskursu, w którym są wykorzystywane. Koncepcja Arsenaulta bierze pod uwagę wszystkie komunikaty związane z sygnalizowaniem gatunku, także te obecne w paratekstach, a więc chociażby

⁶⁸ Zob. J. Mittell, *A Cultural Approach to Television Genre Theory*, „Cinema Journal” 2001, no. 3 (40).

w materiałach promocyjnych czy na pudełku z grą. Pozwala to zrozumieć, że proces interpretacji tekstu zaczyna się tak naprawdę już od pierwszego kontaktu, nawet nie z samym tekstem, lecz z jego zapowiedziami (np. zwiastunami lub materiałami prasowymi)⁶⁹.

Podsumowanie

Prawie dziesięć lat temu Rune Klevjer zwrócił uwagę na „gatunkową ślepotę” (*genre blindness*) w badaniu gier wideo, co było jego zdaniem szczególnie zaskakujące, gdyż w porównaniu z innymi mediami kategorie gatunkowe dominują wręcz w dyskursie oraz praktykach związanych z produkcją i konsumpcją gier⁷⁰. Dzisiaj sytuacja genologii w badaniu gier wygląda zdecydowanie lepiej, gdyż wraz z przewidywaniami Klevjera pojawiły się nie tylko studia średniego poziomu, analizujące konkretne gatunki w sposób systemowy, lecz także wiele innych projektów badawczych podejmujących problematykę gatunku.

Studia genologiczne w groznawstwie mogą koncentrować się na wielu aspektach doświadczenia rozgrywki czy też funkcjonowania gatunków w kulturze gier. Clearwater wymienia trzy podstawowe kierunki, których głównym obszarem zainteresowania są: (1) **względy formalne i estetyczne**, (2) **kontekst instytucjonalny i dyskursywny** oraz (3) **znaczenie społeczne i praktyka kulturowa**⁷¹. Wobec przemian *game studies* w ostatnich latach, należałoby dodać do nich jeszcze jedną kategorię, a więc (4) **badania historyczne**.

Pierwsza kategoria odnosi się do posiadających być może najdłuższą tradycję w humanistyce studiów nad poetyką tekstów kultury. W tym kontekście należy pamiętać, że estetyka w grach wi-

⁶⁹ Więcej na temat badań horyzontu oczekiwań odbiorcy, zob. S. Neale, *Question of Genre*.

⁷⁰ Zob. R. Klevjer, *Genre Blindness*, „DiGRA.org”, 15.11.2005, <http://www.digra.org/hc11-runeklevjer-genre-blindness> (dostęp: 30.05.2017).

⁷¹ D.A. Clearwater, *What Defines Video Game Genre?*, s. 44.

deo nie sprowadza się tylko do ich strony wizualnej, ale opiera się również na chwytach formalnych związanych z projektowaniem reguł, poziomów gry czy też samego doświadczenia rozgrywki (*user experience*). Podczas gdy analiza formalna skupia się na relacji gry jako tekstu z innymi tekstami kultury, to drugi kierunek badań bierze pod uwagę „instytucjonalny i dyskursywny kontekst produkcji kulturowej”⁷². To wywodzące się z tradycji filmoznawczej podejście uwzględnia uwarunkowania ekonomiczne, polityczne i ideologiczne rozwoju gatunków. Trzeci kierunek odwołuje się do społecznego oddziaływania gier, biorąc pod uwagę czynniki takie jak m.in. demografia, społeczności czy ruchy *fanowskie*. W ramach studiów tego rodzaju podejmowane są badania nad recepcją gier, ale także nad grami jako formą ekspresji oraz takimi przejawami kultury partycypacji jak modowanie lub cosplay. Wreszcie czwarta kategoria bada przemiany historyczne gatunków, a więc z jednej strony recepcję lokalną wybranych gatunków, a z drugiej przemiany, jakim poddają się gatunki lub serie gier na przestrzeni lat. Studia tego rodzaju mogą łączyć w sobie wymienione wcześniej kierunki.

Istnieje ugruntowane przekonanie, że rolą gatunków jest porządkowanie. Jest to pewne uproszczenie, wynikające z podstawowej funkcji, jaką kategorie te spełniają w komunikacji językowej. Bez wątpienia systemy gatunkowe oferują „metodę **kategoryzacji** wykorzystywaną do lepszego zrozumienia [danego] zestawu kulturowych artefaktów”⁷³. Niemniej, przywołując słowa wpłyowego kanadyjskiego literaturoznawcy Northropa Frye’a, należy zwrócić uwagę, że celem genologii jest „nie tyle klasyfikowanie (*classify*), co objaśnianie (*clarify*)”⁷⁴. Czy nie jest tak, że „identyfikujemy gatunek w celu **interpretacji** wzorca gatunkowego (*exemplar*)”⁷⁵? Wydaje się, że prawdziwą wartością systemów ga-

⁷² *Ibidem*, s. 45.

⁷³ *Ibidem*, s. 38.

⁷⁴ N. Frye, *Anatomy of Criticism*, Princeton University Press, New Jersey 1957, s. 247–248.

⁷⁵ A. Fowler, *Kinds of Literature*, s. 38.

tunkowych nie jest klasyfikowanie jako cel sam w sobie, ale raczej ich funkcja interpretacyjna, która pozwala nam lepiej zrozumieć bogactwo wytworów kultury. Parafrazując Clearwatera, „podejście gatunkowo uwrażliwione (*genre-conscious*)” do badania i analizowania gier wideo pozwala na współdzielenie dorobku kulturowego tego medium⁷⁶.

Bibliografia

- Aarseth E., *Cybertekst. Spojrzenie na literaturę ergodyczną*, tłum. M. Pisarski, P. Schreiber, D. Sikora, M. Tabaczyński, Korporacja Ha!art, Kraków–Bydgoszcz 2014.
- Aarseth E., *Genre Trouble*, [w:] *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, eds. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, Cambridge, MA 2004.
- Aarseth E. *Ludology*, [w:] *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York–London, 2014.
- Aarseth E., M.S. Smedstad, L. Sunnanå, *A Multi-Dimensional Typology of Games*, DiGRA'03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up, University of Utrecht, <http://www.digra.org/digital-library/publications/a-multidimensional-typology-of-games> (dostęp: 20.08.2019).
- Adams E., J. Dormans, *Game Mechanics: Advanced Game Design*, New Riders, Berkeley 2012.
- Altman R., *Film/Genre*, British Film Institute, London 1999.
- Apperley T.H., *Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres*, „Simulation & Gaming” 2006, no. 37 (1), s. 6–23.
- Arsenault D., *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique: fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, praca doktorska, 2011. Źródło: https://www.academia.edu/2999430/Des_typologies_mecaniques_a_l_experience_esthetique_fonctions_et_mutations_du_genre_dans_le_jeu_video (dostęp: 30.05.2017).

⁷⁶ D.A. Clearwater, *What Defines Video Game Genre?*, s. 39.

- Arsenault D., *Video Game Genre, Evolution and Innovation*, „Eludamos. Journal for Computer Game Culture” 2009, vol. 3 (2), s. 149–176.
- Boosman F., *Designer Profile: Chris Crawford*, „Computer Gaming World” 1986, no. 33 (December), s. 46.
- Brunetière F., *Évolution des genres dans l’histoire de la littérature*, Paris 1914.
Źródło: <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k96275q> (dostęp: 30.05.2017).
- Chandler D., *An Introduction to Genre Theory*, <https://pdfs.semanticscholar.org/9d89/b35f9abe554db8f8827390ec3898fd1afba9.pdf> (dostęp: 20.08.2019)
- Clearwater D.A., *What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide*, „Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association” 2012, vol. 5 (8) 2012, s. 39.
- Cook D., *The Circle of Life: An Analysis of the Game Product Lifecycle*, „Gamasutra.com”, 15.05.2007, http://www.gamasutra.com/view/feature/1453/the_circle_of_life_an_analysis_of_.php. (dostęp: 30.05.2017).
- Crawford Ch., *The Art of Computer Game Design*, Osborne/McGraw-Hill, Berkeley 1982.
- Dungeons, Dragons, and Digital Denizens: the digital roleplaying game*, eds. G. Voorhees, J. Call, K. Whitlock, Continuum, New York 2012.
- Frasca G., *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. i tłum. M. Filiciak, Warszawa 2010.
- Garda M.B., *Neo-rogue and the Essence of Roguelikeness*, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5), s. 59–72.
- Garda M.B., *Modele fuzji gatunkowej w grach cyfrowych*, [w:] *Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej*, red. R.W. Kluszczyński, D. Rode, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2015, s. 69–77.
- Gawrysiak P., P. Mańkowski, A. Uchański, *Biblia komputerowego gracza*, Warszawa 1998.
- Isomaa S., *Genre Theory after the Linguistic Turn: An Anti-Essentialist, Hermeneutic Approach to Literary Genres*, [w:] *Genre and Interpretation*, eds. P. Lyytikäinen, T. Klapuri, M. Maijala, Department of Finnish,

- Finno-Ugrian and Scandinavian Studies & the Finnish Graduate School for Literary Studies, Helsinki 2010.
- Klevjer R., *Genre Blindness*, „DiGRA.org”, 15.11.2005, <http://www.digra.org/hc11-rune-klevjer-genre-blindness> (dostęp: 30.05.2017).
- Kocurek C.A., *Coin-Operated Americans. Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade*, Minnesota Press, Minneapolis–London, 2015.
- Loska K., *Kilka uwag o problemie gatunku filmowego*, [w:] *Wokół kina gatunków*, red. K. Loska, Kraków 2001.
- Majkowski T.Z., *W cieniu Białego Drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2013.
- Mäyrä F., *An Introduction to Game Studies Games in Culture*, SAGE Publications Ltd., London 2008.
- The Medium of the Video Game*, ed. M.J.P. Wolf, University of Texas Press, Austin 2002.
- Neale S., *Question of Genre*, [w:] *Film Genre Reader IV*, ed. B.K. Grant, University of Texas Press, Austin 2012.
- Rodek J., *Demon gry*, „Bajtek” 1985, nr 1 (1), s. 25.
- Sitarski P., *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Rabid, Kraków 2002.
- Skwarczyńska S., *Nie dostrzeżony problem podstawowy genologii*, [w:] *Problemy teorii literatury, seria 2: Prace z lat 1965–1974*, wyboru prac dokonał H. Markiewicz, Ossolineum, Wrocław 1987, s. 98–99.
- Todorov T., *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*, Cornell University Press, Ithaca 1975.
- Wittgenstein L., *Dociekania filozoficzne*, tłum. B. Wolniewicz, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1983.

Marcin M. Chojnacki

Interfejs

Wprowadzenie

Zagadnienie interfejsu wydaje się kluczowe w perspektywie próby uchwycenia specyfiki medium, jakim są gry wideo. Zastosowane przez projektantów rozwiązania determinują bowiem sposób kontaktu z danym dziełem, a także określają możliwość interakcji oraz obszar dostępnych działań w ramach wirtualnego środowiska. Często już sama obserwacja wykorzystanego interfejsu pozwala określić gatunek, do jakiego przynależy gra, lub rozpoznać reguły kierujące rozgrywką¹. Narzędzia umożliwiające kontakt z cyfrowym otoczeniem, sterowanie stanowiącym reprezentację gracza awatarem, wprowadzanie modyfikacji w świat przedstawiony lub „współreżyserowanie” doświadczenia to elementy charakterystyczne właśnie dla elektronicznej rozrywki. Przyjmują one różnorodne formy, jednak ich podstawowym zadaniem jest dostarczanie informacji o przebiegu gry, poszerzanie wiedzy interaktora, a tym samym sprawczości w ramach symulacji i poczucia kontroli nad procesami zachodzącymi na ekranie monitora. Dlatego też funkcjonalność czy wygląd interfejsu mają kluczowe znaczenie dla kształtowania relacji pomiędzy graczem a grą, w której uczestniczy.

¹ V. Mauger, *Interface*, [w:] *The Routledge Companion To Video Game Studies*, eds. M.J.P. Wolf, B. Perron, Routledge, New York 2014, s. 36–37.

Niniejszy rozdział poświęcony jest próbie klasyfikacji wykorzystywanych w grach wideo interfejsów, zaprezentowaniu ich specyfiki oraz pełnionych funkcji, a także przybliżeniu różnorodności stosowanych przez twórców rozwiązań wpływających na naszą skuteczność lub też jej brak podczas interakcji. Oczywiście z powodu ich bogactwa oraz niezwykle dynamicznego rozwoju nie jest to charakterystyka kompletna i rozstrzygająca. Próbuję natomiast za jej pomocą uchwycić najważniejsze tendencje oraz kategorie, a także wyjaśnić ich znaczenie dla reprezentacji procesów zachodzących podczas rozgrywki.

Silnik gry - główny element kodu określający podstawowe funkcjonalności lub zestaw narzędzi pozwalających na tworzenie gier wideo. To rodzaj rusztowania lub szkieletu, na którym producenci konstruują finalną wersję gry, dokładając do niego kolejne elementy odpowiedzialne za kontrolowanie wszystkich części składowych interaktywnego dzieła. Główny silnik stanowi strukturalną podstawę funkcjonowania poszczególnych modułów lub też pomniejszych silników odpowiedzialnych za obsługę sztucznej inteligencji, fizyki obiektów, generowania grafiki i oprawy dźwiękowej, mechaniki sterowania, interfejsu użytkownika czy wykorzystania zasobów platformy sprzętowej. Tym samym może on, lecz nie musi, determinować najważniejsze cechy rozgrywki, takie jak gatunek ludyczny, perspektywa wirtualnej kamery, własności cyfrowej przestrzeni oraz estetyka. Część deweloperów decyduje się zatem na wykorzystanie gotowych narzędzi dla zaoszczędzenia czasu i funduszy w ramach procesu tworzenia gry. Do najpopularniejszych silników należą między innymi: Unreal Engine, CryEngine, Source Engine, Unity 3D, Frostbite czy Havok.

Kontrolery

Zanim przejdę do omawiania interfejsów graficznych oraz dźwiękowych, chciałbym zwrócić uwagę na istotę samych kontrolerów umożliwiających kontakt z interaktywnymi środowiskami gier wideo. Niestety ze względu na wielość urządzeń sterujących oraz różnorodność kryteriów, według których są one klasyfikowane, podanie jednej spójnej typologii wydaje się bardzo trudne, jeśli nie niemożliwe. Zagadnienie to sprawia wrażenie także niewystarczająco opracowanego, zupełnie jakby nie stanowiło istotnego aspektu obcowania z medium. Już w 2009 roku Graeme Kirkpatrick zwrócił uwagę na nikłe, w porównaniu do pozostałych elementów interfejsu, zainteresowanie graczy, publicystów i badaczy problematyką kontrolerów². Jest to o tyle zastanawiające, że joysticki i joypady nierzadko funkcjonują w kulturze fanowskiej jako rozpoznawalne symbole uczestnictwa w rozgrywce, podczas gdy prasowe recenzje czy artykuły naukowe zazwyczaj pomijają ich niebagatelne znaczenie dla doświadczenia interaktywności. Być może wynika to z przeświadczenia o ich paramedialnym charakterze oraz z naszego bezrefleksyjnego wykorzystywania uchodzących za niezmiennie i powtarzalne własności tych przedmiotów³.

Jednakże to właśnie peryferia służące do sterowania awatarem przekładają nasze działania na konkretne procesy zachodzące podczas symulacji w cyfrowej przestrzeni. Nierzadko projekt i typ urządzenia determinują sposób, w jaki obcujemy z grą, definiują możliwe akcje, jednoznacznie wpływają na funkcjonalności samego oprogramowania, a nawet wymuszają pewne rozwiązania stylistyczne oraz mechaniczne. Obsługa kontrolera jest zazwyczaj

2 Badacz co prawda zwraca uwagę na duże zainteresowanie kontrolerami ruchowymi oraz interfejsem mimetycznym przeznaczonym dla gier imprezowych w okresie ich szczytowej popularności, jednak podkreśla ignorowanie jego pozostałych form. Zob. G. Kirkpatrick, *Controller, Hand, Screen: Aesthetic Form in the Computer Game*, „Games and Culture” 2009, vol. 2 (4), s. 130.

3 *Ibidem*, s. 130–131.

pierwszą umiejętnością, jaką musimy opanować i doskonalić, aby móc efektywnie uczestniczyć w zabawie⁴. Stopień skomplikowania tego podstawowego elementu interfejsu pozwala w dużej mierze określić pasujące do niego gatunki ludyczne i właściwe mechaniki rozgrywki. Dlatego też na potrzeby niniejszego rozdziału proponuję rozróżnienie kontrolerów na cztery główne kategorie, które mogą się wymiennie ze sobą łączyć: **mimetyczne/niemimetyczne** oraz **haptyczne/niehaptyczne**.

Awatar - najczęściej graficzna reprezentacja użytkownika w świecie przedstawionym gry, pozwalająca na wchodzenie w interakcję z elementami wirtualnego środowiska. Stanowi ona jeden z najważniejszych elementów interfejsu i może przyjmować różnorodne formy - od abstrakcyjnych obiektów do postaci przypominających kształtem ludzi bądź zwierzęta. Posiada także pewne jasno sprecyzowane przez twórców właściwości, wachlarz działań oraz reakcji na zachodzące w ramach symulacji procesy. Część tytułów umożliwia określenie przez gracza nie tylko podstawowego wyglądu awatara, ale również jego płci, rasy, cech fizycznych czy charakteru, co ma odczuwalny wpływ na sposób prowadzenia rozgrywki i doświadczenia z niej płynące. Pewne produkcje umożliwiają również kontrolę nad więcej niż jednym awatarem, różnicując tym

⁴ Torben Grodal zauważa, że proces nauki rozgrywki dąży do automatyzacji czy też desensytyzacji przez przyzwyczajanie. Według badacza gry wideo opierają się na „estetyce powtarzania” skutkującej osiągnięciem w pewnym momencie samoczynnych, bezrefleksyjnych działań gracza niereagującego już świadomie na bodźce docierające ze świata przedstawionego. T. Grodal, *Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video games, media, and embodied experiences*, [w:] *The Video Game Theory Reader*, eds. M.J.P. Wolf, B. Perron, Routledge, London–New York 2003, s. 148.

samym sposobie korzystania z cyfrowej przestrzeni, a także urozmaicając mechanikę. Niektórzy badacze proponują także oddzielenie pojęcia awatara i bohatera, rozumiejąc to pierwsze jedynie jako część interfejsu graficznego, odzwierciedlenie postaw i działań interaktora w ramach kontaktu z grą, podczas gdy drugie dotyczy postaci „zakorzenionej” w fabule oraz świecie przedstawionym, z narzuconą przez twórców charakterystyką.

Interfejs niemimetyczny i mimetyczny

Pod pojęciem **interfejsu niemimetycznego** rozumiem wszelkie urządzenia wskazujące, nieposiadające swoich odpowiedników w innych dziedzinach życia lub szeroko rozumianym przemyśle symulacyjnym. Do tej kategorii zaliczam więc kontrolery dedykowane grom wideo i służące właściwie wyłącznie prowadzeniu rozgrywki, a są nimi między innymi: pady, joysticki, *arcade* sticki, gałki (potencjometry) oraz przyciski obecne w konsolach przenośnych. Zbiór ten można powiększyć o szereg akcesoriów komputerowych posiadających szersze zastosowanie, lecz funkcjonujących również jako przyrządy sterujące, przykładowo mysz, klawiatura i keypad. Uniwersalność wymienionych peryferiów polega na braku powiązania wizualnego lub funkcjonalnego z przedmiotami, których działanie symulują, ale również oznaczeń przycisków niewywołujących konkretnych konotacji poza kontekstem danej gry⁵. Widoczne na kła-

5 Według Stephena N. Griffina przycisk na kontrolerze ogranicza nasz gest do działania symbolicznego, zezwalającego na wykonywanie znacznie bardziej skomplikowanych i złożonych czynności w świecie wirtualnym za pomocą prostego ruchu palcem. Zob. S.N. Griffin, *Push. Play: An Examination of the Gameplay Button*, „Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play”, s. 2, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.09504.pdf> (dostęp: 18.03.2017).

wiszech symbole, kształty geometryczne, litery lub cyfry nabierają znaczenia dopiero po rozpoczęciu rozgrywki, a to z kolei pozwala uznać je za wszechstronne narzędzia pasujące do dowolnego typu mechaniki czy gatunku. Sprawdzają się one zarówno w rozbudowanej grze RPG, jak i w nieskomplikowanej platformówce, co w dużej mierze ułatwia producentom projektowanie interakcji utrzymanej w pewnym standardzie. Jeden guzik może służyć jednocześnie kilku czynnościom: prowadzeniu walki, przewijaniu sekwencji dialogowych, wydawaniu komend lub inicjowaniu interakcji z otoczeniem. Tym samym ich swoista abstrakcyjność stanowi formę realizacji przezroczystości interfejsu – po jego opanowaniu przestajemy zwracać uwagę na kształt i budowę, a zaczynamy traktować jako „przedłużenie” naszych działań skutkujących zmianami w wirtualnym świecie⁶.

W odróżnieniu od wspomnianych wyżej peryferiów, wymagających od nas opanowania „klawiszologii”, a także zapamiętania określonych sekwencji, **interfejs mimetyczny** upodabnia kontroler do urządzeń sterowniczych lub rekwizytów znanych nam z tekstów kultury bądź życia codziennego. Co prawda rozwiązania te narodziły się już we wczesnym okresie popularności salonów *arcade* i początkowo były powiązane z typowo zręcznościowymi tytułami⁷, jednakże stopniowo zaczęły przyjmować coraz bardziej rozbudowane i skomplikowane formy przeznaczone dla entuzjastów „silniejszych” wrażeń, oczekujących od gier większego realizmu, wyższego poziomu trudności czy też szczegółowego odwzorowania zachowań realnych przedmiotów lub pojazdów. Wygląd i funkcje akcesoriów mają możliwie najwierniej odwzorowywać rzeczywiste przyrządy, jak chociażby kierownice samochodowe z pedałami i dźwignią zmiany biegów, lotnicze wolanty, różnorodne panele kontrolne, a nawet kołowrotki przeznaczone do wirtualnego wędkowania. Taką skrajną formę imitacji możemy określić

⁶ Zob. *Ibidem*, s. 2.

⁷ Zob. P. Skalski et al., *Mapping the Road to Fun: Natural video games controllers, presence, and game enjoyment*, „New Media & Society” 2011, vol. 13 (2), s. 226.

mianem **interfejsu symulacyjnego**, stanowiącego zazwyczaj kontroler przeznaczony dla konkretnego rodzaju gier, serii lub pojedynczych tytułów. Cechuje go większy stopień wyspecjalizowania, co stanowi dobre rozwiązanie dla graczy zaangażowanych, dążących do zintensyfikowania doświadczenia płynącego z rozgrywki. Do tej kategorii włączyłbym także wszelkie akcesoria do tzw. rzeczywistości wirtualnej, a więc specjalistyczne hełmy i gogle 3D.

Mimetyczność nie polega jednak wyłącznie na wyglądzie oraz funkcjonalności peryferiów, ale zakłada także specyficzne działania graczy⁸. Tym samym w ramach rozgrywki należy naśladować czynności widoczne na ekranie⁹ lub imitować pewne zachowania. Przykładowo: zamiast odbić i podkręcić piłkę cyfrowym tenisistą poprzez kombinacje przycisków czy wychylanie gałek analogowych użytkownik porusza ręką ze specjalnym rejestrującym i rozpoznającym wymach urządzeniem w dłoni, tak jakby zrobił to z prawdziwą rakietą¹⁰. Jesper Juul zauważa, że rozgrywka właściwie przeniosła się z ekranu do przestrzeni osób korzystających z kontrolerów ruchowych¹¹ wraz z wprowadzeniem ich do powszechnego użytku. To z kolei pozwoliło na spopularyzowanie medium gier wideo wśród odbiorców określanych mianem graczy niezaangażowanych, w tym dzieci oraz osób starszych¹².

⁸ Mimetyczność interfejsu można rozpatrywać na poziomie projektu kontrolera, ale również na poziomie sposobu korzystania z niego przez grających, który odpowiada (lub nie) pierwotnym założeniom twórców. Zob. A.G. Thin, L. Hansen, D. McEachen, *Flow Experience and Mood States While Playing Body Movement-Controlled Video Games*, „Games and Culture” 2011, vol. 6 (5), s. 424.

⁹ Zob. J. Jenson, S. de Castell, *From Simulation to Imitation: New Controllers, New Forms of Play*, [w:] *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009*, London 2009, s. 2.

¹⁰ J. Juul, *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, The MIT Press, Cambridge–London 2010, s. 34.

¹¹ *Ibidem*, s. 22.

¹² Gry wideo wykorzystujące kontrolery ruchowe stanowią niekiedy część rehabilitacji osób starszych, a także czynnik zachęcający je do aktywności fizycznej. Zob. C. Neufeldt, *Wii Play with Elderly People*, „International Reports on Socio-Informatics” 2009, vol. 3 (6), s. 50–59.

Dzięki interfejsowi mimetycznemu zabawa przy konsoli lub komputerze nabrała także bardziej performatywnego charakteru, pozwalając interaktorom przyjmować role gwiazd muzyki rockowej, sportowców lub czarodziejów za pomocą specjalnych akcesoriów. Śpiewanie, granie na instrumentach czy wykonywanie ćwiczeń stało się integralną częścią rozgrywki, elementem mechaniki, który należy opanować, aby ukończyć kolejne poziomy i osiągnąć satysfakcjonujący wynik. Interesującym kontekstem popularności takich gier jest sygnalizowane przez Alison Harvey udostępnienie elektronicznej rozrywki osobom z różnych powodów dotychczas od niej stroniących, ze szczególnym uwzględnieniem dziewcząt¹³. Oczywiście można poddać dyskusji wpływ wymaganych przez te tytuły działań lub utrwalanych przez nie stereotypów czy też promowanie określonych wzorców kobiecości¹⁴, jednakże nie można zupełnie zignorować ich znaczenia dla ułatwienia i upowszechnienia dostępu do medium odbiorcom oczekującym innych form zabawy niż ta oferowana przez większość wysokobudżetowych gier głównego nurtu.

Wii – konsola stacjonarna wyprodukowana przez japoński koncern Nintendo i wprowadzona do sprzedaży w 2006 roku jako następczyni urządzenia GameCube. Platforma ta wykorzystywała innowacyjny kontroler – Wii Remote – przypominający kształtem pilot do telewizora, który dzięki specjalnym sensorom umożliwia sterowanie awatarem za pomocą ruchów ręką. Pozwoliło to na wydanie szeregu gier zręczno-

13 A. Harvey, *Balance Boards and Dance Pads: The Impact of Innovation on Gendered Access to Gaming*, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09291.52116.pdf> (dostęp: 18.03.2017).

14 Gry z interfejsem mimetycznym i ruchowym kierowane do kobiet zachęcają do wcielenia się w piosenkarkę lub tancerkę, a także nakładają do zadbania o sylwetkę poprzez specjalnie przygotowany zestaw ćwiczeń.

ściowych (sportowych, wyścigowych, imprezowych, muzycznych itp.) przystosowanych do takiej uproszczonej formy interakcji. Wii, stając się jedną z najchętniej kupowanych konsol w historii branży, osiągnęła ogromny sukces komercyjny* zawdzięczany wyraźnemu skierowaniu oferty do szerokiego segmentu graczy okazjonalnych. Nintendo zapoczątkowało w ten sposób trend stosowania kontrolerów ruchowych podczas rozgrywki, naśladowany z różnym skutkiem przez pozostałych producentów, a także na kilka lat zdominowało rynek gier nieangażujących.

* Nintendo Wii sprzedała się w ponad stu milionach egzemplarzy na całym świecie (dane z kwietnia 2017, online: https://www.nintendo.co.jp/ir/finance/historical_data/xls/consolidated_sales_e1703.xlsx, dostęp: 18.03.2017).

Interfejs haptyczny i niehaptyczny

Ostatnim omawianym w tej sekcji zagadnieniem jest **interfejs haptyczny**, czyli wykorzystujący do komunikacji zmysł dotyku zarówno podczas wydawania przez użytkownika poleceń, jak i dostarczania mu sprzężenia zwrotnego w postaci bodźców taktylnych. Obecnie spotykamy się z tym rozwiązaniem dość powszechnie – ekrany dotykowe towarzyszą nam nie tylko w telefonach komórkowych i tabletach, ale również w szeregu urządzeń dostępnych publicznie, jak parkomaty, samoobsługowe kasy sklepowe, elektroniczne gabloty informacyjne czy też automaty sprzedające. Zetknięcie palca z powierzchnią monitora w wielu przypadkach zastąpiło wodzenie kursorem i klikanie myszką, czyniąc korzystanie ze wszechobecnych komputerów wygodniejszym oraz bardziej ergonomicznym. Jednakże zastosowanie tej technologii w przypadku gier wideo może rodzić pewne ograniczenia i komplikować kontrolę

nad awatarem. To z kolei właściwie uniemożliwiło przenoszenie niektórych gatunków gier na platformy wykorzystujące ekrany lub panele dotykowe i pozbawione fizycznych przycisków, bez daleko idących modyfikacji projektu doświadczenia. Z drugiej strony pozwoliło natomiast wytworzyć i spopularyzować nowe konwencje kojarzone niemal wyłącznie z dzisiejszymi telefonami komórkowymi lub tabletami.

Interfejs haptyczny to jednak nie tylko wprowadzenie wirtualnych (graficznych) przycisków widocznych na specjalnym wyświetlaczu czy wykorzystanie reagujących na dotyk paneli w padach czy obudowach przenośnych konsol. Za pomocą kinestetycznych bodźców, jak wibracja bądź ucisk, gracz otrzymuje dodatkowe informacje o statusie sterowalnej postaci albo zmianach zachodzących w cyfrowym środowisku. Lekkie wstrząsy wywoływane przez kontroler mogą ostrzegać przed zagrożeniem¹⁵, podkreślać sygnał o otrzymanych obrażeniach, a nawet intensyfikować symulację prowadzenia pojazdu po wyboistej drodze. Dzięki temu kontakt z wirtualnym światem wydaje się bardziej „namacalny”, mniej zmediatyzowany, bo odczuwalny przez nasze ciało. Akcesoria sterujące pozbawione tego typu rozwiązań możemy natomiast określić mianem **interfejsu niehaptycznego**.

Graficzny interfejs użytkownika¹⁶

GIU to bardzo szerokie i skomplikowane zagadnienie, zwłaszcza jeżeli uświadomimy sobie wielość oraz różnorodność rozwiązań stosowanych przez twórców gier, a także ich historyczny rozwój i przemiany zachodzące w ramach konkretnych gatunków. Jednakże z powodu zmediatyzowanego charakteru tych środków zastosowanie funkcjonalnych kryteriów podziału wydaje się znacznie

¹⁵ Takie rozwiązanie stosowane jest w grach grozy, np.: *Project Zero* (Tecmo, Wanadoo 2001) czy *Silent Hill* (Team Silent, Konami 1999).

¹⁶ W dalszej części rozdziału wykorzystywany jest skrót nazwy – GIU.

prostsze. Stąd w ramach niniejszego rozdziału proponuję uwzględnienie dwóch sposobów rozróżniania graficznych elementów interfejsu użytkownika. Pierwszym z nich jest określenie sposobu sprawowania kontroli nad graficzną reprezentacją gracza w wirtualnym środowisku (**pośrednia** lub **bezpośrednia**), drugi zaś dotyczy przynależności GIU do świata przedstawionego (**diegetyczny** lub **niediegetyczny**). Kryterium diegetyczności, z racji jego większego skomplikowania, bardziej szczegółowo omówię później w osobnej sekcji, warto jednak już teraz podkreślić, iż jest ono nieostre i pewne opisane przeze mnie zabiegi mogą przyjmować odmienny status zależnie od intencji twórców danej gry.



Rysunek 1. Kontrola pośrednia sprawowana nad jednostkami w grze strategicznej za pomocą interfejsu *point'n'click*

Źródło: Dawn of War III (SEGA, 2017)¹⁷.

Kontrola pośrednia zakłada wykorzystanie ikon lub wskaźników do sterowania awatarem lub zarządzania procesami zachodzącymi w cyfrowej przestrzeni. Tym samym czynności wykonywane za pomocą akcesoriów sterujących nie posiadają zauważalnego przeło-

¹⁷ Wszystkie ilustracje zawarte w rozdziale to materiały własne autora w postaci zrzutów ekranu.

żenia na zachowanie obiektów podczas symulacji, a jedynie pozwalają na wydawanie im poleceń. Doskonały przykład takiej metody stanowi interfejs „**wskaż i kliknij**” (*point 'n' click*) wykorzystywany najczęściej w grach przygodowych, strategicznych, RPG i *hack'n'slash*. Zgodnie z nazwą wymaga on zaznaczenia kursorem odpowiedniego fragmentu oprawy graficznej i potwierdzenia komendy poprzez wciśnięcie właściwego klawisza. Podobnie funkcjonują sekwencje **Quick Time Event**, znacznie ograniczające lub wręcz uniemożliwiające charakterystyczną dla gier nawigację po udostępnionym otoczeniu. Z kolei **kontrola bezpośrednia** przekłada nasze działania na ruch sterowalnej postaci lub pojazdu – przykładowo wychylenie gałki pada w lewo sprawi, że awatar również skieruje się w lewo, natomiast użycie przycisku odpowiedzialnego za skok spowoduje, że awatar podskoczy itd. Dotyczy to również obsługi pozostałych elementów interfejsu, jak **wirtualna kamera**, uruchomienie ekranów menu czy wprowadzanie zmian w reagującym środowisku. To z kolei zwiększa dynamizm rozgrywki i uatrakcyjnia gry akcji, symulacje sportowe lub produkcje oferujące otwarty świat.

Wirtualna kamera – element silnika graficznego i jednocześnie konwencja prezentowania przestrzeni w grach wideo, wykorzystująca najczęściej filmowe środki wypowiedzi do zaprezentowania graczom fikcyjnego świata. W wielu przypadkach funkcjonuje ona również jako narzędzie jego eksploracji, odwzorowując „spojrzenie” gracza i umożliwiając sterowanie nim niezależnie od wykorzystanej perspektywy (dwuwymiarowej, trójwymiarowej pierwszoosobowej, trzecioosobowej, rzutu izometrycznego itd.). Wirtualna kamera jest w stanie wygenerować dowolną cyfrową animację, przy czym nie posiada fizycznych i optycznych ograniczeń swojego filmowego odpowiednika, co z kolei pozwala twórcom naśladować jakiegokolwiek formy rejestracji i odtwarzania obrazu.

Oprócz pełnienia oczywistych funkcji narracyjnych (m.in. nieinteraktywne fragmenty fabularne, reprezentacja przestrzeni, interaktywny montaż) stanowi także bardzo istotną część interfejsu użytkownika, zaś dzięki różnorodnym zabiegom stylistycznym przekazuje graczowi sygnały dotyczące reguł rozgrywki.

Niediegetyczny GIU

INTERFEJS STAŁY

Graficzne elementy interfejsu użytkownika stanowią istotną część estetyki gier wideo i charakterystyczną, wyróżniającą cechę tego medium. Mogą one przyjmować postać ikon, ramek, napisów, filtrów lub obiektów wyświetlanych niejako w przestrzeni świata przedstawionego¹⁸. Poziom ich nagromadzenia i skomplikowania najczęściej zależy od gatunku lub wykorzystywanej platformy sprzętowej, ponieważ twórcy starają się oddać w ręce graczy najefektywniejsze i możliwie najprostsze narzędzia komunikacji z interaktywnym programem. Stąd też GIU strategii czasu rzeczywistego będzie różnić się pod względem wizualnym i funkcjonalnym od tego zastosowanego w platformówce lub survival horrorze. Na przestrzeni lat rozwoju elektronicznej rozrywki wypracowano pewnego rodzaju „gramatykę interfejsu”, która zdaniem Piotra Kubińskiego zawiera i determinuje wzajemne relacje poszczególnych jego fragmentów¹⁹. Tym samym zostaliśmy nauczeni oraz przyzwyczajeni do pewnych konwencjonalnych przedstawień mechaniki rozgrywki za pomocą symboli wyświetlanych na ekranie.

¹⁸ Zagadnienie to bardzo obszernie opisuje i kategoryzuje Piotr Kubiński w książce *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016, s. 151–244.

¹⁹ *Ibidem*, s. 169.

Scott Rogers podkreśla, że skuteczny i czytelny **HUD** musi być stosunkowo prosty, zarówno pod względem formy, jak i przekazywanych znaczeń²⁰. Zbyt dużo wskaźników lub ich nieodpowiednie umieszczenie w kadrze może powodować dezorientację interaktora i zmniejszać jego efektywność. Stąd też pewne abstrakcyjne kategorie, wytłumaczalne właściwie wyłącznie na poziomie reguł – wynik, liczba żyć, punkty zdrowia lub poziom postaci – zostają ukazane za pomocą cyfr bądź ikon wywołujących określone skojarzenia. Pozwala to ograniczyć obszar ekranu zajęty przez GIU i znacznie ułatwia odczytywanie komunikatów wysyłanych przez grę do swojego użytkownika. Gracz bez większego trudu odczytuje sens użytych grafik ukazujących serca, fiołki, broń, monety, klucze, zegary, znaki zapytania itd. W podobny sposób traktujemy paski energii, strzałki albo animowane radary ułatwiające nawigację po wirtualnych środowiskach, odbieramy je jako istotne części wizualnego „ekosystemu”, które umożliwiają odpowiednie reagowanie na wszelkie zmienne warunki panujące w otoczeniu awatara.

HUD (ang. *Head-Up Display*) – termin zaczerpnięty z militarystyki, oznaczający ekran przezierny montowany w szybach myśliwców, służący do wyświetlania danych na tle przestrzeni widocznej poza samolotem. Obecnie podobne rozwiązania mają również zastosowanie cywilne. W medium gier wideo HUD-em nazywamy zbiór najczęściej niediegetycznych elementów graficznego interfejsu użytkownika wyświetlany podczas rozgrywki w głównym widoku wirtualnej kamery, niejako nakładany na obraz reprezentujący świat przedstawiony. Za jego pomocą gracz zazwyczaj otrzymuje podstawowe informacje związane z mechaniką oraz regułami, zależnie od gatunku mogą to

²⁰ S. Rogers, *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*, John Wiley & Sons, Chichester 2010, s. 196.

być wskaźniki liczby żyć i stanu zdrowia postaci, prędkości prowadzonego pojazdu, a także uproszczony schemat ekwipunku, minimapa, celownik itp. Przyjęło się, że dobrze zaprojektowany interfejs tego typu powinien być „przezroczysty”, czyli nie odwracać uwagi użytkownika od procesów zachodzących w cyfrowej przestrzeni (np. walki, wyścigu, budowy, dialogu, eksploracji), ale „dyskretnie” je wspierać. Można także wskazać szereg przykładów prób udiegetyzowania HUD-a, zwłaszcza w przypadku gier z pierwszoosobową perspektywą, chociażby poprzez futurystyczne hełmy lub gogle noszone przez bohatera czy też umieszczenie go w maszynie ze specjalnym ekranem przeziernym.

INTERFEJS KONTEKSTOWY (SYTUACYJNY)

Stałym fragmentem oprawy wizualnej znacznej części gier wideo są graficzne podpowiedzi kierowane do gracza w postaci napisów lub ikon dotyczących konkretnych czynności oraz obiektów znajdujących się w otoczeniu awatara. **Interfejs kontekstowy** (*context-sensitive*) zazwyczaj nie dotyczy stanu naszego awatara, wskazuje natomiast postaci i przedmioty, z którymi możemy wejść w interakcję, wyróżniając je kolorowym konturem, podświetleniem bądź też bezpośrednim wskazaniem wybranego elementu HUD-a, jak strzałka czy celownik. Taki zabieg przekazuje również interaktorowi jasny komunikat w sytuacjach²¹ zrozumiałych jedynie podczas wykonywania danych czynności i zakładających obecność w pobliżu postaci niezależnych, na przykład prowadzenia walki, zakradania się do przeciwnika albo polowania na zwierzynę. Wówczas użytkownik

²¹ Stąd też propozycja alternatywnego nazywania tego typu rozwiązań interfejsem sytuacyjnym.

gry dzięki oszczędnym wskazówkom²² jest w stanie oszacować swoje szanse, opracować taktykę, zaplanować eksplorację danej przestrzeni czy przewidzieć zachowanie pozostałych bohaterów.

Pewne rozwiązania przynależące do interfejsu sytuacyjnego mogą funkcjonować jako pogodzenie stabilnego procesu narracyjnego oraz interaktywności medium gier wideo. Takim kompromisem są sekwencje **Quick Time Event**, łączące typowo filmowy sposób prezentacji wydarzeń z możliwością wpływania na nie w kluczowych momentach ustalonych przez twórców. Gracz, obserwując przebieg wydarzeń, co jakiś czas musi wcisnąć odpowiedni klawisz na kontrolerze, aby wykonać określoną akcję, pozwalającą na kontynuowanie rozwoju sytuacji. QTE obsługiwane są przez krótkotrwałe wyświetlane instrukcje dosłownie wskazujące nasze zadanie w postaci graficznej reprezentacji fizycznego przycisku lub kierunku, w jakim należy wykonać ruch kontrolerem. Czasami ich poprawne wykonanie wymaga wprowadzenia skomplikowanych kombinacji, a chwila nieuwagi i chociażby jeden błąd kończą się niepowodzeniem.



Rysunek 2. Sekwencja *Quick Time Event* wymagająca od gracza wciśnięcia wskazanego klawisza w odpowiednim momencie

Źródło: *The Walking Dead: A Telltale Games Series – Season Two* (Telltale Games, 2013).

²² S. Rogers, *Level Up! The Guide...*, s. 178.

INTERFEJS ZREMEDIOWANY

Twórcy gier wideo chętnie sięgają po sprawdzone zabiegi stylistyczne z innych mediów (film, komiks czy literatura) do opowiadania historii lub prezentowania fikcyjnych światów. Podobnie można postąpić z projektem interfejsu użytkownika, aby wpisać go w konkretną konwencję bądź udostępnić graczom rozpoznawalne i czytelne wskaźniki. Ten zabieg Piotr Kubiński nazywa „strategią stylizacji”²³. Gatunkiem bardzo często korzystającym z takiego rozwiązania są gry sportowe, które w większości przypadków naśladują telewizyjne transmisje ukazujące zmagania zawodników specjalizujących się w różnorodnych dyscyplinach. Już stosunkowo wczesne symulacje piłki nożnej, koszykówki czy tenisa próbowały imitować nie tylko samą rozgrywkę, ale również sposób jej prezentowania na małym ekranie. Wraz z postępującym rozwojem technologicznym coraz umiejętniej naśladowano perspektywę i pracę kamery, dynamiczny montaż ujęć, a także charakterystyczne ramki lub napisy uzupełniające wiedzę widzów o konkretne informacje dotyczące przebiegu meczu. W grach wideo przyjmują one podwójną funkcję: potęgują hipermedialny wymiar audiowizualnego przekazu oraz stanowią interfejs graficzny odsyłający gracza do reguł kierujących rozgrywką.

Dzięki temu oswojeni z estetyką telewizyjnych przekazów użytkownicy nie muszą poświęcać czasu na uczenie się znaczenia większości graficznych elementów widocznych na ekranie. Tabela wyników, zegar odmierzający czas, nazwiska zawodników, komunikaty „nadawcy”, a nawet ruchome reklamy stanowią obecnie części składowe poetyki gier sportowych. Co więcej, symulacje wyścigów lub zawodów piłkarskich dzięki udostępnianemu graczowi interfejsowi oddają mu częściową kontrolę nad sposobem prezentowania wirtualnej przestrzeni. Tym samym interaktor może jednocześnie odgrywać trzy role: osoby uczestniczącej w zabawie i kontrolującej awatara, realizatora transmisji zmieniającego w czasie rzeczywistym

23 P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, s. 219.

punkt widzenia oraz decydującego o wyświetlaniu powtórek, a także obserwatora własnych działań – widza czerpiącego przyjemność ze śledzenia emocjonującej rywalizacji.

Dzisiejsze wysokobudżetowe gry sportowe, oferujące fotorealistyczną trójwymiarową grafikę, do złudzenia przypominają swoją audiowizualną oprawą materiał zarejestrowany prawdziwą kamerą. Stąd też nierzadko pierwszym czynnikiem burzącym taką iluzję są niediegetyczne wskaźniki informacyjne ułatwiające sterowanie i orientację w cyfrowej przestrzeni. Przykładowo gra *NBA 2K17* (2K Sports, 2016), stanowiąca zaawansowaną oraz rozbudowaną symulację koszykówki, wykorzystuje szereg ikon czy schematów umożliwiających zarządzanie drużyną bez konieczności zatrzymywania interakcji. Gracz podczas meczu za pośrednictwem GIU otrzymuje szereg istotnych z punktu widzenia mechaniki informacji oraz sprzężenie zwrotne na wykonane akcje.

Na kolejnym kadrze (rys. 3) w dolnym prawym rogu można zauważyć stały element interfejsu w postaci ramki²⁴ informującej o wyniku spotkania, czasie, jaki pozostał do zakończenia obecnej kwarty, oraz liczbie sekund na próbę trafienia do kosza. Powyżej natomiast znajdują się dodatkowe, uruchamiane na żądanie użytkownika, fragmenty menu odpowiedzialnego za wyświetlanie statystyk obecnie kontrolowanego zawodnika lub komend wydawanych zespołowi, jak chociażby wprowadzenie zmian w składzie, obranie innej taktyki bądź wymuszanie określonej postawy. Również samym wirtualnym koszykarzom towarzyszą animowane mierniki w postaci dwuwymiarowych okręgów z paskiem energii oraz ładowania rzutu podpowiadającymi, jak najefektywniej poruszać się po boisku. Wraz z postępem nauki prowadzenia rozgrywki stopień skomplikowania interfejsu rośnie: pojawiają się dodatkowe ikony ułatwiające podawanie piłki, tworzenie „zasłon”, informujące o kontuzji lub zmęczeniu, a nawet widoczne

²⁴ Obecna w grze ramka swoim wyglądem znacznie przypomina tę wykorzystywaną w transmisjach amerykańskiej stacji telewizyjnej CSN.

na parkiecie reprezentacje poleceń trenera. Tym samym GIU gry balansuje pomiędzy próbą imitowania telewizyjnej transmisji a koniecznością egzekwowania zasad i symulowania procesów zachodzących podczas meczu.



Rysunek 3. Przykładowe elementy GIU wykorzystane w grze sportowej

Źródło: NBA 2K17 (2K Sports, 2016).

Diegetyczny GIU

METAPERCEPCJA

W pewnym momencie twórcy gier postanowili ograniczać funkcję HUD dla zmniejszenia wrażenia zmediatyzowania i proceduralności rozgrywki, a tym samym wzmocnienia u gracza poczucia immersji. Ma to uzasadnienie zwłaszcza w przypadku gatunków, w których skrócenie dystansu pomiędzy wirtualnym środowiskiem a jego użytkownikiem jest pożądane. Przykładowo strzelaniny z pierwszoosobową perspektywą, survival horrory czy symulacje wyścigów samochodowych zaczęły stopniowo usuwać kolejne elementy GIU. Tradycyjne wskaźniki informujące o stanie

awatara – chociażby o poziomie zdrowia, zapasie energii, wytrzymałości pancerza – powoli ustępowały miejsca pewnym zabiegom stylistycznym odwzorowującym reakcje organizmu na określone bodźce zewnętrzne lub wewnętrzne. Odnoszący obrażenia bohater zaczynał tracić ostrość i pole widzenia, wytłumione odgłosy otoczenia zagłuszały głośnie bicie serca lub dyszenie, a obraz przesłaniały specjalne filtry imitujące krwawienie bądź nierozpoznanie kolorów.

Metapercepcja, jako medialna forma reprezentacji funkcjonowania naszych zmysłów w różnych sytuacjach, stanowi przykład udiegetyzowanego interfejsu pełniącego funkcję informacyjną, najczęściej ostrzegając przed zagrożeniami, oraz impresywną, wymuszając na graczu konkretne działania dla uniknięcia przegranej lub utraty określonych zasobów istotnych z punktu widzenia mechaniki rozgrywki. Chwyt ten może również „symulować” zatrucie, omdlenie lub halucynacje, wpływając na warstwę audiowizualną gry, i tym samym utrudniać sterowanie oraz prowadzenie interakcji ze światem przedstawionym. Z drugiej strony metapercepcja wydaje się być idealnie przezroczystym rozwiązaniem, niewymagającym od gracza opanowania gramatyki GIU, ale znajomości konwencjonalnych przedstawień niedyspozycji bohatera, zaczerpniętych chociażby z kinematografii, a także przypisywanych różnym kolorom znaczeń symbolicznych²⁵.

Gracz może także pozyskać dzięki metapercepcji ponadprzeciętne, wręcz nadnaturalne zdolności postrzegania rzeczywistości, umożliwiające efektywne prowadzenie rozgrywki, które zazwyczaj wiąże się z wykorzystaniem dodatkowego interfejsu. Niektórzy twórcy decydują się jednak na zastosowanie przeniesienia sensorycznego doświadczenia bohatera do narzędzi udostępnianych graczowi z poziomu sterowania awatarem. Wówczas osoba kontrolująca swoją postać, niezależnie od wybranej przez autorów perspektywy wirtualnej kamery, zdobywa jej „recepcję” i sposób postrzegania

²⁵ Przykładowo czerwień może oznaczać krwawienie i utratę zdrowia, zieleń zatrucie, błękit zapas energii lub zasobów magii itd.

otoczenia. W tym przypadku fokalizacja²⁶ nie ma zastosowania narracyjnego czy estetycznego, ale bezpośrednio dotyczy reguł kierujących interakcją oraz przekłada się na nasze działania. Wyostnione zmysły Geralta (*Wiedźmin 3: Dziki Gon*, CD-Projekt Red, 2015), tryb detektywa Człowieka-Nietoperza (*Batman: Arkham Asylum*, Square-Enix/Eidos, 2009) oraz rozszerzający rzeczywistość Focus należący do tropiącej i zwalczającej maszyny Aloy (*Horizon: Zero Dawn*, Sony Interactive Entertainment, 2017) pozwalają w pewnym stopniu ograniczyć wykorzystanie ekstradiegetycznych elementów HUD-a bez konieczności zubożania sposobu eksplorowania wirtualnego środowiska. Tak zrealizowany efekt metapercepcji uzupełnia kontakt z cyfrową przestrzenią o dodatkowe informacje, odsłania niewidoczne dotychczas obiekty, daje pewną przewagę nad przeciwnikami czy środowiskiem.

INTERFEJSY INTERDIEGETYCZNE

Interesującym sposobem wprowadzenia środków kontroli nad awatarem lub procesami zachodzącymi w symulacji jest wykorzystanie interdiegetycznych interfejsów stanowiących narzędzia funkcjonujące w ramach świata przedstawionego gry. Do tej kategorii zaliczyć można zarówno remediacje własności urządzeń znanych nam z codziennego użytku (telefonów komórkowych, aparatów fotograficznych, kamer wideo, komputerów itd.), jak i przygotowane przez twórców osobne zestawy GIU służące obsłudze elementów przynależących do rzeczywistości ukazywanej w grze. Wachlarz tego typu rozwiązań stosowanych przez projektantów jest niezwykle szeroki, przez co trudno wskazać dominujące tendencje, jednakże ich

²⁶ Fokalizacja jest w tym kontekście rozumiana jako przeniesienie doświadczeń i perspektywy postaci na reprezentację wydarzeń przez wirtualną kamerę, swoista subiektywizacja przekazu umożliwiająca postrzeganie fikcyjnego świata „oczami” bohatera, nawet jeżeli nie zastosowano widoku FPP. Zob. M. Nitsche, *Focalization in 3D Video Games*, http://dm.lcc.gatech.edu/~nitsche/download/Nitsche_Focalization_05.pdf (dostęp: 19.03.2017).

podstawową cechą wspólną jest przyjmowanie funkcji HUD-a lub zastępowanie menu²⁷. Doskonale sprawdza się przy tym wszelka przenośna elektronika – smartfony, tablety, rejestratory dźwięku i obrazu, gadżety rozszerzające rzeczywistość za pomocą hologramów, czyli dowolne przedmioty posiadające własne interfejsy użytkownika, niezależne od głównego, obecnego w grze. Podobny efekt można także uzyskać przez udostępnienie postaci/graczowi bardziej tradycyjnych artefaktów (jak kompas czy mapa), pozwalających na odnalezienie właściwej drogi.



Rysunek 4. Przykład interfejsu interdiegetycznego – zapośredniczenie spojrzenia bohatera poprzez podgląd cyfrowej kamery wideo wyposażonej w noktowizor

Źródło: *Outlast 2* (Red Barrels, 2017).

Interfejsy interdiegetyczne nie tylko z powodzeniem zastępują elementy GIU, najczęściej nieprzynależące do świata przedstawionego, ale posiadają także praktyczne zalety z punktu widzenia projektowania doświadczenia. Zabieg ten pozwala zaoszczędzić

²⁷ W tym przypadku mam na myśli osobne ekrany zawierające notatki, mapę, wykaz zadań do wykonania, informacje o stanie bohatera czy też miejscu, w którym obecnie przebywa.

miejsce w kadrze, a tym samym zmniejsza ryzyko rozproszenia odbiorcy i odwrócenia jego uwagi od samej rozgrywki, która staje się także bardziej płynna i swobodna, bowiem nie jest przerywana przy każdym otwarciu menu ekwipunku czy konieczności odszukania potrzebnej informacji. Natomiast zastosowane przez projektantów chwyt stylistyczne mogą niekiedy osiągnąć wykluczające się rezultaty. Mianowicie z jednej strony, dzięki ograniczeniu lub pełnym usunięciu niediegetycznych elementów z pola widzenia interaktora, znacznie pogłębiają wrażenie immersji, z drugiej zaś je niwelują poprzez nagromadzenie filtrów imitujących pracę szeregu urządzeń audiowizualnych podkreślających hipermedialność przekazu. Kluczową kwestią jest więc znalezienie równowagi pomiędzy niezbędnymi wskaźnikami a zupełnie pozbawioną odwołań do reguł symulacji reprezentacją przestrzeni. Ciekawym przykładem takiego kompromisu jest *ZombiU* (Ubisoft), tytuł wydany w 2012 roku na konsolę *WiiU* wykorzystującą kontroler z wbudowanym ekranem dotykowym, który w świecie gry posiada swój odpowiednik – PDA ze specjalnym skanerem. Po włączeniu odpowiedniego trybu użytkownik, poruszając przed sobą charakterystycznym padem, może przeanalizować otoczenie swojego awatara i odnaleźć ukryte tam przedmioty bez konieczności zatrzymywania akcji. Co więcej, obraz widoczny na telewizorze nie posiada niemal żadnych elementów GIU²⁸, a wszelkie jego funkcje przejmują cy funkcjonowanie przenośnego komputera wyświetlacz trzymany w dłoniach osoby grającej.

Interfejs dźwiękowy (soniczny)

Podejmując refleksję nad wykorzystaniem interfejsu dla kształtowania kontaktu z medium gier wideo, nie wolno zapominać również o jego nieikonicznych formach, a przede wszystkim sygnałach dźwiękowych, dopełniających w bardzo wielu przypadkach

²⁸ Wyjątkami są pasek zdrowia postaci oraz elementy interfejsu kontekstowego.

kierowane do nas sprzężenie zwrotne. Aby naświetlić ten problem spróbujmy odpowiedzieć na następujące pytanie: czy rozpoznawalny odgłos, dobiegający z głośników w chwili, gdy kontrolowany przez nas Mario zdobywa złotą monetę, stanowi element reprezentacji świata przedstawionego czy też jest wyłącznie niediegetycznym potwierdzeniem zebrania przedmiotu? Postawienie jednoznacznej odpowiedzi wydaje się niemożliwe, lecz przykład ten udowadnia, że często nie zastanawiamy się nad funkcjonowaniem oprawy dźwiękowej jako systemu sygnałów przynależących do interfejsu użytkownika. Nierzadko odgłosy stają się równie ważne co przekaz wizualny, dopełniając otrzymywane sprzężenie zwrotne na nasze działania. W serii gier *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986–2017) zdobycie nowego, kluczowego dla rozwoju fabuły przedmiotu akcentowane jest krótką melodią, dodatkowo zwracającą uwagę gracza na znaleziony przed chwilą obiekt.

Można także wskazać przypadki, w których to audialny wymiar gier wideo staje się ważniejszy od graficznej reprezentacji i przekazuje interaktorowi istotne informacje o przebiegu rozgrywki. Trudno wyobrazić sobie gry muzyczne lub rytmiczne bez odpowiedniej oprawy dźwiękowej motywującej gracza do wykonywania określonych czynności²⁹, niekiedy wykraczających poza śpiew, taniec czy obsługę kontrolerów – instrumentów. W serii *Patapon* (Sony Computer Entertainment, 2007, 2008, 2011) przeznaczonej na przenośną platformę PlayStation Portable zadaniem interaktora jest zagrzewanie do boju oddziałów tytułowych stworzeń poprzez odpowiednie komendy „wybijane” przyciskami odpowiadającymi plemiennym bębnom. Zachowanie właściwego rytmu jest kluczowe dla egzekwowania rozkazów przez podopiecznych użytkownika, a choćby jedna pomyłka skutkuje zatrzymaniem akcji oraz koniecznością powtarzania sekwencji od początku. W rezultacie utrzymanie walecznych istot w odpowiednim nastroju nierozzerwalnie wiąże

29 K. Collins, *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, The MIT Press, Cambridge, MA 2008, s. 128–129.

się z koniecznością wsłuchania się w podkład muzyczny i nietracenia właściwego tempa przez dłuższy czas.

Interfejs soniczny może również wpływać na sposób, w jaki nawigujemy swoim awatarem po trójwymiarowym środowisku lub poruszamy wirtualną kamerą. Przykładowo w grach grozy odgłosy dobiegające z przestrzeni pozakadrowej budzą niepokój, zachęcają do baczniejszego rozglądania się i szukania ich źródła, stanowią także ostrzeżenie przed nadciągającym zagrożeniem³⁰. O ile takie działanie wymusza szybkie reakcje, zwiększa dynamizm eksploracji bądź walki z przeciwnikami, to audialność interaktywnego programu może zachęcić nas do zwolnienia i przeprowadzenia uważnej obserwacji. Ciekawą realizacją wspomnianego rozwiązania jest wykorzystanie muzyki w grze *L.A. Noire* (Team Bondi, Rockstar Games, 2011). Jeżeli kontrolowana przez gracza postać detektywa znajduje się w obszarze, który należy przeszkącać, jesteśmy o tym dodatkowo informowani poprzez charakterystyczną, nieco niepokojącą melodię, która milknie w chwili, gdy bohater zakończy oględziny miejsca zbrodni lub je opuści. Zapętłony utwór funkcjonuje jako swoista odpowiedź, a raczej przestroga przed pominięciem istotnych dowodów bądź przedwczesnym wyruszeniem w dalszą drogę.

Audialność gier zakłada także wykorzystywanie środków, które Karen Collins nazywa symbolami dźwiękowymi³¹. Funkcjonują one w podobny sposób, co omówiony wcześniej kontekstowy interfejs graficzny – w określonych sytuacjach gracz słyszy pewne odgłosy lub melodie sygnalizujące konkretne procesy istotne dla mechaniki rozgrywki. Ich zastosowanie wydaje się szczególnie uzasadnione w gatunkach opartych na szybkiej akcji, chociażby pierwszoosobowych sieciowych strzelaninach. Bódcze soniczne koncentrują uwagę gracza na aspektach GIU mogących mu umknąć

30 B. Perron, *Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games*, s. 6, http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron_Cosign_2004.pdf (dostęp: 27.04.2017).

31 K. Collins, *Game Sound: An Introduction to the History...*, s. 130.

podczas wykonywania dynamicznych czynności w rodzaju szarży lub odwrotu. W *Team Fortress 2* (Valve Corporation, 2007) właściwie wszelkie zmiany statusu awatara – między innymi uzupełnianie ekwipunku, teleportacja, leczenie, ponoszenie obrażeń od upadku albo płomieni, brak amunicji i założenie kamuflażu – posiadają własne symbole soniczne potwierdzające egzekwowanie reguł przez system gry.

Kategoria wskazana przez Collins oraz wcześniejsze przykłady z *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) czy *L.A. Noire* skłaniają także do rozważenia statusu dźwięków w cyfrowych światach. Oczywiście można wskazać tytuły, w których bez trudu identyfikujemy odgłosy z rzeczywistością ekranową, ale w wielu przypadkach określenie ich źródła jest właściwie niemożliwe, przez co utożsamiamy je właśnie z elementami interfejsu użytkownika. Dlatego też Kristine Jørgensen proponuje określać sygnały soniczne jako transdiegetyczne³², a zatem łączące fikcyjny świat z regułami rozgrywki oraz rzeczywistością gracza. Według badaczki czasami trudno jest jednoznacznie określić przynależność takich komunikatów do diegezy, natomiast znacznie łatwiej zauważyć pewne relacje pomiędzy niewchodzącą w jej skład oprawą audialną a procesami definitywnie zachodzącymi w jej ramach. Jørgensen zauważa, że taką funkcję może pełnić dynamicznie zmieniająca się muzyka, informująca gracza o nowym położeniu jego awatara lub o czynności, jaką musi podjąć³³.

Ostatnim wątkiem, jaki chciałbym poruszyć, jest komunikacja głosowa pozwalająca uczestnikom rozgrywki nie tylko porozumiewać się między sobą, na przykład podczas sesji *online*, ale także wykonywać określone czynności w ramach interakcji z grą. Mikrofony zewnętrzne lub wbudowane w urządzenia służące do grania pozwa-

32 K. Jørgensen, *On Transdiegetic Sounds in Computer Games*, „Northern Lights: Film and Media Studies Yearbook” 2007, vol. 1 (5), s. 3, <https://www.bora.uib.no/bitstream/handle/1956/5855/transdiegetic.pdf> (dostęp: 27.04.2017).

33 *Ibidem*, s. 10.

lają nie tylko wcielić się w gwiazdę pop i śpiewać ulubione przeboje, ale także rozszerzają korzystanie z interfejsu o interesujące, niekonwencjonalne rozwiązania. Dmuchanie, gwizdanie, klaskanie, krzyczenie czy nucenie mogą okazać się podczas sterowania naszą postacią równie skuteczne, co użycie klawiatury lub pada. Aplikacje rozpoznające częstotliwość wydawanych przez nas dźwięków, intonację wypowiedzi lub jej głośność powoli przestają być niszowymi eksperymentami i trafiają do głównego nurtu.

Podsumowanie

Interfejs w grach wideo, jak zarysowałem to w niniejszym rozdziale, jest bardzo szerokim i różnorodnym polem, które wymaga ciągłego charakteryzowania z racji dynamicznego rozwoju kontrolerów, rozwiązań audiowizualnych czy nieustających prób integrowania GIU ze światem przedstawionym dla zwiększenia poczucia immersji. Dlatego też dalsze badanie tego obszaru nie może ograniczać się wyłącznie do analizy graficznych wskaźników i wymaga wykorzystania interdyscyplinarnych narzędzi z zakresu narratologii, medioznawstwa, filmoznawstwa, a także teorii designu czy sztuki. Pozwoli to uchwycić specyfikę doświadczenia kształtowanego nie tylko przez mechanikę rozgrywki czy prezentowaną fabułę, ale również przez połączenie obsługi urządzeń sterujących, odczytywania reprezentacji reguł w postaci HUD-u, sygnałów dźwiękowych i haptycznych. Nietrudno zatem zauważyć, że interfejs rzeczywiście determinuje sposób korzystania z gry oraz jej recepcję na kilku poziomach. Kształtuje bowiem relację pomiędzy graczem a jego awatarem czy reprezentacją świata przedstawionego w postaci interaktywnego środowiska, w dużym stopniu określa estetykę oprawy wizualnej, a także uwidacznia napięcie pomiędzy jej diegetycznymi i niediegetycznymi elementami. Stąd też, jak starałem się wykazać, zastosowanie uniwersalnych dla wszystkich rozwiązań kryteriów czy definicji może być problematyczne, a wyznaczone w ten sposób podziały jawią się jako nieostre. Wskazane przeze mnie kategorie w wielu przypadkach

mogą być czysto umowne i płynne. Jednakże pozwalają one przynajmniej w pewnym stopniu zakreślić różnorodność interfejsów wykorzystywanych w elektronicznej rozrywce.

Bibliografia

- Collins K., *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, The MIT Press, Cambridge 2008.
- Griffin S.N., *Push. Play: An Examination of the Gameplay Button*, „Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play”, s. 2, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.09504.pdf> (dostęp: 18.03.2017).
- Grodal T., *Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences*, [w:] *The Video Game Theory Reader*, eds. M.J.P. Wolf, B. Perron, Routledge, London–New York 2003.
- Harvey A., *Balance Boards and Dance Pads: The Impact of Innovation on Gendered Access to Gaming*, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09291.52116.pdf>. (dostęp: 18.03.2017).
- Jenson J., S. de Castell, *From Simulation to Imitation: New Controllers, New Forms of Play*, [w:] *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009*, London 2009.
- Jørgensen K., *On Transdiegetic Sounds in Computer Games*, „Northern Lights: Film and Media Studies Yearbook” 2007, vol. 1 (5), s. 105–118.
- Juul J., *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, The MIT Press, Cambridge 2010.
- Kirkpatrick G., *Controller, Hand, Screen: Aesthetic Form in the Computer Game*, „Games and Culture” 2009, no. 2 (4), s. 127–143.
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.
- Mauger V., *Interface*, [w:] *The Routledge Companion To Video Game Studies*, eds. M.J.P. Wolf, B. Perron, Routledge, New York 2014.
- Nitsche M., *Focalization in 3D Video Games*, http://dm.lcc.gatech.edu/~nitsche/download/Nitsche_Focalization_05.pdf (dostęp: 19.03.2017).

- Perron B., *Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games*, s. 6, http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron_Cosign_2004.pdf (dostęp: 27.04.2017).
- Rogers S., *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*, John Wiley & Sons, Chichester 2010.
- Skalski P. et al., *Mapping the Road to Fun: Natural Video Game Controllers, Presence, and Game Enjoyment*, „New Media & Society” 2011, vol. 13 (2), s. 224–242.
- Thin A.G., L. Hansen, D. McEachen, *Flow Experience and Mood States While Playing Body Movement-Controlled Video Games*, „Games and Culture” 2011, vol. 6 (5), s. 414–428.
- The Video Game Theory Reader*, eds. M.J.P. Wolf, B. Perron, Routledge, New York 2014.

Paweł Grabarczyk

Opozycja *hardcore/casual*

Wstęp

Choć angielskie określenia *casual game* oraz *casual gamer* weszły do powszechnego użycia stosunkowo niedawno¹, nie ulega wątpliwości, że szybko zdobyły sobie dużą popularność – bez kłopotów można się z nimi zetknąć w dyskusjach graczy na forach internetowych, w tekstach dziennikarzy² czy badaczy gier³. Określeniami tymi posługują się również producenci i sprzedawcy gier – dla przykładu: odpowiednie sekcje znajdują się na popularnych cyfrowych platformach sprzedaży Steam oraz Google Play.

¹ J. Juul, *Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, MIT Press, Cambridge, MA 2010, s. 8.

² Na przykład w popularnym serwisie GRYOnline.pl: <http://www.gry-online.pl/encyklopedia-gier.asp?TEM=52>, (dostęp: 01.12.2014).

³ Zob. np. L. Chiapello, *Les casual games: définition à l'aide du savoir professionnel des designers de jeux*, mémoire de Maîtrise, Faculté de l'aménagement, Université de Montréal, Montréal 2012.

Mimo to opozycja *hardcore/casual*⁴ wywołuje spory. Twierdzi się, że używa się jej w sposób nieporządkny⁵, a nawet, że pozbawiona jest ona w ogóle znaczenia⁶. Na kłopoty te nakładają się dodatkowo trudności wynikające ze specyfiki języka polskiego, w którym nie występują proste przekłady wyrażen *hardcore* i *casual*. Problemy te omówione zostaną szczegółowo w podrozdziałach *Problemy globalne* i *Problemy lokalne*. W podrozdziałach *O jakie zaangażowanie chodzi?* i *Rodzaje funkcji poznawczych i ich wpływ na charakterystykę gier* przedstawiam zaś propozycję, która jest jednocześnie rozwiązaniem translatorskim, jak i doprecyzowaniem wyjściowej opozycji anglojęzycznej. Podrozdział ostatni – *Pojęcie zaangażowania kognitywnego a trudności dychotomii h/c* – przeznaczony jest przeznaczona jest pokazaniu, jak dzięki wypracowanemu rozwiązaniu można radzić sobie z trudnościami omówionymi w w dwóch pierwszych podrozdziałach. Kończę podjęciem pytania o to, czy w przypadku opozycji *h/c* mamy do czynienia z nowym zjawiskiem, które domaga się teoretycznego ujęcia, ponieważ gier *casual* wcześniej nie było, czy też jedynie z nową kategorią pojęciową, która pozwala nam na uporządkowanie zjawisk od dawna istniejących.

Problemy globalne

Zacznijmy od ogólnych problemów opozycji *h/c*, które doskwierają zarówno polskim, jak i anglojęzycznym użytkownikom języka. Po pierwsze, nie jest jasne, jakie właściwie cechy decydować mają o przynależności gry lub gracza do kategorii *hardcore* lub *casual*. Wielu cech kojarzących się z kategoriami *hardcore* i *casual* nie da się użyć w charakterze markerów tych kategorii, ponieważ łatwo znaleźć dla nich

⁴ W dalszej części artykułu posługuję się często skrótem „opozycja (dychotomia) *h/c*”.

⁵ L. Chiapello, *Formalizing Casual Games: A Study Based On Game Designers' Professional Knowledge*, [w:] *Proceedings of DiGRA 2013 Conference: DeFragging Game Studies*, Atlanta 2013.

⁶ K.P. Kallio et al., *At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities*, „Games and Culture” 2011, vol. 6 (4).

kontrprzykłady. Nie jest chociażby tak, że gracze *hardcore* poświęcają grom więcej czasu niż gracze *casual*. Badania wskazują na to, że ci drudzy spędzają często przy swej rozrywce więcej czasu niż ci pierwsi⁷. Różnica nie sprowadza się też do kwoty wydanych na granie pieniędzy, o czym świadczą wydatki graczy na mikropłatności w grach takich jak *Candy Crush Saga* (King, 2012) czy *Farmville* (Zynga, 2009)⁸. Gdy zamiast szukać charakterystycznych cech graczy, przyjrzymy się grom, okaże się, że sytuacja wcale nie jest lepsza. Charakterystyka tytułów *casual* sprowadza się na przykład do wiązki zupełnie niepowiązanych ze sobą cech, takich jak kolorowa, pogodna estetyka i niski poziom trudności⁹. Nie widząc mechanizmu, który za doбором tych cech stoi, nie możemy być pewni, czy nie skupiamy się jedynie na jakichś przypadkowych korelacjach, tracąc z oczu istotę zjawiska.

Markery to inaczej wyróżniki – łatwo zauważalne cechy, dzięki którym identyfikujemy dane kategorie obiektów. Jest to kategoria pragmatyczna, dlatego też nie należy ich mylić z cechami koniecznymi i wystarczającymi. Przykładem może być rozpoznanie przynależności kulturowej po ubiorze.

Normatywność. Najłatwiej pojąć normatywność, przeciwstawiając ją „deskryptywności”. Teoria deskryptywna zdaje sprawę z tego, jaka jest rzeczywistość, którą opisuje. Teoria normatywna zawiera element krytyczny, oceniający. Teorie normatywne mówią o tym, jak powinno (albo jak nie powinno) być, a nie jak jest.

⁷ J. Juul, *Casual Revolution...*, s. 8.

⁸ Nie zmienia to faktu, że niektórzy autorzy właśnie z tymi cechami łączą fenomen gier *casual* (Y. Poels et. al., *Are You a Gamer? A Qualitative Study on the Parameters for Categorizing Casual and Hardcore Gamers*, „IADIS International Journal on WWW/Internet” 2012, vol. 10 (1), s. 2).

⁹ J. Juul, *Casual Revolution...*, s. 29.

Po drugie, dychotomia *h/c* zawiera w sobie aspekt normatywny. Określenie *casual* rozumiane jest niekiedy pejoratywnie i stosowane z intencją zlekceważenia określanej nim gry czy gracza. Stereotyp związany z grami typu *casual* również zawiera wiele cech negatywnych. Przykładami takich cech mogą być choćby: nadmierna prostota gier dostosowana do graczy o minimalnych kompetencjach, zachowawcza artystycznie, bezpieczna estetyka stosowana w oprawie audiowizualnej lub tendencja do ciągłego nagradzania gracza¹⁰.

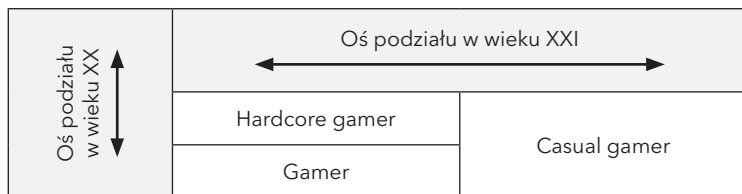
Po trzecie, wydaje się, że podział na *hardcore* i *casual* charakteryzuje się nieostrością, czego wynikiem jest istnienie wielu gier, które nie sposób zaliczyć do żadnej z tych kategorii. Dla przykładu – nie wiadomo, czy *Tetris* uznać należy za jedną z pierwszych gier *casual*, czy też przykład gry *hardcore* (nawet jeśli nieco nietypowej). Podobnie rzecz ma się z niektórymi grami muzycznymi, takimi jak *Guitar Hero* (Harmonix, 2005) czy *Rock Band* (Harmonix, 2007), oraz całą kategorią gier arkadowych, które, jak zauważa Juul, wiele z grami *casual* łączy.

Po czwarte, opozycja *h/c* charakteryzuje się wspomnianą we wstępie wieloznacznością, która przejawia się np. dopuszczalnością złożenia obu tych terminów. Możliwe jest zarówno posłużenie się terminem *hardcore casual* (na oznaczenie gracza, który w grę typu *casual* gra tak, jak inni w gry typu *hardcore*), jak i *casual hardcore* (na oznaczenie gracza, który w grę typu *hardcore* gra tak, jak inni w gry typu *casual*). Wydaje się, że terminy te muszą tu być używane w różnych znaczeniach, ponieważ w innym przypadku złożenia takie byłyby nonsensowne. Dopuszczalność obu tych złożań pokazuje, że nie jest nawet jasne, komu lub czemu interesujące nas charakterystyki (czymkolwiek by się ostatecznie okazały) właściwie przysługują – czy powinniśmy mówić pierwotnie o graczach, a pochodnie o grach, czy odwrotnie?

Co więcej, wieloznacznością skażone jest samo wyrażenie *hardcore gamer*. W użyciu dominującym w wieku XX (gdy terminu tego używano raczej w opozycji do słowa *gamer* niż do rozpropagowanego w wieku XXI *casual gamer*) oznaczało ono wąską subkulturę entuzjastów, którzy swoimi praktykami wykraczali znacznie poza typowe

¹⁰ *Ibidem*, s. 43, 128.

działania większości. Charakterystycznymi zachowaniami takich graczy były: nastawienie na bicie rekordów, nierzadko z użyciem własnych obostrzeń (np. wymóg skończenia gry arkadowej przy użyciu jednej monety), własnoręczne tworzenie elementów ułatwiających lub wzbogacających granie (dodatkowe poziomy, mody, mapy), organizowanie społeczności fanowskiej (konwenty, strony www itd.). Znaczenie tego wyjściowego podziału (na graczy „zwykłych” i graczy *hardcore*) uległo zatarciu właśnie w skutek pojawienia się nowego określenia *casual gamer* i nowego podziału (na graczy *hardcore* i graczy *casual*). W wieku XXI *hardcore gamer* przestaje bowiem oznaczać omówione powyżej zaangażowanie kulturowe. Gracz wybierający serię *Call Of Duty* (Infinity Ward, 2007) czy *Halo* (Bungie, 2001) jest w obrębie tej opozycji modelowym przykładem gracza *hardcore*, nawet jeśli nie angażuje się kulturowo w opisany powyżej sposób (a zatem nie tworzy poziomów, modów, nie bije rekordów itd.)¹¹. Różnicę tę zilustrować można następująco:



Rysunek 1. Zmiana terminów określających poszczególne kategorie graczy.

To, że wyrażenie *hardcore* przestaje w XXI wieku wskazywać zwiększone zaangażowanie w kulturę uczestnictwa, prowokuje

¹¹ Innym przykładem takiego zaangażowania jest częste wypowiadanie się na forach internetowych poświęconych grom, takim jak Reddit czy NeoGAF (M. Consalvo, *Hardcore Casual: Game Culture: Return(s) to Ravenhearst*, [w:] *Proceedings of the 4th International Conference on Foundations of Digital Games*, Orlando, Florida, 2009; T. Fritsch et al., *Distribution of online hardcore player behavior: (How Hardcore Are You?)*, [w:] *Proceedings of 5th ACM SIGCOMM Workshop on Network and System Support for Games*, Singapore 2006).

pytanie o nowe znaczenie tego terminu. Zanim odpowiem na to, proponuję jednakże przyjrzeć się innym trudnościom, które pojawiają się przy próbie przełożenia obu omawianych wyrażen angielskich na język polski.

Problemy lokalne

Chociaż na pierwszy rzut oka dobór odpowiedniego przekładu opozycji *h/c* to zagadnienie czysto translatorskie, to jednak, jak okaże się za chwilę, trudności związane z doбором przekładu stanowią w znacznym stopniu odzwierciedlenie kłopotów globalnych, o których wspominałem wcześniej. Zjawisko to nie jest szczególnie zaskakujące. Przekład wymaga od nas zwiększonej refleksji nad znaczeniem wyrażenia oryginalnego, co owocuje odkryciem jego niedoskonałości. Z tego powodu wybór przekładu, na jaki ostatecznie się zdecyduje, powiązany jest ściśle z rozstrzygnięciami dotyczącymi samej natury opozycji *h/c*, którą zajmę się w dwóch kolejnych podrozdziałach.

Przegląd możliwych przekładów rozpocznę od propozycji minimum, a zatem od możliwości rezygnacji z przekładu rzeczonych terminów (lub też posługiwania się ich polskimi ekwiwalentami fonetycznymi *hardkor* i *kazual*). Choć z rozwiązaniem tym można się już w polskim piśmiennictwie (głównie popularnym) spotkać¹², wolałbym z niego nie korzystać. Jego głównym mankamentem (pomijając obiekcje natury estetycznej) jest to, że wyjściowe terminy anglojęzyczne nie są terminami technicznymi i – jak to zostało wskazane w podrozdziale *Problemy globalne* – odznaczają się poważnymi słabościami. Rozwiązaniem lepszym niż kopiowanie niedoskonałego podziału jest wprowadzenie do języka polskiego terminów technicznych, które stanowić będą jednocześnie precyzację terminów wyjściowych. Ponadto strategię minimum lepiej jest

12 Przykładem może być choćby „CD Action”, <http://www.cdaction.pl/news-27626/worms-najlepsza-kazualowa-gra-przed-angry-birds-trafi-na-facebook.html> (dostęp: 01.12.2014).

uznać za rozwiązanie ostateczne, na które zawsze jeszcze będziemy mieli czas, jeśli okaże się, że wszelkie inne propozycje zawiodą.

Drugim spotykanym w polskich tekstach sposobem przekładu omawianej opozycji jest wykorzystanie zbliżonych znaczeniowo terminów „okazjonalny” i „niedzielny” jako odpowiedników terminu *casual*¹³. Choć dość popularne, rozwiązanie to odznacza się wieloma wadami. Po pierwsze, mimo zbliżonej wartości semantycznej, wyrażenia te różnią się pod względem składniowym – słowo „okazjonalny” może występować zarówno w połączeniu ze słowem „gracz”, jak i „gra”, czego nie można powiedzieć o słowie „niedzielny” – sformułowanie „gra niedzielna” wydaje się bowiem mało zrozumiałe. Jest to istotne, skoro określenia wyjściowe używane są zarazem na oznaczenie gier, jak i graczy. Elastyczność tę byłoby dobrze zachować w tłumaczeniu. Kolejną bardzo istotną wadą powyższych przekładów jest to, że dziedziczą one po wyrażeniach oryginalnych sugestię, jakoby fenomen *casual* sprowadzał się do różnicy poświęconego grze czasu (która, jak zauważyliśmy już powyżej, jest błędna). Warto też zauważyć, że w odróżnieniu od anglojęzycznego oryginału wspomniane polskie odpowiedniki służą jedynie przełożeniu wyrażenia *casual*, co prowadzi do zrównania terminu *hardcore* z polskim ogólnym terminem „gra” (lub „gracz”). Taki przekład przyczynia się do normatywności podziału *h/c*, ponieważ stwarza wrażenie, jakoby gry *hardcore* były grami typowymi czy normalnymi, a *casual games* – jakimś ich niestandardowym, wymagającym wyodrębnienia podtypem. Normatywność ta daje o sobie znać tym bardziej, gdy zamiast o grach mówić zaczynamy o graczach – gracz

13 Np. WirtualnaPolska, <http://gry.wp.pl/galeria/tworcy-wybrali-najlepsze-gry-zeszlego-roku,181041/4.html?ticket=63124273464942074seBFT-TlCubhLc%2F5eqAYmW1%2BvutU1KQY4v2DrOBtj77puWm%2Fd-GW4yD2NCz7C5KWBlmkJEuwhNLM5X9c5sjJyXJKH2fTclCDY-BeyPJ5MHBjv%2BtyFl1UAxmkXV%2FwrtgsPyk8vbWYM6a6jpN-DzNdN2Nig%3D%3D> (dostęp: 01.12.2014); Gram.pl, <http://www.gram.pl/arttykul/2013/09/09/w-co-gra-polski-niedzielny-gracz-wedlug-google.shtml> (dostęp: 01.12.2014); GRYOnline.pl, <http://www.gry-online.pl/encyklopedia-gier.asp?TEM=52> (dostęp: 01.12.2014).

niedzielnny/okazjonalny przeciwstawiony jest wtedy zwykłemu czy normalnemu (chciałoby się nawet powiedzieć nieco ironicznie: „prawdziwemu”) graczowi.

Równie kłopotliwe – lecz z innych powodów – okazują się przekłady używane w polskich edycjach cyfrowych platform sprzedaży, takich jak Steam czy Google Play. Polska wersja witryny Steam oddaje *casual* jako gry „proste”, polski oddział Google Play posługuje się zaś w tym miejscu terminem „gry rekreacyjne”. Oba te przekłady w jednoznaczny sposób sugerują, na czym miałyby polegać specyfika gier *casual*. Równocześnie w jednym i drugim przypadku przekładany jest jedynie termin *casual*, ponieważ termin *hardcore* nie występuje na tych platformach w charakterze jednostki klasyfikacyjnej. Prowokuje to pytanie o odpowiadający tym propozycjom przekład terminu *hardcore*. Czy w pierwszym przypadku powinniśmy mówić o grach „trudnych” albo „skomplikowanych”? Gry takie jak *Dear Esther* (The Chinese Room, 2012) albo *The Path* (Tale Of Tales, 2009) nie są ani trudne, ani skomplikowane – czy mamy uznać je za przykład gier *casual*? Wymyślenie poręcznego opozycyjnego terminu dla drugiej propozycji („gra rekreacyjna”) przysparza jeszcze więcej kłopotów – czy powinniśmy zacząć mówić o grach „frustrujących”¹⁴? Jak pokażę w podrozdziale *Rodzaje funkcji poznawczych i ich wpływ na charakterystykę gier*, obie te intuicje nie są zupełnie nietrafne, ale prześlizgują się jedynie po powierzchni zjawiska, przez co łatwo o istotne kontrprzykłady.

Z powyższych powodów zapewne najlepszym rozwiązaniem będzie zdanie się na nowy, nieobarczony wymienionymi wadami przekład. Rozwiązaniem, które chciałbym zaproponować, są odpowiednie pary wyrażen utworzone od czasownika „angażować”¹⁵. Wyrażenia

¹⁴ Propozycja ta nie jest wcale aż tak absurdalna, jak mogłoby się to wydawać, jako że frustracja z porażki jest dla wielu graczy istotną częścią ich doświadczenia.

¹⁵ Pojęcie zaangażowania (*engagement*) jest w literaturze groźnawczej używane. Jego wyjaśnienie sprowadza się jednakże zazwyczaj do metafor takich jak „przyciąganie” – C. Jennett et al., *Measuring and Defining the Experience of Immersion in Games*, „International Journal of Human Computer Studies” 2008, vol. 66 (9), „przyklejanie” czy „zaczarowywanie”

hardcore game i *hardcore gamer* proponuję oddawać odpowiednio za pomocą wyrażen **gra angażująca** i **gracz zaangażowany**. Wyrażenia *casual game* i *casual gamer* zaś za pomocą wyrażen **gra nieangażująca** oraz **gracz niezaangażowany**. Takie rozwiązanie ma wiele zalet. Po pierwsze, bez trudu pozwala na mówienie zarówno o grach, jak i o graczach. Po drugie, jest to termin zaczerpnięty z języka codziennego i, jak pokażę w podrozdziale *O jakie zaangażowanie chodzi?*, jako termin techniczny stanowić będzie jedynie precyzację znaczenia potocznego. Ma zatem szansę przyjąć się również poza kontekstem akademickim. Po trzecie, opozycja gra „angażująca”/„gra nieangażująca” jest w pewnym sensie nawet lepsza od oryginału, ponieważ w jasny sposób wskazuje na kompletność podziału (jako że jeden z jej członów utworzony jest przez zwykłe zaprzeczenie drugiego). Po czwarte, nie przechwytujemy w ten sposób znaczeń ogólnych terminów „gra” i „gracz”. Po piąte, promowana przeze mnie opozycja nie generuje kontekstu normatywnego, inaczej niż np. opozycja „gracz niedzielny/gracz”.

Jednakże największą zaletą przyjętego rozstrzygnięcia jest to, że w naturalny sposób pozwala nam ono zdać sobie sprawę z różnicy pomiędzy XX- i XXI-wiecznym sensem wyrażenia *hardcore*. Sprowadza się ona bowiem do odmiennych typów zaangażowania. Zaangażowaniem w sensie XX wieku jest zaangażowanie kulturowe, które omówiłem w podrozdziale *Problemy globalne*. Zaangażowaniem drugiego typu zajmę się szczegółowo w następnych dwóch sekcjach.

O jakie zaangażowanie chodzi?

Zacznę od pytania o to, czy określenia *hardcore* i *casual* odnosić należy do gier, czy też raczej do graczy. Dotychczas używaliśmy obu sposobów mówienia. Nie rozstrzygałem pomiędzy nimi, ponieważ oba rozwiązania uważam w gruncie rzeczy za wadliwe.

– S. Rigby, R. Ryan, *Glued to Games: How Video Games Draw Us in and Hold Us Spellbound*, ABC-CLIO, Santa Barbara, CA 2011.

W przypadku gier na przeszkodzie staje nam wielość zawartych w nich opcji i możliwych sposobów grania (niekiedy nieprzewidywanych nawet przez twórców). Czy gra uruchomiona na różnych poziomach trudności (które niekiedy wprost odwołują się do podziału h/c ¹⁶) przestaje być grą angażującą i zaczyna być grą nieangażującą? Jak to sprawdzać? Czy gracz zaangażowany to po prostu taki gracz, który gra w gry angażujące? Zauważmy, że definicja taka jest sporna, skoro nie jesteśmy pewni, jak mamy wyróżniać gry angażujące.

Funkcje poznawcze to dowolne funkcje systemów poznawczych (naturalnych, takich jak zwierzęta, i sztucznych, takich jak roboty), których celem jest zdobywanie przez system informacji o otoczeniu i włączaniu ich w obieg kontroli działania systemu. Typowe przykłady funkcji poznawczych to percepcja i myślenie.

Afordancje to takie cechy obiektów, które natychmiast nasuwają postrzegającym je systemom poznawczym sposoby ich wykorzystania. Przykładem takiej cechy jest kształt klamki, który nawet osobom nieobytym z tym przedmiotem natychmiast nasuwa na myśl to, że można ją ująć w dłoń.

Idąc za sugestią Jespera Juula¹⁷, proponuję rozwiązać ten problem następująco: słowami „angażująca” i „nieangażująca” użytymi w sensie pierwotnym należałoby określać jedynie konkretne akty rozgrywki (sesje grania). Pozwoli to na pochodne zdefiniowanie gracza zaangażowanego jako takiego, który oddaje się zazwyczaj aktom rozgrywki

¹⁶ Na przykład *Gears Of War 2* (Epic Games, 2008).

¹⁷ J. Juul, *Casual Revolution...*, s. 53.

ki angażującej, oraz zdefiniowanie gry angażującej jako takiej, która sprzyja aktom rozgrywki angażującej¹⁸. Nieprecyzyjne wyrażenia „zazwyczaj” i „sprzyja” rozumieć należy czysto statystycznie – chodzi o częstotliwość uczestnictwa w aktach rozgrywki angażującej. Użytkowana w ten sposób klarowność (a nawet mierzalność) jest, rzecz jasna, klarownością na kredyt – nie powiedziałem wszak jeszcze, czym charakteryzuje się akt rozgrywki angażującej.

Zacznę od rozpatrzenia propozycji Juula, który istotę rozgrywki nieangażującej (*casual play*) upatruje w jej podatności na przerwę (*interruptability*)¹⁹. A zatem rozgrywka nieangażująca to taka, którą łatwo jest nam w każdej chwili przerwać i do której możemy wrócić, gdy tylko znów będziemy mieć na to chwilę. Korzystając z rozwiązania zaproponowanego w poprzednim akapicie, mogę teraz zdefiniować grę nieangażującą jako grę, która sprzyja rozgrywkom nieangażującym, a gracza niezaangażowanego jako gracza, który często gra w taki sposób.

Kłopot jednak w tym, że nie do końca wiadomo, co rozumieć należy tutaj przez wyraz „łatwo”. Jeżeli potraktować ten termin dosłownie, to każda gra wydana na główne współczesne platformy mobilne będzie grą nieangażującą. Spowodowane jest to faktem, że zarówno Nintendo 3DS, Sony PlayStation Vita, jak i telefony z systemem iOS czy Android pozwalają na przerwanie i wznowienie gry w każdej chwili. Co więcej, dwie główne pod względem udziału w rynku konsole stacjonarne ósmej generacji (Xbox One i PlayStation 4) dają taką możliwość. Twierdzę, że nie o tak rozumianą podatność na przerwę chodzi – mówiąc o łatwości przerywania gry, nie mamy zazwyczaj na myśli jedynie aspektu technicznego.

Aby to sobie uświadomić, wystarczy pomyśleć przez chwilę o typowej sytuacji, w której znajduje się użytkownik współczesnych urządzeń przenośnych: o podróży komunikacją miejską. Co moglibyśmy mieć na myśli, mówiąc, że trudno jest mu przerwać

¹⁸ Analogicznie dla wyrażen „gracz niezaangażowany” i „gra nieangażująca”.

¹⁹ J. Juul, *Casual Revolution...*, s. 30.

rozgrywkę, jeśli urządzenie, z którego korzysta, umożliwia dowolne zawieszanie i wznowianie rozgrywki? Chodzi prawdopodobnie o to, że nie może on – mówiąc potocznie – oderwać się od gry i wrócić do niej w dowolnym momencie. Wyobraźmy sobie, że znajduje się akurat w środku złożonego labiryntu typowego dla japońskich gier *role playing*. Wracając do gry po godzinie, może już nawet nie pamiętać, w którą stronę miałby iść. Albo też wyobraźmy sobie, że gra akurat w dynamiczne wyścigi wymagające od niego skupienia. To, że może wyścig zawiesić, niewiele mu pomoże, ponieważ w wymagany przez takie gry stan skupienia na czynnościach motorycznych (*flow*)²⁰ bardzo trudno wejść ponownie po przerwie. Przykłady takie łatwo mnożyć.

Flow to wprowadzona przez Mihály Csíkszentmihályiego kategoria psychologiczna polegająca na całkowitym oddaniu się danej czynności poprzez przesunięcie na nią całej świadomej uwagi. Stan *flow* (przepływ) możliwy jest do osiągnięcia przy równowadze zachodzącej między poziomem umiejętności a skalą wyzwania. Jeśli wykonywana czynność jest zbyt trudna, podejmująca się jej osoba może odczuwać lęk, jeśli zbyt łatwa – może pojawić się znudzenie lub apatia.

W pierwszym przypadku zaangażowanie polegało na obciążeniu pamięci, w drugim – na obciążeniu uwagi. Być może warto pójść tą drogą i postawić hipotezę, że zaangażowanie w sensie spotykanym w wieku XXI sprowadza się do zaangażowania różnych funkcji poznawczych gracza²¹?

²⁰ Zob. M. Csíkszentmihályi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Harper & Row, New York 1990.

²¹ Nie ulega wątpliwości, że obszarem wymagającym dalszych badań jest porównanie proponowanego przeze mnie fenomenu zaangażowania poznawczego z fenomenem immersji (A. McMahan, *Immersion*,

Rodzaje funkcji poznawczych i ich wpływ na charakterystykę gier

Spróbuję teraz przyjrzeć się poszczególnym funkcjom poznawczym i zobaczyć, w jaki sposób wpływają one na charakterystykę tych gier, które je angażują. Pozwoli to na zrozumienie i objaśnienie wieloaspektowości fenomenu grania niezaangażowanego – funkcji poznawczych jest bowiem wiele i gry mogą je angażować w rozmaitych kombinacjach. Przyjrzyjmy się teraz szczegółowo tym funkcjom poznawczym, które wydają się istotne z punktu widzenia idei grania zaangażowanego.

INTELEKT²²

Typowe gry angażujące intelekt wymagają od gracza rozwiązywania złożonych zagadek, odkrywania odpowiednich skojarzeń i tworzenia wewnętrznej narracji dotyczącej gry. Kontynuowanie przerwanych czynności tego rodzaju bywa bardzo trudne – dla przykładu, rozumowania prowadzące do rozwiązania zagadek łatwiej jest niekiedy powtórzyć od początku, niż kontynuować od środka. Dlatego typowa gra nieangażująca będzie unikała zagadek wielostopniowych i czasochłonnych. Aby nie angażować

Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games, [w:] *The Video Game Theory Reader*, eds. M.J.P. Wolf, B. Perron, Routledge, New York 2003; E. Brown, P. Cairns, *A Grounded Investigation of Game Immersion*, [w:] *Extended Abstracts of the 2004 Conference on Human Factors in Computing Systems (Vienna, Austria, April 2004)*, ACM Press, New York 2004; L. Ermi, F. Mäyrä, *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*, [w:] *Changing Views: Worlds in Play. Selected papers of the 2005 Digital Games Research Association's Second International Conference* (Vancouver, Canada), eds. S. de Castell, J. Jenson, DiGRA, Vancouver 2005; C. Jennett et al., *Measuring and Defining the Experience...*.

- ²² Posługuję się tą zbiorczą, tradycyjną etykietą na oznaczenie wyższych funkcji poznawczych, takich jak kategoryzacja, operacje logiczne i formułowanie przekonań.

przekonań gracza i nie zmuszać go do tworzenia narracji dotyczących świata gry, przedstawiane w grach nieangażujących światy są często archetypiczne i oparte na stereotypach (dzięki czemu nie wymagają tworzenia nowej sieci przekonań). Nierzadko gry takie całkowicie rezygnują ze środków światotwórczych. Zilustruję to przykładem. Wiele współczesnych gier nieangażujących odwołuje się do estetyki wcześniejszych dwuwymiarowych gier zręcznościowych, których etapy stanowiły ciąg archetypicznych wzorców tematycznych, takich jak „las”, „podziemia”, „świat lodu” czy „świat ognia”. Popularną techniką uzasadniającą niespójność tego dość przypadkowego zestawu poziomów było dawniej prezentowanie graczowi ogólnej mapy świata, na której poszczególne poziomy łączyły w się we względnie sensowną całość (np. *Ghosts'n Goblins*, Capcom, 1985). Gry nieangażujące rezygnują z tego pretekstu koherencji, często zastępując mapę zwykłą listą ponumerowanych etapów (np. *Angry Birds*, Rovio, 2009). Nierzadko rezygnują też całkowicie z takich form ekspozycji fabuły, jakimi są przerywniki filmowe, intro czy outro.

PAMIĘĆ

Wczesne gry angażujące obciążały pamięć gracza w tak dużym stopniu, że rozpowszechnioną praktyką było robienie sobie zewnętrznych notatek i map. Zachęcały do tego wprost instrukcje obsługi, które zawierały na końcu strony przeznaczone do zapisania przez gracza. Oznacza to, że we wczesnych stadiach rozwoju gier cyfrowych zaangażowanie poznawcze zmuszało gracza do zaangażowania kulturowego i było ściśle z nim powiązane. Współczesne gry angażujące nie idą już tak daleko (wyjątki od tej reguły omawiam w sekcji 6), ale nadal zawierają złożone zadania, których wykonanie wymaga zapamiętania sporej ilości informacji. Typowe zadanie w grze *Fallout 3* (Bethesda, 2009) przebiega zazwyczaj zupełnie niezgodnie z pierwotnym planem – podczas jego wykonywania gracz gromadzi wiele dodatkowych informacji, które pozwalają mu zmienić swoje cele i stosunek do zlecającego. Wymaga to

dobrej orientacji w przeszłych zdarzeniach. Każda dłuższa przerwa w grze zawierającej zadania o tym stopniu złożoności utrudnia zatem powrót do niej. W odróżnieniu od tego typowe zadanie w grze nieangażującej to zadanie autonomiczne (a zatem takie, które nie jest powiązane z innymi w ciągu) – otrzymane i wykonane w pojedynczej, krótkiej sesji grania.

WYOBRAŻNIA

Zaangażowanie tej funkcji poznawczej szczególnie łatwo dostrzec w przypadku wczesnych gier *roguelike*, które wymagały od gracza wyobrażania sobie przedstawianego za pomocą symboli świata, oraz gier z gatunku *interactive fiction*, które pozbawione były jakiegokolwiek grafiki. Współczesnymi przykładami takich gier mogą być choćby *Dwarf Fortress* (Adams, 2006) czy minimalistyczne gry z nurtu *neo retro*²³, takie jak choćby *Hotline Miami*. Gry nieangażujące zawierają najczęściej rysunkową, ale czytelną grafikę, która nie wymaga interpretacji. Nawet jeśli sięgają po mechanikę gier typu *roguelike* (Red Winter Software, 2013), to wyglądem nie kojarzą się z klasycznymi reprezentantami tego gatunku.

UWAGA

Gry angażujące nierzadko wymuszają na graczku skupienie uwagi, dostarczając mu bardzo intensywnych bodźców audiowizualnych. Jest to zjawisko typowe zarówno dla wczesnych i późnych gier arkadowych, których zadaniem było skuteczne przyciągnięcie i utrzymanie uwagi, jak też współczesnych gier na PC i konsole. Dowodem na to może być choćby fakt, że momenty, w których gra zaprzestaje bombardowania gracza bodźcami, wskazywane są

²³ Dokładniejsze wyjaśnienie tego zjawiska znaleźć można w innej pracy: M. Garda, *Nostalgia in Retro Game Design*, [w:] *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*, Atlanta 2013.

przez graczy i recenzentów jako oryginalne i zaskakujące (przykładem tybetańska wioska w *Uncharted 2*, Naughty Dog, 2009). Na dodatek zalegająca w grze cisza również nie oznacza przyzwolenia na odwracanie uwagi – część gier wymusza ciągłą koncentrację poprzez komunikowanie istotnych zdarzeń tylko za pomocą dźwięku (na przykład śmierć wroga w *Half-Life 2* oznaczana jest specyficznym dźwiękiem, Valve, 2004). Najprostszą techniką wymuszającą na gracz ciągłe utrzymywanie uwagi jest brak paury (np. w grze *Demon's Souls*, From Software, 2009), zmuszenie do zmiany ekwipunku w czasie rzeczywistym (np. *Resident Evil 5*, Capcom, 2009) lub nieco spowolnionym (np. *The Last Of Us*, Naughty Dog, 2013). Z kolei typowa gra nieangażująca nie stara się o wyłączną uwagę gracza – jest zaprojektowana jako dodatek do innych działań. Gracz może w trakcie takiej gry zastanawiać się nad niezwiązanymi z nią sprawami lub wręcz wykonywać jakąś inną nieangażującą czynność (np. uczestniczyć w wykładzie, czekać na coś itd.).

MOTORYKA²⁴

Kolejnym sposobem na wymuszenie na gracz zaangażowania jest zwiększenie poziomu trudności w grze zręcznościowej. Konieczność pełnego skupienia na motoryce, a nawet wejścia we wspomniany wcześniej stan *flow*, uniemożliwia graczowi oderwanie się od gry. W efekcie typowa gra niezaangażowana wymaga znacznie mniejszych kompetencji tego rodzaju niż gry angażujące (w szczególności dawne gry *arkadowe*), a w skrajnych przypadkach nie wymaga od gracza żadnych takich umiejętności (*Bejeweled 2*, PopCap, 2004; *Peggle*, PopCap, 2007).

²⁴ Jest to kategoria analogiczna do zaangażowania kinestetycznego w modelu Gordona Calleja, Zob. G. Calleja, *Emotional Involvement in Digital Games*, „International Journal of Arts and Technology” 2011, vol. 4 (1).

EMOCJE²⁵

Charakterystyczną cechą gier nieangażujących jest dobór bezpiecznej pod względem obyczajowym i estetycznym tematyki. Jak zauważył Juul, gry te przedstawiają najczęściej pogodne, przyjemne i kolorowe światy²⁶. Wyraźnie kontrastuje to z doбором tematyki preferowanym przez gry angażujące, i to zarówno wysokobudżetowe (stosujące często ikonografię wojny i przemocy), jak i tzw. gry *indie* (eksplorujące niewygodne tematy i wykorzystujące grafikę daleką od estetycznego kanonu, np. *The Binding Of Isaac*, McMillen, 2011).

Pojęcie zaangażowania kognitywnego a trudności dychotomii *h/c*

Zaletą rozbicia pojęcia „zaangażowania” na wiele typów (zależnie od angażowanej funkcji poznawczej) jest to, że pozwala ono na rozwiązanie wielu trudności omawianych w dwóch poprzednich podrozdziałach.

Jak wspominałem w podrozdziale *Rodzaje funkcji poznawczych i ich wpływ na charakterystykę gier*, wprowadzenie pojęcia zaangażowania poznawczego pozwala na wyjaśnienie zmiany sposobu użycia anglojęzycznego terminu *hardcore*. Początkowo używane ono było na oznaczenie zaangażowania kulturowego, od jakiegoś czasu zaczęło jednakże oznaczać raczej zaangażowanie kognitywne. Wyraźne oddzielenie obu tych sensów jest bardzo istotne, ponieważ zjawisko zaangażowania kulturowego istnieje również współcześnie. Wydaje się nawet, że przeżywamy od jakiegoś czasu renesans praktyk tego rodzaju. Świadczy o tym popularność tzw. *let's play*, czyli zapisów przejścia gry z komentarzem grającego, oraz gier opartych głównie na elementach tworzonych przez graczy – np.

²⁵ Jest to kategoria analogiczna do zaangażowania afektywnego w modelu Gordona Callej.

²⁶ J. Juul, *Casual Revolution...*, s. 45.

Little Big Planet (Media Molecule, 2008) czy *Minecraft* (Mojang, 2009). Co więcej, niektóre ze współczesnych gier wymuszają na graczach własnoręczne wykonywanie map i notatek (*Etrian Odyssey*, Atlas, 2007; *Fez*, Polytron, 2012). Oznacza to, że nie moglibyśmy wskazanych przeze mnie dwóch typów zaangażowania nazywać po prostu „hardcore w sensie XX-wiecznym” i „hardcore w sensie XXI-wiecznym”. W rzeczywistości mamy do czynienia z dwoma różnymi podziałami, które się krzyżują. Statystyczny²⁷ gracz w *Halo 4* to ktoś, kto decyduje się na grę angażującą kognitywnie, ale nie angażuje się kulturowo. Nietrudno wyobrazić sobie przypadek przeciwny – gracza, który bierze jakąś nieangażującą grę i tworzy np. zapis wideo z tzw. speedruna²⁸, a więc angażuje się kulturowo w grę nieangażującą kognitywnie.

Dzięki odwołaniu się do wspomnianego mechanizmu, jesteśmy w stanie wyjaśnić powody, dla których dychotomia *h/c* charakteryzuje się nieostrością. Ponieważ funkcji kognitywnych jest wiele, oczywistym, prototypowym przykładem gry nieangażującej kognitywnie byłaby tylko taka gra, która nie angażuje żadnej z tych funkcji, a oczywistym, prototypowym przykładem gry angażującej kognitywnie – tylko taka, która angażuje wszystkie. Ilustracją pierwszego z tych przypadków granicznych może być gra *Bejeweled 2*, a to dzięki temu, że udostępnia ona graczom tryb *zen mode*, pozwalający grać w nieskończoność, niezależnie od kompetencji gracza. Gra ta nie ma żadnej narracji, nawet pretekstowej, nie wymaga zapamiętywania żadnych istotnych informacji (bo reguły są bardzo proste i przypominane na początku każdej rozgrywki), nie angażuje wyobraźni ani emocji, ponieważ elementy gry i interfejsu przedstawia w czytelnej i bezpiecznej estetycznej formie, dopuszcza pauzę w dowolnym momencie, a także – w trybie *zen* – nie wymaga żadnej sprawności motorycznej

²⁷ Proporcję tę łatwo dostrzec, porównując ze sobą liczbę graczy i liczbę osób tworzących mapy w załączonym do gry edytorze.

²⁸ Czyli specyficznego sposobu przechodzenia gry, przy którym jedynym istotnym czynnikiem jest możliwie najkrótszy czas potrzebny do jej ukończenia.

(poza tą, która potrzebna jest w ogóle do obsługi komputera). Z kolei modelowym przykładem gry angażującej kognitywnie może być gra *Demon's Souls*. Wymusza ona na gracz samodzielne tworzenie sieci przekonań budujących przedstawiany w niej świat (gracz musi ułożyć tę układankę przy pomocy wielu informacji pobocznych, takich jak opisy ekwipunku), wymaga pamiętania o wielu zauważonych podczas wędrówki szczegółach, uniemożliwia pauzę (nawet wejście do menu konsoli nie zatrzymuje gry), celowo wywołuje niepokój estetyką graniczącą z horrorem, a każda obecna w niej walka wymaga niemałej finezji manualnej i ciągłej uwagi.

Istnienie takich modelowych przypadków potwierdza funkcjonalność dobranego narzędzia kategoryzacyjnego, ale to nie wszystko. Odwołując się do zaangażowania funkcji poznawczych, można teraz wyjaśnić, dlaczego klasyfikacja części gier sprawiała dotąd trudności i wzbudzała kontrowersje. Niektóre gry znajdują się gdzieś w środku spektrum pomiędzy grami angażującymi i nieangażującymi, ponieważ angażują jedne z funkcji poznawczych, nie angażując innych. Przykładem takich produkcji mogą być *Tetris* i *Guitar Hero*. Obie trudno byłoby uznać za modelowe gry angażujące, ale nadal odstają od prototypowych przykładów gier nieangażujących, ponieważ silnie angażują uwagę i funkcje motoryczne. To właśnie dlatego *Tetris*, choć jest najlepiej sprzedającą się grą świata²⁹, nie wywołał rewolucji na miarę *Bejeweled*³⁰ czy *Pasjansa* i nie stał się czołowym przedstawicielem nowego zjawiska gier nieangażujących. Podobnie rzecz ma się z dawnymi grami arkadowymi. Jakkolwiek sposób, w jaki w nie grano, na pierwszy rzut oka przypomina granie niezaangażowane, ponieważ pojedyncze sesje były zazwyczaj bardzo krótkie, to jednak zasadnicza

²⁹ I to pod względem ilości sprzedanych egzemplarzy, a zatem jest to również najlepiej rozdystrybuowana gra świata. Dane za Wikipedią (2014): http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_video_games (dostęp: 01.12.2014).

³⁰ Ta niepozorna gra logiczna stała się niejako symbolem gier nieangażujących i zapoczątkowała prawdziwy wysyp tzw. gier match-3, czyli takich, w których zadaniem gracza jest eliminowanie elementów z planszy poprzez łączenie ich w jednokolorowe grupy.

różnica tkwi w tym, że w ramach danej sesji gry arkadowe angażowały funkcje motoryczne i uwagę w niezwykle wysokim stopniu. To właśnie dlatego gry arkadowe, choć przedstawiane niekiedy jako wczesne przykłady gier nieangażujących, nie mogą zostać zapakowane na nowo i w niezmienionej postaci sprzedane niezaangażowanemu graczowi. W rzeczywistości szuka on bowiem zupełnie innego doświadczenia.

Pojęcie zaangażowania poznawczego pomaga też w wyjaśnieniu powodów, dla których podział *h/c* wytwarza kontekst normatywny. Zauważmy bowiem, że konsekwentne spełnienie wszystkich postulatów modelowej gry nieangażującej kognitywnie, czyli sprawienie, by nie angażowała ona intelektu, pamięci, wyobraźni, uwagi, motoryki i emocji gracza, bardzo ogranicza paletę środków wyrazu artystycznego. Zadaniem takiej gry jest wieczne pozostawanie w tle, w cieniu innych działań poznawczych. Rola tak zaprojektowanej gry przypomina rolę, jaką pełni muzyka funkcjonalna (*muzak*), i podobnie jak ona prowokuje do stawiania ocen wartościujących.

Na zakończenie wróć do pytania o to, czy fenomen gier nieangażujących rzeczywiście jest nowym zjawiskiem, czy też mamy raczej do czynienia z późnym utworzeniem kategorii dla zjawiska istniejącego już wcześniej. Wydaje się, że choć w historii pojawiało się wiele gier, które nie angażowały tej czy innej funkcji kognitywnej, to fenomen gier, które programowo nie angażują żadnej lub prawie żadnej z nich, jest czymś zupełnie nowym. Można domniemywać, iż potrzeba niezaangażowanego grania zjawiała się wraz z rozwojem technologii mobilnych, w szczególności telefonów komórkowych, a także wraz z postępującą komputeryzacją miejsc pracy. Obecnie wielu użytkowników wspomnianych urządzeń znajduje się w sytuacjach, w których może pozwolić sobie na granie, ale tylko pod warunkiem, że gra nie przeszkodzi im w ważniejszej czynności wykonywanej równolegle. Urzędnik w pracy może grać w pasjansa albo *Sapera* i nie przeszkadza mu to obsługiwać petentów; czekający na swoją kolejkę pacjent może grać w *Bejeweled* na swoim telefonie komórkowym; uczestnik transportu publicznego nie przejedzie stacji docelowej.

Mamy więc do czynienia z konceptualizacją nowego zjawiska, którego składowe istniały wcześniej, ale w sposób rozproszony. Gier

nieangażujących kognitywnie dawniej po prostu nie było, lecz ich pojawienie się wyposażało nas w narzędzia pojęciowe pozwalające na retrospektywną ocenę ich protoplastów.

Bibliografia

- Bateman C., R. Boon, *21st Century Game Design*, Charles River Media, Hingham, MA, 2006.
- Brown E., P. Cairns, *A Grounded Investigation of Game Immersion*, [w:] *Extended Abstracts of the 2004 Conference on Human Factors in Computing Systems* (Vienna, Austria, April 2004) ACM Press, New York 2004.
- Bungie, *Halo: Combat Evolved*, [Multiplatform], Microsoft, USA.
- Calleja G., *Emotional Involvement in Digital Games*, „International Journal of Arts and Technology” 2011, vol. 4 (1).
- „CD Action”, <http://www.cdaction.pl/news-27626/worms-najlepsza-kazualowa-gra-przed-angry-birds-trafi-na-facebook.html> (dostęp: 01.12.2014).
- Chiapello L., *Les casual games : définition à l'aide du savoir professionnel des designers de jeux, mémoire de Maîtrise*. Faculté de l'aménagement, Université de Montréal, Montreal 2012.
- Chiapello L., *Formalizing Casual Games: A Study Based on Game Designers' Professional Knowledge*, [w:] *Proceedings of DiGRA 2013 Conference: DeFragging Game Studies*, Atlanta 2013.
- Csikszentmihalyi M., *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Harper & Row, New York 1990.
- Consalvo M., *Hardcore Casual: Game Culture: Return(s) to Ravenhearst*, [w:] *Proceedings of the 4th International Conference on Foundations of Digital Games*, Orlando, Florida 2009.
- De Schutter B., S. Malliet, *A New or Just a Different Breed of Gamer?*, [w:] *The Annual Conference of the International Communication Association*, Chicago 2009.
- Ermi L., F. Mäyrä, *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*, [w:] *Changing Views: Worlds in Play. Selected papers of the 2005 Digital Games Research Association's Second International Conference* (Vancouver, Canada 2005), eds. S. de Castell, J. Jenson, Vancouver 2005.

- Fritsch T., B. Voigt, J. Schiller, *Distribution of Online Hardcore Player Behavior: (how hardcore are you?)*, [w:] *Proceedings of 5th ACM SIGCOMM Workshop on Network and System Support for Games*, Singapore 2006.
- Garda M., *Nostalgia in Retro Game Design*, [w:] *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*, Atlanta 2013.
- Gram.pl, <http://www.gram.pl/artykul/2013/09/09/w-co-gra-polski-nie-dzielnny-gracz-wedlug-google.shtml> (dostęp: 01.12.2014).
- GRYOnline, <http://www.gry-online.pl/encyklopedia-gier.asp?TEM=52> (dostęp: 01.12.2014).
- Jansz J., M. Tanis, *Appeal of Playing Online First Person Shooter Games*, „Cyberpsychology & Behavior” 2007, vol. 10 (1), s. 133–136.
- Jennett C., A.L. Cox, P. Cairns, S. Dhoparee, A. Epps, T. Tijs, A. Walton, *Measuring and Defining the Experience of Immersion in Games*, „International Journal of Human-Computer Studies” 2008, vol. 66 (9), s. 641–661.
- Juul J., *Casual Revolution : Reinventing Video Games and Their Players*, MIT Press, Cambridge MA 2010.
- Kallio K.P., F. Mäyrä, K. Kaipainen, *At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities*, „Games and Culture” 2011, vol. 6 (4), s. 327–353.
- McMahan A., *Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games*, [w:] *The Video Game Theory Reader*, eds. M.J.P. Wolf, B. Perron, Routledge, New York 2003.
- Poels Y. et. al., *Are you a Gamer? A Qualitative Study on the Parameters for Categorizing Casual and Hardcore Gamers*, „IADIS International Journal on WWW/Internet” 2012, vol. 10 (1).
- Rigby S., R. Ryan, *Glued to Games: How Video Games Draw Us in and Hold Us Spellbound*, ABC-CLIO, Santa Barbara, CA 2011.
- Wikipedia, http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_video_games (dostęp: 01.12.2014).
- Wirtualna Polska, <http://gry.wp.pl/galeria/tworcy-wybrali-najlepsze-gry-zeszlego-roku,181041/4.html?ticket=63124273464942074seBF7Tl-CubhLc%2F5eqAYmW1%2BvutU1KQY4v2DrOBtj77puWm%2Fd-GW4yD2NCz7C5KWBlMkJEuwhNLM5X9c5sjJyXJKH2fTclCDY-BeyPJ5MHBjv%2BtyFl1UAXmkXV%2FwrtgsPyk8vbWYM6a6jpN-DzNdN2Nig%3D%3D> (dostęp: 01.12.2014).

Kamil Jędrasiak

Gry wideo wobec innych mediów

Mówienie o grach wideo w kategoriach medium, tekstów kultury bądź nawet dziedziny sztuki oznacza ulokowanie ich w określonym kontekście i w konkretnym porządku dyskursywnym, w którym stają się one częścią szerszego krajobrazu medialnego. Już pobieżna analiza ich charakterystyki pozwala zauważyć, że choć są fenomenem dysponującym dystynktywną swoistością, to wiele cech współdzielą z innymi zjawiskami, tym samym wpisując się w zastaną tradycję ludzkiej twórczości i praktyk kulturowych, a następnie dokonując jej rekonfiguracji oraz rekontekstualizacji.

Z filmem, komiksem, literaturą, teatrem czy choćby grami i zabawami łączy gry wideo bardzo wiele czynników. Nie oznacza to w żadnym razie, że są one wyłącznie konglomeratem poetyk (tuzdzież specyfik) innych mediów, typów tekstów kultury czy dziedzin sztuki, jednak wyłonienie i zrozumienie ich właściwości różnicujących wiąże się nierozzerwalnie z koniecznością dostrzeżenia licznych relacji pokrewieństwa bądź powinowactwa, w które uwikłane są gry wideo. Dotyczy to zarówno cech immanentnych dla tychże gier, współdzielonych lub odmiennych względem cech innych fenomenów kulturowych, jak i gęstej sieci międzyintermedialnych związków zachodzących pomiędzy nimi, a także narzędzi badawczych oraz aparatu pojęciowego służącego do mówienia o nich

wszystkich. Innymi słowy, gry wideo nie funkcjonują w (medialnej/kulturowej) próżni, o czym warto pamiętać, prowadząc badania nad ich miejscem we współczesnej kulturze.

Choć pierwsze skojarzenia większości ludzi na temat związków gier wideo z filmami sprowadzają się do ekranizacji gier oraz, odwrotnie, do gier powstałych na licencji popularnych kinowych blockbusterów, nie są to oczywiście jedyne rodzaje zależności zachodzących pomiędzy tymi dziedzinami. Również spostrzeżenia sprowadzające się do uogólnionej tezy o narodzinach i dominacji kultury ruchomego obrazu za sprawą gier komputerowych i przemysłu kinematograficznego są przesadnym i niewiele mówiącym uproszczeniem. Machinima, opowieści transmedialne, systemy rozrywkowe, „growa” estetyka utworów filmowych, „filmowe” gry wideo... To tylko wybrane przykłady skomplikowanej sieci powiązań, w jakie uwikłane są dwie spośród największych gałęzi współczesnej kultury audiowizualnej – branża gier wideo i kinematografia.

Zgłębiając rozmaite możliwe do odnotowania rodzaje powiązań pomiędzy tymi dwoma obszarami kultury, można pokusić się o wskazanie trzech głównych kategorii owych powiązań. Pierwszą z nich stanowią przekłady, czyli adaptacje/ekranizacje¹ gier i „egranizacje”² filmów. Druga kategoria zawiera w sobie teksty, w których

¹ Różnice między adaptacjami a ekranizacjami klarownie wyłożył np. Maciej Tomczak w artykule dotyczącym związków i relacji zachodzących między kinem i komiksem (por. M. Tomczak, *W komiksowym kinie – w kinie komiksów. Od inspiracji poprzez adaptacje ku ekranizacjom*, „Studia Humanistyczne AGH” 2012, t. 11 (3), s. 33–47. Przeglądu i omówienia problemów metodologicznych związanych z przekładem międzymedialnym dokonała natomiast m.in. Małgorzata Choczaj (por. M. Choczaj, *O adaptacji, ekranizacji, przekładzie intersemiotycznym i innych zmartwieniach teorii literatury, filmu i mediów*, „Przestrzenie Teorii” 2011, nr 16, s. 11–39).

² Choć termin „egranizacja” (stanowiący połączenie słów „gra” oraz „ekranizacja”) nie został jeszcze oficjalnie umieszczony w większości uznanych słowników, to funkcjonuje już w powszechnym obiegu dyskursywnym i jest stosowany przez wiele osób związanych z branżą gier i filmu, zarówno na gruncie akademickim, jak i – przede wszystkim –

dokonuje się przeniesienie estetyki jednego medium do drugiego (tej zaczerpniętej z gier wideo do kinematografii i odwrotnie). Trzeci rodzaj powiązań obejmuje stosowanie elementów strukturalno-narracyjnych charakterystycznych dla określonego medium w innym medium (jest to proces również działający w obie strony). Te trzy zasadnicze typy relacji dzielą się, rzecz jasna, na mnóstwo podkategorii, nie wykluczają się też wzajemnie, a nierzadko niektóre z nich są jednocześnie realizowane w pojedynczym tekście kultury. Warto podkreślić, że związki gier z kinem nie stanowią tu wyjątku – jak już bowiem wspomniałem, w sieć między medialnych powiązań uwikłane są również telewizja, komiks, literatura oraz inne media.

Kontekst dla wszelkich interrelacji medialnych tego typu wyznaczają takie zjawiska jak intertekstualność (w najprostszym rozumieniu oznaczająca nawiązania do tekstów kultury ułożone w innych tekstach), crossmedialność (redundantne, wtórne powielanie wybranych treści różnymi kanałami/mediami) oraz transmedialność (kreowanie jednej większej, wspólnej treści poprzez wzajemnie komplementarne informacje rozsiiane pomiędzy różnymi kanałami/mediami). Powszechność stosowania tych strategii narracyjnych w szeroko pojmowanej (pop)kulturze – a więc m.in. w reklamie i przemyśle rozrywkowym – wynika z dostrzeżenia znaczenia dla współczesnej kultury. W oczywisty sposób również one stały się więc przedmiotem refleksji wielu teoretyków i badaczy, związanych zarówno z naukami ścisłymi, jak i humanistycznymi. Rozważania

dziennikarskim i publicystycznym. Niekiedy naprzemiennie, w tym samym znaczeniu, stosowany jest termin „graadaptacja” (neologizm powstały z połączenia słów „gra” oraz „adaptacja”), aczkolwiek można spotkać się z propozycjami odwrotnego rozumienia tego terminu, jak np. w *Słowniku gatunków i zjawisk filmowych* (por.: B. Paszyk, *Słownik gatunków i zjawisk filmowych*, Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa–Bielsko-Biała 2010, s. 200–202). Niezależnie od tych różnic zazwyczaj są one jednak stosowane jako synonimy w odniesieniu do gier stworzonych na bazie pierwowzoru literackiego, filmowego lub zrealizowanego w innym medium.

podjęte w niniejszym tomie, przykładowo, wyrastają głównie z tradycji kulturoznawstwa oraz medioznawstwa.

Wśród badaczy współczesnych zjawisk związanych z wzajemnymi zależnościami zachodzącymi pomiędzy mediami, dwóch szczególnie zasłużonych naukowców to Lev Manovich oraz Henry Jenkins. Pierwszy z nich za jeden z najważniejszych punktów swojej refleksji przyjmuje aspekt technologiczny, snując rozważania na temat ontologii mediów i konieczności rekonfiguracji bądź redefinicji pojęcia medium w obliczu przemian związanych z pojawieniem się technologii komputerowej³. Podobną tematyką, choć z nieco innej perspektywy, zajmuje się także Henry Jenkins, który w książce *Kultura konwergencji*⁴ koncentruje się przede wszystkim na społeczno-kulturowym aspekcie tych samych przemian⁵.

Konwergencja. Jako termin występujący w ramach różnych dyscyplin konwergencja przybiera różne znaczenia zależne od kontekstu. Zasadniczo jednak zawsze kategoria ta odnosi się do zjawiska/procesu polegającego na zbliżaniu się i przenikaniu dwóch początkowo osobnych fenomenów. W ujęciu medioznawczym Lev Manovich skupia się na technologicznym rozumieniu konwergencji, która polegać miałaby na zespoleniu narzędzi kreacji medialnych. Jego perspektywa poniekąd koresponduje z dwiema kategoriami proponowanymi przez Henry'ego Jenkinsa: konwergencją technologiczną

3 Por. M. Składanek, *Transmedialność i postmedialność – dialektyka konwergencji oraz dywergencji w nowych mediach*, [w:] *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, red. T. Załuski, Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, Łódź 2010, s. 75–78.

4 H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.

5 Por.: M. Składanek, *Transmedialność i postmedialność...*, s. 75–78.

(definiowaną jako „łączenie różnych funkcji w obrębie jednego urządzenia”) oraz mitem czarnej skrzynki (opisanym jako „próba zredukowania konwergencji do modelu czysto technologicznego, dążącego do zidentyfikowania tej czarnej skrzynki, która stanie się ogniwem łączącym przepływ wszystkich przyszłych treści medialnych”). Sceptycyzm Jenkinsa wynika z innego rozumienia konwergencji w kontekście medialnym – postrzega on ją bowiem szerzej, jako „przepływ treści pomiędzy różnymi platformami medialnymi, współpracę różnych przemysłów medialnych oraz migracyjne zachowania odbiorców mediów, którzy dotrą niemal wszędzie, poszukując takiej rozrywki, na jaką mają ochotę”.

Spośród określeń służących do opisu specyfiki aktualnej kultury badacze często decydują się na nazywanie jej postmedialną⁶. Termin ten narodził się w wyniku rozlicznych zmian dokonujących się we współczesnym pejzażu medialnym, w efekcie których z jeszcze większą siłą niż kiedykolwiek wcześniej podważone zostały założenia o autonomii poszczególnych mediów czy sztuk⁷. Dyskursy nowomedialne kształtują się bowiem współcześnie wokół zjawisk często niedających się zamknąć w ramach jednej odseparowanej kategorii, zwłaszcza że zjawiska te nie tylko nie funkcjonują poza kontekstem wyznaczanym przez zastane porządki medialne, ale też ulegają ich wpływom i emanują wpływem własnym, tym

⁶ Por. L. Manovich, *Post-Media Aesthetics*, www.manovich.net (dostęp: 31.03.2017); M. Składanek, *Transmedialność i postmedialność...*, s. 72–80; P. Celiński, *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*, postmedia.umcs.lublin.pl (dostęp: 31.03.2017).

⁷ Z ideą autonomii dziedzin sztuki walczyło już wcześniej wiele środowisk badaczy, artystów czy krytyków. Ich rozważania dotyczyły zarówno zjawisk takich jak synestezja, jak i licznych zależności pomiędzy mediami i sztukami – np. przenikania estetyki.

samym owocując trudnymi do uchwycenia, ciągłymi zmianami całego pejzażu medialnego.

Owe wzajemne wpływy zaobserwować można w wielu aspektach. Z jednej strony wybrane fabularne, strukturalne czy estetyczne rozwiązania migrują pomiędzy gramami, kinem, telewizją, komiksem czy literaturą; z drugiej – pojawiają się nowe, odmienne względem dotychczasowych, protokoły postępowania z tekstami kultury funkcjonującymi w tak ukształtowanym pejzażu medialnym. Jedną z cech mających szczególne znaczenie dla zmiany owych protokołów jest interaktywność, w kontekście kultury popularnej charakterystyczna zwłaszcza dla gier wideo. W efekcie zakres kompetencji współczesnego uczestnika kultury, mającego styczność z jej wytworami, ulega znaczącemu rozszerzeniu – przestaje być biernym odbiorcą i konsumentem, stając się za to raczej aktywnym uczestnikiem, użytkownikiem, prosumentem. Na najbardziej oczywistym poziomie powyższe spostrzeżenia dotyczą rzecz jasna właśnie gier wideo jako medium immanentnie „grywalnego”, którego teksty kultury rozwijają się tylko wówczas, gdy są aktywnie użytkowane, czyli kiedy ktoś w nie gra. Jednak uwagi te odnoszą się również do praktyk związanych z „obsługą” takich tekstów kultury i takich mediów, które zwykło się kojarzyć z linearną narracją oraz uporządkowaną i stałą strukturą, jak filmy czy seriale.

Prosument. W przeciwieństwie do popularnego dawniej modelu obiegu treści medialnych, w którym wyraźne było dystynktywne rozróżnienie na nadawców/producentów a odbiorców/konsumentów, współcześnie coraz większe znaczenie odgrywa nowy model, rozmywający do pewnego stopnia granicę pomiędzy tymi dwiema instancjami. Istotną składową tego modelu jest nowa, hybrydyczna figura określana zwykle mianem prosumenta (traktowana zwykle jako połączenie słów „producent” lub „profesjonalista” oraz „konsument”), stosowana do nazwa-

nia uczestnika kultury o specyficznym stosunku do treści medialnych – jednoczesnego ich przyswajania i współtworzenia.

Twórcą wyrażenia „prosument” (oraz, analogicznie, określenia „prosumpcja” – dla określenia procesów łączących wytwarzanie z konsumpcją) jest Alvin Toffler, pisarz i futurysta, który zastosował tę terminologię w opublikowanej w 1980 roku książce *Trzecia fala*. Warto jednak zaznaczyć, że źródła samej koncepcji prosumpcji szukać można również wcześniej, głównie w refleksji Marshalla McLuhana i Barringtona Nevitta.

W odniesieniu do kultury graczy kategorie takie jak „prosumpcja” czy „prosument” z powodzeniem znaleźć mogą zastosowanie przy opisywaniu zarówno aktywności graczy poza samą rozgrywką (np. w kontekście kultury fanowskiej/kultury uczestnictwa w dobie mediów społecznościowych), jak i specyfiki użytkowania medium (np. w kontekście ergodyczności lub interaktywności i „powoływania gry do życia” przez gracza). Poszczególne przejawy prosumpcyjności mogą także pomóc we wskazywaniu podobieństw oraz różnic pomiędzy grami wideo (i ich użytkownikami) a innymi mediami tudzież rodzajami tekstów kultury.

W kontekście relacji gier z kinematografią, telewizją, komiksem, literaturą czy dowolnym innym medium można więc sformułować stwierdzenie, iż implikowanym widzom coraz większej liczby filmów czy seriali tudzież implikowanym czytelnikiem rosnącej wciąż części książek, zeszytów komiksowych, powieści graficznych itd. jest właśnie gracz. Optymalizacja doświadczenia estetycznego (jak również przeżycia estetycznego) towarzyszącego obcowaniu z poszczególnymi tekstami kultury przynależnymi do dowolnej z tych

dziedzin wymagać może bowiem od ich odbiorcy określonych kompetencji bądź wiedzy zdobywanej za sprawą grania. Właśnie obycie w graniu zapewnia bowiem np. znajomość określonych gier, które mogą być w różnych tekstach kultury cytowane bądź parafrazowane. Nie-gracze mogą również nie być w stanie rozpoznać określonych wzorców struktur narracyjnych zapożyczanych z gier, nawiązań estetycznych do gier czy dowolnych innych elementów, których znajomość może być konsekwencją grania.

Tego rodzaju zależność łatwo zaobserwować, przyglądając się specyfice estetyki i narracji wielu współczesnych gier i filmów, stanowiących egzemplifikacje wzajemnych fluktuacji poszczególnych cech obu tych mediów. Swego czasu ogromną popularnością cieszył się termin „film komiksowy”. Aktualnie zaś coraz częściej mówi się również o „filmowych grach” z jednej strony, a także o „filmach dla graczy” z drugiej. Niekiedy są one zarazem przykładami uwikłania w sieć zależności z innymi sztukami czy mediami.

Określenie „filmowe gry” stosuje się w odniesieniu do takich gier, które z różnych względów przypominają filmy. Podobne skojarzenia mogą mieć związek przykładowo z naciskiem kładzionym na narrację kosztem względnie ubogiej, uproszczonej mechaniki tudzież z ostentacyjnym posługiwaniem się środkami wyrazu zapożyczonymi z języka kina, tyle że wzbogaconymi o element interakcji. Za reprezentatywną egzemplifikację takich tytułów posłużyć mogą gry przygodowe stworzone przez studio Quantic Dream. Zarówno *Fahrenheit*, jak i *Heavy Rain*, *Beyond: Dwie Dusze* czy *Detroit* budzą uzasadnione skojarzenia z kinem, zwłaszcza zaś – za sprawą tematyki i oprawy wizualnej – z estetyką kina *neo-noir* czy *science fiction*. Quasi-filmowa stylizacja dokonuje się w nich na bardzo wielu poziomach, począwszy od rekonstrukcji elementów narracyjnych charakterystycznych dla konwencji i gatunków o kinematograficznym rodowodzie, a skończywszy na adaptacji wybranych rozwiązań języka filmu. Do tych ostatnich zaliczyć można odpowiednie kadrowanie (to zastosowane w grach Quantic Dream imituje często pracę kamery filmowej), logikę montażu poszczególnych „ujęć” i scen czy symulację skonwencjonalizowanych sposobów oświetlenia obiektów widocznych w kadrze.

Co ciekawe, powinowactwa gier Quantic Dream ze światem filmu są mocno akcentowane na wielu płaszczyznach również przez samych twórców. *Awatar* reprezentujący uznanego za autora tych tytułów Davida Cage'a pojawia się w samouczku gry *Fahrenheit* (znanej także jako *Indigo Prophecy*) – opisanym skądinąd jako materiał typu *behind the scenes* z „pierwszego dnia zdjęć” – gdzie przedstawia się on jako reżyser i scenarzysta. W menu tej samej gry pozycja „Nowa Gra” zastąpiona jest opcją „Nowy Film”. Podobnych, bardziej lub mniej jednoznacznych wskazań na kinematografię jako punkt odniesienia jest w *Fahrenheitcie* znacznie więcej (podobnie zresztą jak w innych grach Quantic Dream). Wśród materiałów promocyjnych gry *Heavy Rain* wyróżnia się klip przypominający nietypową, „grową” odmianę castingu do roli jednej z postaci pojawiających się w rozgrywce. Do prac nad *Beyond: Dwie Dusze* zatrudniono natomiast między innymi znanych filmowych aktorów: Ellen Page i Willema Dafoe, którzy głównym bohaterom gry użyczyli nie tylko swoich głosów, ale również – za sprawą techniki *motion capture* oraz *performance capture*⁸ – aparycji. Działania promocyjne tego tytułu także kazały wiązać go ze światem filmu, czego potwierdzeniem może być choćby nietypowa premiera gry, przeprowadzona w jednym z paryskich kin, z typowymi dla premier filmowych atrybutami, takimi jak czerwony dywan, gwiazdy pozujące na tle specjalnej ścianki do zdjęć, konferencja prasowa czy wreszcie projekcja (w tym przypadku na ekranie zaprezentowano około 45-minutowy pokaz urywków rozgrywki)⁹.

⁸ *Motion capture, performance capture* – stosowane zarówno w grach, jak i np. w kinematografii czy serialach techniki wspierające animację postaci generowanych komputerowo polegające na nakładaniu obrazów ruchów zarejestrowanych przez kamery ustawione na rozpoznawanie specjalnych punktów umieszczonych na ciałach (*motion capture*) i twarzach (*performance capture*) aktorów oraz/lub kaskaderów na wirtualne modele. Por.: hasło *Motion capture*, [w:] https://pl.wikipedia.org/wiki/Motion_capture (dostęp: 31.03.2017).

⁹ Por. M. Kuc, *Beyond: Dwie dusze – „premiera” w hollywoodzkim stylu*, <https://www.cdaction.pl/artykul-35095/beyond-dwie-dusze---pre->

Remediacja. Mianem remediacji Jay David Bolter oraz Richard Grusin nazywają proces reprezentacji – włączania i przeformułowywania – jednego medium w drugim, szczególnie istotny w perspektywie nowych mediów cyfrowych. Zmiana technologiczna od komunikatu w medium remediowanym do jego zremediowanej postaci w drugim medium wiąże się z szeregiem dalszych zmian, kształtujących doświadczenie obcowania z tekstem – inny interfejs związany jest na przykład z odmiennymi protokołami użytkowania (czyli zestawami praktyk składających się na konkretne sposoby użytkowania) oraz ze zmienionym zakresem kompetencji użytkownika.

Można więc przyjąć, że remediacja polega na przeniesieniu elementów języka medium tudzież charakterystycznego dla tegoż medium kodu do innego medium. W nowym technologicznym środowisku jego właściwości ulegają jednak modyfikacji. E-book potraktować można jako przykład remediacji książki, zaś w sportowej grze komputerowej *FIFA* zauważyć można remediację poetyki telewizyjnych transmisji meczów piłki nożnej.

Podobnie jak ma to miejsce z „naśladowaniem” filmów, niektóre gry czerpią również z estetyk przynależnych do innego medium – telewizji. Tak ukierunkowaną stylizację dostrzec można przykładowo w sportowych grach wideo, takich jak wyprodukowane przez Electronic Arts serie *FIFA*, *NHL*, *UFC*, *Madden NFL* czy *NBA re-*

miera-w-hollywoodzkim-stylu.html (dostęp: 31.03.2017); K. Kandul-ska, *Pomiędzy filmem a grą wideo. Uroczysta premiera produkcji „Beyond: Dwie Dusze”*, <http://film.onet.pl/pomiedzy-filmem-a-gra-wideo-uroczysta-premiera-produkcji-beyond-dwie-dusze/jhmkh> (dostęp: 31.03.2017).

mediujące specyfikę telewizyjnych transmisji różnych dyscyplin sportowych (związanych z umieszczonymi w tytułach tych gier lig oraz instytucji) – kolejno: piłki nożnej, hokeja, mieszanych sztuk walki, futbolu amerykańskiego i koszykówki. Elementami, które zostają w rzeczonych grach zapożyczone z formuł telewizyjnych transmisji, są między innymi specyficzne kąty widzenia kamery, wypowiedzi komentatorów sportowych czy sekwencje powtórek (*replay*). Wszystkie one zostają, rzecz jasna, zmodyfikowane zgodnie z możliwościami oferowanymi przez medium gier komputerowych. W ostatnich latach odnotować można natomiast ciekawe zjawisko odwrotne, związane z rozwojem technologii stosowanych w ramach medium telewizyjnego. Mianowicie w telewizyjnych transmisjach sportowych pojawiają się rozwiązania wizualne z zakresu rzeczywistości poszerzonej (*augmented reality*), wizualnie zbliżone do typowych dla gier elementów graficznego interfejsu użytkownika (GUI).

Kolejnym źródłem schematów implementowanych w grach wideo są seriale. W niektórych przypadkach serialowe naleciałości idą w parze z licencjami wywodzącymi się spoza branży growej, czego przykładami mogą być serie *The Walking Dead* studia TellTale Games albo *LOST: Via Domus* wyprodukowana przez Ubisoft. Zdarzają się jednak również nowe, oryginalne, stworzone na potrzeby danej gry IP (*intellectual properties*, czyli własności intelektualne marki objęte ochroną prawną). Przykładowo *Until Dawn* stworzona przez Supermassive Games czy *Life is Strange* od Dontnod Entertainment nie bazują na żadnym pozagrowym tekście kultury. Wszystkie cztery przytoczone gry wideo wykorzystują rozwiązania wzorowane na serialach telewizyjnych, zarówno na poziomie „odcinkowej” segmentyzacji narracji¹⁰, jak i środków stylistyczno-konstrukcyjnych, takich jak

¹⁰ Z podobną „odcinkowością” można (aktualnie lub historycznie) spotkać się również w innych mediach, takich jak komiks czy literatura, aczkolwiek to seriale wyznaczają tu najsilniejsze pole wpływów na omawiane gry.

cliffhangery¹¹ czy sekwencje podsumowujące dotychczasowe wydarzenia na początku kolejnych odcinków (*recap sequences*).

Poza tym, podobnie jak miało to miejsce w przypadku wspomnianej już gry *Beyond: Dwie Dusze*, do prac nad *Until Dawn* oraz *LOST: Via Domus* zatrudniono znane aktorki i aktorów, którzy udzielili swoich wizerunków (a w większości przypadków również głosów) postaciom występującym w tych grach. W ostatniej z nich pojawiają się więc komputerowo wygenerowane modele bohaterów znanych z serialu *LOST: Zagubieni*, z którym łączy ją umowa licencyjna¹². W produkcji Supermassive Games „grają” natomiast aktorzy kojarzeni głównie z serialami bądź filmami telewizyjnymi, w tym znana choćby z serialu *Heroes* Hayden Panettiere, gwiazdor *Marvel’s Agents of S.H.I.E.L.D.* Brett Dalton oraz odtwórca głównej roli w *Mr. Robot*, Rami Malek.

W kontekście zawilości międzymedialnych relacji ciekawy przypadek stanowi wspomniana już seria *The Walking Dead* od TellTale Games. Poza faktem, że jej fabuła rozgrywa się w świecie przedstawionym powołanym do życia w innych tekstach kultury¹³, interesujące wydać mogą się zastosowane w niej zabiegi stylistyczne i formalne. Poza strukturalno-narracyjnymi podobieństwami do seria-

11 *Cliffhanger* – zabieg stylistyczny polegający na nagłym zawieszeniu akcji w pełnej napięcia sytuacji fabularnej, w której widzowie ciekawi są dalszego biegu wydarzeń.

12 System rozrywkowy *LOST* obejmuje oprócz serialu i gry od studia Ubisoft również cykl powieści, grę przeglądarkową *Find815*, grę rzeczywistości alternatywnej (ARG – *alternate reality game*) *The Lost Experience* oraz wiele innych elementów, spośród których część składa się dodatkowo w rozbudowane opowiadanie transmedialne. Nieco więcej uwagi poświęcę im w dalszej części tekstu.

13 *The Walking Dead* to kolejny przykład systemu rozrywkowego, w ramach którego oprócz gry od studia TellTale Games funkcjonują również m.in. komiksy autorstwa Roberta Kirkmana (wydawane w Polsce pt. *Żywe trupy*), serial telewizyjny oraz powieści. Fabularnie gra nie jest tożsama z pozostałymi tekstami wchodzącymi w skład franczyzy *The Walking Dead*, lecz opowiada osobną historię rozgrywającą się w tym samym świecie.

lu telewizyjnego wykorzystuje ona rozwiązania graficzne, mające stanowić wypadkową komputerowo generowanego 3D z modelami i teksturami przywodzącymi na myśl estetykę komiksową. Twórcy uzyskali ten efekt za sprawą własnego silnika graficznego, choć wygenerowany za jego pomocą styl graficzny zaliczany bywa do stylów *cel-shading*, obecnej w niektórych grach wideo już wcześniej.

Estetyka gier wideo kształtowana jest przez wiele czynników skutkujących jej unikatowym względem innych mediów charakterem. Wszystkie one mają jednak swoje źródło w specyfice gier wideo jako konkretnego typu tekstów kultury immanentnie związanych z rozwojem technologii cyfrowej.

Pod względem wizualnym na estetykę tę składają się: obraz fikcyjnego świata diegetycznego w grze (generowane komputerowo diegetyczne obiekty w ramach głównego ekranu przedstawiającego właściwą rozgrywkę) oraz graficzny interfejs użytkownika (niediegetyczne komunikaty znakowe informujące gracza o stanie rozgrywki na poziomie reguł i statystyk). Granica pomiędzy tymi dwiema płaszczyznami może być zarówno bardzo wyraźna, jak i ukrywana poprzez próbę implementacji elementów graficznego interfejsu użytkownika do diegezy. Styl graficzny służący prezentacji obu tych płaszczyzn zależny jest od poziomu rozwoju technologii odpowiedzialnej za generowanie cyfrowych obrazów, od wybranych silników graficznych, a także od artystycznych decyzji twórców gry. Przykładowe kryteria i etykiety stylizacyjne: grafika 2D i 3D; stylizacja dążąca do fotorealizmu bądź świadomy redukcjonizm (w tym style retro: *pixel art* 8 bit/16 bit, *low-poly* itd.); *cel-shading* i *flat design*.

Pod względem audialnym natomiast najbardziej charakterystycznymi standardami wykorzystywanymi przy udźwiękowieniu gier są przede wszystkim dwa rozwiązania, które historycznie były podyktowane ograniczeniami technologii, dziś zaś bywają stosowane jako świadoma i celowa decyzja artystyczna: *chip-tune* (muzyka generowana przez układy dźwiękowe) oraz MIDI (standard umożliwiający dawniej komunikację między komputerem a kartą dźwiękową).

Znamy już rozmaite przykłady źródeł, z których gry wideo czerpią inspiracje przy konstruowaniu własnych struktur/strategii narracyjnych bądź rozwiązań estetycznych. Należy jednak pamiętać o sygnalizowanym już procesie odwrotnym, w którym to pozostałe media (tudzież teksty kultury w tychże mediach realizowane) ulegają przekształceniu pod wpływem gier komputerowych. Dotyczy to tych dzieł, które nie będąc grami, funkcjonują w bieżącym pejzażu medialnym i nawiązują na dowolnym poziomie do specyfiki gier. O tego typu migracji wspomniałem już w kontekście „upodabniania” telewizyjnych transmisji sportowych do gier wideo za sprawą stosowania rozwiązań technologicznych wizualnie przypominających interfejsy graficzne użytkownika. W odniesieniu do kinematografii można przykładowo rozważyć wprowadzenie kategorii takiej jak „filmy dla graczy”.

Za czytelny przykład realizacji cech dzieła mieszczącego się w owej kategorii posłużyć może *Scott Pilgrim kontra świat* w reżyserii Edgara Wrighta. Potencjalnym „filmem dla graczy” czyni go wiele aspektów. Jednym z nich są liczne intertekstualne nawiązania do znanych gier wideo, gdyż obecność takich odniesień pozwala położyć założenie, iż implikowanym widzem filmu jest ktoś będący w stanie rozpoznać cytowane gry.

Bardziej interesujący z punktu widzenia analitycznego wydaje się natomiast fakt, że fabuła *Scotta Pilgrima*... uporządkowana jest zgodnie z charakterystyczną dla gier logiką „od bossa do bossa” – bo-

hater musi mierzyć się z kolejnymi oponentami, by zdobyć ukochaną partnerkę (to kolejny powszechnie występujący w grach motyw „damy w opałach”, funkcjonującej w charakterze celu i jednocześnie nagrody za wygraną). Również w warstwie obrazowej i akustycznej filmu Wrighta pojawia się wiele elementów o *stricte* growej proveniencji. Zaliczyć można do nich napis „VS” widoczny w centralnej części ekranu w scenach pojedynków, pasek postępu pojawiający się w rogu ekranu, kiedy bohater oddaje mocz, a także wiele innych elementów zaczerpniętych z występujących w różnych grach GUI.

Z powyższą uwagą wiąże się kolejna ciekawa inspiracja. Otóż „growość” obejmuje także konstrukcję świata przedstawionego w *Scott Pilgrim kontra świat*, ponieważ rządzące nim zasady w czytelny dla graczy sposób nawiązują do konwencjonalnych rozwiązań charakteryzujących wybrane gatunki gier wideo. Przykładowo: pokonani przez Scotta oponenti rozpadają się na monety (jak dzieje się choćby w niektórych platformówkach); bohater może awansować na wyższe poziomy wskutek zbieranego doświadczenia (jak np. w cRPG); ogromny młot bez problemu mieści się w niewielkiej torbie (podobnie jak m.in. w wielu grach akcji TPP bądź FPP).

Do ciekawych spostrzeżeń doprowadzić może również fakt, iż film Wrighta to adaptacja komiksu pod tym samym tytułem. To czyni go kolejną egzemplifikacją uwikłania w bogatszą sieć powiązań między medialnych obejmujących więcej niż dwa media. Nie wszystkie zastosowane w nim rozwiązania, wymykające się standardowej poetyce kinematograficznej, zaczerpnięte są bowiem z gier wideo. Podobnie jak niediegetyczne elementy growego GUI, w niektórych scenach na ekranie pojawiają się onomatopieczne napisy towarzyszące na przykład zadawanym ciosom, charakterystyczne dla komiksów. Stosowane w filmie Wrighta dzielenie kadru na pomniejsze ramki metodą *split screen*, obecne wprawdzie marginalnie w historii kinematografii, dla komiksu jest rozwiązaniem standardowym. Warto w tym miejscu dodać, że również sam komiks *Scott Pilgrim kontra świat*, podobnie jak jego adaptacja, zawierał wiele elementów wyraźnie odwołujących się do gier wideo, zarówno na poziomie tematycznym, jak i estetycznym czy strukturalno-narracyjnym.

Filmem, w przypadku którego za implikowanego (innymi słowy: docelowego) widza uznać można gracza, jest wyprodukowany przez studio Disney *Ralph Demolka*. Optymalizacja doświadczenia odbiorczego towarzyszącego jego oglądaniu wymaga zarówno obeznania z grami wideo, jak i znajomości ogólnej charakterystyki gier wideo (ich gatunków, konwencji, zasad, estetyki itd.). Przede wszystkim akcja tej wyreżyserowanej przez Richa Moore'a animacji rozgrywa się w świecie, w którym postaci z różnych gier komputerowych mogą się spotykać i przemieszczać pomiędzy poszczególnymi automatami do gry. Część z nich pochodzi z fikcyjnych tytułów wymyślonych na potrzeby opowiadanej w filmie historii, część natomiast z rzeczywiście istniejących, również poza światem przedstawionym *Ralphy Demolki*, gier komputerowych, takich jak *Pac-Man*, *Street Fighter*, *Sonic* czy *Frogger*. Wszystkie funkcjonują więc jako intertekstualne nawiązania, których właściwe odczytanie i płynąca z tego faktu przyjemność możliwe są tylko wówczas, gdy widz jest w stanie rozpoznać gry, z których pochodzą (przy bezpośrednim cytacie/przeniesieniu) lub do których się aluzyjnie odnoszą (przy subtelnych podobieństwach). Postaci to zresztą niejedynie nośniki takich intertekstualnych nawiązań, ponieważ oprócz nich wprost lub aluzyjnie cytowane są również przedmioty, lokacje, napisy czy elementy GUI znane z kultowych gier wideo lub z ich kulturowych nadbudowań fanowskich. Niektóre wydarzenia przedstawione w *Ralphie Demolce* nie są natomiast intertekstualnymi nawiązaniem do konkretnych gier, lecz aluzyjnymi, filmowymi przetworzeniami rozpoznawalnych (przynajmniej dla graczy) schematów growych gatunków.

Co istotne, rozpiętość celów, którym służyć mają w filmie Moore'a wszelkie odniesienia, okazuje się zdumiewająco różnorodna. Z jednej strony są one źródłem humoru, z drugiej zaś – pomagają zbudować odpowiednią dramaturgię, a tym samym wspierają w formułowaniu konkretnego przesłania fabuły. Dobrze obrazuje to wątek jednej z bohaterek, dziewczynki pochodzącej z wyścigowej gry arka-dowej. Wandelopa von Cuks, bo o niej mowa, odstaje nieco od pozostałych postaci w swojej grze, ponieważ zdarza jej się pobłykiwać i „zaczynać się” w losowych momentach. W efekcie jest wyśmiewana

i zyskuje złośliwy przydomek „Usterka” (*Glitch*). Jedną z interpretacji tego wątku jest odczytanie go jako metafory odrzucenia i szykan, z którymi w rzeczywistym świecie spotykają się dzieci niepełnosprawne. Choć nie jest to znaczenie ukryte, to jego prawidłowemu odczytowi sprzyja dramaturgiczna przejrzystość wydarzeń, tę zaś zapewnia automatyczne rozpoznanie i zrozumienie zjawiska „gliczy” (*glitches*), czyli właśnie drobnych usterek w oprogramowaniu, które graczom są na ogół dobrze znane. Znajomość ta jest więc okolicznością sprzyjającą skuteczności retoryki historii opowiedanej w filmie.

Scott Pilgrim kontra świat oraz *Ralph Demolka* to zaledwie dwa spośród wielu filmów, w których oddziaływanie gier na kinematografię na różnych poziomach wydaje się względnie wyraźne. Wśród pozostałych można wymienić choćby *Gamer* w reżyserii Marka Neveldine’a i Briana Taylora, *Stay Alive* Williama Brenta Bella, *Nerve* Henry’ego Joosta i Ariela Schulmana, *Ready Player One* Stevena Spielberga, *Battle Royale* Kiniego Fukasaku, cykl *Igrzyska Śmierci* Garry’ego Rossa oraz Francis’a Lawrence’a czy *Salę samobójców* Jana Komasy, w których „growość” przejawia się zarówno na poziomie oprawy audiowizualnej, jak i w podejmowanej tematyce. Niekiedy jednak wpływy gier wideo na filmy (celowe zapożyczenia lub nieświadome przyswajanie), jakkolwiek znaczące, nie są tak jawne. *Biegnij Lola*, *biegnij* Toma Tykwera, *Hardcore Henry* Ilji Naishullera, *Na skraju jutra* Douga Limana albo *Speed Racer* Lilly i Lany Wachowskich nie zdradzają na pierwszy rzut oka stylizacji na gry komputerowe. Tymczasem tak na poziomie struktur narracyjnych, jak i konstrukcji świata przedstawionego wszystkie te produkcje przejawiają wyraźne podobieństwa do gier. Czasami pewnym naprowadzeniem na „growy” klucz interpretacyjny są wybrane w nich rozwiązania estetyczne (np. w *Hardcore Henry* m.in. perspektywa pierwszoosobowa¹⁴). Zdarza się też, że pojedyncze wypowiedzi bohaterów lub

¹⁴ Zabieg subiektywizacji spojrzenia – jakkolwiek sporadycznie i eksperymentalnie stosowany bywa w kinematografii, gdzie określany jest niekiedy akronimem POV (*point of view*); szczególną popularność wśród mediów audiowizualnych zyskał właśnie za sprawą gier wideo.

sceny, niebędące wprawdzie powracającym motywem, stanowią lekką aluzję do growych inspiracji¹⁵.

Ze zjawiskiem przenikania na różnych poziomach (estetycznym, narracyjnym etc.) elementów specyficznych dla gier wideo do tekstów kultury niebędących grami mamy do czynienia nie tylko w przypadku kinematografii. Z łatwością można zauważyć analogiczne procesy w obszarze telewizyjnych reklam¹⁶, muzycznych wideoklipów¹⁷

Choć perspektywa, dla której w dyskursie groźnawczym stosuje się nazwę FPP (*first person perspective*), znajduje zastosowanie w wybranych grach komputerowych przynależnych do różnych gatunków (np. w niektórych grach CRPG, takich jak *Skyrim* czy *Fallout 4* lub eksploracyjnych, pokroju *Firewatch* czy *Gone Home*), to dla jednego genre'u stała się wręcz kluczowym wyznacznikiem – dotyczy to mianowicie gier FPS (*first person shooter*), które wypracowały własne, skonwencjonalizowane rozwiązania wizualne, takie jak charakterystyczny widok broni trzymanej przez bohatera, ułożonej powyżej dolnej ramy ekranu. To właśnie do tego gatunku najsilniej nawiązuje estetyka filmu *Hardcore Henry*.

¹⁵ Przykładem nieoczywistych aluzji do inspiracji grami jest prolog *Biegnij Lola, biegnij* – oderwana od reszty opowiadanej w filmie historii sekwencja, w której znalazły się różne atrybuty i komunikaty ewokujące skojarzenia z grami, w tym m.in. plansza z dwoma cytatami (jeden z nich, będący słowami S. Herbergera, brzmi wprost: „Koniec gry to jej początek”) oraz ujęcia ukazujące policjanta kopiącego piłkę futbolową i wypowiadającego słowa: „Piłka jest okrągła, mecz trwa 90 minut. Takie są fakty, reszta to teoria. Zaczynamy”.

¹⁶ Gra *Tetris* posłużyła np. jako estetyczna inspiracja i metafora pakowności bagażników w jednej z niemieckich reklam samochodu Honda Jazz oraz w jednej z amerykańskich reklam Chevroleta Traverse. Honda: <https://youtu.be/CbIUy-Qfm1E> (dostęp: 31.03.2017); Chevrolet: <https://youtu.be/gYqhsh0HaM4> (dostęp: 31.03.2017).

¹⁷ Dla przykładu – polski zespół Poluzjanci w teledysku do utworu *Taki Pan* umieścił liczne nawiązania do gier wideo, odwołujące się zarówno do konkretnych tytułów, takich jak *Pac-Man*, jak i ogólnie do schematów gier, zwłaszcza platformowych, https://youtu.be/_yef-dY-RuTQ (dostęp: 31.03.2017). Natomiast w wideoklipie do utworu *Californication* kalifornijskiej grupy Red Hot Chili Peppers znalazło się wiele odniesień do gier TPP typu *sandbox*.

czy choćby internetowych filmów wideo¹⁸. Podobnie jak w przypadku filmów, growe „naleciałości” występują w nich z różnym nagromadzeniem i bywają bardziej lub mniej czytelne.

Diegeza. Pojęcie *diegesis*, oznaczające w języku greckim „opowiadanie”, w tradycji narratologicznej, począwszy od Platona (*Państwo*) i Arystotelesa (*Poetyka*), było przeciwstawiane pojęciu *mimesis*, odnoszącemu się do udratyzowanego naśladowania rzeczywistości. W badaniach nad filmem pojęcie diegezy wprowadził Etienne Souriau, który odróżniał przestrzeń ekranową od przestrzeni diegetycznej. Ta ostatnia odnosi się do wszystkich elementów świata przedstawionego w filmie, zarówno tych, które widoczne są na ekranie, jak i zrekonstruowanych przez widza w trakcie recepcji. Pojęcie to pozwala na rozróżnienie tych elementów przekazu w utworze filmowym, które mają swoje źródło w świecie przedstawionym (na przykład dźwięk dobywający się z odbiornika radiowego czy telewizyjnego, który jest częścią fikcyjnej reprezentacji), do takich, które pochodzą spoza świata przedstawionego (na przykład muzyka podkreślająca nastrój wydarzeń).

¹⁸ Popularne komiczne miniserie satyrycznych internetowych wideo *Dorkly Bits* nie tylko wykonane są w estetyce *pixel art*, nawiązującej głównie do 8-bitowych oraz 16-bitowych gier wideo, ale też wykorzystują znane postaci z gier i szeroko rozumianej popkultury, a także parodiują na poziomie tematycznym niektóre rozwiązania mechaniczne, fabularne czy gatunkowe, dokonując ich humorystycznej dekonstrukcji. Na kanale ich twórców, (Dorkly w serwisie YouTube) znaleźć można wszystkie miniserie *Dorkly Bits* oraz inne materiały wideo dotyczące kultury popularnej ze szczególnym uwzględnieniem gier komputerowych: <https://www.youtube.com/user/dorkly> (dostęp: 31.03.2017).

Szczególne przypadki stanowią niektóre internetowe filmy wideo zamieszczane w serwisie YouTube, w których zastosowanie funkcji adnotacji doprowadziło do implementacji cech gry także na poziomie mechaniki. Z ontologicznego punktu widzenia wciąż są to materiały wideo, aczkolwiek za sprawą odpowiedniej koordynacji położenia poszczególnych elementów obrazów wyświetlanych w konkretnych częściach kadru odtwarzanego wideo z nałożonymi na te elementy „klikalnymi” adnotacjami uzyskano mechanizm umożliwiający widzowi wpływ na rozwój wydarzeń do pewnego stopnia porównywalny z grami wideo. W istocie można zaklasyfikować owe filmy do kategorii interaktywnych wideo, aczkolwiek niekiedy podobieństwa do gier komputerowych są w nich nie tylko nieprzypadkowe, ale wręcz podkreślane przez samych twórców, choćby na poziomie językowym czy poprzez wybór odpowiedniej oprawy audiowizualnej. Tego typu materiały mogą mieć zarówno charakter *stricte* rozrywkowy (np. *Saved by the Bell Interactive Game*¹⁹), jak i reklamowy (*Dying Light – „Test Your Survival Skills” Interactive Video*²⁰), edukacyjny (*Sesame Street Science: Sink or Float?*²¹) czy artystyczny (*Howard Glitch – THE INTERACTIVE GAME*²²).

Audiowizualny, „ruchomy” charakter kina, telewizji czy wideo (tudzież szerzej: mediów i typów tekstów kultury nierozzerwalnie opierających swoje funkcjonowanie na aparacie filmowym) oraz gier wideo szczególnie sprzyja wielokierunkowej migracji pomiędzy nimi elementów specyficznych dla każdego z nich. Należy jednak pamiętać, że opisane procesy nie są domeną wyłącznie tych czterech gałęzi ludzkiej twórczości. Gry komputerowe, wyra-
stając z tradycji ukształtowanej również przez literaturę, komiks, malarstwo, muzykę, teatr czy choćby inne, tradycyjne formy gier, w sposób bardziej lub mniej bezpośredni i oczywisty implementują

19 <https://youtu.be/CumqNwQsChM> (dostęp: 31.03.2017).

20 https://youtu.be/rb5AkhG_JG8 (dostęp: 31.03.2017).

21 <https://youtu.be/dy0S1Pv0eOE> (dostęp: 31.03.2017).

22 <https://youtu.be/vHwmjM36WIA> (dostęp: 31.03.2017).

poszczególne elementy i rozwiązania typowe dla każdej z tych form aktywności kreacyjnej człowieka do swojej własnej specyfiki. Jednocześnie zaś, jako kolejny element układu, czyli bieżącego pejzażu medialnego, wywierają wpływ na pozostałe tegoż układu elementy, to znaczy właśnie na wszystkie inne media, dziedziny sztuki itd. W efekcie nie tylko w kinie, telewizji czy wideo, ale także w komiksach, literaturze, muzyce, sztuce współczesnej, fotografii i wszelkich innych dziedzinach twórczości pojawiają się (lub potencjalnie pojawić się mogą) cechy wywodzące się z gier wideo.

Na ogromne znaczenie gier i zabaw dla ludzkiego życia badacze i teoretycy zwracali uwagę już od dawna (na długo przed powstaniem komputerów oraz konsol do grania). Johan Huizinga twierdził wręcz, że to właśnie one stanowią fundamenty kultury, a człowiek jest z natury istotą bawiącą się/grającą (*homo ludens*)²³. Jednak rozwój technologii cyfrowych i nowych mediów przyczynił się do znaczących przesunięć na bardzo wielu płaszczyznach współczesnych praktyk kulturowych, w których ludyczność zajmuje coraz ważniejsze miejsce. Co więcej, coraz śmielej wkrada się ona w domenę narracyjności, poniekąd kolonizując kolejne obszary ludzkiej aktywności. W kontekście relacji zachodzących pomiędzy mediami można poczynić kilka istotnych obserwacji będących egzemplifikacją tej tendencji.

Po pierwsze, ostatnie dekady przyniosły wzrost popularności i znaczenia gier wideo wśród innych mediów, również w kategorii medium narracyjnego. To zaś wiąże się z szeregiem konsekwencji zarówno ekonomicznych, jak i kulturowych. Koszty tych wysokobudżetowych gier głównego nurtu oraz zyski z ich sprzedaży porównywalne są z analogicznymi parametrami największych filmowych blockbustów. Także całościowa wartość branży growej zestawiana jest rokrocznie z kapitałem światowego przemysłu kinematograficznego czy telewizyjnego²⁴. Z drugiej strony gry takie jak

²³ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurowska, W. Wirpsza, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2011.

²⁴ Doniesienia o przewadze łącznej wartości rynku gier wideo nad łączną wartością rynku filmowego, jakkolwiek często powtarzane przez różne

stworzona przez Thatgamecompany *Journey* czy *The Last of Us* studia Naughty Dog coraz częściej traktowane są jako źródła doświadczenia estetycznego nie gorsze niż filmy czy inne teksty kultury. Nie bez znaczenia jest też uznanie, z jakim medium gier spotyka się ze strony establishmentu artystycznego. Jednym z najgłośniejszych, a zarazem najwyraźniejszych i bodaj najdobitniejszych przejawów owego uznania, jest stała ekspozycja gier wideo w nowojorskim Museum of Modern Art.

Po drugie, w dobie kultury konwergencji komunikaty poszczególnych instancji autorskich nierzadko są rozproszone pomiędzy wiele mediów, co prowokuje uczestników kultury do aktywnego przemieszczania się pomiędzy platformami medialnymi w celu optymalizacji własnego doświadczenia. Lektura pojedynczego tekstu kultury przestaje być wystarczająca do kompletnej interpretacji, a jej miejsce zastępuje nawigacja pomiędzy częstkami narracji rozdzielonymi pomiędzy sieć wzajemnie ze sobą powiązanych tekstów kultury realizowanych w różnych mediach. Od widza często oczekuje się więc, że dysponuje zarazem kompetencjami czytelnika i gracza oraz że skorzysta z nich, sięgając po grę, książkę bądź zeszyt komiksowy towarzyszące oglądanemu filmowi, uzupełniające jego treść o brakujące lub po prostu dodatkowe wątki albo informacje. W przypadku niektórych marek, takich jak *Matrix* albo *LOST: Zagubieni*, wręcz niewskazane jest poprzestanie na obejrzeniu jednego, głównego dla nich typu tekstu kultury (kolejno: trylogii filmów czy kompletu odcinków serialu), należy bowiem zapoznać się również z towarzyszącymi im gramami wideo, ARG, powieściami czy komiksami.

media, były już wielokrotnie kwestionowane ze względu na nieprawidłowości metodologiczne towarzyszące różnym zestawieniom rozliczeń obu tych sektorów kultury, głównie z uwagi na nieprzystawalność kryteriów obieranych przy dokonywaniu takich rozliczeń. Najczęstszym błędem wskazywanym przez krytyków owych zestawień było dotąd porównywanie wartości całej branży growej (a więc sprzedaży gier, platform do grania, akcesoriów peryferyjnych etc.) wyłącznie ze sprzedażą biletów kinowych. Por.: <https://www.quora.com/Who-makes-more-money-Hollywood-or-the-video-game-industry> (dostęp: 31.03.2017)

W przeciwieństwie do strategii crossmedialnych teksty „poboczne” w tych systemach rozrywkowych nie są bowiem redundantne względem tekstów „podstawowych” – nie zawierają wyłącznie powtórzenia treści tych ostatnich, lecz uzupełniają je o nowe, nierzadko istotne wątki lub rozwijają wątki podstawowe. W filmie *Matrix: Reaktywacja* celowo umieszczono liczne miejsca niedookreślenia, tylko pozornie sprawiające wrażenie dziur fabularnych. Historia uszpólniała się dopiero po ukończeniu gry komputerowej *Enter the Matrix* oraz obejrzeniu serii anime zatytułowanej *Animatrix*. Analogicznie, w serialu *LOST: Zagubieni* wiele tropów zdawało się urywać bez puenty i wyjaśnienia, ponieważ rozwijane były nie w kolejnych jego odcinkach, a w grze komputerowej *LOST: Via Domus* albo np. w grze rzeczywistości alternatywnej (ARG – *alternate reality game*) *The Lost Experience*. Dla opisu takich strategii narracyjnych Henry Jenkins stosuje określenie „opowiadanie transmedialne” (*transmedia storytelling*), tudzież „opowiadanie synergiczne”.

Po trzecie, granice między mediami zanikają także na poziomie technologicznym czy estetycznym. Postępująca digitalizacja i komputeryzacja wiąże się bowiem z „daleko idącym procesem przenikania się narzędzi, strategii oraz kompetencji kreatywnych, który prowadzi do powstawania niezliczonej ilości hybrydycznych estetyk, stylistyk oraz strategii medialnych”²⁵. Zjawiska te określa się niekiedy mianem konwergencji technologicznej lub dywergencji, w zależności od rozłożenia akcentów na różne ich aspekty²⁶. W tym kontekście migrację elementów o gromowej proveniencji do innych form narracyjnych postrzegać można jako jeden z wielu przejawów powszechnej tendencji do redefinicji współczesnego porządku medialnego w stronę modelu postmedialności.

Symptodem przemian dokonujących się w kulturze za sprawą rosnącego znaczenia gier jest również fakt, że najnowsze konsole dla graczy, takie jak Sony PlayStation 4 i Microsoft Xbox One, pełnią

²⁵ L. Manovich, *Software Takes Command*, www.manovich.net; za: M. Składanek, *Transmedialność i postmedialność...*, s. 78.

²⁶ Por.: M. Składanek, *Transmedialność i postmedialność...*, s. 72–80.

dziś funkcje znacznie wykraczające poza umożliwienie prowadzenia rozgrywek w przeznaczone na te platformy gry wideo. Konsole te stają się bowiem w domach ich posiadaczy centrami multimedialnymi, poza graniem służąc między innymi do nagrywania oraz udostępniania swojej rozgrywki w sieci, oglądania filmów, seriali i programów z nośników DVD, Blu-ray lub za pośrednictwem serwisów VOD i innych dostępnych online baz danych zawierających materiały audiowizualne, używania rozmaitych aplikacji, przeglądania stron internetowych, słuchania muzyki, gromadzenia i oglądania cyfrowych fotografii i innych obrazków, a także wielu innych aktywności. W efekcie to właśnie *hardware* domyślnie służący graniu staje się aktualnie metaforycznym ośrodkiem „ogniska domowego”, czyli miejscem historycznie zajmowanym np. przez książki, gazety, radio i telewizory (w takiej właśnie kolejności), wokół których domownicy gromadzili się, by spędzać razem czas.

Gry wideo, choć postrzegane są wciąż jako medium stosunkowo młode, zajmują coraz ważniejsze miejsce w aktualnym pejzażu medialnym. Wyrastając z tradycji ukonstytuowanej między innymi przez literaturę, teatr, kino, komiks czy telewizję – i czerpiąc z tej tradycji bardzo wiele – wykształciły one własne, swoiste cechy, pozwalające odróżnić je od innych fenomenów. Postępujący wciąż wzrost znaczenia branży growej we współczesnej kulturze w sposób nieunikniony doprowadził więc do sytuacji, w której owe swoiste cechy (na poziomie estetycznym, strukturalno-narracyjnym lub tematycznym), a także protokoły kulturowe związane z grami komputerowymi, oddziałują również na zjawiska spoza tej branży²⁷. Pod wpływem gier wideo rozmaitym transformacjom ulegają pozostałe

²⁷ Ponieważ skupilem się w niniejszym rozdziale na kwestii relacji gier wideo z innymi mediami, pomijam tu wszelkie uwagi dotyczące oddziaływania gier na relacje społeczne czy na filozoficzne myślenie o świecie. Warto jednak przynajmniej dla porządku zaznaczyć, że tak ukierunkowany wpływ gier komputerowych również można odnotować. Dobrym tego przejawem jest zjawisko grywalizacji, a także liczne zagadnienia podejmowane w refleksji przez chociażby Jane McGonigal.

media, zmieniają się też standardy w kwestii zakresu kompetencji kulturowych i medialnych ich użytkowników. Optymalizacja doświadczenia i orientacji w bieżącej kulturze wymaga już nie tylko znajomości podstaw obsługi interfejsów komputerowych (czy szerzej: technologii cyfrowych), ale i pewnego obycia z gramami wideo. Te bowiem stają się nośnikami znaczeń i przestrzeni wspólnych doświadczeń rosnącej wciąż części uczestników kultury, w stopniu porównywalnym do kina, muzyki, literatury, komiksów i wszystkich innych, nobilitowanych już rodzajów tekstów kultury.

Bibliografia

- Bolter J.D., R. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge–London 2000.
- Celiński P., *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*, <https://www.postmedia.umcs.com.pl> (dostęp: 31.03.2017).
- Choczej M., *O adaptacji, ekranizacji, przekładzie intersemiotycznym i innych zmartwieniach teorii literatury, filmu i mediów*, „Przestrzenie Teorii” 2011, nr 16, s. 11–39.
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.
- Manovich L., *Post-Media Aesthetics*, <https://www.manovich.net> (dostęp: 31.03.2017).
- Paszyk B., *Słownik gatunków i zjawisk filmowych*, Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa–Bielsko-Biała 2010.
- Składanek M., *Transmedialność i postmedialność – dialektyka konwergencji oraz dywergencji w nowych mediach*, [w:] *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, red. T. Załuski, Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, Łódź 2010.
- Toffler A., *Trzecia fala*, tłum. E. Woydyłło, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1985.
- Tomczak M., *W komiksowym kinie – w kinie komiksów. Od inspiracji poprzez adaptacje ku ekranizacjom*, „Studia Humanistyczne AGH” 2012, t. 11 (3), s. 33–47.

Dominika Staszenko-Chojnacka

Kultura graczy

Rozdział ten poświęcony jest szeroko rozumianej kulturze graczy, która, jako zjawisko dynamicznie się rozwijające i podlegające nieustannym przemianom, jest nieco mniej podatna na jednoznaczną definicję i charakterystykę ujmującą całe spektrum działań użytkowników interaktywnych tekstów. Nie ma jednak wątpliwości, że wokół gier wideo i narzędzi używanych do komunikacji z nowymi mediami wytworzyły się pewne praktyki, których widoczność i wpływ na środowisko sprawiają, że stały się one zarówno przedmiotem akademickich badań, jak i częścią codziennego życia miłośników elektronicznej rozrywki, internautów, twórców oraz artystów poszukujących nowych form ekspresji. W niniejszym artykule poruszone zostaną zagadnienia związane z twórczością fanowską, silnie zaakcentowanym w XXI wieku kultem amatora mającego wpływ na treści produkowane przez wielkie koncerny, zjawiskiem przekształcania i przetwarzania gier oraz produkowaniem własnych utworów w oparciu o interaktywne, wirtualne światy. W osobnym podrozdziale opisana zostanie także krótka historia rozwoju elektronicznego sportu, połączona z refleksją na temat profesjonalizacji zawodników oraz podobieństw i różnic pomiędzy tradycyjnymi dyscyplinami a rozgrywkami prowadzonymi za pośrednictwem komputerów. Kultura graczy obejmuje również działania związane

z retrogamingiem, namysł nad archiwizacją wytworów cyfrowego medium, a także przemiany zachodzące w społeczności, która dziś nie przypomina już jednorodnej grupy, ponieważ gry wideo stały się pełnoprawną częścią kultury popularnej.

Aktywność fanowska jako nowa forma uczestnictwa w kulturze

W książce *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów* Henry Jenkins zauważa, że entuzjaści fikcyjnych uniwersów stanowią najaktywniejszą i najbardziej oddaną grupę odbiorców, która chce nie tylko konsumować treści przygotowane przez twórców, ale pragnie również posiadać prawo do wpływania na konkretne utwory dające możliwość pełnego uczestnictwa w kulturze¹. Jeszcze do niedawna takie oczekiwania nie miałyby szansy na spełnienie, ponieważ w tradycyjnym krajobrazie medialnym istniał wyraźny podział na producentów tworzących filmy, seriale, powieści, komiksy, muzykę, a także inne produkcje należące do dóbr kultury, oraz konsumentów będących zaledwie odbiorcami dzieła². W takim układzie fani funkcjonowali niejako na marginesie, stając się jedynie widzami, czytelnikami i słuchaczami, których sprawczość ograniczała się zazwyczaj do zaakceptowania lub odrzucenia danego tytułu, co często znajdowało odzwierciedlenie w statystykach sprzedaży lub popularności. Upowszechnienie dostępu do internetu oraz związane z tym przekształcenia branży sprawiły, że miłośnicy konkretnych historii, bohaterów lub całych uniwersów stali się jednymi z pierwszych użytkowników nowych mediów, silnie oddziałujących na przemysł³. Zyskali bowiem możliwość upublicz-

¹ H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007, s. 130.

² *Ibidem*, s. 134–135.

³ *Ibidem*.

nienia swoich prac, podzielenia się wariacjami na temat popularnych tekstów z innymi osobami oraz przekucia własnych pomysłów w czyn. Nigdy wcześniej przejawy amatorskiej działalności w obszarze kultury nie były tak widoczne jak dzisiaj⁴. Fani mają stały dostęp do sieci, a więc do mnóstwa stron internetowych, forów, serwisów i platform, za pomocą których mogą upowszechniać swoje utwory.

Fan fiction – termin wprowadzony w latach sześćdziesiątych XX wieku, w spolszczonej wersji funkcjonujący jako „fanfikcja”, odnosi się do aktywności entuzjastów, którzy na podstawie ulubionych książek, filmów, gier, komiksów itd. tworzą własne dzieła. Możliwy jest odbiór *fan fiction* bez znajomości oryginału, do którego nawiązują jego miłośnicy (tak zwanego tekstu bazowego lub kanonicznego). Kluczowe zagadnienie stanowi relacja pomiędzy elementami znajdującymi się w utworze bazowym a tymi, które zostały dodane przez kolejną osobę. Tworzenie *fan fiction* wynika głównie z potrzeby przedłużenia obecności w fikcyjnym świecie oraz zachowania ciągłości historii, która została zakończona w utworze kanonicznym. Osoby angażujące się w taką działalność powracają do ulubionych dzieł, co sprawia, że wielokrotnie konsumują tę samą treść^{**}. Społeczności fanowskie uległy znacznemu przeobrażeniu w XXI wieku. Przed pojawieniem się internetu były to zazwyczaj hermetyczne grupy, których członkowie spotykali się głównie na konwentach. Często w tego typu nieformalnych zespołach istniały reguły określające pod jakimi warunkami mogą dołączać nowe osoby. Od momentu upowszechnienia globalnej sieci społeczności fanowskie stały się znacznie liczniejsze, ponieważ zniknęło ograniczenie

⁴ *Ibidem*, s. 130.

czasu i przestrzeni. Miłośnicy kultury popularnej nadal spotykają się na konwentach, jednakże internet umożliwia im szybki kontakt, wgląd do stworzonych przez siebie tekstów, natychmiastową wymianę myśli, a także znacznie łatwiejszy dostęp do kanonicznych dzieł, będących punktem wyjścia dla ich aktywności.

* B. Kulesza-Gulczyńska, *Znaczenie Internetu w rozwoju fan fiction, czyli twórczość fanowska i nowe media*, [w:] *Media - kultura popularna - polityka. Wzajemne oddziaływania i nowe zjawiska*, Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego, Kraków 2014, s. 163.

** A. Drabina, *Fani w Internecie - w stronę nowych trendów uczestnictwa w mediach i kulturze*, [w:] *Media XXI wieku. Studia interdyscyplinarne*, Stowarzyszenie Młodych Twórców „Kontekst”, Wrocław 2016, s. 88.

Na przemianie modelu obcowania z kulturą popularną z pewnością skorzystali gracze, od zawsze będący żywo zainteresowani potencjałem modyfikacyjnym tkwiącym w interaktywnych tekstach. Już od początku istnienia medium odbiorcy zwracali uwagę na strukturę programu, sprawdzając, w jakim stopniu mogą dokonywać zmian i przekształceń świata gry, dostosowując go do własnych wizji, oczekiwań i potrzeb⁵. Początkowo wprowadzano niewielkie modyfikacje, głównie w grafice, ponieważ produkcje stały się coraz bardziej skomplikowane i złożone, co sprawiało trudność amatorom niezaznajomionym z technikami programowania⁶. Jednakże producenci gier zauważyli, że tego rodzaju zainteresowanie ze strony użytkowników może zostać wykorzystane w celu wypromowania danego tytułu, podniesienia jego sprzedaży i utrzymania

5 D. Urbańska-Galanciak, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009, s. 175.

6 *Ibidem*, s. 176.

zainteresowania ze strony miłośników elektronicznej rozrywki. Dlatego niektóre studia zezwalają fanom na wprowadzanie przeróbek, tworząc specjalne narzędzia przystosowane do takiego działania lub chociażby projektując skrypty tak, by mogły zostać przetworzone przez graczy⁷. Wśród najpopularniejszych produkcji chętnie modyfikowanych przez odbiorców należy wymienić między innymi grę *Half Life* (Valve Corporation, 1998), która pomimo upływu lat wciąż jest chętnie zmieniana i przerabiana, co sprawia, iż nadal cieszy się dużym zainteresowaniem⁸. To właśnie dzięki niej powstał słynny *Counter Strike* (Valve Corporation, 1999), będący jednym z najbardziej rozpoznawalnych produkcji wykorzystywanych w e-sporcie. Obecnie modowanie jest na tyle powszechną praktyką, że na stałe wpisało się w aktywność użytkowników gier mających zacięcie do projektowania własnych treści.

Mody – modyfikacje gier cyfrowych tworzone przez ich użytkowników, które obecnie są coraz chętniej wspierane przez twórców udostępniających edytory lub inne narzędzia ułatwiające graczom dokonywanie zmian w wirtualnym środowisku. Mody mogą przybierać różną formę, od niewielkich przekształceń w warstwie wizualnej gry, poprzez przeróbki dotyczące wyglądu czy zachowania postaci, aż do zupełnie nowych poziomów, fragmentów rozgrywki lub samodzielnych produkcji, jak np. gra *Team Fortress*, będąca pierwotnie modyfikacją *Quake'a*. Użytkownicy dokonujących przekształceń i przeróbek nazywani są modderami*.

* D. Urbańska-Galanciak, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009, s. 178.

⁷ *Ibidem*, s. 178–179.

⁸ *Ibidem*, s. 177.

Przetworzenie gry zgodnie z wizją odbiorcy może wpłynąć niemal na każdy aspekt rozgrywki. Niektórzy modderzy ograniczają się do subtelnych zmian, inni przebudowują niemal całe otoczenie gry, ale motywacja stojąca za ich działaniami jest zazwyczaj ta sama – chcą przedłużyć kontakt z ulubionym tytułem, na dłużej zagościć w wirtualnym świecie i stworzyć nowe, nieprzewidziane przez projektantów elementy⁹. Czasami modyfikacje przydają grze kontrowersyjny charakter, ponieważ zawierają treści nasyczone przemocą, erotyką lub scenami wywołującymi oburzenie wśród wyznawców określonej religii lub członków danej społeczności. Niemniej pomimo tych incydentów twórcy zdają sobie sprawę z potencjału drzemącego w rzeszy kreatywnych ludzi poświęcających swój czas na przerabianie istniejących gier. Henry Jenkins twierdzi, że współczesnych twórców medialnych treści można podzielić na dwie grupy.

Pierwsza to tak zwani „prohibicjoniści”, chcący zakazywać fanom aktywności i uczestnictwa w kulturze w bardziej rozbudowany sposób, dlatego dążą do kryminalizacji każdego zachowania wykraczającego poza standardowo przyjęty odbiór¹⁰. Zdaniem badacza prohibicjonistów najczęściej można spotkać w przemyśle filmowym, telewizyjnym i muzycznym¹¹. Drugą grupę stanowią „kooperacjoniści”, czyli osoby zajmujące się głównie grami, internetem i nowymi mediami, dla których entuzjaści ich produktów coraz częściej stają się współpracownikami mogącymi nie tylko wpływać na treści, ale także promować daną markę¹². Wśród twórców gier również można spotkać się z niechęcią wobec nadprogramowej aktywności fanów, niemniej coraz częściej firmy nie tylko nie zabraniają entuzjastom modyfikacji, ale wręcz zachęcają do tego rodzaju działalności, jak np. studio CD Projekt Red, które zaprojektowało tak zwany MODkit ułatwiający modyfikacje

⁹ *Ibidem*, s. 179.

¹⁰ H. Jenkins, *Kultura konwergencji...*, s. 133.

¹¹ *Ibidem*.

¹² *Ibidem*.

trzeciej części *Wiedźmina*. Również studio Techland wyszło na przeciw oczekiwaniom miłośników *Dying Light*, tworząc dodatek o nazwie Developer Tools, przeznaczony dla odbiorców chcących wprowadzić własne zmiany w grze. Można więc wysnuć wniosek, że największe polskie studia są otwarte na pomysły fanów i nie obawiają się ich aktywności.

Opisane działania świadczą o tym, że współcześnie dokonuje się postępująca demokratyzacja rynku gier oraz związana z tym zjawiskiem zmiana sposobu, w jaki użytkownicy wchodzi w kontakt z interaktywnym utworem¹³. Dzisiaj coraz większa liczba graczy chce wyjść poza model, zgodnie z którym mogą treści jedynie konsumować. Fani pragną popisać się kreatywnością, zademonstrować sympatię dla uniwersum lub zwyczajnie przedstawić swoją wizję wydarzeń, dlatego jako konsumenci poświęcają bardzo dużo czasu na tworzenie własnych obiektów, które następnie implementują do cyfrowego środowiska, lub projektowanie alternatywnych wersji opowieści i dzielenie się nimi za pośrednictwem platform internetowych. Obecnie mamy do czynienia z innym modelem kultury popularnej, w którym premiowane i promowane jest rozumiane w bardzo szeroki sposób uczestnictwo. Zdaniem Jenkinsa w dzisiejszej kulturze konwergencji każdy jest uczestnikiem mającym moc wpływania na treści przekazywane przez producentów¹⁴. Ucieleśnieniem władzy znajdującej się w rękach fanów jest właśnie modyfikowanie gier i tworzenie amatorskich lecz autorskich projektów¹⁵. W tym kontekście warto też przytoczyć opinię Dominiki Urbańskiej-Galanciak, mówiącej o tym, że gry wideo pozwalają użytkownikom zindywidualizować styl odbioru i tryb kontaktu z dziełem w sposób niemożliwy do osiągnięcia w żadnym innym medium¹⁶.

13 D. Urbańska-Galanciak, *Homo players...*, s. 180.

14 H. Jenkins, *Kultura konwergencji...*, s. 131.

15 *Ibidem*, s. 135.

16 D. Urbańska-Galanciak, *Homo players...*, s. 182.

Machinima jako wyraz artystycznej ekspresji

Dzięki dostępności programów i narzędzi pozwalających na tworzenie lub obróbkę cyfrowych materiałów, współczesny konsument kultury popularnej zazwyczaj nie potrzebuje specjalistycznej wiedzy, by stworzyć własny projekt, będący wyrazem jego zainteresowań grami komputerowymi, filmami oraz wszelkimi produkcjami łączącymi estetykę obu mediów. Odbiorca staje się często twórcą lub współtwórcą, mimo że nie pracuje w branży elektronicznej rozrywki, nie posiada profesjonalnego sprzętu, a wiedzę czerpie głównie z własnych doświadczeń lub rozmów z innymi pasjonatami. Jedną z ciekawszych i bardziej wyrazistych form aktywnego uczestniczenia w kulturze graczy, jest projektowanie machinim, czyli filmów animowanych wytworzonych w oparciu o silnik graficzny konkretnej gry. Tego rodzaju utwory powstają w wirtualnym, trójwymiarowym otoczeniu, a ich autorzy mogą nagrywać sceny, dialogi czy inne wydarzenia rozgrywające się na ekranie w czasie rzeczywistym¹⁷. Następnie zarejestrowany materiał zostaje poddany montażowi i obróbce, stanowiąc już osobne dzieło będące połączeniem zarówno środowiska gry, jak i zabiegów wykorzystywanych przy produkcji filmów. Machinima sprawia, że w jednym utworze spotykają się gry wideo, kino oraz animacja, co stanowi świetny przykład nowoczesnego intermedialnego tekstu, ponieważ coraz trudniej wyznaczyć precyzyjną granicę pomiędzy poszczególnymi mediami, które w coraz większym stopniu wzajemnie na siebie oddziałują¹⁸.

Pomimo wymienionych powyżej związków, prace te traktowane są jako zjawisko wyrastające z obszaru gier wideo. Autorzy manipulują bowiem obrazem wygenerowanym komputerowo, nierzadko

17 M. Nitsche, *Machinima as Media*, [w:] *The Machinima Reader*, eds. H. Lowood, M. Nitsche, MIT Press, Cambridge 2011, s. 113.

18 M. Picard, *Machinima: Video Game As An Art Form?* <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/viewFile/17/20> (dostęp: 06.05.2017).

działając w miejscach zaprojektowanych uprzednio przez twórców gier. Zatem nie rejestrują oni scen odgrywanych przez autorów ani wydarzeń, których są świadkami, ale koncentrują się na przekształcaniu istniejącej już wirtualnej rzeczywistości i dostosowywaniu jej do własnej wizji. Ponadto również źródła historyczne jednoznacznie wskazują, że machinimy wywodzą się z praktyk demoscenowych – na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych XX wieku hakerzy manipulowali kodami gier, zaznaczając w ten sposób swoją obecność¹⁹. Najczęściej wykorzystywali intra, traktując je jako swego rodzaju „wizytówki” pozwalające odróżnić poszczególne osoby oraz prezentowany przez nich styl. Z czasem do krótkich sekwencji zaczęto dodawać także proste narracje, przez co tak przekształcone intra uchodzą dzisiaj za pierwsze, mało rozbudowane machinimy²⁰. Obecnie niemal każdy może nagrać prowadzoną rozgrywkę, a następnie odpowiednio ją zmontować, by osiągnąć zamierzony efekt, jednak warto pamiętać, że w przeszłości każde tego typu działanie wymagało ingerencji w kod gry, co oznacza, iż tylko nieliczni użytkownicy komputerów mogli jej dokonać. Sytuacja uległa zmianie dopiero w latach dziewięćdziesiątych za sprawą decyzji twórców *Dooma* (GT Interactive, 1993), którzy wydzielili silnik gry, a kilka lat później udostępnili jej kod źródłowy, co sprawiło, iż użytkownicy zaczęli wprowadzać własne modyfikacje na znacznie większą skalę niż dotychczas. Ponadto mogli legalnie dzielić się swoją pracą z innymi, jeśli tylko nie czerpali z tego żadnych korzyści finansowych.

Twórcy machinim bywają postrzegani jako artyści wyrażający własną wizję projektów znajdujących się na pograniczu gier wideo oraz kina. Obficie

¹⁹ R. Jones, *From Shooting Monsters to Shooting Movies. Machinima and the Transformative Play of Video Game Fan Culture*, [w:] *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, eds. K. Helleson, K. Busse, McFarland, Jefferson 2006, s. 265.

²⁰ *Ibidem*.

korzystają z rozwiązań stosowanych w obu tych mediach, jednakże dzięki kreatywności są w stanie stworzyć zupełnie nowe dzieło. Projekty tego typu znajdują nie tylko rzesze odbiorców wśród entuzjastów gier, ale coraz częściej goszczą również na festiwalach kina i animacji, zdobywając nagrody oraz wyróżnienia. Jednym z rodzimych wydarzeń, na którym odbywają się przeglądy „filmów z gier”, jest Ars Independent Festival w Katowicach.

Współcześni twórcy machinim nie tylko wkraczają w świat gry, ale przede wszystkim przekształcają go i dopasowują do swojej wizji. Przyczyniają się do budowania odrębnej społeczności złożonej z fanów, którym nie wystarcza „zwykle” ukończenie rozgrywki, ponieważ pragną opowiedzieć własną historię, zaprezentować swoje umiejętności, ale także obejrzeć i skomentować pracę innych. Za pośrednictwem mediów społecznościowych, forów internetowych oraz serwisów takich jak YouTube dzielenie się nagraniami jest nadzwyczaj proste, dlatego grono osób zainteresowanych mechanicznym kinem nieustannie powiększa się i rozwija. Autorzy projektów często deklarują, że poprzez swoją działalność pragną wyrazić pewną artystyczną wizję, dlatego zdarza się, iż do nagrywanej rozgrywki zapraszają innych użytkowników, którzy tym samym stają się uczestnikami cyfrowego performansu. Szczególnie interesującą kwestią jest zachowanie graczy, którzy w trakcie takiej sesji podejmują subwersywne działania, buntując się przeciwko logice gry oraz negując zadania przewidziane przez twórców danego tytułu. Zamiast wykonywać określone zadania, wchodzą w niespodziewane interakcje między sobą, zajmują się realizowaniem własnych celów, wcielają się w aktorów, których działania zostaną nagrane, a następnie wykorzystane w formie materiału wideo.

Machinimy są niezwykle barwnym i ważnym elementem szeroko pojętych mediów cyfrowych, jednakże należy pamiętać, że choć powstają w środowisku gry, pozbawione są interaktywno-

ści. Gotowe pliki wideo zostają udostępnione odbiorcom, którzy oglądają je tak samo jak filmy, teledyski czy inne dzieła audiowizualne. Projekty tego typu poddawane są różnym klasyfikacjom, niemniej do najpopularniejszych należy rozróżnienie zaproponowane przez Leo Berkleya²¹. Badacz wskazał, że utwory należące do tak zwanego mechanicznego kina można podzielić ze względu na te, w których autorzy zastosowali samodzielnie zaprojektowane elementy (postaci, scenografię), oraz powstałe w oparciu o gotowe przedmioty należące do świata gry. Produkcje z otwartym światem, umożliwiające prowadzenie rozgrywki sieciowej lub udostępniające narzędzia do samodzielnej modyfikacji, takie jak *The Sims* (Electronic Arts, 2000), seria *GTA* (Rockstar Games, 1997), *Minecraft* (Mojang AB, 2011), *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) czy *Garry's Mod* (Valve Corporation, 2004), są jednymi z częściej wykorzystywanych przez twórców machinim, dlatego projekty można również uszeregować względem typów gier lub konkretnych tytułów wykorzystanych do nagrania materiału. Oczywiście nie warto zapominać o rozróżnieniu na poszczególne gatunki tematyczne, ponieważ również w omawianych utworach pojawiają się historie wyraźnie należące lub czerpiące z kinowych opowieści wpisujących się w nurt horroru, romansu czy westernu. Twórcy często inspirowali się filmowym stylem wizualnym czy konwencją przedstawiania opowieści²², co jest zrozumiałe, biorąc pod uwagę naturę realizowanych projektów.

Wielu autorów machinim tworzy prace raczej mało oryginalne pod względem fabuły²³, ponieważ konwencjonalne, linearne prowadzenie narracji dominuje w większości tego typu tekstów. Mechaniczne kino pozwala na eksperymenty z formą łączącą estetykę dwóch mediów. Co więcej, twórcy mogą wykazać się

21 L. Berkeley, *Situating Machinima in the New Mediascape*, „Australian Journal of Emerging Technologies and Society” 2006, no. 2, s. 66.

22 M. Pigott, *How Do You Solve a Problem Like Machinima?*, [w:] *The Machinima Reader*, s. 177.

23 L. Berkeley, *Situating Machinima...*, s. 67.

pomysłowością zarówno przy projektowaniu poszczególnych elementów, jak i wykorzystaniu istniejącej już oprawy, dzięki czemu nierzadko udaje im się otrzymać nową jakość oraz pokazać znanych bohaterów funkcjonujących w innej opowieści i konwencji. Popularność i rozwój dzieł związana jest także z aktywnością ich autorów w szeroko rozumianej społeczności graczy. Wsparcie widzów wydaje się niezbędne do odniesienia sukcesu. Amatorzy animowanych nagrań z gier zazwyczaj aktywnie udzielają się na forach internetowych czy stronach ulubionych twórców, komentując powstające projekty oraz wydając opinie o ukończonych dziełach. Widzowie mogą także przeobrazić się w twórców, co sprawia iż granica pomiędzy konsumentem a producentem ulega niemal całkowitemu zatarciu. W wielu przypadkach machinimy pozostają w obrębie kultury fanowskiej, bez szans na komercjalizację ze względu na prawa autorskie należące do twórców gier, którzy zezwalają na modyfikowanie swoich produkcji pod warunkiem nieczepiania z tej działalności dochodów.

Retrogaming – korzystanie z komputerów, konsol oraz gier, które nie są już produkowane i są wypierane przez twórców zarówno pod względem oprogramowania, jak i samych części do urządzeń. Określenie „gry retro” odnosi się do tytułów odtwarzanych na sprzętach, które wyszły z powszechnego użycia lub nigdy nie zyskały dużej popularności, takich jak mikrokomputery, domowe konsole czy nawet automaty do gier arkadowych*. Współcześnie użytkownicy często mają możliwość poznania starszych produkcji dzięki emulacjom lub specjalnym wydaniom zawierającym odświeżone wersje klasycznych tytułów, przystosowane do odtwarzania na nowoczesnych urządzeniach. Wielu twórców chętnie powraca do estetyki dawnych gier, co sprawia, iż nowe projekty przypominają utwory retro.

Poprzez ograniczenie rozdzielczości, powrót do stosowanej niegdyś palety kolorów oraz dźwięków możliwych do osiągnięciach na urządzeniach z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku można stworzyć dzieło będące stylistycznie podobne do oryginalnych gier**. Zjawisko retrogamingu związane jest także z kolekcjonowaniem sprzętu oraz nośników z zapisanymi na nich programami. W tym kontekście warto także wspomnieć o problemie archiwizacji cyfrowych treści, uchodzących za nietrwałe i podatne na upływ czasu. Przede wszystkim trudność sprawia zarchiwizowanie wszystkich elementów gry oraz urządzenia, na którym może ona być odtwarzana. Wprawdzie sprzęt retro został wyprodukowany zaledwie kilka dekad temu, ale szybkie tempo rozwoju branży elektronicznej rozrywki sprawiło, iż wiele komputerów i konsol zostało zaniedbanych i zapomnianych. Maria B. Garda za Melanie Swalwell zwraca uwagę na istnienie zjawiska określanego jako „cyfrowy zanik”, czyli stopniowej degradacji kart pamięci czy mikroczipów, które z powodu upływu czasu oraz procesów fizycznych i chemicznych stają się niemożliwe do odczytania***. Jeśli więc gra nie zostanie w porę skopiowana i dostosowana do nowego urządzenia, może zostać bezpowrotnie stracona****.

* M. Thomasson, *Retrogaming*, [w:] *The Routledge Companion to Video Game Studies*, eds. M.J.P. Wolf, B. Perron, Routledge, New York 2014, s. 339.

** *Ibidem*, s. 340.

*** M.B. Garda, *Nostalgia in Retro Game Design*, http://www.dig-ra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_310.pdf, s. 3 (dostęp: 13.05.2017).

**** *Ibidem*.

E-sport

Jak podaje Radosław Bomba, e-sport stanowi dzisiaj osobne zjawisko kulturowe, które wykształciło profesjonalne drużyny biorące udział w rozgrywkach będących medialnymi widowiskami transmitowanymi na całym świecie²⁴. Początkowo rywalizacja pomiędzy graczami odbywała się głównie w salonach z automatami do gier oraz na amatorsko organizowanych turniejach. Z czasem współzawodnictwo traktowano coraz poważniej, dlatego zaczęto zapisywać punkty, a także upamiętniać najlepsze wyniki i nazwiska zwycięzców. Jednakże przeobrażenie e-sportu w kierunku profesjonalnych zawodów zapoczątkowały telewizyjne transmisje zmagania graczy oraz ogólne zainteresowanie ze strony mediów, skutkujące powstaniem specjalnych programów przeznaczonych dla komputerowych. W tym kontekście niezwykle ważna była także rosnąca w latach dziewięćdziesiątych XX wieku popularność gier sieciowych, które dzięki rozwojowi łącz internetowych oraz coraz powszechniejszemu dostępowi do sieci zyskały szerokie grono odbiorców²⁵.

Za ojczyznę profesjonalnego e-sportu uważana jest Korea Południowa, w której powstały tak zwane PC Baangs, czyli kafejki internetowe zajmowane najczęściej przez młodzież prowadzącą rozgrywki sieciowe²⁶. W Korei Południowej narodziła się też pierwsza profesjonalna liga e-sportowa, do czego przyczyniły się wspomniane PC Baangs, szerokopasmowe łącza internetowe, serwisy umożliwiające współzawodnictwo, transmisje z zawodów docierające do różnych grup społecznych i wiekowych, a także działania koreańskiego rządu propagującego e-sportową aktywność²⁷. Obecnie są najlepiej przystosowane do rozgrywek kompetytywnych są tytuły należące do gatunków takich jak strategie czasu rzeczywistego

²⁴ R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Adam Marszałek, Toruń 2014, s. 285.

²⁵ *Ibidem*, s. 287.

²⁶ *Ibidem*.

²⁷ *Ibidem*, s. 287–288.

(Real Time Strategy), pierwszoosobowe strzelaniny (*First Person Shooter*) oraz gry typu DOTA (Defense of the Ancients) i MOBA (Multiplayer online battle arena)²⁸. Produkcje o potencjale e-sportowym muszą gwarantować wszystkim użytkownikom równe szanse oraz oddawać im całkowitą kontrolę nad rozgrywką na płaszczyźnie mechaniki, fabuły oraz aspektów technicznych zapewniających prawidłowe reakcje wirtualnego środowiska²⁹.

Elektroniczny sport jest powiązany z tradycyjnym, o czym między innymi świadczy fakt, że już pierwsze gry komputerowe nawiązywały do popularnych dyscyplin sportowych. Ponadto wydarzenia e-sportowe w dużym stopniu przypominają tradycyjne widowiska ze względu na istniejący podział na drużyny narodowe, wyświetlanie rankingów i tabel zwycięzców oraz możliwość zdobywania medali. Warto zauważyć, że również oprawa medialna zbliżona jest do transmisji rozgrywek tradycyjnych dyscyplin, ponieważ pojawiają się w niej komentatorzy na bieżąco omawiający to, co właśnie dzieje się na ekranach komputerów zawodników, a publiczność zgromadzona w miejscu turnieju może śledzić poczynania drużyn dzięki telebimom ustawionym przed trybunami.

Podobieństwa pomiędzy tymi dwiema formami aktywności przejawiają się także w rosnącej profesjonalizacji e-sportowych klanów. Najpopularniejsze, osiągające duże sukcesy drużyny zatrudniają specjalistów dbających o formę członków grupy oraz pomagających im w osiągnięciu dobrych wyników. Wśród pracowników można zatem znaleźć szkoleniowców opracowujących plan treningów oraz strategię obowiązującą przed poszczególnymi rozgrywkami, osoby odpowiedzialne za kontakt z mediami i pozyskiwanie sponsorów, a także wolontariuszy asystujących w trakcie zawodów. Na tym jednak nie kończą się cechy wspólne, ponieważ występuje pewna prawidłowość dotycząca wieku graczy biorących udział w elektronicznych mistrzostwach. Kariera profesjonalnego e-sportowca zazwyczaj nie trwa zbyt

²⁸ M. Felczak, *Praktyki odbioru komputerowych strategii czasu rzeczywistego w kontekście e-sportów*, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5), s. 49.

²⁹ *Ibidem*, s. 52.

długo, a jego wiek oscyluje pomiędzy dziewiętnastym a trzydziestym rokiem życia³⁰, co oznacza, że członkowie klanów są często młodszy od zawodników uprawiających tradycyjne dyscypliny sportowe. Niemniej w obu przypadkach młodość stanowi dodatkowy atut w turniejach wymagających sprawności fizycznej, spostrzegawczości, koordynacji ruchowej oraz odporności na stres.

Pomiędzy sportem tradycyjnym a elektronicznym można także wskazać zasadniczą różnicę wynikającą z faktu, że w pierwszym przypadku rozgrywki mogą odbyć się bez obecności kamer i relacji w mediach, natomiast mistrzostwa gier komputerowych wymagają zmediatyzowania i przygotowania szeregu urządzeń³¹. Oznacza to również, że powodzenie zawodów uzależnione zostaje od czynników zewnętrznych, niezwiązanych z kompetencjami i umiejętnościami uczestników. Mateusz Felczak zauważa, że gry e-sportowe są zazwyczaj hermetyczne³², co moim zdaniem przekłada się również na hermetyczność samych turniejów, ponieważ nie tylko członkowie klanów muszą być odpowiednio przygotowani, ale także widzowie powinni posiadać wiedzę na temat konkretnych gier oraz zasad rządzących poszczególnymi etapami zmagania. Osobie postronnej, nieinteresującej się elektroniczną rozrywką lub koncentrującej się na poznawaniu zupełnie innych gatunków niż wcześniej wymienione, znacznie trudniej zorientować się, na czym polega rozgrywka prowadzona przez zawodników. Z tego względu próg wejścia w świat elektronicznego sportu jest wyższy niż w przypadku tradycyjnych dyscyplin, których reguły są powszechnie znane lub możliwe do zrozumienia na podstawie obserwacji meczu uzupełnionego o komentarz eksperta. Samo śledzenie e-sportowych zmagania może okazać się niewystarczające do nabycia pełnego oglądu sytuacji, a tym samym zaangażowania w prezentowane wydarzenia i kibicowania drużynom.

Elektroniczny sport na stałe zagościł w kulturze graczy. Zmagania klanów czy poszczególnych uczestników zyskują na popular-

30 R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie...*, s. 292.

31 *Ibidem*, s. 293.

32 M. Felczak, *Praktyki odbioru komputerowych strategii...*, s. 50.

ności ze względu na wciąż rosnące zainteresowanie mediów, a także ogromne nakłady finansowe przeznaczane na organizację oraz promocję turniejów gromadzących osoby z całego świata. Gracze pragną doskonalić się w swoich umiejętnościach, podnosić kwalifikacje i dzielić się rezultatami swoich wyników z innymi pasjonatami, będącymi również zawodnikami lub jedynie obserwatorami cyfrowych mistrzostw. Niemniej środowisko e-sportowców jest wciąż nieco zamknięte na osoby z zewnątrz, które zazwyczaj potrzebują wprowadzenia w reguły tego rodzaju aktywności, by móc zaangażować się i odczuwać przyjemność z kibicowania klanom lub graczom startującym w indywidualnych zmaganiach. Wprawdzie w relacjach e-sportowych pojawiają się fragmenty tworzące zajmującą i spójną narrację³³, jednak turnieje gier wideo wciąż wymagają nabycia kompetencji ze strony publiczności nieprzyzwyczajonej do cybersportu. Osobną kwestię stanowi także silna maskulinizacja e-sportu, wiążąca się ze stereotypowym przekonaniem, że kobiety sporadycznie biorą udział w komputerowych zawodach i nie osiągają w nich sukcesów. W istocie żeńskie klany nie są tak popularne i widoczne jak męskie, ale powoli sytuacja ulega zmianie, co sprawia, że również kobiece drużyny zyskują na znaczeniu poprzez udział w najsławniejszych rozgrywkach, osiąganie wysokich wyników oraz zdobywanie grona wiernych fanów.

Gamergate – określenie zaczerpnięte z popularnego hashtaga #GamerGate, pojawiającego się w mediach społecznościowych od 2014 roku, kiedy pewna grupa użytkowników zaczęła publikować negatywne komentarze i wpisy na stronach internetowych, skierowane przeciwko kobietom projektującym gry oraz zajmującym się krytyką i dziennikarstwem growym. Zjawisko nosi wszelkie cechy negatywnego i wrogiego postrzegania kobiet w branży, a jego eskalacja rozpoczęła się

³³ *Ibidem*.

od fałszywego oskarżenia pod adresem Zoe Quinn – autorki gry *Depression Quest*. Kobiecie zarzucano utrzymywanie kontaktów seksualnych z dziennikarzami piszącymi dla popularnych i wpływowych portali w zamian za pozytywne recenzje jej projektu*. Wprawdzie szybko ustalono, że Quinn nie dopuściła się zarzucanych czynów, jednakże nie zatrzymało to fali nienawiści skierowanej w jej stronę. Mniej więcej w tym samym czasie grupa zaczęła atakować również krytyczkę i feministkę Anitę Sarkeesian, badającą sposób, w jaki żeńskie postaci zostają w grach przedstawione i jakie role pełnią. Agresywne i nawołujące do przemocy wpisy, tweety i komentarze na forach wywołały oburzenie wśród akademików, twórców, dziennikarzy i pozostałych odbiorców cyfrowego medium, którzy zauważyli, że w środowisku dokonują się poważne przemiany świadczące o tym, iż nie można mówić o graczach jako jednorodnej grupie. Zdaniem Piotra Sterczewskiego Gamergate stanowi wyraz niechęci pewnej części użytkowników do prowadzenia namysłu nad grami, krytyki utartych schematów i walki z seksistowskimi wzorcami**. Pod pozorem dbania o etykę dziennikarską osoby utożsamiające się z ruchem Gamergate obnażyły swój negatywny stosunek do osób dbających o to, by w interaktywnym medium nikogo nie dyskryminowano ze względu na płeć, orientację seksualną lub przynależność etniczną***.

* E. Dockterman, *What Is #GamerGate and Why Are Women Being Threatened About Video Games?*, <http://time.com/3510381/gamergate-faq> (dostęp: 14.05.2017).

** P. Sterczewski, *Nie warto rozmawiać. #GamerGate*, <http://jawnesny.pl/2014/12/nie-warto-rozmawiac-gamergate> (dostęp: 14.05.2017).

*** *Ibidem*.

Bibliografia

- Berkeley L., *Situating Machinima in the New Mediascape*, „Australian Journal of Emerging Technologies and Society” 2006, s. 65–80.
- Bomba R., *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Adam Marszałek, Toruń 2014.
- Dockterman E., *What Is #GamerGate and Why Are Women Being Threatened About Video Games?* <http://time.com/3510381/gamergate-faq> (dostęp: 14.05.2017).
- Drabina A., *Fani w Internecie – w stronę nowych trendów uczestnictwa w mediach i kulturze*, [w:] *Media XXI wieku. Studia interdyscyplinarne*, Stowarzyszenie Młodych Twórców „Kontekst”, Wrocław 2016.
- Felczak M., *Praktyki odbioru komputerowych strategii czasu rzeczywistego w kontekście e-sportów*, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5), s. 47–58.
- Garda M.B., *Nostalgia in Retro Game Design*, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_310.pdf (dostęp: 13.05.2017).
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.
- Jones R., *From Shooting Monsters to Shooting Movies. Machinima and the Transformative Play of Video Game Fan Culture*, [w:] *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, eds. K. Hellekson, K. Busse, McFarland, Jefferson 2006.
- Kulesza-Gulczyńska B., *Znaczenie internetu w rozwoju fan fiction, czyli twórczość fanowska i nowe media*, [w:] *Media – kultura popularna – polityka. Wzajemne oddziaływania i nowe zjawiska*, Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego, Kraków 2014.
- Nitsche M., *Machinima as Media*, [w:] *The Machinima Reader*, eds. H. Lowood, M. Nitsche, MIT Press, Cambridge 2011.
- Picard M., *Machinima: Video Game As An Art Form?*, <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/viewFile/17/20> (dostęp: 06.05.2017).
- Pigott M., *How Do You Solve a Problem Like Machinima?* [w:] *The Machinima Reader*, eds. H. Lowood, M. Nitsche, MIT Press, Cambridge 2011.

- Sterczewski P., *Nie warto rozmawiać. #GamerGate*, <http://jawnesny.pl/2014/12/nie-warto-rozmawiac-gamergate/> (dostęp: 14.05.2017).
- Thomasson M., *Retrogaming*, [w:] *The Routledge Companion to Video Game Studies*, eds. M.J.P. Wolf, B. Perron, Routledge, New York 2014.
- Urbańska-Galanciak D., *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009.

Sonia Fizek

Gamifikacja

***Ludus* jako uniwersalne zjawisko w kulturze**

Możliwość rozpatrywania kultury sub specie ludii to coś znacznie więcej niż retoryczne porównanie¹.

Od kilku lat wzrasta zainteresowanie zjawiskiem przenikania logiki gier do rozmaitych domen życia. Gry i zabawa, w szczególności w kontekście procesów cyfryzacji, znalazły się w centrum badań medioznawczych, kulturoznawczych i groznawczych². Owo zainteresowanie ludycznością życia codziennego w społeczeństwie

¹ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kubacka, W. Wirpsza, Czytelnik, Warszawa 1985, s. 17.

² *Playful Identities. The Ludification of Digital Media Cultures*, eds. J. De Mul, M. De Lange, J. Raessens, V. Frissen, S. Lammes, Amsterdam University Press, Amsterdam 2015; *Rethinking Gamification*, eds. M. Fuchs, S. Fizek, N. Schrape, P. Ruffino, meson press, Lüneburg 2014; J. Raessens, *The Ludification of Culture*, [w:] *Rethinking Gamification*; M. Rautzenberg, *Navigating Uncertainty: Ludic Epistemology in an Age of New Essentialisms*, [w:] *Diversity of Play*, ed. M. Fuchs, meson press, Lüneburg 2015.

cyfrowym odzwierciedlają symptomatyczne pytania, takie jak „Co się stanie, gdyby każdą część naszego życia przekształcić w grę?”³ Wszechobecność gier sprawiła, że XXI wiek ogłosiliśmy wiekiem ludycznym (*ludic century*), w którym gry stanowią dominującą formę organizacji społeczno-kulturowej⁴.

Gamifikacja – metoda lub technika wykorzystywania mechaniki gier w rozmaitych kontekstach w celu wpłynięcia na zachowanie użytkowników.

Powyższe obserwacje nie są jednak charakterystyczne wyłącznie dla dzisiejszych czasów – XVIII wiek także postrzegano jako wiek ludyczny. W 1756 roku Daniel Bernoulli, szwajcarski matematyk i fizyk, zauważył, że „stulecie, w którym żyjemy, można podsumować w rozprawach historycznych jako stulecie wolnego ducha i zabawy”⁵. Większość archetypowych czynności i zachowań ludzkich – język, mity i rytuały, seks, oglądanie telewizji czy spektakli teatralnych, żartowanie czy plotkowanie – nacechowanych jest przewrotnością i zabawą⁶. Gry przenikają we wszystkie zakamarki życia. Antropologia, historia i archeologia nie znają kultury pozba-

3 *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*, eds. S. Deterding, S.P. Walz, The MIT Press, Cambridge, MA 2015.

4 E. Zimmerman, *Manifesto for a Ludic Century*, <https://ericzimmerman.wordpress.com/2013/09/09/manifesto-for-a-ludic-century/> (dostęp: 20.08.2019).

5 G. Bauer, *Mozart, Kavalier und Spieler*, [w:] *Mozart: Experiment Aufklärung*, ed. H. Lachmayer, Hatje Cantz Verlag, Berlin 2006; D. Bernoulli, [w:] *Anonym, Die Kunst die Welt erlaubt mitzunehmen in den verschiedenen Arten der Spiele, so in Gesellschaften höhern Standes, besonders in der Kayserlich=Königlichen Residenz=Stadt Wien üblich sind*, Nürnberg 1769; M. Fuchs, *Predigital Precursors of Gamification*, [w:] *Rethinking Gamification*.

6 J. Huizinga, *Homo ludens...*; B. Sutton-Smith, *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press, Cambridge, MA 1997, s. 5.

wionej wymiaru ludycznego⁷. Jak zauważa Egenfeldt-Nielsen, „nawet nasi przodkowie z epoki kamienia łupanego posiadali regulowane systemy zabawy”⁸.

Jednakże wraz ze wrastającym znaczeniem komputerów i cyfryzacji gry zaczęły się pojawiać w ciągle nowych kontekstach na nie spotykaną wcześniej skalę. Dopiero w czasach mediów cyfrowych ta wszechobecność logiki gier zostaje odzwierciedlona terminologicznie; o tak zwanej gamifikacji mówimy i piszemy zaledwie od kilku lat.

Gamifikacja

Większość wczesnych perspektyw na temat gamifikacji, w szczególności w kontekście marketingowym, skupiała się na pragmatycznym zrozumieniu tego procesu jako przeniesienia mechaniki gier do codziennych czynności w celu zmiany zachowania użytkowników⁹.

Termin ten najprawdopodobniej pojawił się po raz pierwszy w 2003 roku, kiedy Nick Pelling założył firmę konsultacyjną Co-nundra Ltd. Mimo że Pelling zamknął swój biznes już w 2006 roku, zjawisko gamifikacji zyskało rozgłos, w dużej mierze dzięki takim aplikacjom jak *Foursquare* czy *Nike+*.

7 G. Bally, *Vom Spielraum der Freiheit. Die Bedeutung des Spiels bei Tier und Mensch*, Schwabe Basel–Stuttgart 1966, s. 61; F. Mäyrä, *An Introduction to Game Studies*, [w:] *Games in Culture*, Sage Publications, London 2008, s. 37.

8 *Understanding Video Games. The Essential Introduction*, eds. S. Egenfeldt-Nielsen, J. Heide Smith, S. Pajares Tosca, Routledge, London 2013, s. 3.

9 Gartner Inc., <http://www.gartner.com/newsroom/id/1844115> (dostęp: 20.08.2019); J. Radoff, *Game On: Energize Your Business with Social Media Games*, Wiley, Indianapolis, IN 2011; G. Zichermann, J. Linder, *Game-based Marketing: Inspire Customer Loyalty Through Rewards, Challenges, and Contests*, Wiley, Indianapolis, IN 2010; P. Tkaczyk, *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*, Helion, Gliwice 2012.

Ludyczne stulecie – określenie odnoszące się do XXI wieku jako czasu gier i ludyczności.

Postludyczność – termin stanowiący przeciwwagę dla stulecia ludycznego. Zgodnie z założeniami ery postludycznej XXI wiek to nie tylko moment, w którym gry definiują codzienność, ale także czas determinizmu technologicznego, zgodnie z którym gry i zabawę charakteryzuje pragmatyzm, efektywność i wydajność.

Na gruncie akademickim gamifikacja wzbudziła tyle samo zainteresowania co kontrowersji. Zjawisku przyglądano się z rozmaitych, często kontrastujących ze sobą perspektyw badawczych, takich jak m.in. marketing, projektowanie gier, historia, teoria behawioralna czy teoria inwigilacji. Niniejszy rozdział stanowi krótki zarys gamifikacji z dwóch perspektyw tworzenia doświadczeń ludycznych, opartych na klasycznym rozróżnieniu pomiędzy uregulowaną grą (*ludus*) a spontaniczną rozgrywką (*paidia*), zaproponowanym przez Rogera Caillais. Zgodnie z pierwszą kategorią gamifikacja rozumiana jest jako metoda aplikacji mechaniki gier w kontekstach, które nie są zazwyczaj związane z grami i zabawą. Druga kategoria definiuje gamifikację (*playification*) poprzez pryzmat spontanicznej i frywolnej rozgrywki. Takie rozumienie gamifikacji nawiązuje także do zjawiska ludyfikacji kultury (*ludification of culture*), które odnosi się do gier w szerszym kontekście społeczno-kulturowym. W tym ujęciu gamifikacja nie jest zatem tylko strategią czy techniką, a raczej procesem przenikania do codzienności różnorodnych metod, metafor, wartości i atrybutów ludycznych¹⁰.

¹⁰ M. Fuchs, *Ludic Interfaces. Driver and Product of Gamification*, „GAME. The Italian Journal of Game Studies” 2012, vol. 1, <http://www.gamejournal.it/ludic-interfaces-driver-and-product-of-gamification/#.UeWFbRwuMxZ> (dostęp: 20.08.2019).

Takie podejście wykracza poza definicję gamifikacji wyłącznie jako zestawu reguł czy strategii kwantyfikacyjnych i oferuje szerszą perspektywę, obejmującą wiele innych przejawów ludyczności w życiu codziennym.

Gamifikacja jako zestaw reguł

Zgodnie z jedną z najczęściej przytaczanych definicji gamifikacja to – za Sebastianem Deterdingiem – „wykorzystanie elementów gier w kontekstach pozaludycznych”¹¹. Paweł Tkaczyk podąża podobnym śladem i dochodzi do wniosku, że gamifikacja to „przeniesienie mechanizmów wykorzystywanych w grach (nie tylko komputerowych) do świata rzeczywistego w celu wpłynięcia na ludzkie zachowanie”¹². Autor zdecydował się na nieco zawężony, lecz przewrotny termin „grywalizacja”, który przywołuje rywalizację jako główny element procesu „ugrowiania”. Dla Tkaczyka ważny jest warunek wygranej, który można spełnić poprzez implementację systemu punktowego, promowanego przez Gabe’a Zichermanna. W wystąpieniu Google Tech Talk Zichermann wspomina tzw. pętlę gamifikacyjną (*gamification loop*), mechanizm oparty o alokację punktów poprzez kreowanie wyzwań, warunków wygranej, tablic z wynikami, odznak i łączenia ludzi w sieci społecznej, co z kolei prowadzi do osiągnięcia upragnionego statusu. Z perspektywy marketingowej ta uproszczona mechanika stanowi sedno gamifikacji. Także założyciele Gamify, firmy technologicznej z San Fransisco, postrzegają gamifikację jako proces zaangażowania użytkownika poprzez zastosowanie mechaniki gier opartej o poziomy, trofea, questy i nagrody. Oficjalny przekaz widniejący na stronie internetowej firmy koncentruje się wyłącznie na wykorzystaniu systemów gamifikacji do wpływania na zachowania swoich klientów.

11 S. Deterding et al., *Gamification: Toward a Definition*, <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf> (dostęp: 20.08.2019).

12 P. Tkaczyk, *Grywalizacja...*, s. 10.

Punktem kulminacyjnym gamifikacyjnej strategii w biznesie było prawdopodobnie wystąpienie Byrona Reevesa, w którym podkreślił on znaczenie wysoce angażujących elementów składowych gier, które mogą stać się składnikami wykorzystywanymi w różnych kontekstach w celu „ugrowienia” danej czynności. Na szczycie Business Innovation Factory 7 Reeves zastanawiał się, jak połączyć granie z pracą, tak żeby nawet najbardziej nudny interfejs wprawiał pracowników w podobny poziom zaangażowania co gra *World of Warcraft*. Propozycja Reevesa zasadzała się na wykorzystaniu takich elementów jak punkty, poziomy i osiągnięcia oraz zaimplementowaniu ich w kontekście pracy lub edukacji¹³.

Techniki punktyfikacji i kwantyfikacji

Powyższa retoryka koncentruje się głównie na zagadnieniach akumulacji i punktyfikacji. Podążając tym tropem, należy przyjąć że elementy gry wykorzystywane są do celów strategicznych, aby przez to wpływać na zamierzone wzorce zachowań przy użyciu ustalonego zestawu reguł. Systemy pomiaru i nagradzania, propagowane w środowisku marketingowym, zostały poddane krytyce przez badaczy gier – „punkty nie są sednem gry”, jak zauważa Bogost¹⁴. Badacz proponuje także, aby zastąpić gamifikację terminem *exploitationware*, żeby unaocznic jej negatywny wymiar komercyjny, lub wprowadzić inny model wykorzystania gier w rozmaitych kontekstach. Niestety, alternatywna terminologia nigdy nie uzyskała wystarczającej rozpoznawalności:

Były już „gry poważne” Bena Sawyera i Dave’a Rejeskiego, pojęcie „gameful design”, stworzone przez McGonigal, oraz

¹³ B. Reeves, *Work is a Serious Game*, <https://www.businessinnovationfactory.com/video/byron-reeves-work-serious-game> (dostęp: 20.08.2019).

¹⁴ I. Bogost, *Persuasive Games: Exploitationware*, „Gamasutra” 2011, http://www.gamasutra.com/view/feature/134735/persuasive_games_exploitationware.php (dostęp: 20.08.2019).

moja własna koncepcja „gier perswazyjnych”, luźno związana z ruchem „gier dla dobra”¹⁵.

Tego rodzaju krytyczne podejście do tematu widoczne jest również u Margaret Robertson, według której gamifikacja nie jest trafnym określeniem dla produktów i procesów opartych przede wszystkim na ekonomii przyznawania punktów¹⁶. Roberston podkreśla również, że wybory dokonywane przez użytkowników „zgamifikowanych” produktów nie są wyborami ze względu na znaczenie, lecz liczbę, ilość czy wielkość: „przebiegnięcie dwóch mil zamiast jednej czy wypicie dwóch litrów Coli zamiast czterech – to wybory wyłącznie ze względu na ilość”¹⁷. Niektórzy badacze posunęli się o krok dalej i łączą punktyfikację z potencjalnymi strategiami nadzoru: „gamifikacja działa nie tylko w oparciu o nowe formy pomiaru, ale także może prowadzić do wyzysku i kontroli”¹⁸.

Gamifikacja sednem ludyczności?

Większość definicji gamifikacji wydaje się opierać na strukturalistycznej koncepcji gry, zgodnie z którą centralnymi elementami są sztywne zasady, jasno określone warunki wygranej i wymierne wyniki¹⁹. Należy jednak zauważyć, że pojęcie gry zmieniało się na przestrzeni lat. Najbardziej rozpowszechnione rozumienie gamifikacji z perspektywy marketingowej bazuje na pojęciu gry jako formalnego systemu zarządzanego według określonych zasad²⁰.

¹⁵ *Ibidem*.

¹⁶ M. Robertson, *Can't Play, Won't Play*, „Hide & Seek” 2010, <http://hideandseek.net/2010/10/06/cant-play-wont-play> (dostęp: 20.08.2019).

¹⁷ *Ibidem*.

¹⁸ D. Dragona, *Counter-gamification Emerging Forms of Resistance in Social Networking Platforms*, [w:] *Rethinking Gamification*.

¹⁹ K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play*, MIT Press, Cambridge 2004, s. 96.

²⁰ J. Juul, *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gaming*, [w:] *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, eds. M. Copier, J. Raessens, Utrecht University, Utrecht 2003.

Takie rozumienie terminu i zjawiska, jakim jest „gra”, bazuje wyłącznie na policzalnych formach obrazowania postępu i wyniku, takich jak punkty.

Tak rozumiany rdzeń gry stanowi wspólny mianownik komercyjnych praktyk gamifikacyjnych. Widać to na przykładzie *Livecube*, aplikacji mającej za zadanie możliwie wysokie zaangażowanie odbiorców podczas oglądania wydarzeń na żywo poprzez połączenie mechanizmów wykorzystywanych w grach z mediami społecznościowymi. Twórcy aplikacji motywują użytkowników za pomocą punktów, medali i nagród (*Livecubeapp*). Po raz kolejny proces ugrowienia opiera się na wykorzystaniu systemu punktów, których gromadzenie ostatecznie prowadzi do osiągnięcia statusu. A status, jak zauważają twórcy popularnej platformy *Badgeville*, jest wszystkim. Podobnie jak *Livecube*, *Badgeville* działa w oparciu o skomplikowany system przyznawania punktów poprzez m.in. nagradzanie użytkowników oraz zwiększanie ich statusu i uznania wśród społeczności.

Gamifikacja jako przejaw spontanicznej zabawy

Jak zauważyliśmy, w dzisiejszych czasach gry przekroczyły granicę bezpiecznego magicznego kręgu i nie są już przede wszystkim kategoriami istniejącymi wewnątrz oddalonych od codzienności ustalonych reguł czasu i przestrzeni²¹. Stały się jej częścią. Tworzą znaczenie poza granicami swojego samodzielnie działającego systemu. Wśród gamifikacji codziennych czynności można znaleźć wyżej wspomniane branie udziału w wydarzeniach na żywo (*Livecube*), a nawet czytanie książek (*ReadSocial App*) czy mycie zębów (*Kolibree*). Wszystkie powyższe przykłady przekształcają rutynowe czynności w gry. Ale doświadczanie świata poprzez granie nie musi oznaczać wyłącznie pokonywania po-

²¹ J. Huizinga, *Homo ludens...*

ziomów, otrzymywania nagród, punktów czy zdobywania rozgłosu w rankingach społecznościowych. Proces przypisywania życiu codziennemu nowego, ludycznego wymiaru nie musi być definiowany wyłącznie poprzez punkty i nagrody. Może także zawierać przykłady nieuregulowanej i spontanicznej zabawy określonej przez Rogera Caillois jako *paidia*²². Podobną uwagę czyni Mathias Fuchs, odnosząc się do zjawisk skoncentrowanych wokół gry lub zabawy²³.

Ludyfikacja kultury – termin dopełniający znaczenie gamifikacji, odnoszący się do szerszego społeczno-kulturowego postrzegania rzeczywistości przez pryzmat gier i ludyczności.

Różne przykłady bardziej frywolnej gamifikacji można znaleźć na stronie The Fun Theory. Proponowane na niej rozwiązania często nie funkcjonują w oparciu o punkty czy nagrody, lecz zapraszają uczestników do spontanicznej eksploracji. Ciekawym przykładem jest instalacja *Piano Staircase* zaprezentowana w 2009 roku w Sztokholmie. Projektanci próbowali wymyślić sposób na zachęcenie przechodniów do porzucenia ruchomych schodów na rzecz tradycyjnych poprzez przeobrażenie ich w klawiaturę pianina. W rezultacie podczas trwania akcji korzystanie ze schodów wzrosło o 66%. W przeciwieństwie do wielu innych przykładów gamifikacji zachowań projektanci *Piano Staircase* nie wykorzystali systemu nagród opartego o punkty, lecz odnieśli się do szerszego ludzkiego instynktu ludycznego.

²² R. Caillois, *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 1997, s. 22.

²³ M. Fuchs, *Predigital Precursors of Gamification...*

Zmierzając ku erze postludycznej

W niniejszym rozdziale podejmuję wyzwanie zarysowania rozmaitych perspektyw badawczych, które dają pełniejszy obraz roli, jaką gry i ludyczność odgrywają we współczesnej kulturze. Gamifikacja została omówiona zarówno poprzez pryzmat uregulowanej rozgrywki (*ludus*), jak i spontanicznej zabawy (*paideia*). Pokreśliłam także znaczenie szerszego zjawiska nazywanego mianem ludyfikacji kultury.

Warto też zauważyć, że współczesną erę cyfrową charakteryzuje nie tylko wszechobecność gier, ale przede wszystkim rozmaite pola interferencji, w których gry funkcjonują²⁴. Gry pojawiają się w kontekstach, które wcześniej nie były związane z zabawą. W przypadku tzw. gier poważnych (*serious games, games with purpose*) granie jest nie tyle frywolną, co produktywną czynnością. Także hobby takie jak pisanie fikcji przez fanów, modyfikacja istniejących programów i gier wideo (*modding*) czy dzielenie się kontentem poprzez media społecznościowe są coraz częściej poddawane procesom tzw. monetyzacji, a co za tym idzie „laboryzacji”.

To tego rodzaju interferencje, transgresje czy zatarte granice pomiędzy tym, co jest grą i zabawą, a tym, co jest produktywną czynnością, kształtują współczesny horyzont ludyczny i prowadzą do powstania nowych form zabawy i pracy. I to właśnie transgresje prowadzą nas ku erze postludycznej – erze, w której nie tylko wypełniamy codzienność ludycznymi formami ekspresji, ale także w której gra i zabawa mają coraz większy wymiar produktywny i praktyczny. Podsumowując słowami Miguela Sicarta – przesuwamy granie i zabawę w stronę wydajności, powagi i determinizmu technologicznego²⁵.

24 A. Dippel, S. Fizek, *Ludification of Culture. The Significance of Play and Games in Everyday Practices of the Digital Era*, [w:] *Digitalisation, Theories and Concepts for the Empirical Cultural Analysis*, ed. G. Koch, Routledge, London–New York 2017.

25 M. Sicart, *Play Matters*, The MIT Press, Cambridge, MA 2014, s. 5.

Tabela 1. Gamifikacja: przykładowy zbiór definicji z zachowaniem podziału na kategorie *ludus* i *paideia*

Regulowana gra (<i>ludus</i>)	Spontaniczna zabawa (<i>paideia</i>)
„wykorzystanie elementów gier w kontekstach pozaludycznych” (Deterding et al., 2011)	„proces przenikania metod, metafor, wartości i atrybutów ludycznych do codzienności” (Fuchs, 2013)
„przeniesienie mechanizmów wykorzystywanych w grach (nie tylko komputerowych) do świata rzeczywistego w celu wpłynięcia na ludzkie zachowanie” (Tkaczyk, 2012)	„to, jak żyjemy i uczymy się, pracujemy i wypoczywamy, porozumiewamy się i kreujemy, coraz bardziej będzie przypominało sposób, w jaki gramy i bawimy się” (Zimmerman, 2009)
Pętla gamifikacyjna (<i>gamification loop</i>): mechanizm oparty o alokację punktów poprzez kreowanie wyzwań, warunków wygranej, tablic z wynikami, odznak i łączenia ludzi w sieci społecznej, co z kolei prowadzi do osiągnięcia statusu (Zichermann, 2010)	Proces „przypisywania nowego, ludycznego wymiaru rytmowi życia codziennego” (Dragona, 2013)
„Gamifikacja to proces nałożenia warstw reguł i/lub spontanicznej zabawy w celu zwiększenia motywacji w danym kontekście, najczęściej z wykorzystaniem punktów i nagród. Tego rodzaju rozumienie gamifikacji oparte jest na zawężonej definicji gry, prowadzącej się do zestawienia wyników numerycznych” (Nicholson, 2014)	
Ludyfikacja jest szerszym procesem kulturowym (Raessens 2006), a gamifikacja jego częścią składową (Raessens, 2014).	
Postludyfikacja następuje wtedy, gdy nie tylko zanurzamy codzienność w ludycznych formach ekspresji, ale także frywolność i ludyczność przesuwamy w kierunku produktywności, wydajności i determinizmu technologicznego (Dippel i Fizek, 2017)	

Bibliografia

- Bally G., *Vom Spielraum der Freiheit. Die Bedeutung des Spiels bei Tier und Mensch*, Schwabe, Basel–Stuttgart 1966.
- Bauer G., *Mozart, Kavalier und Spieler*, [w:] *Mozart: Experiment Aufklärung*, ed. H. Lachmayer, Hatje Cantz Verlag, Berlin 2006.
- Bernoulli D., [w:] *Anonym, Die Kunst die Welt erlaubt mitzunehmen in den verschiedenen Arten der Spiele, so in Gesellschaften höhern Standes, besonders in der Kayserlich=Königlichen Residenz=Stadt Wien üblich sind*, Nürnberg 1769.
- Bogost I., *Persuasive Games: Exploitationware*, „Gamasutra” 2011, http://www.gamasutra.com/view/feature/134735/persuasive_games_exploitationware.php (dostęp: 20.08.2019).
- Caillois R., *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 1997.
- Conundra, <http://www.nanodome.com/conundra.co.uk> (dostęp: 20.08.2019).
- Corry W., *Games for Brands conference, launching in London on October 27th*, „The Marketingblog Extra”, http://wccorry.blogspot.de/2011_09_11_archive.html (dostęp: 20.08.2019).
- Deterding S. et al., *Gamification: Toward a Definition*, <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf> (dostęp: 20.08.2019).
- Dippel A., S. Fizek, *Ludification of Culture. The Significance of Play and Games in Everyday Practices of the Digital Era*, [w:] *Digitalisation, Theories and Concepts for the Empirical Cultural Analysis*, ed. G. Koch, Routledge, London–New York 2017.
- Dragona D., *Counter-gamification Emerging Forms of Resistance in Social Networking Platforms*, [w:] *Rethinking Gamification*, eds. M. Fuchs, S. Fizek, N. Schrape, P. Ruffino, meson press, Lüneburg 2014.
- Fleming N., *Gamification: Is it game over?*, BBC, <http://www.bbc.com/future/story/20121204-can-gaming-transform-your-life> (dostęp: 20.08.2019).
- Fuchs M., *Ludic Interfaces. Driver and Product of Gamification*, „GAME. The Italian Journal of Game Studies” 2012, vol. 1, [206](http://www.game-</p></div><div data-bbox=)

- journal.it/ludic-interfaces-driver-and-product-of-gamification/#.UeWFbRwuMxZ (dostęp: 20.08.2019).
- Fuchs M., *Predigital Precursors of Gamification*, [w:] *Rethinking Gamification*, eds. M. Fuchs, S. Fizek, N. Schrape, P. Ruffino, meson press, Lüneburg 2014.
- The Fun Theory, <http://www.thefuntheory.com> (dostęp: 20.08.2019).
- The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*, eds. S. Deterding, S.P. Walz, The MIT Press, Cambridge, MA 2015.
- Gamify, <https://www.gamify.com/> (dostęp: 20.08.2019).
- Gartner Inc., <http://www.gartner.com/newsroom/id/1844115> (dostęp: 20.08.2019).
- Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Czytelnik, Warszawa 1985.
- Juul J., *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*, [w:] *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, eds. M. Copier, J. Raessens, Utrecht University, Utrecht 2003.
- Mäyrä F., *An Introduction to Game Studies*, [w:] *Games in Culture*, Sage Publications, London 2008.
- Nicholson S., *A User-Centered Theoretical Framework for Meaningful Gamification*, <http://scottnicholson.com/pubs/meaningfulframework.pdf> (dostęp: 20.08.2019).
- Playful Identities. The Ludification of Digital Media Cultures*, eds. J. de Mul, M. de Lange, J. Raessens, V. Frissen, S. Lammes, Amsterdam University Press, Amsterdam 2015.
- Radoff J., *Game On: Energize Your Business with Social Media Games*, Wiley, Indianapolis, IN 2011.
- Raessens J., *Homo Ludens 2.0. The Ludic Turn in Media Theory*, Utrecht University Press, Utrecht 2010.
- Raessens J., *The Ludification of Culture*, [w:] *Rethinking Gamification*, eds. M. Fuchs, S. Fizek, N. Schrape, P. Ruffino, meson press, Lüneburg 2014, s. 91–119.
- Raessens J., *Playful Identities, or the Ludification of Culture*, „Games and Culture. A Journal of Interactive Media” 2006, vol. 1 (1), s. 52–57.
- Rautzenberg M., *Navigating Uncertainty: Ludic Epistemology in an Age of New Essentialisms*, [w:] *Diversity of Play*, ed. M. Fuchs, meson press, Lüneburg 2015.

- Reeves B., *Work is a Serious Game*, <http://www.businessinnovationfactory.com/iss/video/bif7-byron-reeves> (dostęp: 20.08.2019).
- Rethinking Gamification, eds. M. Fuchs, S. Fizek, N. Schrape, P. Ruffino, meson press, Lüneburg 2014.
- Robertson M., *Can't Play, Won't Play*, „Hide & Seek”, <http://hideandseek.net/2010/10/06/cant-play-wont-play> (dostęp: 20.08.2019).
- Salen K., E. Zimmerman, *Rules of Play*, The MIT Press, Cambridge, MA 2004.
- Sicart M., *Play Matters*, The MIT Press, Cambridge, MA 2014.
- Sutton-Smith, B., *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press, Cambridge, MA 1997.
- Tkaczyk P., *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*, Helion, Gliwice 2012.
- Understanding Video Games. The Essential Introduction*, eds. S. Egenfeldt-Nielsen, J. Heide Smith, S. Pajares Tosca, Routledge, London 2013.
- Zimmerman E., *Manifesto for a Ludic Century*, <https://ericzimmerman.wordpress.com/2013/09/09/manifesto-for-a-ludic-century/> (dostęp: 20.08.2019).
- Zichermann G., J. Linder, *Game-based Marketing: Inspire Customer Loyalty Through Rewards, Challenges, and Contests*, Wiley, Hoboken, New Jersey 2010.

CZĘŚĆ II

Analizy tekstów

Artur Petz

Kłacza i szyny. Narracyjna rola przestrzeni i czasu w grach FPS na przykładzie *Doom* i *Call of Duty 4*

W dyskusji o narracyjnych możliwościach gier wideo wiele uwagi poświęca się kategoriom przestrzeni i czasu. Pomimo pewnych sprzecznych opinii na temat tego, czym właściwie są gry (czy mają się skupiać na esencjalistycznie pojmowanej „growości” i regułach, czy też na opowiadaniu historii), wśród teoretyków akademickich i game designerów panuje pewna zgodność na temat tego, że przestrzenność jest ich definiującym aspektem (por. m.in. wypowiedzi Aarsetha¹ i Jenkinsa²). Dodatkowo przestrzeń nie jest osamotnioną kategorią – jest też czas (nie powinno się ich rozpatrywać osobno). Huaxin Wei i inni przywołują w swoim artykule o czasie i przestrzeni w grach przykłady z historii narratologii – Michaił Bachtin był bada-

¹ H. Wei et al., *Time and Space in Digital Game Storytelling*, „International Journal of Computer Games Technology” 2010, www.hindawi.com/journals/ijcgt/2010/897217/ (dostęp: 20.03.2017).

² H. Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html> (dostęp: 20.03.2017).

czem, który zwrócił uwagę na niemożność analizowania przestrzeni w oderwaniu od czasu i aby rozwiązać ten problem, ujął te kategorie w niepodzielny kompleks czasoprzestrzenny określany mianem chronotopu³. W tym ujęciu obydwie przytoczone własności świata przedstawionego są ze sobą połączone szeregiem relacji (np. ruch odbywa się w przestrzeni, ale jest przecież zjawiskiem czasowym). Wiele akademików badających narrację tradycyjnych mediów przychyli się do tego poglądu, wśród nich m.in. Gabriel Zoran i David Herman; ten ostatni uważa nawet, że umysłowa rekonstrukcja czasu i przestrzeni jako uzupełniających się czynników to proces nierozzerwalnie połączony z ludzkimi mechanizmami poznawczymi⁴.

W temacie narracyjności i przestrzeni istotny wydaje się głos Henry'ego Jenkinsa. Wyróżnił on przestrzenność jako nieco osobną od narracji (czy ogólnie fikcji) i reguł kategorię charakteryzującą gry, choć blisko z nimi związaną. W polemice z twardym podejściem ludologicznym (zakładającym, że gry mają być „grami”, a fikcja jest w nich rzeczą drugorzędną) Espena Aarsetha, Markku Eskelinen i wczesnych przymysłów Jespera Juula, podkreślał rolę przestrzeni w opowiadaniu historii⁵, choć raczej wysnuł wachlarz pewnych potencjalnych możliwości, niż zreferował aktualny stan rzeczy. Z wymienionych przez niego koncepcji najbardziej użyteczną dla gier kategorią wydaje się narracja osadzona, dla której gra jest pewną bazą danych, a użytkownik „zwiedza” jej przestrzeń, niejako rozpracowując kolejne elementy łamigłówek.

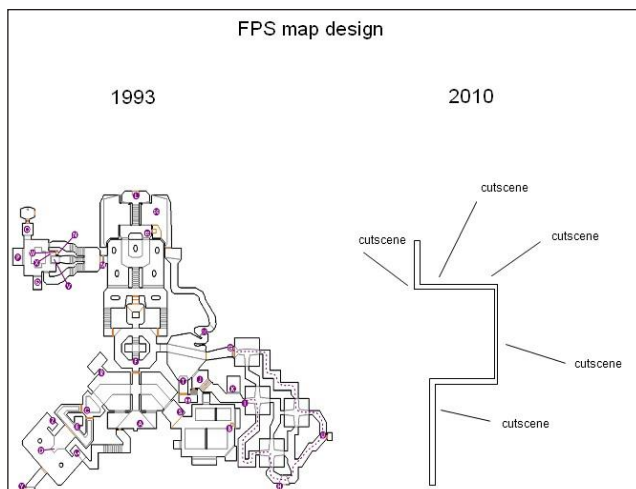
Interesująca w tym aspekcie jest ewolucja gier FPS jako gatunku. Myślę, że warto jako punkt wyjścia przytoczyć satyryczną grafikę, która pojawiła się w serwisie Reddit w listopadzie 2010 roku (rys. 1).

Tego rodzaju zestawienie nie jest bezzasadne. Z jednej strony ujawnia stereotypowo pojmowany konflikt figury gracza okazjonalnego epoki „post-Wii” (po 2005 roku) z graczem zaangażowanym.

³ H. Wei et al., *Time and Space...*

⁴ *Ibidem*.

⁵ H. Jenkins, *Game Design...*



Rysunek 1. Mapa po lewej stronie reprezentuje jeden z poziomów gry *Doom*

Źródło: http://www.reddit.com/r/gaming/comments/e2ies/fps_map_design_then_and_now/ (dostęp: 20.08.2019).

Gracz okazjonalny, z mniejszą ilością czasu do zainwestowania i niższymi umiejętnościami, potrzebuje również niższego progu wejścia. Przez niższy próg wejścia graczowi zaangażowanemu doskwiera nuda. Podobnie tę opozycję opisywał Jesper Juul, charakteryzując granie okazjonalne⁶. Z drugiej strony jest to symboliczne przedstawienie ewolucji pewnej formy przestrzenności w grach. Przejście od jednego modelu do drugiego w ujęciu historycznym.

Być może jest w tym coś z nostalgii i oceniania współczesnych gier z sentymentalnego punktu widzenia doświadczonego gracza. *Doom* jest w tym układzie *good old game*. Jednak jak właściwie te dwie historyczne formy przestrzenności realizują się w praktyce i jakie oferują możliwości opowiadania historii? Warto się temu przyjrzeć.

Za przedmiot analizy posłużą mi dwie gry: *Doom* (1993) i *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2008). Obydwie są dość typowymi

⁶ J. Juul, *A Casual Revolution*, The MIT Press, Cambridge 2010, s. 29–30.

przykładami rozwiązań projektowania przestrzeni/czasu w grach FPS charakterystycznych dla swojej epoki. Wymienione kwestie zbadam tylko na płaszczyźnie rozgrywki jednoosobowej, tj. relacji pojedynczego gracza z tekstem w trybie *single player*, z pominięciem trybu wieloosobowego. Przyczyna jest pragmatyczna – jego złożona dynamika opiera się głównie na poziomie reguł czy też mechaniki gry i jest trudna (czy nawet niemożliwa) do opisanego jako doświadczenie narracyjne.

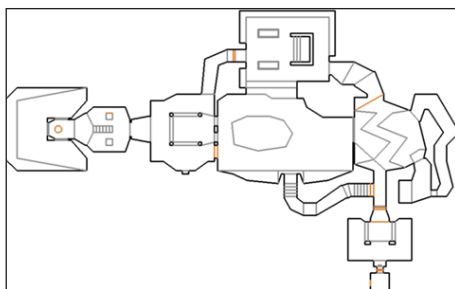
Modelem teoretycznym będzie dla mnie sposób analizowania przestrzeni i czasu wypracowany przez Huaxina Wei i innych na podstawie szeregu koncepcji z kręgu narratologii i groznawstwa⁷. Dzieli on przestrzeń na trzy podstawowe poziomy: poziom topograficzny (*topographical structure*) – statyczny i oderwany od czasowości, rodzaj schematu czy układu przestrzennego; poziom operacyjny (*operational structure*) – uwzględniający przemieszczanie się obiektów i ingerencję gracza; poziom prezentacji (*presentational structure*), na który składają się kulturowe znaczenia i konwencje zapożyczone z innych mediów. Z kolei czas jest w tym ujęciu dzielony według tradycyjnego modelu zależności między czasem historii a czasem dyskursu, określanymi przez tych badaczy jako czas historii (*story time*) i czas operacyjny (*operational time*). Ze względów wygody językowej pozwoliłem sobie zastąpić te pojęcia terminami wziętymi od Juula: czasem zdarzenia i czasem gry⁸. Czas zdarzenia oznacza czas, jaki upłynął wedle naszego wyobrażenia w świecie gry. Czas gry to faktyczny czas, który spędziliśmy w „naszej” przestrzeni przy urządzeniu, na którym graliśmy. Stosunek czasu zdarzenia do czasu gry opisywany jest trzema jakościami: porządkiem, prędkością i częstotliwością. Dodatkowo, wspomniane koncepcje Jenkinsa będą stanowiły dobry sposób na powiązanie przestrzeni/czasu z samą narracją.

⁷ H. Wei et al., *Time and Space...*

⁸ J. Juul, *Introduction to Game Time / Time to Play – An Examination Of Game Temporality*, <http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/> (dostęp: 20.03.2017).

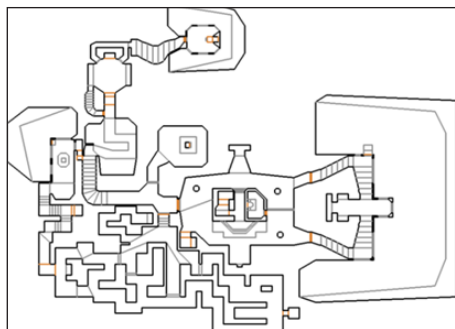
Spójrzmy zatem na trzy pierwsze poziomy *Dooma*. Przestrzeń ta na pierwszy rzut oka wydaje się bardziej złożona od przestrzeni *Call of Duty*. Ile w tym jednak racji?

Spójrzmy na tę przestrzeń w ujęciu topograficznym. Huaxin Wei wymienia szereg układów topograficznych (*layouts*) popularnych w grach: układ otwarty (pozbawiony granic), układ sieci, układ linearny (prezentujący wydarzenia sekwencyjnie od A do Z) i paralelny, będący właściwie jego wariantem, oraz układ pierścienia (popularny w grach wyścigowych)⁹.



Rysunek 2. *Doom*, poziom 1

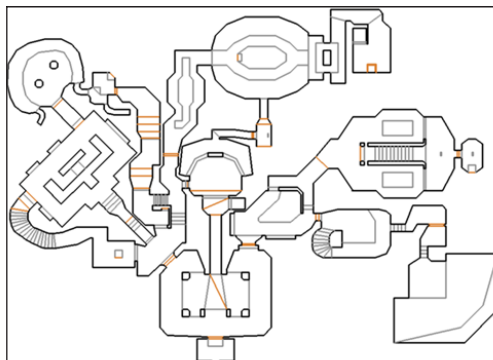
Źródło: http://doom.wikia.com/wiki/File:E1M1_map.png (dostęp: 20.08.2019).



Rysunek 3. *Doom*, poziom 2

Źródło: http://doom.wikia.com/wiki/File:E1M2_map.png (dostęp: 20.08.2019).

⁹ H. Wei et al., *Time and Space...*



Rysunek 4. *Doom*, poziom 3

Źródło: http://doom.wikia.com/wiki/File:E1M3_map.png (dostęp: 20.08.2019).

Oto trzy pierwsze poziomy *Dooma* (rys. 2, 3 i 4). Widać wyraźnie, że mamy do czynienia z układem sieci. Przestrzeń gry jest zbudowana z nieregularnej siatki łączących się ze sobą tuneli i pomieszczeń, z czego każdy może mieć wiele połączeń z innymi. Przypominają trochę strukturę kłacza. Nitsche nazwałby taki układ „labiryntem”. W takim schemacie sama przestrzeń ma charakter agonalny i staje się „przeciwnikiem”. Dzieje się tak z dwóch powodów: po pierwsze, labiryntowy układ zmusza do znalezienia wyjścia i odpowiednich przełączników, które pozwolą otworzyć napotkane w różnych miejscach drzwi; po drugie, w wymiarze bardziej lokalnym występują w niej drobne szykany, które trudno uzasadnić czymś innym niż utrudnieniem pokonania przestrzeni (jak np. wijąca się zygazkiem „grobla”, otoczona z obydwu stron przez otwarty basen śmiercionośnej cieczy), a więc walorem reguł.

Podstawową opozycją, o jaką oparta jest przestrzeń *Doom*, jest relacja miejsca „bezpiecznego” wobec „niebezpiecznego”. Bezpieczne rejony najczęściej charakteryzuje stały i pewny wygląd, a także wyższe położenie. Niebezpieczne czy też śmiercionośne miejsca zadają postaci gracza obrażenia; pozorowane są na dynamiczne i płynne, najczęściej kojarzone z niebezpieczną cieczą, ale również z migotaniem i jaskrawymi kolorami. Inną opozycją charakteryzującą tę przestrzeń jest „reaktywność” i „niereaktywność” ścian. Jako

ściany rozumiem wszelkie pionowe przestrzenie plansz – ścianami mogą być „klikalne” drzwi, przełączniki, ale także zwykłe mury, stanowiące jedynie tło wydarzeń i granicę pomieszczenia.

Ujęcie operacyjne zakłada zbadanie ruchu i bezruchu w danej przestrzeni, mobilności postaci i ścieżek/osi akcji.

Mobilność postaci ma bezpośrednie przełożenie narracyjne – postaci mające większy zakres ruchu w świecie przedstawionym mają też większy wpływ na tok doświadczanej przez gracza historii. W przypadku *Dooma* jedyną postacią, która ma możliwość poruszania się po całym świecie, jest sama postać gracza, dlatego jest ona centralnym punktem narracji i cechuje ją dość duża sprawczość. Drugą kategorią postaci są wrogowie, z grubsza przytwardzeni do miejsc, w których rozpoczynają rozgrywkę, i dysponujący niewielką mobilnością. Ich sprawczość jest znikoma – walczą, gdy gracz jest w zasięgu ich wzroku, ale nie potrafią wykonać podstawowych akcji, takich jak otwieranie drzwi. Tak więc ścieżki poruszania się postaci są tożsame ze ścieżkami poruszania się gracza, bo tylko on wędruje po całej przestrzeni. Tak samo struktura kłacza uniemożliwia wytyczenie głównej osi akcji czy kierunku działań – gracz musi poruszać się w wielu kierunkach, a przez ciągle powroty do tej samej przestrzeni tego rodzaju schemat graficznie przypominałby kłębek.

Patrząc na poziom prezentacji, należy w pierwszej kolejności spojrzeć na wirtualną kamerę. Mamy do czynienia z perspektywą pierwszoosobową, więc przestrzeń pozakadrowa jest nam zasadniczo dostępna. Wyjątkiem jest to, co znajduje się bezpośrednio pod nogami postaci gracza oraz nad jego głową – nie możemy na tę przestrzeń spojrzeć. Jest to jednak raczej ograniczenie wynikające z niedociągnięć silnika gry niż z intencji projektantów, aby wytworzyć akurat takie wrażenie estetyczne. Wykorzystanie dźwięku ogranicza się do muzyki, podstawowych odgłosów broni i odgłosów wrogów. Muzyka jest zapętłona i nie jest dynamiczna, tj. dostosowująca się do warunków, w których znajduje się gracz, choć zmienia się z poziomu na poziom. Dźwięki wydawane przez wrogów sygnalizują ich obecność i zainteresowanie protagonistą. Segmentacja przestrzeni przebiega na poziomie lokalnym poprzez drzwi, które trzeba

otwierać kolorowymi kluczami. Na poziomie globalnym każdy poziom kończy się stopklatką i efektem „rozpływającego się” żkadru, po czym następuje przejście do mapy całego „epizodu”, pokazanej z perspektywy „boskiej” z zaznaczonym miejscem pobytu gracza. Przejście do kolejnego poziomu skutkuje przemieszczeniem pozycji wirtualnej kamery na oczy głównego bohatera.

Czas *Dooma* jest prosty i nie wymaga dogłębnej analizy. Pod względem porządku jest w stu procentach chronologiczny i liniowy. Głównym trybem czasowym pod względem prędkości jest „scena”, która zakłada stosunek czasu gry do czasu zdarzenia (1:1). Tryb ten przerywany jest czasem określanym jako „pauza”, kiedy widzimy mapę świata, a czas zdarzenia jest równy zero. Możemy domniemywać, że między sceną a pauzą znajduje się zawsze elipsa, wynikająca z „montażowego” cięcia, kiedy czas gry wynosi zero, a protagonista przemieszcza się w fikcyjnym świecie do kolejnego poziomu. Brak tu przerywników fabularnych. *Doom* umożliwia też powtarzanie poziomów, co może mieć wpływ narracyjny w sensie hermeneutycznym, kiedy wchodząc ponownie do tej samej przestrzeni, gracz może dostrzec pewne elementy, które wcześniej mu umknęły, co pozwoli mu skonstruować bardziej szczegółowy obraz fabuły. Może również chcieć poprawić swój wynik, co warunkowane jest względami reguł.

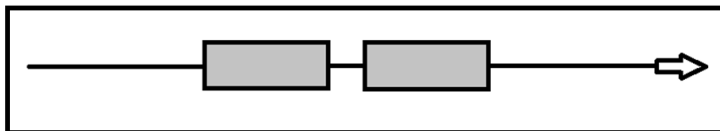
Tabela 1. Model funkcjonowania czasu w grze *Doom*

Przestrzeń	lokalna (rozgrywka)	globalna (mapa świata)	lokalna	Globalna
Typ czasu	Scena	pauza	scena	Pauza

Źródło: opracowanie własne.

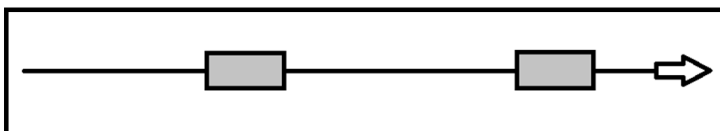
Z kolei przestrzeń *Call of Duty 4* w ujęciu topograficznym jest zdecydowanie inna niż przestrzeń *Dooma*. Nitsche określiłby ją jako „szyny” (*tracks and rails*). Przyjrzyjmy się zatem prologowi i dwóm pierwszym misjom. Z wymienionych przez Huaxina Wei układów topograficznych struktura plansz w *CoD* przypomina specyficzną mieszaninę układu liniowego z paralelnym (rys. 5, 6 i 7). Układ li-

niowy zakłada, że w kolejne segmenty przestrzeni gracz wchodzi w ustalonej sekwencji – od A przez B do C. Układ paralelny jest podobny, z tym że ścieżki mogą się w pewnym momencie rozgałęziać, choć i tak spotkają się na powrót w jednym punkcie.



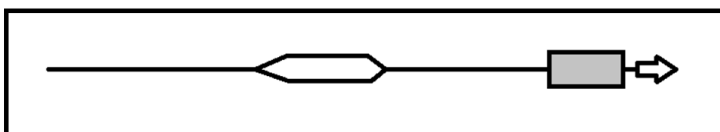
Rysunek 5. *Call of Duty 4*, prolog

Źródło: opracowanie własne.



Rysunek 6. *Call of Duty 4*, misja

Źródło: opracowanie własne.



Rysunek 7. *Call of Duty 4*, misja 2

Źródło: opracowanie własne.

Szare miejsca reprezentują przestrzeń względnej swobody w przemieszczaniu się, czarna linia sygnalizuje przemieszczanie się w jednym kierunku (choć może się rozgałęziać jak na rys. 7).

Główne opozycje, na jakich opiera się postrzeganie przestrzeni w *Call of Duty*, to miejsca bezpieczne/niebezpieczne oraz najbardziej fundamentalna opozycja – przód/tył. Miejsca niebezpieczne i bezpieczne rozmieszczone są zwykle sekwencyjnie, jedno za

drugim. Pierwsze charakteryzują się obecnością wrogów, drugie ich absencją i pojawianiem się oskryptowanych scenek fabularnych. Przód i tył mogą być postrzegane jako absurdalnie prosta relacja i wydaje się dziwne, jak może służyć w tym kontekście do charakteryzowania czegokolwiek. Jest jednak o tyle istotna, że pod względem dynamiki przemieszczania się poziomy w *Call of Duty 4* przypominają te w *Super Mario Bros* – cofanie się jest niewskazane i niepotrzebne, nie posunie gry naprzód; nie ma powrotów do tych samych lokacji.

Struktura operacyjna zakłada udział kilku różnych kategorii bohaterów świata przedstawionego: protagonisty, „bliskich” sojuszników, „dalszych” sojuszników i wrogów. O dziwo, w przeciwieństwie do *Dooma* sprawczość protagonisty jest mniejsza. Jego rola ogranicza się głównie do ostrzeliwania przeciwników. Pełną kontrolę nad przestrzenią sprawują jego bliscy sojusznicy, którzy towarzyszą mu zwykle przez całą misję. To oni są w stanie pokonywać bariery blokujące dostęp do kolejnych miejsc, jak np. zamknięte drzwi. Tym samym ich mobilność jest największa – większa niż postaci gracza. Wrogowie, podobnie jak w *Doomie*, są z grubsza przytwierdzeni do przestrzeni, w której rozpoczynają grę. Podobnie sprawa się ma w przypadku „dalszych” sojuszników, przemieszczających się w ograniczonym zakresie w pobliżu postaci gracza lub stanowiących tło dla jego działań. Można ich określić jako postaci epizodyczne. Istotną różnicą w porównaniu do *Dooma* jest odgórne fabularne ustanowienie celu, dla którego należy właściwie przemieszczać się przez przestrzeń. W przypadku wybranych trzech misji są to cele związane z odnalezieniem obiektu lub osoby: ładunku promieniotwórczego na statku, sojuszniczego informatora, przywódcy rebeliantów. Tak więc chodzi zazwyczaj o zlokalizowanie danego przedmiotu/postaci w przestrzeni.

Na poziomie prezentacji widać wiele podobieństw do *Dooma*. Jeśli chodzi o wirtualną kamerę, perspektywa jest znów pierwszoosobowa – kamera symuluje jak gdyby spojrzenie z wysokości oczu głównego bohatera. Znów przemieszczanie się i obracanie pomaga w postrzeganiu prezentowanej rzeczywistości z różnych

miejsc i pod różnymi kątami. Można postrzegać nawet więcej, przez możliwość patrzenia pod nogi i w górę. Przestrzeń w kadrze jest dynamiczna i może się zmienić za chwilę w przestrzeń poza-kadrową – nic nie krępuje w tej kwestii ruchów gracza. Interesująca jest rola dźwięku. Muzyka niediegetyczna zmienia się wraz z rodzajem aktywności i tempem akcji – inna jest podczas walki, inna w przestrzeni bezpiecznej. Dźwięk tła pomaga zdefiniować miejsce, w jakim postać gracza się znajduje (np. odgłosy strzelania sugerują pole bitwy, świerszcze noc, przeciwnicy rozmawiający w obcym języku sugerują przebywanie w obcym kraju itp.). Przestrzenne umiejscowienie dźwięku pozwala z kolei na pokazanie dystansu i położenia innych sojuszników i przeciwników, gdy są poza kadrem. Podobnie jak w *Doomie*, wewnątrz misji nie istnieją typowo rozumiane filmowe przerywniki fabularne, a raczej oskryptowane scenki, podczas których gracz jest unieruchomiony (podobne jak w serii *Half-life*). Przestrzeń jest również posegmentowana w lokalnym wymiarze poprzez drzwi lub inne obiekty reaktywne (których w tym przypadku, jak wspomniałem, gracz samodzielnie nie przekroczy), a w wymiarze globalnym przez krótkie przerywniki ukazujące, również jak w *Doomie*, widok satelitarny miejsca, gdzie rozgrywa się akcja, tj. plan totalny – mapę świata, z którego to widoku następuje zbliżenie na sam teren, w którym rozgrywa się misja.

Pod względem czasowości znów mamy do czynienia z przykładem porządku linearnego – bez zabiegów typu *flashback/flashforward* (co jest poniekąd uwarunkowane przez przyjętą perspektywę pierwszoosobową i nastawienie fabularne na „tu i teraz”) ani manipulowania chronologią zdarzeń.

Retrospekcja (*flashback*) – zabieg narracyjny polegający na zaprezentowaniu wydarzeń poprzedzających akcję rozgrywającą się „tu i teraz”, tym samym zakłócając prostą chronologię opowiadanej historii.

Antycypacja (*flashforward*) – zabieg narracyjny podobny do retrospekcji, z tym że polegający na przedstawieniu akcji, która dopiero się rozegra.

W aspekcie jego różnych prędkości czas *Call of Duty* jest nieco bardziej skomplikowany niż czas *Dooma*. Korzysta pod tym względem z szeregu konwencjonalnych rozwiązań czasowych znanych z tradycyjnych mediów (zwłaszcza filmu). Znowu dominuje scena, czyli stosunek czasu gry do czasu zdarzenia (1:1). Scena w kluczowych momentach dramaturgicznego napięcia może przerodzić się w rozciągnięcie, rodzaj *bullet-time*, gdy czas gry jest dłuższy niż czas zdarzenia (np. końcowa sekwencja prologu, gdy główny bohater skacze do helikoptera). Misje od przerywników fabularnych z widokiem satelitarnym odcinają elipsy. Z kolei same przerywniki stanowią tryb określany mianem streszczenia (*summary*), gdy czas gry jest zdecydowanie krótszy niż czas zdarzenia. Prezentują one w przyspieszonym tempie ważne zdarzenia świata przedstawionego, wprowadzające do kolejnej misji, która znowu oddzielona jest od przerywnika elipsą, czyli cięciem montażowym. W czasowości *Call of Duty* nieobecne są pauzy motywowane narracyjnie. Kategoria częstotliwości jest podobna do tej z *Dooma* – istnieje możliwość powtórnego przechodzenia poziomu już przebitego. Oferuje to konsekwencje takie, jak w analizowanej wcześniej grze.

Tabela 2. Model funkcjonowania czasu w *Call of Duty 4*

Przestrzeń	lokalna (pojedyncza misja)		globalna (mapa świata)	lokalna	globalna	
Typ czasu	scena	rozciągnięcie	scena	streszczenie	scena	streszczenie

Źródło: opracowanie własne.

Łatwo zauważyć, że pod względem czasowości niewiele się tak naprawdę zmieniło w typowych przykładach gier FPS, nie licząc naddatku zapożyczeń z konwencji filmowych. Gdyby porów-

nać przestrzeń w obydwu analizowanych grach, można dojść do pozornego wniosku, że jest to prosty konflikt na linii dominacja reguł i mechaniki – dominacja fikcji i narracji. Nie sądzę jednak, żeby rozpatrywanie tej relacji w podobnym świetle było właściwe. *Call of Duty 4* jest narracyjne na sposób „filmowy”. Działania postaci podporządkowane są regułom filmowej dramaturgii, tak samo przestrzeń – stąd jej daleko posunięta liniowość. *Doom* jest narracyjny, ale w inny sposób, na gruncie swojej koncepcji „przestrzenności” jako trzeciej kategorii, obok narracji i reguł. Jak wspomina Jenkins:

W tym przypadku, możemy odczytać konsekwencje narracyjne z mise-en-scène tak samo, jak mogliśmy odczytać grzechy Doriana Greya z jego portretu. Carson opisuje tego typu rozwiązania narracyjne jako „podążanie za Saknussemem”, odwołując się do tego, jak bohater Podróży do wnętrza Ziemi Verne’a napotyka coraz to nowe wskazówki i przedmioty pozostawione przez szesnastowiecznego islandzkiego odkrywcę Arne Saknussemma, a czytelnicy są zaintrygowani możliwością dowiedzenia się w ten sposób więcej o jego losie, w miarę jak podróż zmierza ku końcowi¹⁰.

Ten rodzaj narracji osadzonej w przestrzeni zdecydowanie lepiej się sprawdza w przypadku *Dooma*, który nie eksponuje tak wyraźnie konwencji zapożyczonych z tradycyjnych mediów. Wnioskowanie o historii ze zmian w otoczeniu: demoniczne ruiny kontra zaawansowana technologicznie baza ludzi, ludzie przemienieni w potwory, demony wyłaniające się z pentagramów, zwłoki ludzi rozsiane po całej mapie. Taki tryb zbierania informacji jest bardziej rozmyty, szczątkowy i niedokładny niż dosłowność narracji *Call of Duty* z dialogami, napisami, ostentacyjną przyczynowo-skutkowością i opisową funkcją *voice over*. Moim zdaniem jest jednak równie zasadny w przypadku medium, którym są gry, jak zapożyczenia konwencji filmowych.

¹⁰ Cyt. za: H. Jenkins, *Game Design...*

Bibliografia

- Jenkins H., *Game Design as Narrative Architecture*, <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html> (dostęp: 20.03.2017).
- Juul J., *A Casual Revolution*, The MIT Press, Cambridge 2010.
- Juul J., *Introduction to Game Time / Time to Play – An Examination Of Game Temporality*, <http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/> (dostęp: 20.03.2017).
- Wei H. et al., *Time and Space in Digital Game Storytelling*, „International Journal of Computer Games Technology” 2010, www.hindawi.com/journals/ijcgt/2010/897217/ (dostęp: 20.03.2017).

Martyna Karpowicz

Udaremniona elipsa. Strategia growych adaptacji filmów na przykładzie *Ojca chrzestnego*

W opinii publicznej częściej słyszy się o ekranizacjach gier komputerowych¹ niż o growych adaptacjach filmów, co wynikać może z większego przywiązania do starszego medium. W rzeczywistości akcenty rozkładają się całkowicie inaczej. Podczas gdy do 2010 roku takich filmów powstało zaledwie około sześćdziesięciu, gier opartych na filmach powstało aż kilka tysięcy². W ostatnich latach związki tych dwóch mediów coraz bardziej się zacieśniają. Najczęściej gry oparte na filmach ukazują się w okolicach ich kinowej premiery i opatrzone zostają identycznym tytułem. Strategia ta, określana jako *tie-in*, ma za zadanie promocję i przede wszystkim zwiększenie zysków. Z drugiej strony pojawia

¹ Spośród określeń „gry komputerowe” i „gry wideo” wybrałam to pierwsze, ponieważ uważam je za szersze – odnosi się bowiem do technologii, która wykorzystywana jest we wszystkich urządzeniach umożliwiających tego typu gry.

² A. Blanchet, *The Real Data Behind Movies Becoming Video Games*, http://www.gamasutra.com/view/feature/168018/the_real_data_behind_movies_.php (dostęp: 19.06.2013).

się kwestia „opowiadania transmedialnego” – czyli jednej historii, opowiadanej przy użyciu różnych mediów: książek, filmów, gier, komiksów. Jak podkreśla twórca tego terminu, Henry Jenkins, kluczowa jest tutaj aktywność odbiorców, którzy „muszą przyjąć rolę myśliwych i zbieraczy”³. Jenkins używa również określenia „sztuka tworzenia światów”. Rzeczywiście, częstą motywacją do sięgnięcia po grę opartą na filmie jest chęć powrotu do wykreowanego świata i ponowne doświadczenie go, eksploracja⁴. „Dlatego jeśli twórcy gier sięgają po inspiracje literackie czy filmowe, najczęściej wybierają gatunki umożliwiające adaptacje światów jako semantycznych i poznawczych dominant, czyli dzieła fantasy, przygodowe, science fiction czy horrory”⁵. Podobne ustalenia poczyniła Blanchet, która twierdzi, że gatunki wykorzystywane w blockbasterach i ich adaptacjach podsumować można jako „science fiction/filmy akcji/przygodowe podszyte odrobiną komedii”⁶. W filmach akcji często ważny jest również bohater, najlepiej – superbohater, posiadający jakąś szczególną cechę, dzięki której widz chce się w niego wcielić.

Ojciec chrzestny (Electronic Arts, 2006) to przygodowa gra akcji oparta na filmie o tym samym tytule, pochodzącym z 1972 roku i wyreżyserowanym przez Francisa Forda Coppolę według powieści Maria Puzo. Gra ta w niewielu miejscach pokrywa się z wymienionymi powyżej schematami. Nie jest to *tie-in*, bo powstała po ponad trzydziestu latach od premiery filmu – chociaż rzeczywiście możliwość zarobienia dodatkowych pieniędzy na już istniejącej marce miała tu znaczenie. Nie należy też do żadnego z przywołanych

3 H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz i M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007, s. 25

4 Por. M.J.P. Wolf, *World Gestalten: Ellipsis, Logic, and Extrapolation in Imaginary Worlds*, „Projections” 2012, vol. 6 (1), Summer, s. 123–141.

5 K. Prajzner, *Wirtualne spacer. Struktury przestrzenne w grach komputerowych*, „Kultura Współczesna” 2010, nr 3, s. 153.

6 A. Blanchet, *The Real Data...*

gatunków⁷, co przekłada się na to, że nie posiada ani wyjątkowego świata, ani niezwykłego bohatera. Najbliżej jest jej do opowiadania transmedialnego, ale znów kwestia odległości czasowej wpływa na to, że wątpliwym wydaje się pomysł, by widzowie sięgnęli po grę, żeby dowiedzieć się czegoś więcej o filmowym *Ojcu chrzestnym*.

Dlatego nie jest to konwencjonalna growa adaptacja filmu. O jej wyjątkowości stanowi też bardzo ściśle przywiązanie do pierwowzoru. Stało się tak za sprawą wytwórni Paramount – właściciela praw autorskich do franczyzy. Dlatego zaproszono do współpracy Marka Winegardnera, który po śmierci Puza tworzył kolejne powieści w ramach sagi rodu Corleone. Zapewniło to spójny styl dialogów wyjętych bezpośrednio z filmu, z tymi nowo stworzonymi na potrzeby gry. Udało się również uzyskać prawa do wizerunków większości głównych bohaterów, a sporą część udało się też zatrudnić do podłożenia głosu – James Caan jako Sonny Corleone czy Robert Duvall jako Tom Hagen i największe dokonanie – Marlon Brando jako Vito Corleone⁸. Niepowodzeniem jest za to brak zarówno głosu, jak i podobizny Ala Pacino w roli Michaela. Wielkim nieobecny jest też Coppola, niezadowolony z adaptacji jego filmu na grę i podobno nigdy niezapytany nawet o opinię.

Na drodze do realizacji planu bezpośredniego przeniesienia treści filmu na grę stanęły różnice w naturze tych mediów. Film, szczególnie tej rangi i tego reżysera, jest strukturą, w której każdy element jest dogłębnie przemyślany i niezbędny. W grze wprowadzano jednak nowe elementy do skończonego świata filmu, próbując stworzyć przy tym wrażenie, że jest to jego świat potencjalny. Bardzo często twórcy gry zapełniali luki narracyjne pozostawione przez

⁷ *Ojciec chrzestny* jest dramatem gangsterskim, a ten gatunek zwykle nie gromadzi typowych fanów. Towarzyszy mu natomiast inny rodzaj zainteresowania: należy do światowej klasyki kina i zdobywa wysokie lokaty nie tylko w rankingach branżowych, ale również tych tworzonych przez zwykłych widzów.

⁸ Marlon Brando zmarł niedługo po nagraniach, a zły stan jego zdrowia przełożył się na ich jakość. W efekcie wykorzystano jedynie ułamek materiału.

elipsy. Wiele wartości, które ta figura stylistyczna mogła wnieść do narracji, zostało udaremnionych. Świadomi tego twórcy próbowali na różne sposoby rekompensować te uchybienia i maskować łączenia starych i nowych elementów.

Śledzenie rozbieżności w tych tekstach obnaży naturę mediów i wynikające z nich ograniczenia. Gra rozpoczyna się od nieposiadającego odpowiednika w filmie przerywnika fabularnego, w którym opowiedziana zostaje historia śmierci ojca głównego bohatera. Johnny Trapani prowadzi dobrze prosperującą piekarnię pod opieką rodziny Corleone i posiada szczęśliwą rodzinę. Zostaje to przekreślone zamachem zleconym przez dona wrogiej rodziny Barzini. W piekarni wybucha pożar, a ojciec rzuca się na ratunek bawiącemu się na tyłach budynku synkowi. Tam gracz wciela się w Johnny'ego i zostaje nagle wrzucony w wir walki. Podczas krótkiej rozgrywki, bez wcześniejszego szkolenia, musi szybko zastosować się do wskazówek ukazanych na ekranie. Po chwili gracz ponownie traci kontrolę i obserwuje, jak jego własna postać zostaje zastrzelona. Nadbiegający syn dostrzega odchodzącego Barzinię i ciało ojca. Zatrzymuje go jednak Vito – każe mu odwrócić wzrok i zachować swój gniew na później, kiedy dorośnie i będzie mógł się zemścić w odpowiednim czasie. Dopiero po tej scenie otwiera się ekran tworzenia wyglądu postaci. Następnie akcja przenosi się o dziewięć lat w przyszłość – właśnie odbywa się ślub Connie (pierwsza scena filmu). Pojawia się na nim Serafina, matka dorosłego już bohatera, by prosić Vita o pomoc dla syna, który wpadł w złe towarzystwo. Ojciec chrzestny zleca tę sprawę Luce Brasiemu, który bierze gracza pod swoje skrzydła, i tak, po przeszkoleniu, rozpoczyna się kariera w nowojorskiej mafii.

Opisana powyżej scena posiada kilka funkcji. Ustanawia kontekst dla dalszej rozgrywki, ale ma też za zadanie przywiązać gracza do postaci. Zostaje to osiągnięte poprzez tragiczną historię utraty ojca i zapowiedź zemsty. Twórcy gry mieli ambicję zbliżyć się do głębi psychologicznej filmu, dlatego starali się zarysować wyraźny konflikt. Kolejną cechą filmu było utrzymywanie ciąglego napięcia, niepewności – nieraz udowodniono widzom, że nawet

najmniejszy błąd bohaterów może mieć tragiczne konsekwencje. Jonathan Frome i Aaron Smuts zauważyli, że ważna dla odczucia suspensu jest pasywna pozycja widza, która pozwala na refleksję nad możliwymi rezultatami oraz poczucie bezsilności – widz jest świadomy, że nie ma możliwości wpłynięcia na to, co dzieje się na ekranie⁹. W grze komputerowej osiągnięcie takiego efektu jest trudniejsze, ponieważ gracz z definicji nie jest bierny. Zbliżony rodzaj napięcia osiągnięto poprzez konstrukcję krótkiego momentu gry z postacią ojca. Interaktywna rozgrywka, świat, na który gracz ma wpływ, zostały mu na chwilę odebrane – ekran zawęził się i w przerywniku fabularnym gracz obserwował, co dzieje się z bohaterem, ale sam nie miał na to wpływu. Bezsilność odczuwana jest więc w kontraście do nagle odebranej możliwości działania. Takie poczucie może czasem towarzyszyć przerywnikom fabularnym – to one najczęściej rozwijają fabułę, dlatego często przedstawiają niespodziewany obrót spraw. W tym też tkwi jeszcze jeden fenomen tej sceny. Ten ważny moment jest interaktywną retrospekcją, która z definicji nie może istnieć¹⁰. Wydawałoby się jednak, że w tym wypadku z powodzeniem funkcjonuje. Okazuje się to pozo-rem, ponieważ scena ta nie jest interaktywna w sensie, w jakim używa się tego terminu w odniesieniu do gier. Gracz nie może bowiem wpłynąć na rezultat – może walczyć, ale nigdy nie wygra. Wydaje się to więc raczej symulacją bójki niż grą.

Zasadniczy rys fabularny musiał jednak zostać niezmieniony. O tym, że spora część graczy jest zaznajomiona z filmem, można jedynie przypuszczać. Pewny natomiast pozostaje fakt, że *Ojciec chrzestny* silnie wpłynął na kulturę popularną, ukształtował nowy wzorzec filmu gangsterskiego i ustalił paradygmat sycylijskiego mafioza, a liczba dzieł cytujących ten film lub czyniących do niego aluzje jest niezliczona. Można uznać, że wyrażenia w rodzaju

⁹ J. Frome, A. Smuts, *Helpless Spectators: Generating Suspense in Videogames and Film*, „TEXT Technology” 2004, no. 1, s. 15–16.

¹⁰ Zob. J. Juul, *Time to Play – An Examination of Game Temporality*, <http://www.jesperjuul.net/text.timetoplay> (dostęp: 17.06.2013).

„propozycja nie do odrzucenia” czy „sen z rybkami” niemal autonomicznie funkcjonują w języku, chociaż z drugiej strony nawet osoby, które nigdy nie oglądały filmu, będą w stanie określić ich pochodzenie. Nie tylko o język jednak chodzi, bo przecież podobnie wygląda sytuacja pojedynczych gestów (pocałunek w rękę) czy nawet całych scen, jak chociażby legendarna scena z końską głową, ale i wielu innych najróżniejszych elementów, które składają się na fenomen *Ojca chrzestnego*¹¹. Dlatego decyzja Paramountu w ostatecznym rozrachunku wydaje się słuszna. Powodem, dla którego gracze mieliby sięgnąć po tę grę, nie jest chęć przebywania w niesamowitym świecie czy wcielenia się w niezwykłą postać, lecz możliwość spotkania z legendarnymi bohaterami i uczestniczenia w spektakularnych sytuacjach. Geoff King zauważył: „Estetyka gier, generalnie, jest związana z rozmyciem dynamiki narracji na rzecz tworzenia takich jakości, jak między innymi intensywność doznania (*sensation*) i spektakl”¹². W *Ojcu chrzestnym* ta druga cecha zdecydowanie stanowi dominantę kompozycyjną. Przeniknięcie motywów filmu do kultury popularnej wywołało cały zespół oczekiwań odbiorców. Aby wyjść im naprzeciw, twórcy gry rozmieścili rozgrywkę pomiędzy spektakularnymi, wyczekiwanymi momentami. Najważniejsze sceny filmu zostały w postaci animacji komputerowej umieszczone w przerywnikach filmowych gry. Na rzecz nadania tym scenom statusu spektaklu przemawia fakt, że dodatkowym zadaniem w grze jest gromadzenie porzucanych w przestrzeni gry szpul filmowych. Pozwalają one na „odblokowanie archiwum”, w którym znajdują się fragmenty oryginalnego

11 Co ciekawe, rozgrywka zarówno *Ojca chrzestnego*, jak i konkurencyjnej gry *Scarface. The world is yours* (Radical Entertainment, 2006), nieskrywanie inspirowana jest przełomową serią *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 2001 i późniejsze), która z kolei inspirowana była ich własnymi pierwowzorami filmowymi.

12 G. King, *Die Hard/Try Harder. Narrative, Spectacle and Beyond, from Hollywood to Videogames*, [w:] *ScreenPlay cinema/videogames/interfaces*, eds. G. King, T. Krzywinska, Wallflower Press, London 2002, s. 50.

filmu. Uszeregowane są one – co ważne – nie w kolejności, w jakiej pojawiają się w grze odnoszące się do nich przerywniki fabularne, które mogłyby służyć jako dodatkowa informacja dla graczy o świecie gry, lecz, jak sądzę, według ich atrakcyjności. Pośród dwudziestu pięciu takich wycinków trzy ostatnie (które kosztują największą ilość szpul) to kolejno: Woltz odkrywający koński łeb, rozstrzelanie Sonny'ego i zdrada Tessia. Śmierć Luki Brasiego również plasuje się na jednym z ostatnich miejsc, chociaż zarówno w filmie, jak i w grze, ginie on na początku.

Możliwość ponownego zobaczenia tych legendarnych scen została więc potraktowana jako nagroda za dodatkowy wysiłek graczy. Taki, wydawałoby się, dezorientujący ruch jest możliwy i czytelny tylko w przypadku filmu kultowego. Powyższa sytuacja wydaje się niemal dosłowną ilustracją słów Umberta Eco: „Aby dzieło sztuki zostało zmienione w obiekt kultu, powinna istnieć możliwość rozbicia go na części, przemieszania ich tak, by pamiętać tylko fragmenty, zapominając o ich odniesieniu do całości”¹³. Wykorzystanie tego mechanizmu w procesie adaptacji filmu na grę było możliwe właśnie dzięki różnicom pomiędzy tymi mediami. W procesie tym rzeczywiście narracja rozmywa się, jest rozbita i przemieszana, a górę bierze spektakl, stając się czynnikiem organizującym nową strukturę.

Twórcy stanęli przed trudnym zadaniem wpisania momentów rozgrywki w konstrukcję narzuconą przez film. Rozwiązaniem okazało się wykorzystanie luk w filmowej narracji, czyli elips. „Niepisaną umowę każdego narratora ze swą publicznością zawiera warunek absorbowania jej jedynie tymi faktami, które coś znaczą w całości opowiadania”¹⁴ – pisał Jerzy Płażewski w odniesieniu do pojęcia czasu w filmie. Elipsa jest figurą stylistyczną narracji umożliwiającą przeskoki między istotnymi faktami i eliminowanie przez to

13 U. Eco, *Casablanca: Cult Movies and Intertextual Collage*, [w:] *Travels in Hyperreality*, Mariner Books, New York 1986, s. 198; cyt. za: H. Jenkins, *Kultura konwergencji...*, s. 97.

14 J. Płażewski, *Język filmu*, Książka i Wiedza, Warszawa 2008, s. 305.

dłuższymi, a jej zadanie to: „Opuszczenie w narracji elementów fabuły, których widz ma się samodzielnie domyślić”¹⁵. Płażewski wymienia cztery podstawowe zastosowania elips: kondensacja narracji, pobudzanie wyobraźni, niespodzianka i jedność obrazowania. Elipsa jako „niespodzianka” jest przeciwieństwem napięcia i eliminuje jego stopniowe nawarstwianie się¹⁶, a jako „jedność obrazowania” jest stosowana dla „zachowania jednolitego stylu narracji”¹⁷ – aby, na przykład, w patetycznej scenie uniknąć groteskowej sytuacji. „Kondensacja narracji” jest podstawowym zadaniem elipsy, nieomal wpisany w naturę medium, więc film niemal nie może się bez niej obyć¹⁸: „Można powiedzieć, że narracja filmowa składa się z ogromnej ilości małych elips, tak łatwych do dopowiedzenia, że niezauważalnych dla widza”¹⁹ – twierdzi Płażewski, ale zaraz dodaje, że „miano elipsy rezerwujemy dla elips większego niejako kalibru, tzn. wymagających pewnego samodzielnego wkładu myślowego ze strony widza, połączenia dwu ujęć o mniej wyraźnym związku chronologicznym i przyczynowym”²⁰. „Małe elipsy” nie mają więc funkcji stylistycznej, a użytkową. Są obecne w każdym cięciu montażowym, w którym czas zwykłej czynności, którą trzeba pokazać, a która „nie ma samodzielnego znaczenia dramaturgicznego, można skrócić co najmniej do jednej trzeciej rzeczywistego trwania”²¹. Nie sprzyjają takim manipulacjom dialogi bohaterów i pauzy między nimi oraz ruchy kamery. Montaż zaś działa na odwrót – „każde połączenie montażowe uchyla furtkę do wszelkiego rodzaju przeskoków w czasie. Na ogół im mniej w filmie ujęć, tym film bywa bliższy czasowi rzeczywistemu”²² – nadal jest mu jednak

¹⁵ *Ibidem*, s. 263.

¹⁶ *Ibidem*, s. 265.

¹⁷ *Ibidem*, s. 266.

¹⁸ Wyjątkiem mogą być eksperymenty narracyjne.

¹⁹ *Ibidem*, s. 305.

²⁰ *Ibidem*, s. 306.

²¹ *Ibidem*.

²² *Ibidem*.

daleko do rzeczywistego czasu fizykalnego²³. Nieobecność elipsy sama w sobie również może mieć efekt stylistyczny. Pokazywanie zazwyczaj eliminowanych oczywistości może dać na przykład wrażenie oczekiwania, skupienia na wlokącym się czasie, może kreować nastrój, zbliżać do realizmu.

Kolejnym zastosowaniem elips jest pobudzanie wyobraźni poprzez usunięcie trudniejszej do zrekonstruowania partii fabuły: „Stwarzając lukę w czasowym następstwie zdarzeń, elipsa powoduje pewien szok, wymagający wzmożenia uwagi widza”²⁴. Elipsa ma więc za zadanie zaktywizować odbiorcę. Na problem ten warto spojrzeć z nieco szerszej perspektywy. Umberto Eco w książce *Lector in fabula. Współdziałanie w interpretacji tekstów narracyjnych* często określa tekst mianem „leniwego”, by zaznaczyć, że sam tekst nie jest w stanie wykonać całej pracy związanej z jego interpretacją. Ciężar odpowiedzialności za jego znaczenie spoczywa pośrodku, w tytułowym współdziałaniu odbiorcy z tekstem. Aktywizowanie odbiorcy odbywa się właśnie dzięki elipsie: „Tekst jest więc pełen białych plam, luk do zapelnienia, a ten, kto był jego nadawcą, przewidywał, że zostaną one wypełnione”²⁵. Proces uzupełniania tych brakujących fragmentów Eco nazywa „pisanie rozdziału-widma”, czyli „nakreślenia swego świata możliwego, będącego antycypacją rzeczywistego świata fabuły”²⁶. W odniesieniu do elipsy „rozdział-widmo” jest więc wypełnieniem pozostawionej przez nią luki.

Podczas gdy po wybrzmieniu sceny w filmie następowała elipsa, w grze rozpoczyna się rozgrywka, przepleciona kolejnym przerywnikiem – fragmentem filmu, kolejną porcją rozgrywki i tak dalej. Taki zabieg był możliwy dzięki różnicom w postrzeganiu czasu w grach i w filmie. Czas trwania gry jest o wiele dłuższy niż czas filmu i bardziej zbliżony do czasu rzeczywistego. Film *Ojciec chrzestny* trwał trzy

²³ *Ibidem*, s. 303–305

²⁴ *Ibidem*, s. 264.

²⁵ U. Eco, *Lector in fabula. Współdziałanie w interpretacji tekstów narracyjnych*, tłum. P. Salwa, Książka i Wiedza, Warszawa 1994, s. 75.

²⁶ *Ibidem*, s. 302.

godziny, zaś przeciętny czas gry²⁷ – około trzydziestu. Dlatego możliwe było przedstawienie tej samej historii przy ograniczeniu zabiegów kondensujących czas fabuły. Jednak konsekwencją rezygnacji z elips nie jest samo tylko rozciągnięcie narracji, bo i skrócenie narracji nie jest jedynym powodem, dla którego stosuje się elipsy. Twórcy rzekli się również elementu zaskoczenia, jedności estetycznej, ale przede wszystkim spójności i tempa narracji. Przez rozciągnięcie czasu pomiędzy ważnymi wydarzeniami dynamika narracji została „rozmyta”. Jedyne co pozostało, to aktywność po stronie odbiorcy w momentach objętych przez elipsę, jednak stopień tej aktywności został znacznie zwiększony. W tak bezpośredniej adaptacji mniej interaktywnego filmu na bardziej interaktywną grę miejsca, w których rozlokowane są stabilne elementy narracji, oraz te współtworzone przez odbiorcę pozostają niemal bez zmian. Jeśli widz ogląda fragment filmu, w którym Sonny krzycząc wybiega z domu, następuje cięcie i widać, że dojeżdża już on do rogatek, zaś widz rozumie tę sytuację, bo tworzy sobie „rozdział-widmo”, w którym bohater pokonuje całą trasę samochodem. Natomiast w grze pojawia się przerwani fabularny, w którym Sonny krzycząc wybiega z domu, a następnie gracz przejmuje stery nad postacią, wsiada do samochodu i ściga Sonny’ego aż do rogatek – następuje kolejny przerwani, w którym Sonny jest już na rogatekach i za chwilę zginie.

Wypełnianie elips pozwoliło na względną swobodę kreacji przy jednoczesnym niewykraczaniu poza obręb świata przedstawionego filmu. Tworzenie nowych elementów nadal wymagało wiele ostrożności i uwagi. W wymienionych niżej przykładach widać, jak tworzone były takie elementy i jak wydarzenia zaczerpnięte z filmu musiały zostać zmodyfikowane, by dać się z nimi połączyć.

Celem gry jest zdobycie pozycji dona Nowego Jorku. Aby to osiągnąć, trzeba wykonać wszystkie misje wątku głównego (pokrywającego się mniej więcej z fabułą filmu), misje poboczne, takie jak

²⁷ Czas gry jest połączeniem zaprojektowanego tempa gry, z indywidualną rozgrywką każdego gracza. Zob. M.J.P. Wolf, *Time in the Video Game*, [w:] *The Medium of Video Game*, ed. M.J.P. Wolf, University of Texas Press, Austin 2001.

zabójstwa na zlecenie, przysługi, wymuszanie haraczy oraz przejęcie interesów w mieście – melin, magazynów. Gra opiera się więc na narracji rozproszonej²⁸ – pozwala na swobodne poruszanie się po mapie oraz samodzielne decydowanie o momencie rozpoczęcia różnych misji. Wraz z postępem w głównej linii fabularnej postać awansuje w mafijnej hierarchii. Z tego powodu twórcy nie mogli dać graczowi możliwości wcielenia się w jedną z postaci filmu – musiał to być ktoś, kto wywalczył swoją pozycję od początku. Dzięki temu gracz mógł zapoznać się ze światem – do końca, i to „własnymi pięściami”. Żaden z bohaterów już obecnych w historii do takiej roli się nie nadał, dlatego jako postać grywalna został wprowadzony nowy – Aldo Trapani. Pociągnęło to za sobą potrzebę stworzenia kolejnej strategii, która pomogła łączyć nowe elementy z zastanymi. Oparta jest ona na logice typu „bohater przez cały czas tam był, ale widzowie go nie zauważyli”. W trakcie ważnych wydarzeń, które znane są z filmu, Aldo podgląda przez okno, podsłuchuje pod drzwiami, siedzi przy stoliku obok, stoi za kimś albo po przeciwnej stronie ulicy, zachodzi wroga od drugiej strony. Czasem jest umiejscowiony tam, gdzie nikogo wcześniej nie było, czasem jest na miejscu filmowego statysty czy bohatera drugoplanowego. Kiedy w końcu zostaje awansowany na wysokie stanowisko *caporegime*, ma to utrzymać w tajemnicy. W innym wypadku treść gry klóciłaby się z treścią filmu.

Przerywniki fabularne naśladujące sceny z filmu na pierwszy rzut oka wydają się niemal identyczne – podobne zdjęcia, montaż, ale są zrobione „z użyciem” wirtualnej kamery i w postaci animacji komputerowej. Nowe, tworzone na potrzeby gry sceny również starano się utrzymać w podobnej do filmu estetyce. Na przykład gdy Seraphina prosi o pomoc Vita podczas ślubu Connie – zwłaszcza dzięki sposobowi fotografowania scena pasuje do całej serii podobnych, również prezentujących interesantów, których prośbom Ojciec Chrzestny nie może odmówić w dniu ślubu swojej córki. Żeby natomiast móc

²⁸ Zob. B. Augustynek, *Potencjał narracyjny gier wideo*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012, s. 12.

umieścić Alda w znanych scenach, potrzebna była jeszcze poza tym ich możliwie niezauważalna modyfikacja.

Scenę śmierci Luki Brasiego, który został wysłany z tajną misją, Aldo obserwuje przez okno umieszczone za barem. Bruno Tattaglia i Sollozzo stoją przy barze odwróceniem do niego plecami, a Luca znajduje się naprzeciw – po drugiej stronie baru. Gdy zostaje uduszony przez mężczyznę stojącego za jego plecami (więc przodem do baru), ten zauważa podglądającego przez okno Alda, po czym wywiązuje się strzelanina. W stosunku do sceny filmowej nastąpiło więc kilka zmian. Przede wszystkim scena ta jest o wiele krótsza, jeśli chodzi o czas projekcji – składa się z mniejszej ilości ujęć, są one krótsze i bardziej dynamicznie zmontowane. To cecha znamienne dla wszystkich przerywników fabularnych w grze. Mimo że rozgrywka jest rezygnacją z filmowej kondensacji czasu, w obrębie samych przerywników to właśnie czas filmowy jest skompresowany²⁹. W filmie, gdy Luca opada na ziemię, cała sytuacja jest jeszcze ukazana w nieco dalszym planie (co ciekawe – przez szybę przy wejściu do restauracji, co twórcy mogli uznać za zachętę do korzystania z tego samego zabiegu), następuje cięcie i kamera porzuca ją, by przejść do kolejnej sceny. Natomiast w grze akcja jest przeciągnięta poza to cięcie – ukazany w zbliżeniu morderca Luki podnosi głowę i zauważa Alda. Transformacji uległa również przestrzeń. Podczas gdy ustawienie postaci względem baru jest niezmienione, przestrzeń za barem została poszerzona i wzbogacona o okna, a przestrzeń poza barem zawężona. Wystrój restauracji został również uproszczony ze względów praktycznych (mniej pracy dla grafików). Efekt jest taki, że scena wydaje się odbywać w całkowicie innym miejscu – lecz niewiele osób to zauważy, ponieważ najważniejsze jest to, co dzieje się między bohaterami.

²⁹ Odbywa się to najczęściej w taki sposób, że dialogi słychać od pierwszej sekundy przerywnika, ale w warstwie obrazowej pokazywane są po kolei ujęcia ustanawiające i dopiero wtedy kamera przenosi się na rozmawiających, chociaż zdarzały się i takie momenty, w których pozostawała na zewnątrz budynku podczas całej rozmowy. Ujawnia to priorytety przerywników: zorientowanie w przestrzeni i spektakl realizujący się często w samym dialogu.

Zmiana perspektywy miała również znaczenie w innej scenie – próbie odbicia Toma Hagen z rąk Sollozza. Aldo musiał zejść prowadzących pertraktacje od tyłu i wtedy zacząć walkę. Przestrzeń, w której mógł się poruszać, została ograniczona przez fabułę, czyli rozkaz towarzyszącego mu w akcji Clemenzy: jeśli Aldo ujawniłby się, Sollozzo zabiłby Toma. Ilustruje to następującą zasadę: „Reguły można «ukryć» za fikcyjną sytuacją, jeśli tylko to, na co pozwalają lub nie, jest wytłumaczalne na poziomie reprezentowanego świata”³⁰.

Najbardziej dosadnym przykładem redukcji przestrzeni filmowej na potrzeby gry jest jednak scena zabójstwa Pauliego Gatto, który zdradził dona. W momencie kiedy samochód, w którym znajdują się bohaterowie, podjeżdża na miejsce egzekucji, widać zasadniczą zmianę. W filmie bohaterowie znajdowali się na drodze biegnącej przez rozległe pole trzciny, a w grze są od niego oddzieleni płotem. Modyfikacja ta zdradza charakterystyczną cechę medium gier komputerowych, czyli niezbędność reguł. W filmie Paulie zastrzelony został w samochodzie. W grze musiało jednak zostać postawione wyzwanie – na odgłos odbezpieczanego pistoletu Paulie ucieka z samochodu. Gdyby nie ograniczenie przestrzeni, wybiegłby on w puste pole – przestrzeń pozbawioną reguł. Dlatego przymus istnienia „przestrzeni opartej na regułach” wymusił z kolei zmianę w „przestrzeni zmediatyzowanej”³¹: pole trzciny odgrodzone zostało płotem, a Paulie wbiegł w znajdującą się po drugiej stronie, niewidoczną w filmie przestrzeń, wypełnioną przez twórców labiryntem kontenerów. Labirynt, na co warto zwrócić uwagę, jest emblematycznym przykładem wyzwania, jakie może stawiać przestrzeń, szczególnie w kontraście do przestrzeni pozbawionej ograniczeń.

Architektura gry miała tu wpływ również na tempo rozgrywki. Wytyczenie konkretnego, dosyć krótkiego odcinka drogi, jaką musiał pokonać awatar gracza w pogoni za ofiarą, dało mimo wszystko

30 K. Prajzner, *Narracja*, w niniejszym tomie, s. 15–36.

31 Oba terminy: zob. K. Prajzner, *Wirtualne spacery...*, s. 156–157. Autorka powołuje się na książkę Michaela Nitschego *Image, Play and Structure in 3D Game Worlds*.

stosunkowo podobny do filmowego efekt szybkiej egzekucji. Przekłada się to na teorię Nitschego dotyczącą zależności czasu w grach od jej przestrzeni: „Nic dziwnego, że projektanci map w grach dostosowują się do zasad architektonicznych i widzą odległości jako elementy regulowania tempa (*timing*)”³².

Różnice w sposobach kreowania czasu w filmie i grach ujawniają się w zmianach, które zaszły w przedstawieniu kulminacyjnej sekwencji filmu. W dziele Coppoli przeprowadzona jest ona w akcji symultanicznej, zestawiającej scenę chrztu dziecka ze zmasowaną akcją brutalnego likwidowania rywali rodziny Corleone. Zamordowani zostali donowie czterech nowojorskich rodzin mafijnych oraz Moe Green stojący na drodze do przejęcia wpływów w Las Vegas. Ujęcia przedstawiające egzekucje zestawiane były z przyjmowaniem chrztu przez Michaela – metaforycznym „ślubowaniem agresji”. Od razu po zakończeniu uroczystości, na schodach kościoła, Michaelowi zostaje wyszeptana informacja o wykonaniu jego rozkazów.

Chociaż w filmie zabójców było kilku, w grze służyli oni jedynie za przewodników, bo wszystkie morderstwa miał wykonać Aldo. Moe Green zabity został przez niego we wcześniejszej, osobnej misji, więc do wyeliminowania pozostali czterej donowie. W ten sposób z sześciu przeplatających się wątków powstały dwa. Ułatwiło to nieco ich synchroniczne prowadzenie, chociaż efekt budzi wątpliwości.

Aldo znów zachodzi ofiary od przeciwnej strony, ale to on strzela – znajduje się wewnątrz windy albo na zewnątrz budynku, bądź zastępuje statystę. Zabójstwo dona Barziniego jest przedłużone, najpierw zostaje on tylko zraniony i ucieka, by Aldo mógł się z nim zmierzyć na osobności. Egzekucja poprzedzona jest retrospekcją z zapowiedzią zemsty. To zakończenie wątku, który napędzał fabułę. Aldo musi jeszcze uciec przed policją i zameldować Michaelowi o sukcesie, zajmując filmowe miejsce statysty na schodach kościoła.

Kwintesencją filmowej sceny było zestawienie kontrastujących ujęć, a wrażenie równoczesnego przebiegu akcji uzyskano dzięki

³² M. Nitsche, *Mapping Time in Video Games*, [w:] *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, Tokyo 2007, s. 147.

szybkemu, rytmicznemu tempu montażu. W grze nie można było sobie pozwolić na rezygnację z tego pamiętnego zabiegu. Różnice w proporcjach pomiędzy poszczególnymi wątkami były jednak ogromne – wątek chrztu przedstawiony był tylko w przerywnikach filmowych, które są wręcz „kondensacją filmowej kondensacji” czasu, zaś wątek zabójstw nie dość, że zawierał się w rozgrywce zbliżającej się do czasu rzeczywistego, to jeszcze była ona poprzepłataną swoimi własnymi przerywnikami. Wrażenia, jakie wywołuje oglądanie akcji symultanicznej, próbowano zatem osiągnąć inną drogą. Już od momentu pierwszego przerywnika, w którym przed kościołem Michael wydaje Aldowi rozkaz zabicia donów, na ekranie pojawia się licznik odmierzający czas, a przy nim nazwisko pierwszej ofiary. Miało to wymusić pośpiech i całkowite skupienie uwagi na wykonywanej misji. Na każdy zamach gracze mieli po trzynaście minut, ale zazwyczaj wystarczało im niecałe siedem, czyli około połowy wyznaczonego czasu. Ten nadmiar budzi wątpliwości, bo czas nie stanowił tu żadnego wyzwania, więc licznik wydawał się zbędny. Rozwiązanie tej zagadki ukazało się po zsumowaniu poszczególnych segmentów. Od zlecenia do zameldowania o jego wykonaniu upłynąć miało 61 minut³³ („miało”, ponieważ tak chcieli twórcy, wyznaczając limity czasowe przy grywalnych momentach, ale nie przekładało się to na faktyczną rozgrywkę). Twórcy założyli zatem, że w rzeczywistości taka uroczystość mogła trwać około godziny, Aldo miał zaś zjawić się chwilę po jej zakończeniu. Czas w tej misji mógł pokrywać się bezpośrednio z rzeczywistym czasem fizycznym, gdyby gracz uśmiercał każdą ofiarę na sekundę przed upłynięciem wyznaczonego czasu, przy czym musiałoby to przecież samo wypłynąć z rozgrywki. Można

³³ Cztery zamachy po trzynaście minut każdy daje razem pięćdziesiąt dwie minuty. Scena zlecenia zamachu trwała około czterdziestu sekund. Przerywniki wprowadzające plan zamachu wyniosły minutę (cztery po piętnaście sekund). Przepleciony wątek chrztu trwał razem około półtorej minuty (cztery po dwadzieścia sekund). Rozprawienie się z Barzinim trwało dwadzieścia sekund. Następnie przez dwie i pół minuty trzeba było uciekać przed policją. Wtedy pozostało już tylko w ciągu trzech minut wrócić do kościoła.

by więc utrudnić zadanie tak, że limit czasu rzeczywiście stanowiłby wyzwanie, a gracz osiągałby cel w ostatnich sekundach. Przez częste powtarzanie wyniku z niepowodzenia graczy naraziłoby to jednak ważne elementy fabularne misji na rozmycie. Zatem mimo konsekwencji w tworzeniu tej misji – czas płynął na liczniku nawet wtedy, gdy pojawiał się ekran ładowania – plan założony przez twórców nie był przez graczy realizowany, bo udawało im się skończyć zamachy zbyt wcześnie. Samo synchroniczne przeprowadzenie dwóch wątków było zrozumiałe, ale w wirze rozgrywki można było o tym drugim chwilami zapomnieć. Wynika to z ogromnej różnicy między czasami ich prezentacji – około dwóch minut przeznaczono na wątek chrztu i aż około czterdziestu (choć zależy to od indywidualnego tempa gracza) na wątek zabójstw. Gdyby gracze realizowali zamysł twórców, byłoby to aż pięćdziesiąt dziewięć minut. Pod tym względem daleko zatem było grze do równego rytmu filmu. Sama świadomość uciekającego czasu zwiększyła tempo, czym nieco łagodziła dysproporcje.

Najbardziej jaskrawy przykład „udaremnienia” elipsy powstał podczas transponowania kultowej sceny „propozycji nie do odrzucenia”, czyli hollywoodzkiego producenta Woltza odnajdującego we własnym łóżku odciętą końską głowę.

Już na początku filmu widzowie dowiadują się z opowieści Michała, czym jest „propozycja nie do odrzucenia”. Zwrot ten jest ponownie przywołany, gdy „ojciec chrzestny” obiecuje interweniować w sprawie Johnny’ego Fontane’a. Następnie widzowie towarzyszą Tomowi w wycieczce do Hollywood i odwiedzinach w willi Woltza. Tam producent pokazuje, jak bardzo zależy mu na jego cennym koniu. Napięcie jest chwilowo rozładowane, by w trakcie kolacji znów wzrosnąć – Woltz odmawia zaangażowania Johnny’ego do swojego filmu i wyrzuca Toma. Następuje kolejne, pozorne wyciszenie, ponieważ widzowie wiedzą, że sytuacja jest groźna – jest ranek, kamera najpierw obserwuje willę z zewnątrz, po czym przenosi się do sypialni Woltza. Ten budzi się i znajduje na pościeli krew. Powoli zsuwa kołdrę, ukazując coraz więcej krwi i w końcu odnajduje odcięty koński łeb. Zaczyna rozpaczliwie krzyczeć. Kamera znów przenosi się na zewnątrz budynku, a krzyk jest nadal słyszalny.

Zastosowana w tym miejscu elipsa miała za zadanie zaskoczyć widzów – mimo że, jak twierdzi Płażewski, jest ona odwrotnością suspensu³⁴, wprowadzenie jej tutaj, polegające na porzuceniu sceny zaraz po wyrzuceniu Toma, sprawiło, że napięcie wzrosło jeszcze bardziej. Widzowie, którzy w napięciu czekali na rozwiązanie konfliktu, zostali porażeni mimo wszystko niespodziewanym rozwiązaniem.

W grze akcenty zostały nieco inaczej rozmieszczone, a suspens uzyskany inną metodą. Gdy Tom i Woltz jedzą kolację, Aldo i Rocco czekają przy samochodzie i kolejny raz obserwują scenę przez okno, zerkając przy tym na licznych ochroniarzy. Gdy filmowiec wyrzuca Toma, ten spogląda na swoich współpracowników i kiwa przecząco głową. Następuje cięcie – jest już noc, a Rocco i Aldo dostają się na teren posiadłości przeskakując przez płot, po czym rozpoczyna się rozgrywka. Mężczyźni muszą dostać się do stajni, unikając wykrycia przez ochroniarzy. Po drodze Rocco opowiada Aldowi o tym, że Woltz uwielbia jednego ze swoich koni (jest to element narracyjny *in-game*, a nie przerywnik). Już w stajni Rocco wychodzi z boku z czymś zawiniętym w materiał, z którego sączy się krew. Teraz muszą się przedostać do domu, a gdy napotkają na samotnych strażników, Aldo musi ich zabić, zanim upłynie czas na liczniku, bo wtedy zostanie wszczęty alarm. Gdy już Aldo i Rocco przedostają się do domu, sprawa komplikuje się jeszcze bardziej, bo poza strażnikami krążą po nim „niewinni ludzie”, czyli służba. Ich nie można zaatakować, ukrywanie się i przemykanie za ich plecami staje się więc trudnym zadaniem. Do sypialni Woltza Rocco wchodzi sam. Następnie zaczyna się przerywnik ukazujący poranek. Znowu willa jest ukazana z zewnątrz, przy akompaniamencie nerwowego, charakterystycznego tematu muzycznego, ale od pierwszej sekundy słychać odbijający się echem krzyk. Dopiero wtedy kamera zastaje Woltza siedzącego już na łóżku, krzyczącego i wpatrującego się w osobliwy podarunek.

W grze wiadomo zatem od samego początku to, czym widzowie filmu zostali najgłębiej wstrząśnięci. Nawet gdyby twórcy zdecydo-

³⁴ Zob. J. Płażewski, *Język filmu*, s. 265.

wali się tak poprowadzić narrację, by znalezisko było dla graczy zaskoczeniem, makabryczny widok końskiego łba w formie animacji komputerowej nie miałby tak silnego oddziaływania, jak ten sfilmowany. Twórcy starali się, podobnie jak w scenie chrztu, uzyskać filmowy efekt emocjonalny, ale przy pomocy środków zastępczych. Napięcie znów uzyskane jest dzięki umieszczeniu aktywnego gracza na pozycji pasywnego widza i nakazania mu wyczekiwania w bezruchu. Frome i Smuts wskazują na wykorzystanie tego efektu w grach należących do gatunku tak zwanych „skradanek”, w których głównym zadaniem gracza jest przejście misji, pozostając w ukryciu i atakując z zaskoczenia. Ten typ rozgrywki zaproponowany w omawianym fragmencie gry wzbogacono jeszcze o stoper (*timer*), który „ogranicza graczowi kontrolę nad sytuacją i wymusza decyzję”³⁵. Jeśli gracz był już konfrontowany ze strażnikiem, musiał działać szybko, bo gdyby nie zdążył go zabić, zostałby wykryty, a zakończona niepowodzeniem misja musiałaby rozpocząć się od nowa. Stawka była więc wysoka, a groźba negatywnego rozwiązania bliska, co wzbudzało strach³⁶. Te metody tworzenia suspensu wewnątrz rozgrywki były więc dane graczowi w zamian za odebrane zaskoczenie, które powinno się pojawić dopiero pod koniec sceny, w jej rozwiązaniu.

Adaptacja *Ojca chrzestnego* była ściśle związana z filmowym pierwowzorem, ale o wyborze scen, które miały być umieszczone w grze w formie przerywników nie decydowała ani ich istotność dla całości filmu, ani intensywność semantyczna, mogąca wprowadzić najwięcej informacji, lecz ich kultowość. Traktowano je jak spektakl – znane kwestie musiały zostać wypowiedziane, gesty wykonane, akcje przeprowadzone. Między nie wkomponowano bohatera, który stanowi „sumę statystów” filmu – mógł być więc wszędzie. Żeby jego wątek mógł zostać płynnie przeprowadzony, wykorzystano nieokreśloność filmowych elips, które w grze najczęściej rekonstruowane były w formie rozgrywki. Aby dało się te wszystkie elementy połączyć, sceny nie mogły zostać przytoczone dosłownie, lecz

35 J. Frome, A. Smuts, *Helpless Spectators...*, s. 22.

36 *Ibidem*, s. 29.

ze zmianami, które często wynikały też z tego, że nie dałoby się ich wpisać w reguły gry – przestrzeń uległa zatem transformacji, została ograniczona przez fabułę albo architekturę gry, zmienione zostały punkty widzenia. Manipulacje przestrzenią pociągnęły za sobą także zmiany w czasie – skondensowany czas filmu musi zostać w grze rozciągnięty w formę rozgrywki, ale z drugiej strony ładunek fikcji musi być dawkowany w szybkim tempie, by nie zanudzić gracza. Większość udaremnionych elips występowała jednak w funkcji użytkowej – gra ukazywała to, czego nie chcieli oglądać widzowie filmu. Udaremnione elipsy w funkcji stylistycznej próbowano graczom na różne sposoby rekompensować. Interaktywność zaś pojawia się w tych samych momentach obu tekstów – w filmie dzięki elipsom, zachęcającym widza do współdziałania w interpretacji, w grze dzięki potencjalnej zawartości filmowych elips urzeczywistniającej się w interaktywnej rozgrywce. Okazuje się zatem, że film odrzuca te aspekty, które medium gier komputerowych sobie ceni – i na odwrót. Jeśliby więc pozbyć się w tej grze elementów, które, wnosząc najwięcej fikcji, rozbijają rozgrywkę – czyli przede wszystkich przerywników filmowych – otrzymałoby się negatyw filmu.

Bibliografia

- Augustynek B., *Potencjał narracyjny gier wideo*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012.
- Blanchet A., *The Real Data Behind Movies Becoming Video Games*, http://www.gamasutra.com/view/feature/168018/the_real_data_behind_movies_.php (dostęp: 19.06.2013).
- Eco U., *Lector in fabula. Współdziałanie w interpretacji tekstów narracyjnych*, tłum. P. Salwa, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1994.
- Frome J., A. Smuts, *Helpless Spectators: Generating Suspense in Videogames and Film*, „TEXT Technology” 2004, no. 1, s. 13–34.
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.

- Juul J., *Games Telling Stories? – A Brief Note on Games and Narratives*, „Game Studies” 2001, vol. 1 (1), July, <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/> (dostęp: 19.06.2013).
- Juul J., *Time to Play – An Examination of Game Temporality*, <http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/> (dostęp: 19.06.2013).
- King G., *Die Hard/Try Harder. Narrative, Spectacle and Beyond, from Hollywood to Videogames*, [w:] *ScreenPlay Cinema/Videogames/Interfaces*, eds. G. King, T. Krzywinska, Wallflower Press, London 2002.
- King G., T. Krzywinska, *Computer Games/Cinema/Interfaces*, [w:] *Computer Game and Digital Cultures Conference*, ed. F. Mäyrä, Tampere University Press, Tampere 2002.
- Nitsche M., *Mapping Time in Video Games*, [w:] *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, Tokyo 2007.
- Pitrus A., *Miejsca zabawy. O przedstawieniach przestrzeni w grach wideo*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012.
- Plaźewski J., *Język filmu*, Książka i Wiedza, Warszawa 2008.
- Prajzner K., *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2009.
- Prajzner K., *Wirtualne spacery. Struktury przestrzenne w grach komputerowych*, „Kultura Współczesna” 2010, nr 3, s. 151–163.
- Wolf M.J.P., *Time in the Video Game*, [w:] *The Medium of Video Game*, ed. M.J.P. Wolf, University of Texas Press, Austin, 2001.
- Wolf M.J.P., *World Gestalten: Ellipsis, Logic, and Extrapolation in Imaginary Worlds*, „Projections” 2012, vol. 6 (1), Summer, s. 123–141.

Źródła internetowe:

- <http://www.ea.com/the-godfather-the-game> (dostęp: 20.08.2019).
- <http://www.foxnews.com/story/0,2933,152855,00.html> (dostęp: 20.08.2019).
- http://www.gamasutra.com/view/feature/130005/survival_of_the_family_the_saga_.php (dostęp: 20.08.2019).

Kamil Jędrasiak

Samoświadomość gier wideo

Stwierdzenie, że gry wideo adresowane są do graczy, razi oczywistością. Jeśli jednak opatrzymy je stosownym komentarzem, uwzględniając konkretny kontekst sformułowania podobnego spostrzeżenia, jak również precyzyjnie dookreślimy przedmiot, którego ono dotyczy (tym samym wyróżniając określony typ gier oraz graczy spośród ich ogółu), można dojść do interesujących wniosków. Oto bowiem warto zaznaczyć, że rzeczzone medium – podobnie zresztą, jak miało to miejsce w przypadku mediów wcześniejszych – zdążyło już zrodzić szereg tekstów, które komentując swój zmediatyzowany charakter (np. poprzez obnażanie swojej „growości”, autotematyczne ukazywanie gier w świecie przedstawionym czy łamanie schematów narracyjnych), przejawiają wyraźną autoreferencyjność¹. Innymi słowy, niektóre gry poza tekstualną warstwą znaczeniową

¹ W niniejszym tekście terminy takie jak autoreferencyjność/autoreferencja, samoświadomość, samozwrotność czy autotematyzm pojawiają się w formie synonimów. Warto wszakże zaznaczyć, że wywodzą się one z różnych porządków i w innych kontekstach różnice pomiędzy ich znaczeniem mogłyby się okazać istotne. Na potrzeby prowadzonego w tym rozdziale wywodu ich pokrewieństwo semantyczne pozwala stosować je jednak naprzemiennie jako różne określenia odwołujące się do tego samego typu praktyk kulturowych.

operują również pewnymi sensami na poziomie metatekstualnym – są (przy okazji lub przede wszystkim) „grami o grach” albo „grami o growości”. Aby jednak takie znaczenia były czytelne w sposób optymalny, ich docelowymi użytkownikami powinny być osoby dobrze zaznajomione z szerokim wachlarzem gier. Tym samym bycie graczem – w rozumieniu uwzględniającym doświadczenia i kompetencje medialne (*video game player*), a niekoniecznie identyfikację społeczno-kulturową (*gamer*) – umożliwia odczytanie znaczeń, które dla nie-graczy nie będą zrozumiałe. Można więc przyjąć, że założenie, wedle którego konkretne rodzaje – bądź też ogólniej: przykłady – gier wideo kierowane są do osób doświadczonych w graniu², jest słuszne. Rzecz jasna, mam tu na myśli grupę docelową, odbiorców implikowanych. Sama rozgrywka w te gry nie musi wcale być całkowicie niemożliwa dla użytkowników niezaznajomionych z innymi tytułami, ale wiedza i kompetencje gracza dysponującego już pewnym „medialnym obyciem” umożliwiają pełniejsze zrozumienie wartości naddanej wpisanej w dane utwory.

Moment, w którym dany artefakt kultury obnaża i stawia w centrum uwagi, a więc tematyzuje swój tekstualny czy medialny charak-

² Celowo nie podaję konkretnych ram, w których mieściłoby się owo „doświadczenie w graniu”. Określenie precyzyjnych kryteriów pozwalających na odróżnienie graczy doświadczonych od niedoświadczonych jest bowiem niemożliwe z uwagi na wiele czynników, takich jak wariacyjność sposobów angażowania się użytkowników w proces rozgrywki, zróżnicowanie przebiegów procesów gromadzenia wiedzy i kompetencji związanych z doświadczeniem grania oraz szereg innych aspektów subiektywizujących to doświadczenie. Uważam jednak, że sama kategoria jest istotna i użyteczna, a rozmyty charakter jej granic wiąże się z wewnętrzną skalarnością, a nie brakiem semantycznej swoistości. Swoistość tę wyznaczałoby mianowicie rozeznanie w schematach narracyjnych (fabularnych, gatunkowych i konwencjonalnych), intuicyjna orientacja w znormalizowanych rozwiązaniach interfejsowych czy umiejętność łatwego rozpoznawania innych elementów typowych dla gier wideo. Skalarność oznacza zaś różne stopnie zaznajomienia z każdym z tych aspektów i zróżnicowanie doświadczeń (np. w kwestii liczby gier znanych danemu graczowi).

ter, wiąże się nierozzerwalnie z odmiennym spojrzeniem na ów artefakt. Interpretacja sensów zawartych w świecie diegetycznym³ (a zatem przedmiotowym korelacie semantycznej warstwy wypowiedzi bądź reprezentacji) ustępuje bowiem wówczas pierwszeństwa refleksji wokół samej wypowiedzi bądź reprezentacji. Rozważania nad treścią w ramach diegezy⁴ zostają więc uzupełnione, a może wręcz zdominowane przez rozważania nad sposobami przedstawiania świata, środkami wyrazu, stylem, formą etc. Kiedy atencja użytkownika zwrócona jest na szereg zagadnień związanych z tekstualnością lub medialnością, kontakt z danym fenomenem wkracza na poziom *meta*, co z kolei wpływa na – a wręcz w odmienny sposób kształtuje – doświadczenie⁵ towarzyszące temu kontaktowi, zachodzące w relacji rzeczowego użytkownika z owym fenomenem.

Zaproponowany powyżej model opisu metatekstualności/metamedialności, będącej efektem autoreferencyjnego zwrotu, wbrew

3 Kategorię „świata diegetycznego” przyjmuję tu jako bardziej inkluzywny zamiennik dla kategorii „świat przedstawiony”. Ten ostatni stosowałbym bowiem raczej w przypadku mediów nieinteraktywnych, opartych jedynie na opisie lub reprezentacji wizualnej. Termin „świat diegetyczny” odnosiłby się w tym rozumieniu również np. do światów gier wideo. Kategoria ta pozwala również odróżnić istotne m.in. dla gier rozróżnienie na przestrzeń diegetyczną a niediegetyczną ekranową przestrzeń graficznego interfejsu użytkownika (a więc komunikatów adresowanych do gracza, niebędących częścią świata gry). Por. P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.

4 Kategorię diegezy/świata diegetycznego stosuję za: M.J.P. Wolf, *Narrative in the Video Game*, [w:] *The Medium of Video Game*, ed. M.J.P. Wolf, University of Texas Press, Austin 2001.

5 W zależności od rodzaju fenomenu, z którym mamy do czynienia, doświadczenie to można (lub nie) określić mianem odbiorczego. W przypadku tekstów zakładających „aktywne” użytkowanie zamiast „biernego” odbioru określenie doświadczenia użytkownika mianem doświadczenia odbiorczego byłoby niedopowiedzeniem. Z reguły charakter doświadczenia towarzyszącego świadomemu kontaktowi z tekstami kultury ma jednak znamiona doświadczenia estetycznego.

pozorom nie zakłada jednak, że sama „treść” nie jest ważna. Wręcz przeciwnie, to właśnie ona (a właściwie jej układ, uporządkowanie) stanowi zwykle nośnik sensów z poziomu *meta*; to za jej sprawą można zauważyć określone schematy, będące przedmiotem komentarza twórców danego samozwrotnego artefaktu.

Paranoja awatara. Max Payne jako postać świadoma swojej fikcyjności

Jednym z powszechnie znanych, wielokrotnie już komentowanych przykładów takiego zabiegu w grze wideo, jest pewna słynna scena z przebojowego tytułu studia Remedy Entertainment, *Max Payne*. W trakcie rozgrywki parokrotnie pojawiają się sekwencje, w których tytułowy bohater przeżywa dziwne, oniryczne wizje. Psychedeliczny charakter tych fragmentów gry znajduje wprawdzie uzasadnienie fabularne, aczkolwiek jedno rozwiązanie twórców jawi się szczególnie interesującym w kontekście rozważań podjętych w niniejszym opracowaniu.

Otóż, kiedy sterowany przez gracza Max (wspomniane niepokojące momenty są w pełni grywalne, interaktywne) dociera do płonącego pokoju, na biurku znajduje list oraz telefon. Aktywacja przy rzeczonym liście przycisku przypisanego w opcjach sterowania do komendy „akcja” uruchamia przerywnik fabularny utrzymany w konwencji typowej dla wielu fragmentów tej gry – sekwencję montażową z komiksowymi planszami opatrzonymi komentarzem głosowym wypowiedzianym przez samego bohatera w trybie *voice over*⁶. W scenie ukazanej w przerywniku gracz jest świadkiem dokonywanej przez Maksa lektury wspomnianego, za-

⁶ Stylistycznie owo akustyczne rozwiązanie przypomina analogiczną formę komentarza narracyjnego stosowaną powszechnie w kinie *noir*, co uznać można za dobry przykład remediacji teź filmowej konwencji w ramach gry (połączonej wszakże z remediacją estetyki komiksowej).

adresowanego do niego listu, z którego treści wynika, iż bohater znajduje się w powieści graficznej, w komiksie. Tym samym jako postać uświadamia sobie gorzką prawdę o swoim fikcyjnym jestestwie, dodatkowo komentując specyficzny komiksowy sposób przedstawiania historii: „Cała moja przeszłość to pofragmentowane kadry (stopklatki). Słowa zawieszone w powietrzu jak balony”. Zarazem dla gracza stanowi to pierwszy wyrażnie antyimmersyjny komunikat, podsycający poczucie zmieszania związanego z psychodeliczną wymową całego fragmentu gry, w którym sekwencja ta się rozgrywa.

Następny podobny komunikat pojawia się chwilę później, kiedy po przejściu do sąsiedniego pomieszczenia okazuje się, że jest ono bliźniaczą kopią poprzedniego. Również sytuacja, w której znajduje się Max, oraz czynności przewidziane do wykonania stanowią iterację czy też paralelizm względem celów i sekwencji wydarzeń z poprzedniego pokoju. Różnice pojawiają się natomiast w linii dialogowej. Decydując się na odczytanie listu, gracz konfrontuje bohatera z kolejną szokującą informacją. Dowiaduje się on bowiem, że znajduje się w grze komputerowej. Podobnie jak w przypadku wcześniejszej scenki rozgrywającej się w poprzednim pomieszczeniu komentowano specyfikę „komiksowości”, tak i tym razem głosem bohatera skomentowane zostają cechy charakterystyczne dla danego medium – konkretnie zaś gry, w której Max bierze udział: „Statystyki dotyczące broni wiszące w powietrzu, migające w kącie mojego oka. Niekończące się powtórki aktu strzelania, czas zwalniający, by pokazać moje ruchy. Paranoiczne poczucie, że ktoś kontroluje każdy mój krok”. W ten sposób zaakcentowane zostają między innymi poszczególne elementy graficznego interfejsu użytkownika, co samo w sobie uznać można za gest utrudniający, a wręcz uniemożliwiający dalszą immersję względem świata diegetycznego.

Co więcej, jako że owe elementy stają się w tym momencie widoczne dla samego bohatera, będącego przecież fikcyjną postacią-awatarem sterowanym przez gracza, granice ontologiczne rzeźbionego świata diegetycznego zostają przekroczone. Ekranowe

komunikaty systemowe adresowane do gracza⁷, uznawane dotąd za wyłączone z *diegezy* – a więc zaliczające się do poziomu mechaniki gry, jej zasad tudzież poetyki medium, nie zaś do historii konstruowanej w narracji – stają się zauważalne „od środka”, z poziomu fikcjonalnej rzeczywistości, w której rozgrywa się akcja. To jednak nie wszystko. Wypowiedź Maksa obnaża wszak również sam schemat rozgrywki oraz obecność gracza. Tym samym auto-referencyjność gry dopełnia się w sposób porównywalny z przełamywaniem czy też burzeniem „czwartej ściany”⁸, postulowanym i popularyzowanym między innymi w teatrze brechtowskim.

Choć rozmaite zabiegi autoreferencyjności zostały opisane w odniesieniu do teatru i innych sztuk oraz mediów, stosunkowo niewielu badaczy podjęło się opracowania podobnej tematyki w kontekście gier wideo. Na gruncie polskim wskazać można przede wszystkim na dotyczące wybranych aspektów tej problematyki rozważania Piotra Kubińskiego nad zaproponowaną przez niego kategorią emersji, rozumianą jako przeciwieństwo zmysłowej (tudzież umysłowej) *immersji*, „wynurzenie się” z fikcjonalnego świata⁹.

Specyfika gier komputerowych wydaje się natomiast szczególnie interesująca dla rozwinięcia refleksji nad samozwrotnością w kontekście osoby biorącej udział w rozgrywce. Z uwagi na aktywny i angażujący charakter praktyk uczestniczących, takich jak użytkowanie gry, sensory budowane za sprawą autoreferencyjności dotyczyć mogą bezpośrednio gracza i jego decyzyjności. Retorycz-

⁷ Por. P. Kubiński, *Znakowy charakter graficznych interfejsów użytkownika w grach wideo*, „Przegląd Humanistyczny” 2013, nr 4.

⁸ Proces polegający na zniesieniu symbolicznej granicy wirtualnie oddzielającej widzów od aktorów na deskach teatru tudzież – w kontekście mediów ekranowych – widzów lub graczy od postaci widocznych na ekranie. Inicjacją tego procesu jest każda sytuacja, w której dana fikcyjna postać zdradza swoją świadomość faktu, iż jest obserwowana przez widza/gracza lub że jest postacią fikcyjną.

⁹ Por. P. Kubiński, *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media” 2014, nr 4.

ny potencjał tego typu zabiegów w tekstach interaktywnych pozostaje więc wciąż niezgłębionym polem badań.

Jeśli Max Payne świadom jest swojego statusu (bohatera gry komputerowej), a świadomość ta zwerbalizowana jest w treści gry (owszem, jest: w ścieżce dźwiękowej oraz na komiksowych kadrach), to gracz zwraca uwagę na zmediatyzowany, skonwencjonalizowany charakter doświadczenia, w którym uczestniczy, co odbywa się kosztem zanurzenia w historii. Ponadto fragment „Niekończące się powtórki aktu strzelania, czas zwalniający, by pokazać moje ruchy” stanowi dla gracza pretekst do refleksji nad schematem rozgrywki, na którą składa się zestaw mechanizmów i zasad ograniczających wariacyjność działań podejmowanych przez użytkownika gry. Tematem stają się tu zarówno reguły gatunku i konwencji (strzelanie)¹⁰, jak i konkretne rozwiązania zastosowane w danej grze (manipulacje czasem)¹¹ czy wreszcie jedna z ogólnych cech doświadczenia, jakim jest granie (powtarzalność)¹².

¹⁰ Max Payne to gra, którą zaliczyć można do gatunku gier akcji z perspektywą TPP (*third person perspective*; widok trzecioosobowy, zza pleców awatara). Strzelanie nie jest, rzecz jasna, specyfiką wyłącznie tego genre'u, ale między innymi dla niego jest jedną z cech powszechnie występujących. Bez wątpienia broń palna jest natomiast nieodłącznym atrybutem bohaterów kina *noir* i *neo-noir* oraz literatury typu *hardboiled*, czyli formuł stanowiących fundamenty dla konwencji, w której utrzymana jest gra studia Remedy Entertainment.

¹¹ Zastosowany w grze *bullet time* to efekt wizualny polegający na takim spowalnianiu przebiegu akcji prezentowanej na ekranie, że widoczne stają się niezauważalne w normalnych warunkach aspekty rzeczywistości, takie jak pociski lecące po ich wystrzeleniu (stąd w nazwie słowo *bullet*, oznaczające w języku angielskim nabój), nierzadko z trajektorią ich lotu wyraźnie zaznaczoną w przestrzeni. Wprowadzony był najpierw w kinematografii, gdzie spopularyzowany został za sprawą filmu *Matrix*. Pojawia się również w grach wideo, spośród których to właśnie Max Payne zasłynął umiejętnym jego wykorzystaniem.

¹² Jedną z cech charakteryzujących doświadczenie gracza w przypadku zdecydowanej większości gier jest iteratywność. Powtarzalność schematu ludycznego wyzwania wiąże się przede wszystkim z kolejnymi próbami odniesienia sukcesu po uprzednich porażkach w ramach tego

Platformówka inna niż wszystkie. *Braid* jako gra pogrywająca ze swoją „growością”

Z innymi rodzajami gestów autoreferencyjnych mamy do czynienia w *Braid*, stworzonej przez Jonathana Blowa niezależnej platformowo-logicznej grze wideo. Jej medialna samoświadomość przejawia się przynajmniej na trzech poziomach.

Pierwszy z nich dostrzegalny jest już chwilę po uruchomieniu programu. Oto bowiem zamiast standardowego menu oczom gracza ukazuje się tytuł gry na tle dwuwymiarowej, mrocznej miejskiej przestrzeni. Na pierwszym planie widnieje natomiast zacieniona sylwetka Tima (awatara, którym przyjdzie graczowi sterować) oraz platforma o poziomym układzie typowym dla gier platformowych z przewijanym tłem, zachęcająca do ruchu w prawo w kierunku budynku, który – jak można się domyślać – jest mieszkaniem bohatera. Na ciemnym zarysie owej konstrukcji pojawia się komunikat dla gracza, wyjaśniający podstawę sterowania. Choć podobne niediegetyczne, autonomiczne komunikaty powracają w grze parokrotnie, w różnych momentach rozgrywki, to wiele elementów graficznego interfejsu użytkownika wkomponowanych zostaje w *Braid* w wybrane obiekty świata diegetycznego¹³. Nie są

samego wyzwania, co oznacza konieczność wielokrotnego rozgrywania tego samego fragmentu. Por.: B. Kłoda-Staniecko, *Wirtualne zmagania z narracją* („*Metal Gear Solid: Ground Zeroes*”), „Opcje 1.1”, <http://opcje.net.pl/bartosz-kloda-staniecko-wirtualne-zmagania-z-narracja-metal-gear-solid-ground-zeroes/> (dostęp: 31.03.2017); M.J.P. Wolf, *Time in the Video Game*, [w:] *The Medium of Video Game*.

- ¹³ Interfejsy użytkownika dzielą się na kilka odmian w zależności od przyjętych kryteriów. Przekonująca wydaje się typologia zaproponowana przez Piotra Kubińskiego, który w oparciu o dwa kryteria zasadnicze i trzy subkryteria wymienia łącznie siedem odmian interfejsów. Te elementy interfejsu *Braid*, o których mowa w tej chwili – a więc funkcjonujące poza płaszczyzną ekranu, wprowadzone do trójwymiarowej przestrzeni, niebędące częścią świata diegetycznego

to więc ani niediegetyczne nakładki¹⁴ (typu HUD¹⁵), ani diegetyczne komunikaty¹⁶.

Co więcej, w pierwszej chwili po uruchomieniu gry można odnieść wrażenie, że nie ma w niej standardowego dla większości gier menu. W rzeczywistości gra pozbawiona jest wprawdzie typowego, niediegetycznego menu startowego, gdyż zastąpione zostało ono „grywalną” przestrzenią diegetyczną, w której selekcji spośród poszczególnych światów (poziomów, które gracz zamierza rozegrać) dokonuje się poprzez ruch postaci¹⁷ w mieszkaniu Tima. Niektóre opcje dostępne są jednak z poziomu zewnętrznego, standardowego menu (w tym ustawienia techniczne, zakończenie rozgrywki czy wyjście z gry), dostępnego po wciśnięciu klawisza „Esc” na klawiaturze lub jego ekwiwalentu w przypadku innych ustawień sterowania. Choć początkowe zaskoczenie, związane z brakiem menu zaraz po uruchomieniu gry, dość szybko ustępuje z uwagi na intuicyjność konstrukcji rozgrywki, to w zestawieniu z przyzwyczajeniami graczy należy je czytać jako gest emersyjny¹⁸.

Drugi rodzaj autoreferencyjności, możliwy do zaobserwowania w *Braid*, obecny jest na poziomie opowiedzianej w grze histo-

– mieszczą się na pograniczu dwóch kategorii: interfejsów przestrzennych i semeionów. Por.: P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 184–215.

¹⁴ *Ibidem*.

¹⁵ HUD (*heads-up display*), czyli taki typ graficznego interfejsu użytkownika, w którym komunikaty kierowane do gracza widoczne są na płaszczyźnie ekranu w przypisanych im na stałe częściach tegoż ekranu.

¹⁶ P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 184–215.

¹⁷ Dobór interfejsów zastosowanych w *Braid* może wydawać się nieprzypadkowy i podyktowany chęcią funkcjonalizacji ich granicznego bytowania na poziomie przynależności/nieprzynależności do świata diegetycznego; koresponduje bowiem z niejasnym statusem ontologicznym przestrzeni, w której funkcjonuje mieszkanie bohatera, oraz wyglądającej jak niebo przestrzeni pomiędzy tym mieszkaniem a poszczególnymi światami, w których toczy się akcja.

¹⁸ Paradoksalnie, nawet pozorna diegetyzacja interfejsu teoretycznie służy zazwyczaj wzmocnieniu immersji.

rii (a zwłaszcza konstrukcji fabularnej). Dzieło Jonathana Blowa stanowi bowiem przykład inteligentnej dekonstrukcji schematów gatunkowych znanych z gier (głównie platformowych), ze szczególnym uwzględnieniem serii *Super Mario Bros.*¹⁹ oraz *Donkey Kong*. Czytelne nawiązania do tych tytułów uwidaczniają się podczas rozgrywki w *Braid* wielokrotnie. Obecność intertekstualnych nawiązań, w zestawieniu z licznymi i znaczącymi przesunięciami względem przywoływanych pierwowzorów, skłania do analitycznej refleksji nad wpajanymi graczom przyzwyczajeniami, raz jeszcze stanowiąc potencjalną przyczynę emersji.

Szczególnie interesujące pole rozważań otwiera się również w związku z tym, że intertekstualność przybiera w *Braid* formę nie tyle cytatów, co parafraz. Dotyczy to zarówno warstwy tematycznej, jak i rozwiązań mechanicznych. Zmiany względem przywoływanych pierwowzorów w pierwszym przypadku zmieniają wydźwięk sytuacji fabularnych i prowokują do pracy interpretacyjnej, w drugim natomiast zwracają uwagę gracza na design poziomów i mechanizmów rządzących rozgrywką, a więc na warstwę zasad (aspekt ludyczny), nie zaś fikcji (aspekt narracyjny). W skali całej gry skutkuje to nasilającymi się napięciami między immersją a emersją.

Przykładowo, kiedy kierowany przez gracza Tim dociera do zamku, słyszy znane z *Super Mario Bros.* kultowe zdanie: „Księżniczka jest w innym zamku”, zapisane w ramce pełniącej funkcję analogiczną do komiksowego dymku (*speech bubble*)²⁰, wypowiedziane przez jedną

19 Na poziomie estetycznym *Braid* może budzić pewne skojarzenia nie tylko z *Super Mario Bros.*, ale także z serią *Wario Land*. Nie jest to zresztą jedyne podobieństwo gry Jonathana Blowa do tego cyklu. W kontekście jednego z kluczowych twistów fabularnych w *Braid* można przypuszczać, że gra o przygodach Wario – negatywnej wszakże postaci – mogła posłużyć twórcy za źródło inspiracji. Poza tym seria *Wario Land* również była wyraźnie autoreferencyjna, aczkolwiek trzeba przyznać, że samoświadomość produkcji Jonathana Blowa jest znacznie bardziej subtelna.

20 Jest to kolejny przykład skonwencjonalizowanego rozwiązania estetyczno-narracyjnego przynależnego do poetyki jednego medium (komiks) przeniesionego do innego medium (gry wideo). Z uwagi na

z postaci niegrywalnych. Poprzedzone zostaje ono jednak nie podziękowaniem – jak miało to miejsce w oryginale, gdzie wypowiadający te słowa Toad dziękował Mariowi za pokonanie jednego z fałszywych wcieleń głównego antagonisty gry, Bowsera – a przeprosinami, wyrażami żalu lub współczucia (*I'm sorry*). W tej postaci kultowe zdanie funkcjonuje w dyskursie fanowskim graczy²¹, niejako w oderwaniu od pierwotnego kontekstu, w charakterze swoistego memu²². Wprowadzenie go do swojej gry przez Jonathana Blowa jest więc cytatem fanowskiej parafrazy.

Z intertekstualnością wiąże się też trzeci rodzaj autoreferencyjności zastosowany w *Braid*. Jeden z etapów rozgrywki pojawiających się w grze, z uwagi na organizację przestrzeni i trasę, której pokonanie jest zadaniem bohatera, daje się odczytać jako nawiązanie do gry *Donkey Kong*²³. Podobnie jak w przypadku pozostałych etapów

powszechność stosowania dymków komiksowych w grach komputerowych – *speech bubbles* na stałe wpisały się w paletę środków wyrazu języka gier (zwłaszcza tych pozbawionych wypowiedzi w ścieżce audialnej) – nie należy jednak traktować tego zabiegu jako znaczącego nawiązania do komiksu. Jakkolwiek mamy bowiem do czynienia z aktem remediującym, to jest on znacznie bardziej „przezroczysty”, niż ma to miejsce np. w przypadku gry *Max Payne*.

21 Por. wpis „But Our Princess is in Another Castle”, „Know Your Meme”; <http://knowyourmeme.com/memes/but-our-princess-is-in-another-castle> (dostęp: 01.04.2017).

22 Mem – w kontekście kultury i mediów mem to rodzaj kulturowego replikatora, czyli jednostki informacji, która replikuje się i rozprzestrzenia bez wyraźnego wzorca, przekazywana przez ludzi różnymi kanałami (np. przez internet) zarówno wertykalnie (między pokoleniami), jak i horyzontalnie (między członkami tego samego pokolenia). Termin został wprowadzony do dyskursu przez Richarda Dawkinsa w książce *Samolubny gen*. W przeciwieństwie do genów memy są jednak podatne na większe lub mniejsze modyfikacje w trakcie replikacji i powielania, czego egzemplifikację stanowią nieprecyzyjne przywołania kultowych fraz czy wariacyjne wersje memów internetowych. Por.: R. Dawkins, *Samolubny gen*, tłum. M. Skoneczny, Prószyński i S-ka, Warszawa 2012.

23 Por.: S. Totilo, *‘Braid’ Challenges Meanings of Life, ‘Mario’ Coins; Xbox 360 Price Drop; Gamer Homophobia & More, in GAMEFILE. Also:*

gry Jonathana Blowa, również temu poziomowi przypisany jest konkretny zestaw reguł dotyczących specyficznych relacji pomiędzy upływem czasu a ruchem w przestrzeni. Kiedy Tim przemieszcza się w prawo, wydarzenia rozwijają się zgodnie z określoną, starannie oskryptowaną sekwencją, w zaplanowanej z góry kolejności. Gdy bohater przemieszcza się w lewo, czas dla większości pozostałych obiektów się cofa, a więc ruch w ramach tej oskryptowanej sekwencji zostaje odwrócony – obiekty spadające lecą ku górze, te uprzednio wędrujące w prawo zaczynają iść w lewo i odwrotnie. W sytuacji, w której Tim stoi w miejscu bądź przemieszcza się po osi pionowej, reszta świata się nie rusza. Wyjątek stanowią jedynie wybrane, migocące obiekty, które poruszają się zgodnie z przypisaną im sekwencją niezależnie od przemieszczania się bohatera oraz ruchu bądź bezruchu reszty obiektów.

Implementacja tego jednego rozwiązania mechanicznego wpływa znacząco na charakter rozgrywki i taktykę gry konieczną do jej ukończenia. Pomaga to docenić precyzję, z jaką zaprojektowano dany poziom, oraz reguły gry, a także zestawić je z ich odpowiednikami w przywoływanej grze Nintendo. Intertekstualne „powtórzenie” służy zatem nie tyle bezrefleksyjnemu powieleniu innego rozwiązania, co jego kreatywnemu, innowacyjnemu przetworzeniu, a tym samym dekonstrukcji realizowanego w nim schematu.

Szkatułkowe zagrywki. Kiedy gracz i jego awatar grają w te same gry

Ostatnim rodzajem samozwrotności gier wideo, na który chciałbym zwrócić uwagę, jest zastosowanie konceptu gry w grze. Polega on na zbudowaniu takiej sytuacji narracyjnej, w której w świecie diege-

California Violent Video Game Law Struck Down, „MTV News”; <http://www.mtv.com/news/1566563/braid-challenges-meanings-of-life-mario-coins-xbox-360-price-drop-gamer-homophobia-more-in-gamefile/> (dostęp: 01.04.2017).

tycznym gry pojawia się reprezentacja rozpoznawalnych elementów software'u oraz/lub hardware'u służącego do grania. Niezależnie od tego, czy ów element okazuje się wyłącznie nieaktywnym obiektem pełniącym funkcję estetycznego rekwizytu w symulowanej przestrzeni gry, czy też jest to obiekt podatny na użytkowanie przez gracza w ramach zasad gry (a więc podlegający interakcji z graczem), jego implementacja do świata przedstawionego skutkuje emersyjnym efektem deziluzji. Ilekroć bowiem w tekście kultury realizowanym w danym medium pojawia się reprezentacja tegoż medium tudzież tekstu kultury o tożsamym lub wyrażnie pokrewnym charakterze²⁴, tematyzowana zostaje sama kwestia medialności (co uznać można za przejaw autoreferencyjności, autotematyzm). Innymi słowy, na poziomie tematycznym tekstu wyłania się komentarz natury metatekstowej.

Zastanawiające są natomiast różnice pomiędzy emersyjnym działaniem takich samozwrotnych zabiegów w różnych mediach. Można bowiem odnieść wrażenie, że w przypadku filmu w filmie albo książki w książce istnieje dużo mniejsze ryzyko antylimersyjnego zaburzenia procesów interpretacyjnych na rzecz obnażania medialności, mimo że teoretycznie wszystkie te warianty autotematyzmu zwracają uwagę „odbiorcy” (kolejno: widza, czytelnika).

²⁴ Zastrzeżenie dopuszczające uznanie reprezentacji tekstu kultury o charakterze pokrewnym z tekstem kultury, w którym ta reprezentacja się pojawia, za przejaw metatekstualnej autoreferencyjności wprowadzam głównie z uwagi na niektóre stanowiska przyjmowane przez część badaczy gier, dla których różnice pomiędzy grami przeznaczonymi na różne platformy są na tyle istotne, że nie traktują ich oni jako tożsamych fenomenów. Chodzi tu o stawianie wyraźnych rozgraniczeń np. między grami na automaty, na komputery, na konsole i na urządzenia mobilne. W myśl mojej propozycji możliwość zagrania na fikcjonalnej konsoli do gier, istniejącej wewnątrz świata diegetycznego gry uruchomionej rzeczywiście na komputerze stacjonarnym, również jest przejawem autoreferencyjności tekstualnej i medialnej. Choć nie istnieje w tym przypadku zbieżność platform realnej i wirtualnej, obie służą bowiem do obsługi tego samego, w moim odczuciu, rodzaju tekstu kultury, jakim jest gra wideo.

nika, gracza) na fakt, że uczestniczy on właśnie w doświadczeniu estetycznym opartym na konkretnych konwencjach, protokołach użytkowania i innych własnościach przypisanych określonemu medium²⁵. Być może różnica w skali tego typu oddziaływania wynika z powszechności stosowania podobnych autoreferencyjnych zabiegów w kinematografii i literaturze (czy choćby telewizji) względem częstotliwości ich pojawiania się w grach.

Z pewnością szczególnie silnie emersyjną odmianą zastosowania konceptu gry w grze są takie jego realizacje, w których diegetyczna reprezentacja owej gry w grze jest nie tylko obiektem estetycznym, ale też funkcjonalnym. Mam tu na myśli sytuację, w której gracz może rzeczoną reprezentację uruchomić i obsługiwać tak, jak właściwą grę. W efekcie doświadczenie rozgrywki przyjmuje wówczas postać kompozycji szkatułkowej, stając się rozgrywką wielopoziomową w sensie ontologicznym. Dokładniej rzecz ujmując, uczestniczenie w grze dokonuje się na dwóch poziomach o odmiennym statusie ontologicznym: w niefikcjonalnej rzeczywistości gracza (*out-of-game*) oraz fikcyjnej rzeczywistości świata diegetycznego (*in-game*). Innymi słowy, gracz zasiadający przed ekranem uruchamia grę, w której jego wewnątrztekstowe „przedłużenie” w świecie fikcjonalnym (np. awatar) zaczyna grać w swoją grę, zaś ów proces grania kontrolowany jest przez tego samego gracza.

Przykładową realizacją tego modelu jest wyprodukowana przez studio Grasshopper Manufacture gra *Let It Die*, przeznaczona na konsolę PlayStation 4. Jakkolwiek zasadnicza część rozgrywki oferowanej przez ten tytuł wydaje się dość typową na poziomie mechaniki gry akcji TPP z elementami *beat 'em up*, slashera, cRPG i *roguelike*, której fabuła toczy się w fikcyjnym miejscu zwanym Tower of Barbs, to powoduje ona do istnienia jeszcze jedną płaszczyznę ontologiczną świata

²⁵ Jak stwierdza Zofia Mitosek: „Teatr w teatrze, fabuła w fabule, powieść w powieści – wszystkie te ironiczne procedury przypominają gry topologiczne, w których za każdym razem oddalamy się od wydarzenia stanowiącego punkt wyjścia narracji”. Źródło: Z. Mitosek, *Co z tą ironią?*, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2013, s. 27.

diegetycznego. Jak gracz ma bowiem okazję się przekonać, *Let It Die* to również tytuł fikcyjnej gry wideo występującej wewnątrz diegezy rzeczywistej gry *Let It Die*. Owa fikcyjna, „wewnętrzna” gra to retro-futurystyczny automat, mieszczący się w przestrzeni fikcjonalnego salonu gier o nazwie Hater Arcade, dla odróżnienia od sekwencji zasadniczej rozgrywki ukazanego na ekranie w perspektywie FPP. Wydarzenia rozgrywające się w Tower of Barbs można zatem czytać jako podwójnie fikcjonalne – są poniekąd wydarzeniami gry wewnątrz gry – mimo że zasadnicza część rozgrywki w rzeczywiste *Let It Die* (na PS4) polega na graniu właśnie w ową (automatową) grę wewnątrz gry pod tym samym tytułem. Sytuację komplikuje dodatkowo fakt, że wśród trzech postaci obecnych w salonie Hater Arcade znajduje się postać Śmierci, która pojawia się także w Tower of Barbs (jako ona, a nie jej „wewnętrzngrowa” reprezentacja). Status ontologiczny Śmierci może więc wydawać się niejasny²⁶.

Choć żadnym *novum* nie są ani produkcje wykorzystujące koncept gry w grze, nawet w wydaniu „funkcjonalnym” (wystarczy wszak wspomnieć choćby o minigrach dostępnych w *Grand Theft Auto: San Andreas*), ani takie, które przyjmują inne strategie autoreferencyjności, to w ostatnich latach zauważyć można zwiększenie zainteresowania twórców tego typu strategiami. Oprócz *Let It Die* wskazać można choćby takie niezależne produkcje podejmujące dyskursywną grę z ideą swojej growości, jak *Bedlam* (2015, Christopher Brookmyr), *The Beginner's Guide* (2015, Davey Wreden), *The*

²⁶ Jako że Hater Arcade znajduje się rzekomo u podnóża Tower of Barbs, status ontologiczny treści „gry w grze” *Let It Die* (na automaty) zdaje się tożsamy ze statusem ontologicznym treści rzeczywistej gry *Let It Die* (na PS4). Tym samym kompozycja szkatułkowa świata diegetycznego zostaje zakwestionowana (choć szkatułkowa kompozycja samego uczestniczenia w grze już nie, ponieważ wciąż mamy do czynienia z podwójnym zapośredniczeniem medialnym), dodatkowo komplikując sytuację i potęgując emersyjny efekt samozwrotności tej produkcji. Tym samym obecność postaci Śmierci – zarówno w salonie Hater Arcade, jak i w Tower of Barbs – podczas rozgrywki w grę użytą przez postać sterowaną przez gracza w tymże salonie nie powinna dziwić.

*Magic Circle*²⁷ (2015, Question) czy *SUPERHOT* (2016, Superhot Team). Każda z nich jest wyraźnie samoświadoma i poprzez realizację rozmaitych strategii ujawnia, a wręcz tematyzuje²⁸ swoją przynależność medialną. We wszystkich tych tytułach wskazać można mnogość zabiegów autoreferencyjności. W każdym z nich mamy na przykład do czynienia z multiplikacją rozwiązań estetycznych charakterystycznych dla więcej niż jednego stylu graficznego i konwencji gatunkowej, z dekonstrukcją schematów gatunkowych czy ze szkatułkowością planów ontologicznych diegezy i ich kwestionowaniem. Warto jednak podkreślić, że nie zawsze wszystkie te cechy występują równocześnie w przypadku gier przejawiających samoświadomość i samozwrotność. Omawiany trend przyjmuje bowiem wiele postaci w zależności od stosowanych przez twórców strategii służących osiągnięciu autoreferencyjności. Choć wzrost popularności takich tytułów, jak już zaznaczyłem, jest wciąż zjawiskiem stosunkowo młodym, to zdążył przyciągnąć uwagę nie tylko graczy, ale również środowiska akademickiego. W dyskursie anglojęzycznym takie samozwrotne i samoświadome gry wideo określane bywają mianem *metagames* (metagry), zaś na ich temat powstawać zaczęły już artykuły naukowe, a nawet prace dyplomowe. Autor

²⁷ Już sam tytuł *The Magic Circle* potraktować można jako samozwrotny, ponieważ stanowi on przywołanie wywodzącej się z ludologicznych rozważań Johana Huizingi nad polami gry kategorii „magicznego kręgu”, stosowanej w groźnawstwie do opisu granic sytuacji rozgrywki (warunków, zasad itd.) odseparowanej od normalnego życia.

²⁸ Zarówno *Bedlam*, jak i *The Beginner's Guide* oraz *The Magic Circle* to gry FPP, zasadzające się na bardzo zbliżonym poмысле. Kontrolowany przez gracza bohater każdej z nich (a wszyscy są świadomi swojej obecności w grze) znajduje się w podobnej sytuacji, w której dokonuje eksploracji zmultiplikowanych światów rzekomo odrębnych gier (więcej niż jednej gry w grze). Wszystkie też autotematycznie opowiadają o tworzeniu gier i zwracają uwagę na osoby kreatywnie uczestniczące w tych procesach. Por. strony każdej z gier w serwisie Steam: <http://store.steampowered.com/app/261490>; <http://store.steampowered.com/app/323380>; <http://store.steampowered.com/app/303210> (dostęp: 01.04.2017).

jednej z nich, Richard J. Andrews, poddaje na przykład analizie dwie gry Daveya Wredena – *The Stanley Parable* (2014, Galactic Café) oraz wspomniany już *The Beginner's Guide* – w kontekście postmodernistycznej narracji i sprawczości²⁹. Nieco szerszą perspektywę przyjmuje choćby Ida Katherine Hammeleff Jørgensen, która w bardzo krótkim artykule *A Game is a Game is a Game* wymienia wprawdzie jako przykłady metagier również dzieła Wredena, ale też wiele innych tytułów, w tym *The Talos Principle* (2014, Croteam) czy *Papers Please* (2014, Lucas Pope/3909). Badaczka wyraźnie zaznacza, że wszystkie z przytaczanych przez nią pozycji skupiają się na sobie samych oraz na naturze rozgrywki, każda robi to jednak na swój odmienny sposób. Z uwagi na te odmienności oraz ogólne wewnętrzne zróżnicowanie reprezentowanego przez wspomniane gry nurtu Hammeleff Jørgensen proponuje podział metagier na trzy „klasy” w oparciu o różne kryteria samozwrotności³⁰.

W kontekście rozważań na temat autoreferencyjności za interesujący materiał do analizy posłużyć może jednak również przywołany już powyżej *SUPERHOT* – gra FPS, „w której czas płynie tylko wtedy, kiedy się poruszasz”, jak głosi opis producentów³¹. Jej menu jest symulacją ekranu fikcyjnego, retrofuturystycznego systemu operacyjnego piOS. Wśród dostępnych w nim opcji – oprócz standardowych, takich jak możliwość rozpoczęcia właściwej rozgrywki³² bądź konfiguracji ustawień – znalazły się również zakład-

29 R.J. Andrews, *Metagames: Postmodern Narrative and Agency in the Video Games of Davey Wreden*, (2017), praca licencjacka (B.A.), Honors College of The University of Southern Mississippi, https://aquila.usm.edu/honors_theses/531 (dostęp: 17.07.2018).

30 I.K. Hammeleff Jørgensen, *A Game is a Game is a Game*, [w:] *Proceedings of DiGRA 2017 Conference: Think Design Play*, http://digra2017.com/static/Extended%20Abstracts/55_DIGRA2017_EA_Jorgensen_Game_Is_Game.pdf (dostęp: 17.07.2018).

31 Oficjalna strona internetowa gry *SUPERHOT*, <https://superhotgame.com/> (dostęp: 01.04.2017).

32 Pozycja w menu odpowiadająca standardowemu „Start Game” w tym przypadku zastąpiona zostaje napisem „SUPERHOT.EXE”, co

ki odsyłające do kilku „aplikacji”, w tym do kilku dodatkowych minigier w graficznym stylu ASCII oraz do dem, których estetyka przywodzi na myśl demoscenę lat osiemdziesiątych XX wieku³³. Choć wygląd menu stwarza iluzję, że wszystkie te elementy są osobnymi programami, w istocie stanowią one przecież integralną część *SUPERHOT*. Menu odgrywa jednak szczególnie istotną rolę z innego powodu – otóż spełnia ono również funkcję narracyjną. Tym samym, jako graficzny interfejs użytkownika, okazuje się ono częścią *diegezy*³⁴, a zarazem nośnikiem sensów na poziomie *meta*. W przerwach pomiędzy kolejnymi sesjami „właściwej” rozgrywki, na symulowanym piOS-owym ekranie (czyli na ekranie menu stylizowanym na ekran systemów operacyjnych takich jak DOS) sporadycznie ukazują się bowiem okienka fikcjonalnego systemowego komunikatora, za pośrednictwem którego protagonista gry (personifikowany w osobie gracza) prowadzi konwersację z tajemniczym rozmówcą. Pojawianie się kolejnych zdań wywołuje gracz, wciskając dowolne klawisze klawiatury komputera, na którym gra³⁵. Treść rozmowy stanowi natomiast w dużej mierze autoreferencyjny komentarz wobec przebiegu rozgrywki tudzież szerzej: wobec doświadczeń będących udziałem gracza-bohatera.

wpisuje się w iluzoryczne poczucie, że menu to ekran systemu piOS, zaś *SUPERHOT* jest tylko jedną z dostępnych w tymże systemie aplikacji.

33 Por. K. Wróbel, *Demoscena – pomiędzy sztuką a technologią*, „Portal Rynek i Sztuka”, 06.03.2013; <http://rynekisztuka.pl/2013/02/06/demoscena-pomiedzy-sztuka-a-technologie/> (dostęp: 12.03.2018).

34 Początkowo można przypuszczać, że menu *SUPERHOT* jest obszarem pozadiegetycznych komunikatów interfejsowych z poziomu zasad (na osi gra-gracz), a nie częścią *diegezy*. Wraz z postępami w grze staje się zrozumiałe, że menu to stanowi raczej odmianę *meta*interfejsu (zgodnie z typologią Kubińskiego; por. P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 184–215).

35 Przebieg rozmowy jest liniowy i uporządkowany zgodnie ze scenariuszem twórców. Choć nie ma znaczenia, które klawisze wciska gracz, interfejs mechaniczny wykorzystany jest w sposób mimetyczny, dający iluzję pisania.

Emergentne zabiegi w *SUPERHOT* konsekwentnie ewokują obecność gracza w przestrzeni pozaekranowej i zwracają uwagę na samo doświadczenie grania, celem spotęgowania niepokojącego, psychodelicznego, paranoicznego wręcz nastroju towarzyszącego temuż doświadczeniu. Wszystko to skutkuje zaburzeniem stabilności statusu ontologicznego świata diegetycznego, co wraz z przybliżaniem się do finału kampanii fabularnej ulega stopniowemu nasileniu.

Również twórcy wysokobudżetowych gier głównego nurtu nieśmiało odkrywają uroki autoreferencyjnych zabiegów, czego przykładem może być czwarta część cyklu *Uncharted* (Naughty Dog). W jednej ze scen bohaterowie zasiadają do konsoli PSX (pierwsze PlayStation) i konkurują ze sobą, rozgrywając jeden z początkowych poziomów kultowej gry *Crash Bandicoot*. Zadaniem gracza jest przejście kontroli nad tym, jak radzi sobie Nathan Drake, ponieważ to właśnie gracz obsługuje zremediowaną w ten sposób rozgrywkę, tym samym uczestnicząc więc w rozgrywce na obu poziomach – gry właściwej (*Uncharted 4*) oraz w gry w grze (*Crash Bandicoot*).

Wszystkie opisane w niniejszym rozdziale strategie autoreferencyjności w grach wideo, prowadzące do przełamывania iluzyjności fikcyjnych światów tychże gier, skutkować mogą dystansem gracza względem narracji i (re)konstruowanej przez nią w toku poczynąń gracza historii. Jak słusznie zauważa Piotr Kubiński, wszelkie „celowo przeprowadzone zabiegi emersyjne można ująć za pomocą kategorii ironii w rozumieniu zaproponowanym przez Mitosek, która widzi ważne źródło tak pojmowanej ironiczności w poszukiwaniu przez dziewiętnastowiecznych twórców granic językowej kreacji”³⁶. Ironiczne zdystansowanie nie musi jednak oznaczać postawy trywialnej ani prześmiewczej, lecz krytyczne i refleksyjne podejście do wybranych elementów tekstu, wobec których twórcy i odbiorcy mają się ironicznie dystansować.

Przykłady, które posłużyły mi do konkretyzacji wywodu na temat autoreferencyjności gier wideo nie świadczyły wszakże o cynizmie ich

³⁶ P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 149.

twórców. Wręcz przeciwnie – tworzenie tak samoświadomych tekstów kultury w duchu postmodernistycznej dekonstrukcji uznać można za przejaw co najmniej dobrej znajomości specyfiki medium, w ramach którego dane teksty się realizuje. Kwestionowanie utartych schematów i konfrontację z przyzwyczajeniami oraz oczekiwaniami graczy, nawet kosztem komfortu oferowanego im przez *immersję*, postrzegać należy być może jako wyraz głębokiego szacunku do gier wideo i próbę poszukiwania nowych pokładów drzemiącego w nich potencjału.

Bibliografia

- Andrews R.J., *Metagames: Postmodern Narrative and Agency in the Video Games of Davey Wreden*, (2017), praca licencjacka (B.A.), Honors College of The University of Southern Mississippi, https://aquila.usm.edu/honors_theses/531 (dostęp: 17.07.2018).
- Dawkins R., *Samolubny gen*, tłum. M. Skoneczny, Prószyński i S-ka, Warszawa 2012.
- Hammeleff Jørgensen I.K., *A Game is a Game is a Game*, [w:] *Proceedings of DiGRA 2017 Conference: Think Design Play*, http://digra2017.com/static/Extended%20Abstracts/55_DIGRA2017_EA_Jorgensen_Game_Is_Game.pdf (dostęp: 17.07.2018).
- Kłoda-Staniecko B., *Wirtualne zmagania z narracją („Metal Gear Solid: Ground Zeroes”)*, „Opcje 1.1”, <http://opcje.net.pl/bartosz-kloda-staniecko-wirtualne-zmagania-z-narracja-metal-gear-solid-ground-zeroes/> (dostęp: 31.03.2017).
- Kubiński P., *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media” 2014, nr 4, s. 161–176.
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.
- Kubiński P., *Znakowy charakter graficznych interfejsów użytkownika w grach wideo*, „Przegląd Humanistyczny” 2013, nr 4, s. 73–81.
- Mitosek Z., *Co z tą ironią?*, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2013.
- Wolf M.J.P., *Narrative in the Video Game*, [w:] *The Medium of Video Game*, ed. M. J. P. Wolf, University of Texas Press, Austin 2001.
- Wolf M.J.P., *Time in the Video Game*, [w:] *The Medium of Video Game*, ed. M. J. P. Wolf, University of Texas Press, Austin 2001.

Dominika Staszenko-Chojnacka

Zimowa groza. Analiza gry *Silent Hill: Shattered Memories*

Fabula jako element kreujący atmosferę grozy

Na przełomie XX i XXI wieku kształtujący się dopiero gatunek gier komputerowych określany mianem survival horroru, reprezentowany był przez dwie, wiodące na rynku serie tytułów, których twórcy rywalizują ze sobą od samego początku. Mowa oczywiście o cyklach *Resident Evil* firmy Capcom oraz *Silent Hill* stworzonym przez japońskie studio Konami¹. Spośród wielu interesujących i zasługujących na uwagę tytułów wchodzących w skład „kanonu” gier grozy chciałabym wyróżnić *SH: Shattered Memories* ze względu na oryginalnie budowane napięcie oraz wywoływanie u odbiorcy poczucia zagrożenia poprzez dezorientację w kwestii rekonstrukcji poszczególnych elementów narracji, nacisk na psychologię bohaterów, a także całkowitą rezygnację z sekwencji, w których gracz walczy z przeciwnikami.

¹ Zob. P. Mańkowski, *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*, Trio, Warszawa 2010, s. 265.

Fabula gry niemal natychmiast przywodzi na myśl skojarzenia z pierwszą częścią serii, ponieważ w obu przypadkach głównym bohaterem jest mężczyzna o nazwisku Harry Mason, poszukujący swojej siedmioletniej córki Cheryl w obcym, wyludnionym i spowitym dziwną mgłą tytułowym miasteczku. Jednakże producent *SH: Shattered Memories* Tomm Hulett przekonuje, że analizowana produkcja jest zupełnie inną, samodzielną grą, pomimo faktu umieszczenia w niej znanych bohaterów oraz wykorzystania motywów obecnych także we wcześniejszych odsłonach, dlatego nie należy traktować jej jak remake'u pierwszej części, ale raczej jako swoiste odświeżenie (*re-imagining*), zawierające zupełnie nową treść². W poprzedzającej rozgrywkę sekwencji otwierającej pojawiają się dwie linie fabularne, które łączą się ze sobą dopiero w finałowej scenie, umożliwiając graczowi zrekonstruowanie historii w spójną całość i uzyskanie wyjaśnienia wielu niezrozumiałych wcześniej kwestii.

Interaktor naprzemiennie obserwuje doktora Kaufmanna – terapeutę przygotowującego się do spotkania z nowym pacjentem – oraz oblodzoną drogę, na której Harry Mason traci panowanie nad kierownicą swojego samochodu, doprowadzając do wypadku. Bardzo szybko gracz orientuje się, że pacjent rozpoczynający psychoterapię u doktora Kaufmanna opowiada o tym, co przydarzyło się Harry'emu Masonowi. Istotną kwestię stanowi fakt, że odbiorca musi wcielić się zarówno w rolę osoby przechodzącej kilka testów psychologicznych w gabinecie specjalisty, jak i zdezorientowanego ojca, przekonanego o tym, że jego córka po wypadku oddaliła się od samochodu i zapewne zgubiła w zupełnie obcym miejscu. Warto także zwrócić uwagę na zmianę perspektywy wirtualnej kamery w poszczególnych momentach rozgrywki. W dłuższych i bardziej rozbudowanych fragmentach opowiadających historię Harry'ego Masona, przestrzeń obserwujemy zza pleców bohatera, natomiast

² Zob. L. Kietzmann, *Interview: Silent Hill: Shattered Memories producer Tomm Hulett*, <http://www.joystiq.com/2009/06/24/interview-silent-hill-shattered-memories-producer-tomm-hulett/> (dostęp: 10.04.2017).

w znacznie krótszych scenach rozmowy z terapeutą, sterowalna postać nie jest widoczna, co sprawia wrażenie, że doktor Kaufmann zwraca się bezpośrednio do gracza.

Według Bernarda Perrona określenie „horror psychologiczny” najlepiej oddaje cechy gier należących do serii *Silent Hill*³. Aspekt budowania napięcia i wywoływania u odbiorcy przerażenia za pomocą komplikacji fabularnych oraz konieczności ciągłego zastanawiania się nad ontologicznym statusem wydarzeń, w których główny bohater uczestniczy, jest niezwykle widoczny w części *SH: Shattered Memories*. Wspomniane wcześniej intro stanowi zaledwie wprowadzenie przygotowujące gracza do wyzwania, jakim jest logiczne uporządkowanie historii Harry’ego Masona, ponieważ w momencie rozpoczęcia rozgrywki i przejścia kontroli nad postacią, fabuła staje się jeszcze mniej zrozumiała i bardziej tajemnicza. W większości survival horrorów opowiadaną historię głównego bohatera można w pewien sposób zignorować, skupiając się jedynie na walce z przeciwnikami lub na bezrefleksyjnym brnięciu do przodu, motywowanym chęcią poznania przeróżnych sztuczek, dostarczających graczowi pożądaných emocji.

Oczywiście, również analizowany tytuł można również potraktować w ten sposób, jednak takie działanie oznaczałoby zignorowanie możliwości doświadczenia uczuć niepokoju, dezorientacji i zagubienia, wynikających z powolnego odkrywania kolejnych warstw narracji i zależności występujących między poszczególnymi wydarzeniami oraz postaciami. W pierwszych minutach gry zadanie stojące przed protagonistą, a więc także przed sterującym nim użytkownikiem, wydaje się proste – trzeba odnaleźć kilkuletnią dziewczynkę, eksplorując nieprzyjazną okolicę, w której zapewne lada moment pojawią się charakterystyczne dla całej serii potwory. Co prawda, sceny z gabinetu terapeuty nieco burzą ten jasny obraz sytuacji, ale można wysnuć wniosek, że osobą, z którą rozmawia doktor Kaufmann, jest właśnie Harry Mason relacjonujący specja-

³ Zob. B. Perron, *Silent Hill: The Terror Engine*, University of Michigan Press, Michigan 2011, s. 28.

liście niesamowite zdarzenia w miasteczku Silent Hill. Nic bardziej mylnego, ponieważ, jak okazuje się w finałowej scenie gry, pacjentką psychiatry jest dorosła już Cheryl, niepotrafiąca uporać się z przeszłością i traumą, jaką stała się dla niej śmierć ojca przed osiemnastu laty. Dopiero w tym momencie, a więc na samym końcu gry, odbiorca zaczyna rozumieć, do czego prowadziły wszystkie wcześniejsze zdarzenia.

Fabula została poprowadzona tak, by jak najbardziej zdezorientować użytkownika i wprowadzić go w zdumienie ostatnim przerywkiem fabularnym, zawierającym rozwiązanie intrygi. To właśnie opowieść jest najważniejszym i najbardziej przerażającym elementem. Gracz jest świadkiem szeregu niezrozumiałych i niewytłumaczalnych zdarzeń, rozpoczynających się od sceny wypadku samochodowego. *SH: Shattered Memories* zmusza użytkownika do wyłączonej uwagi, spostrzegawczości, kojarzenia faktów i zapamiętywania, kogo i w jakich okolicznościach spotyka główny bohater. Wrażenie obcości oraz lęku pojawia się już w chwili, w której Harry Mason odzyskuje przytomność i uświadamia sobie, że w samochodzie nie ma jego córki. Mężczyzna rozpoczyna gorączkowe poszukiwania, ale im bardziej się stara, tym mniej zadowalające rezultaty osiąga. Kluczowymi momentami dla rozwoju fabuły są spotkania z innymi bohaterami. Mason kolejno rozmawia z wieloma postaciami, mając nadzieję, że ktoś udzieli mu informacji o miejscu pobytu siedmioletniej dziewczynki. Jednakże każdy taki dialog wprowadzony w przerwy fabularnym uświadamia bohaterowi, że położenie, w jakim się znalazł, jest co najmniej osobliwe.

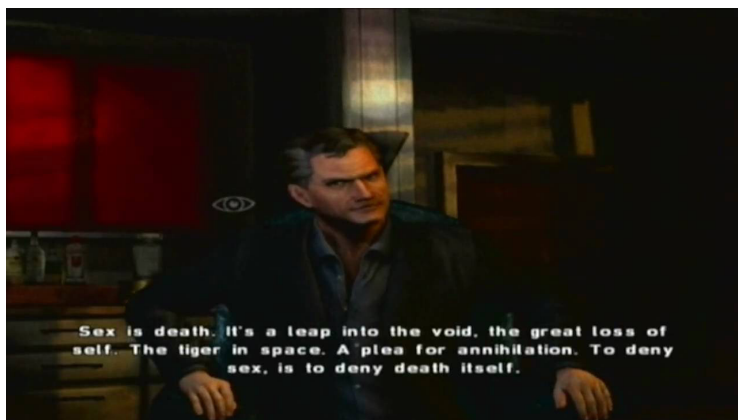
Twórcy postanowili wywołać atmosferę grozy poprzez uwikłanie sterowalnej postaci w szereg niewytłumaczalnych logicznie zdarzeń. Zrozpaczony ojciec dowiaduje się, że przed laty do miejscowej szkoły uczęszczała dziewczyna nazywająca się Cheryl Mason, ale była ona znacznie starsza od niż jego córka. Ponadto spotyka kobietę o imieniu Dahlia, która najwyraźniej dużo wie o Cheryl, tylko z jakiegoś powodu nie chce udzielić informacji na jej temat. Bardzo dziwny jest również fakt, że Harry zdaje się tkwić w swoistej pętli czasowej, ponieważ czasami rozmawia z nastoletnią Dahlią,

a innym razem widzi ją jako dojrzałą kobietę utrzymującą, że jest jego żoną. Komplikacje wprowadzają też telefony od córki głównego bohatera – dziecko kontaktuje się z ojcem, ostrzegając go przed zbliżającymi się potworami i prosząc o zaprzestanie poszukiwań. Groza jest zatem wprowadzana poprzez ukazanie wydarzeń pełnych sprzeczności. Główny bohater czuje się zupełnie zagubiony w świecie, w którym nie ma jasnego podziału na fikcję i rzeczywistość, jawę oraz sen. Mężczyzna nie wie, kto mówi prawdę, komu powinien zaufać, a przede wszystkim – jak odnaleźć swoje dziecko. Gracz znajduje się niemal w takim samym położeniu jak Harry Mason, ponieważ angażując się w rozgrywkę, również odczuwa osobliwość wszystkich zdarzeń, których jest świadkiem.

Trudności w interpretacji poszczególnych fragmentów gry prowokują do wątplenia w poczytalność bohatera. Jednak ewentualne szaleństwo objawia się zupełnie inaczej niż w wielu survival horrorach, w których postać traci zmysły w wyniku bezpośredniej konfrontacji z potworem lub ujrzenia makabrycznych skutków jego działań. *SH: Shattered Memories* kwestionuje zdrowie psychiczne bohatera w zupełnie inny sposób – Harry Mason przez większą część rozgrywki nie spotyka potworów, nigdy z nimi nie walczy i w zasadzie w ogóle nie zastanawia się, czym one są. Jego prawdopodobne szaleństwo objawia się poprzez niewiedzę dotyczącą miejsca zamieszkania, własnej tożsamości i przeszłości. Protagonście wydaje się, że trafił do miasta po raz pierwszy, ale z jego dokumentów jasno wynika, że mieszka przy Levin Street w Silent Hill. Później jednak okazuje się, że kilkanaście lat temu przeprowadził się do innego domu, znajdującego się przy Simmons Street, co również jest dla niego zaskoczeniem. Harry Mason nie cierpi na amnezję czy powypadkowy szok, ponieważ wie, kim jest, pamięta, że ma siedmioletnią córkę, ale z jakiegoś powodu nie rozpoznaje miejsc, które powinny być mu znane. Odbiorca ma prawo kwestionować poczytalność bohatera również dlatego, że sam moment wypadku został niejasno przedstawiony. Na ekranie widać wypadający z drogi samochód wraz z kierowcą próbującym zapanować nad maszyną, ale wirtualna kamera nie zostaje skierowana na siedzenia pasażer-

rów, więc odbiorca nie wie, czy Cheryl rzeczywiście znajdowała się w pojeździe przed zderzeniem, czy jej zaginięcie jest wytworem wyobraźni bohatera.

Dezorientację użytkownika wzmagają również fragmenty rozmów z doktorem Kaufmannem i konieczność wykonywania testów psychologicznych. Rozgrywka zostaje kilkakrotnie przerwana po to, żeby gracz wysłuchał komentarza psychiatry, odpowiedział na zadane pytania lub wykonał inne ćwiczenia, umożliwiające postawienie diagnozy. Teoretycznie terapię przechodzi Cheryl, ale w praktyce to właśnie gracz jest nieustannie badany, ponieważ odpowiedzi, jakich udziela w rozmowie z Kaufmannem, mają wpływ na następne wydarzenia, w których uczestniczy Harry Mason, a także na zakończenie historii. Bernard Perron przypomina zapis umieszczony na oficjalnej stronie firmy Konami, mówiący o tym, że *SH: Shattered Memories* obserwuje poczynania użytkownika, zapamiętuje podjęte przez niego decyzje i dopasowuje się do nich tak, by stworzyć unikalne dla każdego doświadczenie⁴.



Ilustracja 1. Rozmowy z doktorem Kaufmannem mają duży wpływ na rozgrywkę

⁴ Zob. *Ibidem*, s. 93.

W tym momencie pojawia się zupełnie inny rodzaj strachu niż lęki wywoływane przez większość gier grozy. Przerazenie nie jest już tylko krótkotrwałym, choć oczekiwanym zresztą, odczuciem generowanym przez dźwięki niezidentyfikowanego pochodzenia czy też konieczność ucieczki przed potworem, ponieważ cała skomplikowana i wielowątkowa historia angażuje odbiorcę na dłużej, prowokując przy tym do zastanowienia się nad rezultatem psychoterapii, w której uczestniczył. Użytkownik musi odpowiedzieć na pytania dotyczące istotnych kwestii, takich jak stosunek do rodziny, wierność w związku, sytuacje wzmagające chęć sięgnięcia po alkohol czy nawet nawiązywanie relacji erotycznych.

Oczywiście, można wypełniać kolejne kwestionariusze subwersywnie i nie odsłaniać swoich prawdziwych przekonań, ale nie zmienia to faktu, że gra wymaga od użytkownika dodatkowej aktywności, wykraczającej poza zwyczajową konieczność opanowania mechaniki i kierowania postacią. Odbiorca stopniowo zostaje uwikłany w kolejne warstwy złożonej fabuły, a świat fikcyjny zaczyna w pewien sposób przenikać się z rzeczywistym, ponieważ żeby zagrać w grę, trzeba wziąć udział w psychoterapii. Wielowymiarowa narracja oraz dość rozbudowany jak na survival horror tryb decydowania o ostatecznym kształcie opowiadanej historii, sprawiają także, że *Silent Hill: Shattered Memories* cechuje się regrywalnością. Gra zachęca bowiem do ponownego zagłębienia się w pełną dwuznaczności rzeczywistość po to, by odkryć wszystkie tajemnice, dokonać bardziej świadomych wyborów, a także raz jeszcze wziąć udział w sesji z doktorem Kaufmannem, który pod koniec rozgrywki diagnozuje gracza-pacjenta, wyrażając pewność, że terapia nie może skończyć się na jednym spotkaniu⁵.

5 W zakończeniu gry pojawia się wniosek z odbytej sesji z doktorem Kaufmannem: „Podsumowując – jestem pewien, że pacjent wróci, ponieważ zostało jeszcze wiele do odkrycia. Nie wierzę, że widzieliśmy już wszystko. Ze względu na posiadaną teraz wiedzę może warto powrócić do początku i wykonać badanie ponownie? Myślisz, że pacjent się zgodzi?”.

Alternatywny świat - miejsce materializacji lęków i traumatycznych doświadczeń

Integralną częścią każdego tytułu z serii *Silent Hill* jest tak zwany Otherworld, czyli alternatywna, przypominająca koszmar wypaczona wersja rzeczywistości przypominająca koszmar, której pochodzenie zostaje różnie wytłumaczone w zależności od linii fabularnej danej części. W *SH: Shattered Memories* koncepcja Otherworld znacznie różni się od wcześniejszych przedstawień, ponieważ nie przypomina industrialnych, zaniedbanych wnętrz, tylko zamrażającą krainę, w której rdzę i brud zastąpiły bryły lodu. Uważam, że w tej odsłonie serii Otherworld jest wytworem umysłu Cheryl, broniącej się przed skutkami terapii, czyli zaakceptowaniem faktu, że jej ukochany ojciec nie był tym, za kogo go uważała. Typowe dla alternatywnej rzeczywistości jest natomiast to, że pojawia się ona niespodziewanie i gracz w żaden sposób nie może zapobiec przemianie świata w lodową krainę. Nagle pozornie zwyczajne miejsca, czyli szkoła, centrum handlowe, mieszkanie, a także przebywający w nich bohaterowie zamarzają, co sygnalizuje, że lada moment pojawią się przeciwnicy.

Otherworld został tak zaprojektowany tak, by skumulować u odbiorcy wszystkie odczucia związane z graniem w survival horror. Przestrzeń przypomina niezwykle skomplikowany i niemający końca labirynt, po którym można poruszać się jedynie intuicyjnie, ponieważ gra nie pozwala użytkownikowi na zatrzymanie i poszukiwanie wskazówek pomagających wybrać właściwą drogę. Wszechobecną ciemność rozjaśniają niebieskie punkty, oznaczające dostępne przejścia, ale nie stanowią one odpowiedzi co do kierunku, który należy obrać, żeby wydostać się z tego świata. Wspomniana już wymagana szybkość w podejmowaniu decyzji, połączona z zapętlającą się przestrzenią, sprawia, że stosunkowo krótki odcinek staje się nagle skomplikowaną trasą, której pokonanie zajmuje zadziwiająco dużo czasu. Dodatkowe utrudnienie stanowi beuży-

teczność posiadanej mapy. Otherworld jest rzeczywistością wypraczoną i nieprzewidywalną, więc zaznaczone na planie przejścia zazwyczaj nie mają odzwierciedlenia w lodowych lokacjach.

Poczucie zagubienia gracza znacznie wzrasta, gdy uświadamia on sobie, że włączenie mapy w tym momencie rozgrywki nie tylko nie rozwiązuje problemu wydostania się z zupełnie nowego miejsca, ale wręcz go nasila, ponieważ odbiorca nie widzi dróg prowadzących do wyjścia, a jedynie linie oznaczające jego chaotyczną ucieczkę przed potworami. Każdy krok bohatera zostawia na planie ślad, więc już po chwili wiadomo, że gracz najczęściej kieruje postać przed siebie, nie zastanawiając się nad tym, dokąd ona właściwie zmierza. Na mapie pojawiają się niewielkie ruchome punkty, oznaczające zbliżających się przeciwników oraz linie pokazujące, że bohater wciąż trafia do tych samych wnętrz, więc ma niewielkie szanse na szybkie opuszczenie Otherworld. Sceną najsilniej uwidaczniającą nietypowy układ pomieszczeń w alternatywnym świecie jest moment, w którym Harry Mason musi pokonać strome schody prowadzące do swego rodzaju mrocznego podziemia, a następnie wydostać się z labiryntu złożonego z szeregu identycznych pokoi.

Podstawową cechą każdego tytułu należącego do gatunku survival horror jest obecność nadprzyrodzonych istot, stanowiących zagrożenie dla postaci. Zazwyczaj zadaniem użytkownika jest pokonanie potworów, co stanowi warunek przywrócenia ładu i porządku w świecie przez nie zaburzonym. Nieco inna sytuacja występuje w *SH: Shattered Memories*, mimo że w tej produkcji również pojawiają się przedziwne stwory atakujące bohatera. Przez cały czas trwania rozgrywki główny bohater może jedynie uciekać przed humanoidalnymi istotami, czyhającymi na jego życie. Ucieczka zastępująca walkę to dość częste rozwiązanie w grach grozy, jednakże zazwyczaj chowanie się i unikanie konfrontacji z monstrem stanowi zaledwie etap rozgrywki, po którym starcie okazuje się nieuniknione. W tym przypadku gracz nie będzie miał okazji do zadawania ciosów, ponieważ formą walki z hordami potworów jest właśnie szaleńczy bieg. Postać może ukryć się lub zagrozić korytarz meblami, ale takie rozwiązanie zatrzyma przeciwników jedynie

na moment. W scenach ataku na Harry'ego Masona pojawia się więc ogromne napięcie wynikającego z tego, że użytkownik musi działać naprawdę szybko, jeśli nie chce, żeby główny bohater zginął.

Wymóg natychmiastowego reagowania na zagrożenie przypomina zabiegi wykorzystywane w innych grach grozy, jednak w *SH: Shattered Memories* sekwencje pościgu za postacią są niezwykle długie i wymagające. Nie wystarczy jedynie skierować bohatera do jakiegokolwiek pomieszczenia czy też ufać, że zamknięcie drzwi spowoduje natarcie, ponieważ potwory atakują z każdej strony i może się okazać, że pojawią się w przejściu, do którego właśnie zmierza Harry Mason. Interaktor odczuwa narastającą grozę, wynikającą zarówno ze świadomości, że został postawiony w postaci ofiary i w żaden sposób nie może tego zmienić, jak i z braku czasu na przemyślenie kolejnego kroku, który trzeba wykonać. Bardzo dynamiczna akcja powoduje również dość trywialną, ale znaczącą rzecz – gracz nie ma czasu na przyjrzenie się potworom. Przypominające ludzi stworzenia nie zostają dokładnie pokazane, więc maleje szansa na to, że odbiorca po prostu przyzwyczai się do ich wyglądu, co przeszkodziłoby w odczuwaniu strachu. Emocje dodatkowo wywołują fragmenty rozgrywki, w których potwory nadbiegają z różnych stron, osaczają bohatera i zaczynają wgryzać się w jego ciało.

Oczywiście, opisanym spotkaniom z nadprzyrodzonymi istotami towarzyszą charakterystyczne dla horrorów dźwięki, takie jak szelesty, jęki czy skrzypienia, mające duży udział w kreowaniu atmosfery grozy. Dość nietypowe rozwiązanie jak na tę serię stanowi umieszczenie przeciwników tylko w alternatywnej rzeczywistości. W *SH: Shattered Memories* istnieje wyraźny podział na momenty wymagające ucieczki przed potworami oraz fragmenty rozgrywki, w których z całą pewnością nie pojawi się żaden przeciwnik. Wydaje się, że takie rozwiązanie jest raczej niefunkcjonalne w survival horrorze, ponieważ trudno utrzymać nastrój grozy, kiedy wiadomo, że przez większą część rozgrywki protagonista nie będzie zagrożony. Odbiorca ma bowiem świadomość, że poza Otherworld nie zobaczy ani jednej nadprzyrodzonej istoty. Jednak to rozgraniczenie udowadnia, że z założenia tytuł ten nie generuje strachu za pomocą tak

oczywistych metod jak nagły atak czy upiorny wygląd przeciwników, ale wywołuje niepokój oraz panikę poprzez skomplikowaną, wielowątkową fabułę oraz opuszczone miejsca, w których główny bohater spotyka kolejne postaci.

Umieszczenie potworów jedynie w lodowym świecie sprawia, że w pozostałych fragmentach rozgrywki, w których gracz steruje postacią Harry'ego Masona, uwaga użytkownika zostaje skierowana na eksplorację przestrzeni⁶. Każdy element w zasięgu wzroku głównego bohatera może okazać się ważny i przydatny, ale w nieco inny sposób niż w większości survival horrorów. Zazwyczaj gry należące do tego gatunku wymagają od odbiorcy dokładnego przeszukania dostępnego terenu, na którym ukryte zostały przedmioty niezbędne do pokonania bieżącego etapu. Gracz musi się więc natrudzić, żeby odnaleźć wszystkie klucze, tajemnicze przejścia, przełączniki i tym podobne elementy. W *SH: Shattered Memories* również często trzeba poszukać konkretnej rzeczy czy też złamać szyfr do drzwi lub hasło do komputera, ale nie wymaga to wiele wysiłku, jeśli tylko odbiorca odkryje zasadę łączącą niemal wszystkie pojawiające się zagadki. Podpowiedzi ułatwiające rozwiązanie łamigłówek lub stanowiące wskazówkę co do miejsca położenia konkretnego przedmiotu praktycznie zawsze znajdują się w pobliżu. Należy jednak odpowiednio zbadać dostępne lokacje, żeby nie przeoczyć istotnych informacji. Gra zachęca do zwiedzania kolejnych pomieszczeń i wysnuwania wniosków na podstawie tego, co się w nich znajduje.

Przyglądając się plakatom i fotografiom na ścianach, tytułom książek na półkach, rysunkom niedbale rozrzuconym na podłodze czy rozwieszonym ogłoszeniom oraz komunikatom, użytkownik natrafia albo na istotną podpowiedź, albo od razu na rozwiązanie zagadki. Ważne jest również wchodzenie w interakcję ze wszystkimi elementami, które to umożliwiają. Takie nieco wymuszone poznawanie terenu nie byłoby wyjątkowe, gdyby nie fakt, że *SH: Shattered Memories* nie pozwala graczowi na pobieżne, bez-

⁶ Zob. B. Perron, *Silent Hill...*, s. 106.

refleksyjne zbadanie kolejnych pomieszczeń po to, żeby znaleźć potrzebne rzeczy, umieścić je w ekwipunku i natychmiast ruszyć dalej. Ten tekst bowiem wymaga bowiem skupienia uwagi odbiorcy na poszczególnych elementach i analizy dostępnych materiałów w kontekście losów postaci, które w pewnym momencie przebywały w tych konkretnych miejscach i korzystały z właśnie odnalezionych przedmiotów. Z każdym takim elementem wiąże się jakaś historia, dlatego po raz kolejny aspekt fabuły wysuwa się na pierwszy plan. Istotne jest więc nie tylko odblokowanie przejścia dzięki, na przykład, znalezionej kombinacji cyfr, ale również poznanie przy tym krótkiej narracji, której bohaterami są często bezimienne, drugoplanowe postaci.

Na początku można odnieść wrażenie, że dla wątku fabularnego Harry'ego Masona te opowieści, przyjmujące postać swoistych wycinków z życia mieszkańców Silent Hill, nie mają bezpośrednio znaczenia, ponieważ zazwyczaj nie dotyczą ani Cheryl, ani jego samego. Na dodatek czasami trudno zinterpretować informację podaną w formie rozmowy telefonicznej nieznanymi bohaterów, wiadomości tekstowej przysłanej na telefon Harry'ego lub nagrania z automatycznej sekretarki. W wielu wypadkach znalezienie powiązania pomiędzy tymi komunikatami a głównym bohaterem wydaje się wręcz niemożliwe, jednak w miarę rozwoju historii okazuje się, że te pozornie błahe i dziwne wiadomości pozwalają wyjaśnić pewne wątpliwości i luki fabularne. Ponadto dzięki nim wystrój kolejnych pomieszczeń również nabiera znaczenia. Samotny dom w lesie, centrum handlowe czy biuro dyrektora liceum przestają być obojętnymi dla gracza wnętrzami w chwili, gdy dowiaduje się on, że coś ważnego (zazwyczaj niepokojącego i nieprzyjemnego) zdarzyło się w tym miejscu.

Oprócz przedmiotów niezbędnych do przejścia do kolejnego etapu rozgrywki, w dostępnych lokacjach pojawiają się także tak zwane *Mementos*, czyli obiekty ściśle związane z historią Harry'ego i Cheryl. Kolekcjonowanie tych pamiątek jest opcjonalne, jednak poświęcenie im kilku chwil skutkuje otrzymaniem podpowiedzi pomagających w interpretacji historii. Wspomniane wcześniej

regularnie występujące testy psychologicznie mają największy wpływ na dalszy rozwój gry oraz końcowe sceny, jednak warto dodać, że również sposób eksploracji otoczenia ma znaczenie dla wątku fabularnego. Wprawdzie decyzje o tym, na co postać zwraca uwagę i jakim przedmiotom przygląda się najczęściej, nie są kluczowe, ale nie pozostają także obojętne. Każdy krok bohatera jest ważny, każdy wybór determinuje zakończenie.

Niepokojąca rzeczywistość Silent Hill

Pracujący przy tworzeniu kilku gier z serii *Silent Hill* Akihiro Imamura powiedział w jednym z wywiadów, że jako programista i producent stara się wywoływać u odbiorcy grozę poprzez stopniowe przyplify trwogi oraz niepokoju, wystrzegając się zaskakiwania graczy przerażającymi scenami⁷. Wprawdzie jego wypowiedź odnosi się do *Silent Hill 2*, jednak wiele wskazuje na to, że twórcy analizowanej produkcji również obrali podobną metodę w kreowaniu odpowiedniej dla survival horroru atmosfery. Opisany na początku analizy wpływ fabuły na odczuwanie przez graczy trwogi i zagrożenia, nie jest jedyną metodą, za pomocą której *SH: Shattered Memories* wyraźnie zaznacza swoją przynależność gatunkową. Oprócz dezorientacji związanej ze skomplikowaną historią głównego bohatera, gra wykorzystuje również otoczenie do tego, by pokazać użytkownikowi, że obcuje ze światem iluzji, niedopowiedzeń i niewytłumaczalnych zdarzeń. Paweł Schreiber trafnie określił ten tytuł jako *exploration horror*, ponieważ główny bohater nie walczy z potworami, tylko z przestrzenią⁸. Uważam, że to bardzo istotna obserwacja, ponieważ w kilku momentach środowisko gry budzi grozę znacznie skuteczniej niż najbardziej odrażający przeciwnicy.

⁷ <http://uk.ign.com/articles/2001/08/17/silent-hill-2s-producer-akihi-to-imamura-not-so-silent> (dostęp: 01.05.2014).

⁸ Zob. P. Schreiber, *Gra przestrzeni (4): miasto wyrzyte w pamięci*, <http://jawnesny.pl/2011/03/gra-przestrzenia-miasto-wyrzyte-w-pamieci/> (dostęp: 01.05.2014).

Charakterystyczną, wszechobecną w pozostałych grach z cyklu mgłą zastąpiono tym razem zimową scenerią, która również przyczynia się do wywoływania u odbiorcy lęku. Już od samego początku rozgrywki wiadomo bowiem, że warunki atmosferyczne będą miały duże znaczenie zarówno dla mechaniki rozgrywki, jak i warstwy semantycznej. Padający nieustannie śnieg często zmusza głównego bohatera do podjęcia pieszej wędrówki nie tylko słabo oświetlonymi ulicami miasta, ale także przez zupełnie opuszczone tereny wokół lasu oraz przystani. Rozległa, mroczna przestrzeń podkreśla wrażenie osamotnienia i zagubienia. Nie ma już mgły, w której mogą czaić się nadprzyrodzone istoty, ale zamiast tego pojawia się dojmujące uczucie pustki, wynikające z faktu, że lód lub śnieg prędzej czy później uniemożliwią Harry'emu Masonowi kontakt z postaciami starającymi się mu pomóc. Tytułowe miasto w każdej części jest nieznanym środowiskiem tak dla bohatera, jak i dla kierującego nim gracza⁹. Harry Mason nie zna topografii miasta, mimo że dokumenty jednoznacznie wskazują, że w nim mieszka. Silent Hill jest więc obcym, wrogim miejscem, z którego nie można się wydostać. Takie założenie prowadzi do wniosku, że nie tylko Otherworld jest wytworem czyjegoś umysłu, ale właściwie całe miasteczko można uznać za przestrzeń istniejącą jedynie w ludzkiej psychice¹⁰. Za taką teorią przemawia także podział rozgrywki na „rzeczywistość”, czyli wszystkie sceny w gabinecie doktora Kaufmanna, oraz stworzone przez borykającą się z problemami psychicznymi Cheryl nieistniejące, wyimaginowane miasto, w którym wszystkie lęki dziewczyny przybierają materialną postać.

Wracając jednak do kwestii strachu wywoływanego przez otoczenie należy zauważyć, że zgodnie z zasadą, jaką kierują się twórcy większości survival horrorów, gracz ma ograniczoną swobodę w eksploracji przestrzeni. Tak jest też w przypadku *SH: Shattered Memories*, mimo iż początkowo można odnieść wrażenie, że odbiorca ma szansę zbadać każdą ulicę i każdy budynek. Oczywiście, nie

⁹ Zob. B. Perron, *Silent Hill...*, s. 40.

¹⁰ Zob. P. Schreiber, *Gra przestrzeni* (4)...

jest to prawdą, ponieważ poszczególne lokacje stają się dostępne, dopiero, gdy gracz wykona właściwą czynność w odpowiednim miejscu. Gra zachęca do dokładnego badania otoczenia, ale przez cały czas kontroluje dostępność odbiorcy do konkretnych przestrzeni, wzmagając tym samym poczucie bezradności użytkownika, który nie może samodzielnie decydować o tym, czy w danym momencie chce poznawać właśnie ten teren, czy jednak wolałby udać się w inne miejsce. Takie rozwiązanie pomaga budować atmosferę grozy, ponieważ od niepokojących, dziwnych przestrzeni nie ma ucieczki. Ponadto całe miasteczko sprawia wrażenie wymarłego, opuszczonego przez wszystkich, nierealnego. Na ulicach nie pojawia się ani jeden przechodzień; sklepy czy restauracje również są zupełnie puste, nie licząc scen, w których obecne są postaci ważne dla wątku fabularnego.



Ilustracja 2. Ciemność oraz niesprzyjająca aura stanowią jeden z głównych elementów kreujących atmosferę niepokoju

Jednak nawet one zostają w pewien sposób wchłonięte przez otoczenie, ponieważ znikają w najmniej spodziewanym momencie, co świadczy o tym, że przestrzeń sprawuje nad nimi kontrolę. W trakcie jednej z rozmów głównego bohatera z policjantką Cybil Bennett mężczyzna wyraża zdziwienie zupełnym brakiem ruchu ulicznego

w mieście. Otrzymuje wyjaśnienie, że wszystkiemu winne są nie spodziewane opady śniegu, ale Harry nie wydaje się przekonany, ponieważ stwierdza, że niecodzienne warunki atmosferyczne kojarzą mu się z jakimś rodzajem kary zsyłanej na mieszkańców Silent Hill. Zatem gra wprost zwraca uwagę odbiorcy na to, że teren, po którym ten nawiguje, nie jest zwyczajnym miastem. Istotnym elementem budowania nastroju grozy jest również ciemność otaczająca bohatera niemal we wszystkich budynkach. Wprawdzie mężczyzna posiada niewielką latarkę, ale uzyskiwane dzięki niej światło jedynie potęguje niepokój, ponieważ rozjaśnia tylko niewielki fragment pomieszczenia, pozostawiając większą część w mroku. Wrażenia dopełniają również liczne cienie rzucane przez meble, często rozmieszczone w nieładzie, oraz meble i inne przedmioty charakterystyczne dla konkretnego miejsca. Tak zaprojektowana przestrzeń sklepu czy zaplecza restauracji pozwala przypuszczać, że niedawno wydarzyło się tu coś złego. Na zewnątrz również prawie zawsze panuje ciemność rozjaśniana jedynie przez nieliczne neony lub uliczne latarnie emitujące słabe światło.

Jednakże to nie mrok i nie labiryntowy układ kolejnych lokacji najsilniej reprezentują grozę w środowisku gry, ponieważ w *SH: Shattered Memories* pojawiają się również postaci przypominające duchy. To właśnie one stanowią wyraźną manifestację horroru, mimo iż trudno dokładnie stwierdzić, czym tak naprawdę są. Niemal przezroczyste cienie znajdują się w wielu różnych miejscach i jedynym sposobem, by im się dokładniej przyjrzeć, jest zrobienie zdjęcia za pomocą telefonu. Gdy tylko fotografia zostanie zapisana w pamięci urządzenia, gracz otrzymuje wiadomość związaną z osobą, której cień był przed chwilą widoczny był na ekranie. Uważam również za zasadne podejrzenie, według której Harry Mason nie spotyka kilku różnych duchów, ale wciąż trafia na tę samą, dziecięcą sylwetkę, która może być uznana za częściowo zmaterializowaną postać Cheryl, zachęcającą swojego ojca do kontynuowania poszukiwań. Równie intrygującą i wzbudzającą niepokój kwestię stanowią specjalne miejsca, w których zapisane zostały wspomnienia lub wydarzenia z przeszłości osób nieznanymi głównemu bohaterowi osób.

W przeciwieństwie do postaci ducha, obecność scen z przeszłości sygnalizowana jest bardzo wyraźnie za pomocą narastającego dźwięku oraz migającego światła latarki. Charakterystyczny, zwiększający natężenie hałas nakierowuje gracza wna stronę, w którą należy podążać, by odczytać kolejne tajemnicze wiadomości. Gdy już protagonista znajdzie się w odpowiednim miejscu, bezruch otoczenia zostaje przełamany poprzez nagły wstrząs powodujący upadek jakiegoś przedmiotu i dźwięk sygnalizujący nadejście wiadomości głosowej lub tekstowej, zawierającej czasami także fotografię. Znakając zakończenie gry, można również wysnuć tezę, że wszystkie opisane wcześniej wiadomości dotyczą nastoletniej Cheryl i obrazują najbardziej traumatyczne chwile jej życia. *Silent Hill: Shattered Memories* straszy w sposób znacznie bardziej wysublimowany, niż ma to miejsce w wielu innych horrorach. Przez większą część rozgrywki odbiorca nie spotka w tej grze wyskakujących zza rogu potworów, nie natknie się też na plamy krwi lub inne ślady mogące wskazywać na makabryczne zdarzenia. Zamiast tego zostanie powoli wciągnięty w gęstą atmosferę nieдомówień, dezorientacji oraz zagubienia spowodowanego natłokiem informacji związanych z bohaterami, których historia nie zostaje w całości opowiedziana.

Otoczenie uzupełnia warstwę fabularną, przypominając użytkownikowi, że ma do czynienia z horrorem psychologicznym, więc to nie akcja jest najważniejsza, ale fabuła oraz uczucia wywoływane przez taki, a nie inny projekt przestrzeni. Odbiorca musi poczuć się niemal tak samo źle, jak szukający córki główny bohater, dlatego twórcy postanowili nie straszyć pojawiającymi się na ekranie bestiami, ale wzbudzać przerażenie poprzez wizję samotnego, zupełnie zdezorientowanego mężczyzny, który cierpi z powodu braku kontaktu ze swoim dzieckiem, lub odwrotnie – gracz powinien postawić się na miejscu córki niepokodzonej ze śmiercią wyidealizowanego ojca. Przestrzeń pełna jest zaklętych w budynkach śladów i wspomnień związanych z wieloma postaciami. Zadaniem użytkownika jest dotarcie do jak największej liczby tych mikronarracji, co tłumaczy natłok podanych w różnej formie wiadomości odnoszących się do anonimowych bohaterów.

Użytkownik na wiele sposobów zapoznaje się z przeróżnymi scenami z przeszłości – czasem niejako przypadkowo trafia na takie miejsce pamięci, innym razem musi włączyć telewizor lub automatyczną sekretarkę, żeby móc ruszyć dalej, a w jeszcze innym wypadku dostrzeże niewyraźny zarys ludzkiej sylwetki. W *SH: Shattered Memories* kryje się mnóstwo sekretów, najczęściej tych mrocznych i przerażających, ale ich odkrycie uzależnione jest od cierpliwości i metodycznej eksploracji otoczenia. Według Bernarda Perrona seria *Silent Hill* nie jest zwyczajną, dostarczającą rozrywki grą, ponieważ przyjmuje charakter unikalnego dla każdego odbiorcy doświadczenia¹¹, co doskonale widać w części *SH: Shattered Memories*.

Jednymi z podstawowych elementów wpływających na odczuwanie przez odbiorcę strachu w trakcie rozgrywki, są odpowiednio dobrana muzyka oraz właściwe efekty dźwiękowe. W analizowanym tytule niepokojące, czasami nawet przerażające dźwięki są ściśle związane z telefonem komórkowym Harry'ego Masona. Dzięki urządzeniu gracz otrzymuje wszystkie wspomniane wcześniej wiadomości, zdjęcia i nagrania. Ale oczywiście na tym funkcja telefonu się nie kończy, ponieważ *SH: Shattered Memories* pozwala użytkownikowi nie tylko na odbieranie połączeń oraz wiadomości tekstowych i głosowych, ale zachęca wręcz do dzwonienia pod wszelkie numery zapisane w książce adresowej lub umieszczone na plakatach, ogłoszeniach czy tablicach informacyjnych. Wykonywanie określonych połączeń ma pewien wpływ na zakończenie, a jednak równocześnie służy do budowania atmosfery grozy. Telefony do domu głównego protagonisty wzbudzają ogromny niepokój, ponieważ połączeniu towarzyszą dziwne trzaski oraz zakłócenia. Właściwie wszystkie rozmowy Masona prowadzone z poznanymi na różnych etapach gry postaciami mają osobliwy, nierealny charakter. Jednak bardzo często w słuchawce słychać jedynie pisk lub inne niezidentyfikowane odgłosy przypominające, że sytuacja, w jakiej znalazł się protagonista, jest co najmniej dziwna i trudna do wyjaśnienia.

¹¹ Zob. B. Perron, *Silent Hill...*, s. 2.

Zakłócenia pojawiające się w trakcie rozmowy z innymi bohaterami powodują także zdenerwowanie i strach, wynikające ze świadomości, że jakaś niezidentyfikowana, nadprzyrodzona siła nieustannie przeszkadza Masonowi w zdobyciu kluczowych informacji i opuszczeniu miasta. Również niepowtarzalny, wyróżniający się dźwięk obecny jest w momentach przejścia do Otherworld. Brzmienie to przypomina szum zepsutego radia lub telewizora pomieszany z przejmującymi piskami natychmiast przywodzącymi na myśl nadnaturalne istoty. Wibrujący, narastający krzyk wydawany przez ścigające bohatera potwory jest znacznie bardziej nieprzyjemny niż ich wygląd. W alternatywnej rzeczywistości zmienia się również muzyka. Dotąd spokojna, dość monotonna melodia, służąca jedynie do zasygnalizowania lekkiego niepokoju odczuwanego przez protagonistę, zostaje zastąpiona przez energiczną i głośną muzykę, która wprowadza napięcie do scen pościgu. Zmiana podkładu muzycznego wyraźnie sugeruje, że metamorfozie ulegnie również cała przestrzeń. Trzaski wydawane przez zamarzające otoczenie, odgłosy nadciągających przeciwników oraz dynamiczna muzyka sprawiają, że odbiorca zaczyna zdawać sobie sprawę z tego, iż czas na spokojną eksplorację terenu został przerwany i najważniejszym celem w tym momencie jest przetrwanie ataku potwornych istot.

Poza Otherworld tło muzyczne jest znacznie bardziej stonowane. Spokojne, czasem nawet monotonne melodie idealnie współgrają z działaniami postaci. Etapom, w których Harry Mason przemierza ulice miasta towarzyszy przejmująca muzyka podkreślająca zagubienie bohatera. Na dodatek czasami słychać też szum wiatru, który w połączeniu z atonalnymi dźwiękami przypomina, że otoczenie jest nieprzyjazne i niemal zupełnie wyludnione. Natomiast, gdy rozgrywka toczy się we wnętrzach, muzyka często nie pojawia się występuje w ogóle, co sprawia, że w ciszy każdy szelest zwraca uwagę odbiorcy. Opustoszenie budynków takich jak szkoła, centrum handlowe czy restauracja staje się znacznie bardziej wymowne, gdy w momencie eksploracji panuje niemal całkowita cisza, przełamana jedynie dźwiękiem kroków czy też hałasem wywołanym przez trzeszczące drzwi. W takich fragmentach to właśnie cisza

buduje atmosferę grozy, ponieważ początkowo gracz znajduje się w ciągłym napięciu, spodziewając się, że lada chwila wydarzy się coś przerażającego. Lecz kiedy nic takiego nie ma miejsca, gracz zapomina o nienaturalnym braku muzyki i wówczas każdy niezidentyfikowany szmer, ledwie słyszalny śmiech dziecka lub sygnał telefonu wywołuje u niego odbiorcy obawę związaną z tym, co za chwilę być może ukaże się na ekranie.

Gracz w centrum wydarzeń

Najobszerniejsza część gry poświęcona została wątkowi Harry'ego Masona, który przemierza mroczne miasteczko Silent Hill, szukając swojej córki Cheryl. W tych fragmentach postać mężczyzny przedstawiona została w widoku Third Person Perspective (TPP), co oznacza, że punkt widzenia użytkownika znajduje się za plecami bohatera. Takie rozwiązanie pozwala na dokładną obserwację otoczenia oraz wszelkich poczynań bohatera, jednakże wytwarza pewien dystans, który w survival horrorach może przeszkadzać w odczuwaniu strachu i napięcia. Natomiast rzadziej pojawiający się w *SH: Shattered Memories* widok First Person Perspective (FPP) niejako eliminuje pośrednictwo postaci pomiędzy odbiorcą a środowiskiem gry. Wówczas gracz zostaje postawiony na miejscu bohatera i brak widoku całej sylwetki tworzy ułudę, że to użytkownik jest uczestnikiem konkretnych wydarzeń. Takie poczucie wzmacnia immersję, a w przypadku tego tytułu budzi również strach, ponieważ oznacza głębsze wkroczenie w rzeczywistość *Silent Hill* oraz większe zaangażowanie w opowiadaną historię.

Z tego względu opisane już fragmenty sesji terapeutycznej z doktorem Kaufmannem są pokazane w widoku pierwszoosobowym, co pozwala nie tylko na wprowadzenie niespodziewanego zakończenia, ale również sytuuje gracza w niekomfortowej roli pacjenta zmuszonego odpowiadać na bardzo osobiste pytania. Również sceny, w których Harry Mason korzysta z telefonu, zostały zaprojektowane w ten sposób. Gra prowokuje do tego, by odbiorca nie tylko śledził bohatera robiącego zdjęcia czy też czytającego wiadomości,

ale poczuł się tak, jak by to on był wykonawcą tych czynności, dlatego w przywołanych fragmentach na ekranie nie jest już widoczna postać mężczyzny, ale dłoń trzymająca telefon. Analogicznie należy zinterpretować sytuacje wymagające niestandardowego działania, takiego jak uruchomienie jakiegoś mechanizmu, otwarcie okna, opuszczenie szyby samochodowej czy dopłynięcie do latarni morskiej, ponieważ również wówczas również widok zza pleców bohatera ustępuje pierwszoosobowej perspektywie.

Interfejs także zaprojektowano tak, by zintensyfikować poczucie przebywania w świecie gry. Na ekranie nie pojawiają się żadne oznaczniki zdrowia głównego bohatera czy też informacje o zgromadzonych przez niego przedmiotach. Twórcy *SH: Shattered Memories* znacząco uprościli interfejs poprzez rezygnację z dostępu do ekwipunku. W trakcie rozgrywki użytkownik nie może ani obejrzeć zgromadzonych artefaktów, ani sprawdzić, jak poważne są obrażenia postaci. Brak informacji o stanie zdrowia Harry'ego Masona stanowi jeszcze jeden argument przemawiający za tym, że gra jest horrorem psychologicznym. Jeśli alternatywny świat zostanie zinterpretowany jako nieprawdziwy, fałszywy obraz, będący wytworem czyjegoś umysłu, to wówczas również obrażenia zadawane przez potwory nie mogą posiadać statusu takiego jak w innych grach grozy. Zdrowie fizyczne Harry'ego Masona zostało zepchnięte na dalszy plan. Bohater nie otrzymuje żadnych apteczek ani lekarstw, nie potrzebuje też odpoczynku, dzięki któremu odzyska siły. Musi uciekać przed atakującymi potworami, ale tak naprawdę nie z powodu tego, że w przeciwnym razie zginie, ale dlatego że nie opuści urojonego, przerażającego świata. Za taką tezę przemawiają dwie znaczące sceny w *Otherworld*.

Pierwsza to bieg głównego bohatera przez zamrożone jezioro w kierunku latarni morskiej, który zostaje w pewnym momencie przerwany, ponieważ atakujących przeciwników jest zbyt wielu, by Mason mógł ich, tak jak wcześniej, odepchnąć bądź z siebie zrzucić. Potwory okrążają mężczyznę i wgryzają się w jego ciało, co powoduje, że Harry ginie. Jednakże mimo tego, sekwencja nie zostaje powtórzona, tylko kontynuowana. To właśnie jest druga istotna scena,

ponieważ Harry Mason znów stara się dotrzeć do latarni morskiej, ale tym razem musi do celu dopłynąć. Po pewnym czasie zaczyna brakować mu siły i tonie, jednak śmierć mężczyzny po raz kolejny nie przynosi graczowi negatywnych konsekwencji. Z tego wynika, że to właśnie zdrowie psychiczne postaci jest nieustannie poddawane próbom, natomiast kwestie fizyczne schodzą na dalszy plan.

Groza w *SH: Shattered Memories* najsilniej objawia się poprzez niespójną, trudną do zrekonstruowania historię, w której kwestie psychologiczne odgrywają kluczową rolę. Gra wyodróżnia się na tle innych survival horrorów, ponieważ od odbiorcy oczekuje głębokiego zanurzenia w fabułę oraz dokładnej eksploracji otoczenia. Niestandardowym, jak na ten gatunek, rozwiązaniem jest całkowita rezygnacja z walki z przeciwnikami oraz ograniczenie do minimum zabiegów wywołujących strach poprzez zaskoczenie lub ukazanie scen *gore*. *SH: Shattered Memories* nie wprowadza atmosfery grozy, odwołując się do ludzkich instynktów i odruchów, takich jak odraza w stosunku do nieznanych, anormalnych postaci czy przerażenie spowodowane widokiem makabrycznych skutków działania potwora, ponieważ nieustanne kwestionowanie poczytalności głównego bohatera zapewnia atmosferę zagrożenia, lęku i zagubienia.

Dodatkowe bodźce i zabiegi znane z innych gier grozy nie są już potrzebne. Zmuszenie odbiorcy do odbycia sesji terapeutycznej oraz udzielenia odpowiedzi na osobiste pytania również powoduje, że interaktor ma prawo czuć się wystraszony oraz zaniepokojony emocjami zapewnianymi poprzez uczestnictwo w rozgrywce. Bernard Perron przyrównał serię *Silent Hill* do placu zabaw zaprojektowanego tak, by wzbudzał na wskroś przerażające odczucia¹². Porównanie to jest trafne zwłaszcza w kontekście analizowanej części słynnego cyklu, ponieważ *SH: Shattered Memories* składa się z szeregu atrakcji przygotowanych z myślą o odbiorcy, który chce doświadczyć oryginalnego przeżycia wykraczającego poza standardowe ramy survival horroru.

¹² Zob. *Ibidem*, s. 125.

Bibliografia

Mańkowski P., *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*, Trio, Warszawa 2010.

Perron B., *Silent Hill: The Terror Engine*, University of Michigan Press, Michigan 2011.

Schreiber P., *Gra przestrzeni (4): miasto wyryte w pamięci*, <http://jawnesny.pl/2011/03/gra-przestrzenia-miasto-wyryte-w-pamieci/> (dostęp: 01.05.2014).

Alicja Górska

Narracja środowiskowa jako konsensus dla oczekiwań graczy na przykładzie *Dying Light*

Możliwość specyficznego prowadzenia opowieści w grach wideo jest niewątpliwą wartością tego medium. Wielość bodźców, którymi gra „atakuje” użytkownika, a także wpływ tegoż użytkownika na narrację oraz ostateczne wnioski dotyczące akcji są nieporównywalne z innymi formami medialnymi. Nic dziwnego, że już dekadę temu badacze pisali o tym, iż „wszystkie gry komputerowe cechuje stały wzrost znaczenia fabuły”¹; że gry dają „więcej cegieł do budowania opowieści, niż oferowało nam jakiekolwiek pojedyncze medium wcześniej”²; czy (to już niemal 20 lat temu) że gry „pozwalają przede wszystkim na czerpanie przyjemności z poznawania, zwłaszcza poznawania światów oraz ich kosmologii”³. Możliwości jednak nie zawsze wyznaczają kierunek rozwoju, na który wpływ ma nie tylko potencjalna szansa na swoistą ewolucję, ale też

¹ J.Z. Szeja, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków 2004, s. 155.

² J. Murray, *Od gry-opowiadania do cyberdramy*, tłum. M. Filiciak, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 63–64.

³ B. Flynn, *Towards an Aesthetics of Navigation – Spatial Organisation in the Cosmology of the Adventure Game*, 2000, <http://journal.media-culture.org.au/0010/navigation.php> (dostęp: 20.08.2019).

oczekiwania grupy odbiorczej. W przypadku gier komputerowych notuje się aktualnie – zwłaszcza wśród produkcji AAA – boom gier nie tyle nastawionych na rozległe opowieści, co skupionych wokół multiplayerowej rozgrywki. Gracze wciąż jednak, mimo stawiania wysoko rywalizacji z innymi osobami, wymagają od twórców kreowania ciekawych historii. Jak opowiedzieć taką historię, gdy główną cechą rozgrywki nie jest dociekliwa eksploracja, a konfrontacja z przeciwnikiem? Na przykładzie gry *Dying Light* chciałabym pokazać, jak gracze – często mimowolnie – poznają i doświadczają świat gry, którego bezwiedne przyswajanie jego twórcy skrupulatnie wcześniej zaplanowali, stosując założenia narracji środowiskowej. W tym kontekście można by bowiem uznać narrację środowiskową za konsensus między oczekiwaniami gracza z trybu *single-player* oraz *multiplayer*.

O przyzwyczajeniach i zachowaniach graczy w kontekście podejścia do historii/fabuły oraz ich przemianach mówi i mówiło się dużo. Przedmiot analizy stanowiły i stanowią czynniki technologiczne, kulturowe czy ekonomiczne. Źródła kierunku rozwoju sceny growej pozostają jednak poza obszarem rozważań tego tekstu. W jego centrum jest zaś efekt w postaci możliwości wyróżnienia pewnych typów graczy, a co za tym idzie – wytworzenia pewnych schematów związanych z konstruowaniem gier.

W 2009 roku na GDC (Game Developer Conference) Ken Levine (twórca m.in. serii *BioShock*) podzielił odbiorców gier na trzy typy:

- tych, którzy podążają za głównym, podanym na tacy nurtem historii/fabuły;
- tych, którzy chcą w tę historię/fabułę wejść możliwie najgłębiej;
- tych, których historia/fabuła w ogóle nie interesuje⁴.

Według Levine’a to właśnie ostatnia grupa odbiorców stanowi grupę najliczniejszą⁵. Nie oznacza to jednak, że należy zrezygnować

⁴ Dla wygody w dalszej części tekstu nazywam ten typ gracza „antyfabularnym”.

⁵ S. Rogers, *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design*, John Wiley & Sons, Chichester 2010, s. 46.

z opowiadania w grach historii. W końcu, tak jak istnieje wiele różnych gatunków gier, z których każdy cieszy się innym poziomem popularności, tak i podobna różnorodność może funkcjonować w świecie graczy będących zwolennikami historii oraz graczy ignorujących fabuły. Zwłaszcza że, jak wspomniałam na początku, specyfika medium gier aż prosi się o konstruowanie opowieści. Nikt, niezależnie od branży, nie zamierza rezygnować z potencjalnie największego rynku zbytu dla swojego produktu. Idealnym rozwiązaniem wydaje się tutaj skonstruowanie takiej gry, która mogłaby potencjalnie zadowolić i odbiorcę nastawionego na rozgrywkę samą w sobie, i pragnącego poznać ciekawą historię. Tylko jak dokonać czegoś podobnego, tworząc jedną grę, a nie w zasadzie dwie oddzielne, jak to bywa w przypadku mnożenia trybów?

W pierwszym odruchu przychodzi do głowy opcjonalne przewijanie elementów kojarzonych z wprowadzaniem historii – pomijanie cutscenek, filmowych przerywników czy koniecznych dla „popchnięcia” fabuły dalej dialogów. Wiąże się to niestety z zagrożeniem znalezienia się nagle w obcej przestrzeni bez żadnego kontekstu. Wiele gier wykorzystuje bowiem podobne fragmenty do uzasadnienia zmiany lokacji, wyposażenia postaci czy np. pojawienia się dodatkowego kompana. Zamiast o umożliwieniu „przeklikania” podobnych elementów należałoby więc raczej pomyśleć o ich zminimalizowaniu, skróceniu (by grupa niezainteresowana ich oglądaniem nie miała szansy znudzić się historią lub sfrustrować zbyt długą przerwą w rozgrywce) albo nawet całkowitym usunięciu. Tylko jak wtedy gra miałaby przybliżyć graczowi historię? Tak jak do tej pory – przy pomocy narracji środowiskowej.

W skondensowanym ujęciu narrację środowiskową należałoby rozumieć jako świat gry, jej architekturę wraz z afordancjami, czyli wszystkimi obiektami, które dzięki swojej formie w sposób naturalny zachęcają do konkretnych aktywności. Dla lepszego zrozumienia zjawiska afordancji można tutaj przywołać np. wiewiórkę. Wiewiórka wie, bez wcześniejszej „edukacji”, że drzewo to coś, na co można wejść. Tak samo gracz – zwykle wie (o ile środowisko gry zostało dobrze zaprojektowane i wykonane), które obiekty są interaktywne,

a które stanowią jedynie (czy faktycznie „jedynie” – wyniknie z dalszej części tekstu) tło.

Narrację środowiskową można by wręcz uznać za jeden z elementarnych aspektów poetyki gier wideo, gdyż jest ona specyficzną dla tego medium formą przybliżania fabuły oraz informacji na temat świata, w którym rozgrywa się akcja. To za jej sprawą gracz może mówić o atmosferze rozgrywki, analizować i interpretować gromadzone informacje. Narracja środowiskowa, w przeciwieństwie do klasycznie pojmowanego procesu narracyjnego, wymaga od gracza przemieszczania się. Eksploracja, odkrywanie kolejnych lokacji, poznawanie przestrzeni – w ten sposób gracz odbiera potrzebne komunikaty. Nie jest bombardowany statycznie podawanymi informacjami, które starają się być encyklopedią nowej rzeczywistości w pigułce, lecz stopniowo oswaja się ze światem, do którego trafił. Warto tutaj zaakcentować rolę level designera, który odpowiada za projektowanie poziomów w grach. W zależności od typu rozgrywki inne rozwiązania wydają się uprawomocnione jako elementy poszerzające interpretację rzeczywistości. Plakat zawieszony na ścianie w przestrzeni rozgrywki 3D wydaje się naturalnym źródłem informacji zarówno dla wirtualnej postaci, jak i sterującego nią gracza. Ten sam plakat umieszczony w przestrzeni 2D, gdzieś w głębi poziomu, w teorii jest niedostrzegalny dla bohatera, choć gracz przecież go widzi i może budować sobie na jego podstawie pewną narrację. W tym przypadku trudno jednak mówić o narracji środowiskowej, ponieważ nie dochodzi do współdzielenia doświadczeń przez awatara i osobę, która nim steruje.

W 2010 roku na GDC swoje wystąpienie o środowisku gry i narracji środowiskowej mieli Matthias Worch (dzisiaj kojarzony przede wszystkim z takimi tytułami jak *Dead Space* czy *Mafia*) oraz Harvey Smith (pracujący m.in. przy seriach *Deus Ex* oraz *Dishonored*). Z ich prezentacji wynika, iż dobrze zaprojektowane środowisko gry powinno realizować przede wszystkim cztery cele:

- 1) pozwalać graczowi na eksplorację, ale w ramach wyraźnie określonych przestrzennie (poprzez ukształtowanie terenu, architekturę itp.) granic,

- 2) wykorzystywać zdolność gracza do rozpoznawania nawiązań, by komunikować o granicach symulacji oraz o afordancjach,
- 3) wzmacniać i kształtować tożsamość gracza przyjmowaną na potrzeby gry,
- 4) dostarczać kontekst narracyjny (czyli dodatkowe informacje o świecie przedstawionym niewynikające bezpośrednio z podejmowanych akcji i wątków fabularnych, np. o historii miejsca, jego mieszkańcach, warunkach życia, obawach dotyczących przyszłości lokacji, celu jej istnienia czy nastroju)⁶.

W oparciu o tę definicję Worch i Smith określili narrację środowiskową jako inscenizację przestrzeni gry ze wszystkimi elementami środowiska gry, które pozwalają się interpretować jako znacząca całość, wspierając narrację gry. Nie chodzi jednak o samo oglądanie tego świata, bierne przypatrywanie się mu (wtedy zbyt- nio upodobniłoby to problem do narracji filmowej), lecz aktywne działanie, a mianowicie swobodne eksplorowanie, poznawanie faktów w dowolnej konfiguracji i przez to odkrywanie prawdy w różnej – w zależności od gracza – kolejności oraz w różnym tempie. Co więcej, na ostateczne zróżnicowanie sensów odczytywanych przez poszczególnych graczy wpływ mają również ich odmienne obserwacje/poglądy i doświadczenia, pewien pakiet wiedzy, umiejętności i doświadczeń, z którymi gracz rozpoczyna rozgrywkę. Narracja środowiskowa zasadniczo łączy w sobie percepcję gracza i aktywne rozwiązywanie przez niego problemów.

Idealnym gatunkiem do analizy z perspektywy narracji środowiskowej (zwłaszcza tak przedstawionej) na pierwszy rzut oka wydaje się RPG (Role Playing Game), w tym szczególnie popularne dziś serie tego typu, takie jak np. *Wiedźmin*, *Fallout* czy *The Elder Scrolls*. W końcu produkcje RPG koncentrują się właśnie na opowiadaniu historii (samo wejście w rolę wymaga przecież poznania jej – czyli pewnej historii), a ich twórcy udostępniają do opowiada-

⁶ H. Smith, M. Worch, *What Happened Here? Environmental Storytelling*, http://www.worch.com/files/gdc/What_Happened_Here_Web_Notes.pdf (dostęp: 12.07.2018).

nia tychże historii ogromne – zwłaszcza ostatnimi czasy – światy z licznymi questami, zadaniami głównymi i pobocznymi, z ogromem przydatnych (i mniej przydatnych) przedmiotów oraz partnerów dialogowych. Właśnie z tych powodów w kontekście narracji środowiskowej RPG wydają się jednak nieciekawe. Gracze RPG są bowiem przygotowani na poznawanie historii, na cutscenki i długie, wymagające dokonywania wyborów dialogi, których przebieg może determinować dalszą rozgrywkę.

Dużo ciekawszym przykładem do analizy środowiskowej będą więc te gry, które nie stawiają na pierwszym miejscu fabuły i wchodzenia w rolę. One bowiem wszystkie informacje o świecie muszą przekazać (albo przynajmniej spróbować przekazać) niezależnie od woli samego gracza. Muszą mu tę wiedzę narzucić tak, aby nie zorientował się, że w ogóle zaangażowano go w jakąś historię.

Dying Light to gra akcji utrzymana w konwencji survival horroru z pierwszoosobowym punktem widzenia (FPP). Nie jest to jednak ani typowy FPS (First Person Shooter), ani typowy RPG, choć posiada cechy obu tych gatunków: z FPS-em łączy go przede wszystkim perspektywa i występowanie broni palnej, zaś z RPG-iem – system rozwoju postaci (punkty doświadczenia i drzewka umiejętności). Zadaniem gracza w tej grze jest tak naprawdę nieustające dozbieranie się lub ćwiczenie w zwinności, by ostatecznie uśmiercać lub zgrabnie omijać kolejne hordy nieumarłych. Ważnym elementem rozgrywki jest *crafting* umożliwiający tworzenie nowych przedmiotów – jeszcze skuteczniejszych i bardziej efektownych (gwarantujących odcinanie kończyn czy finezyjne rozbryzgi krwi) w starciu z zombie. Dodatkowo gracz ma do dyspozycji rozległy, sandboksowy świat, który może dowolnie eksplorować.

Dying Light realizuje wszystkie z czterech podstawowych składowych charakterystycznych dla budowania narracji środowiskowej, wskazanych przez Worchę i Smitha. Wydaje się też być odpowiedzią na spostrzeżenia Levine’a dotyczące zróżnicowanego podejścia graczy do opowiadania przez gry historii. Ze względu na symbiotyczną gatunkowość nie posiada jasno (czy też raczej wąsko) określonego

odbiorcy i nie stara się z tego powodu realizować jakiegś konkretnej, typowej dla pojedynczego genre'u puli oczekiwań. Właśnie dlatego wydaje się idealnym tytułem do analizy w kontekście narracji środowiskowej.

Granice eksploracji

Akcja *Dying Light* rozgrywa się w czasach współczesnych w mieście o nazwie Harran, które – jeżeli wierzyć twórcom – wzorowane było m.in. na Stambule⁷. Niespodziewanie metropolię opanowuje tajemniczy wirus, zmieniający ludzi w zombie. Mimo decyzji władz o kwarantannie, problem szybko eskaluje. Wkrótce w sprawę angażuje się Ministerstwo Obrony Narodowej, które najpierw całkowicie odcina Harran, a później podejmuje decyzję o jego zbombardowaniu (co ostatecznie nie dochodzi do skutku).

W tym przypadku granice eksploracji klarują się dość naturalnie. Miasto okalają postawione przez władze mury, druty kolczaste, płoty pod napięciem. Drogi zablokowane są przez porzucone auta, a niektóre części miasta na skutek działań wojsk zamieniły się w niemożliwe do bezpiecznego przebycia gruzowiska. Władze zadbały także o wysadzenie mostów oraz odcięcie drogi wodnej. W trakcie rozgrywki okazuje się, że istnieją jeszcze – w dużej mierze zapomniane przez władze – drogi podziemne, kanały. Otwierają one dodatkowe przestrzenie do eksploracji, łączą jednak jedynie poszczególne fragmenty zrujnowanego Harranu i skażonych okolic, tym samym nie pozwalając na ucieczkę poza zaplanowaną przez twórców przestrzeń rozgrywki. Testujący ów świat gracz „antyfabularny” jest więc w stanie nawet mimochodem wyciągnąć wnioski wynikające z ukształtowania przestrzeni i zinterpretować ją jako odciętą od reszty globu np. przez zorganizowaną, wyspecjalizowaną agencję.

⁷ M. Karbowski, P. Guzik, *Zombie z Wrocławia podbiły świat. Kulisy powstania bestsellerowej gry*, http://wroclaw.wyborcza.pl/wroclaw/1,35771,18276730,Zombie_z_Wroclawia_podbiły_swiat__Kulisy_powstania.html (dostęp: 12.07.2018).

Innym elementem wyznaczającym granice eksploracji (często tymczasowe) jest rozlokowanie silniejszych przeciwników, których nie sposób pokonać przed odpowiednim rozwinięciem sterowanej przez gracza postaci – jej umiejętności oraz oręża. Ci wyjątkowo potężni antagoniści strzegą nierzadko drogi do fabularnie istotnych lokacji. Gracz, chcąc zebrać odpowiednią liczbę punktów doświadczenia, by się dozbroić, w zasadzie bezwiednie angażuje się w historię zaimplementowaną przez twórców, wykonując przewidziane dla niej questy, bowiem gwarantują one szybszy wzrost umiejętności.

Rozwój postaci w *Dying Light* jest także ważny z innego powodu. W pewnym momencie gracz uzyskuje dostęp do specjalnej zdolności – używania kotwiczki umożliwiającej docieranie w trudniejsze i wyżej położone miejsca. Ma to realny wpływ na zmianę postrzegania przestrzeni oraz sposób i tempo jej eksploracji⁸. Nawet wielokrotnie przemierzone lokacje zyskują nowy wymiar, niejako drugie życie.

Afordancje

Podczas używania wspomnianej kotwiczki niezwykle ważną rolę odgrywają afordancje. Ukształtowanie np. kamiennych zboczy pozwala graczowi z miejsca ocenić, czy zastosowanie nowego „gadżetu” będzie w danej lokacji możliwe. Dzieje się to jeszcze zanim kursor umieszczony w centralnym punkcie obrazu przyjmie (lub nie) kształt odpowiadający za potwierdzenie możliwości wykonania podobnej akcji.

Afordancje w *Dying Light* uwiadczniają się jednak przede wszystkim w powtarzalności charakterystycznych typów obiektów, jak skrzynie możliwe do otwarcia, pakunki do zebrania pozostają-

⁸ Wydanie „Enhanced Edition” zawiera także dodatek do gry – *The Following* – który wprowadza nową przestrzeń (przedmieścia Harranu) oraz pojazd, który w sposób znaczący wpływa na rozgrywkę. W tym tekście jednak skupiać się będę jedynie na wersji podstawowej gry, bez dodatków.

ce po zabiciu zombie (wyglądają jak zakrwawione foliowe paczki, niezależnie od tego, co dany przeciwnik miał przy sobie – czy to był cukier, czy gwoździe), figurki kolekcjonerskie czy tarcze do darta (miejsca poboru dodatkowych zadań w bezpiecznych strefach). Ich charakterystyczny design i pewna nadmiarowość (kumulacja wspomnianych paczek, skrzyń czy nawet tarcz do darta wydaje się chwilami wręcz absurdalna) z miejsca wzbudzą zainteresowanie gracza, zachęcając go do wejścia z obiektem w interakcje.

Innym chwytem twórców pozwalającym graczowi wyróżnić obiekty podatne na działanie jest ich estetycznie wyrażony stan zużycia. Gracz nie potrzebuje interfejsowej strzałki wskazującej mu odpowiedni punkt, bowiem ten udaje się wyróżnić dzięki wizualnemu stanowi samego poszukiwanego obiektu (zwłaszcza pośród innych obiektów tego samego typu, nieprzeznaczonych do wchodzenia z nimi w interakcje). Przykładowo, natrafiając w wymagających odblokowania mniej groźnych strefach na obecne tam skrzynki z bezpiecznikami, gracz jest w stanie na podstawie ich wyglądu (są otwarte czy zamknięte; noszą wyraźne znamiona dewastacji czy nie; jeśli występują w nagromadzeniu, to czy któraś z nich nie różni się nieco – np. kształtem lub teksturą – od pozostałych?), mniej więcej oszacować, które z nich mają potencjalnie większą szansę bycia „używalnymi”, a które są tylko elementem wystroju danej lokacji.

Również samo ukształtowanie poszczególnych lokacji pozwala dość intuicyjnie rozpoznawać możliwe ścieżki ich eksploracji. Jako że jednym z podstawowych sposobów poruszania się po Harranie jest parkour (a więc m.in. skakanie, ślizganie się czy wspinanie po budynkach, murach i innych obiektach), twórcy zadbali o to, by gracz mógł względnie bezproblemowo ocenić, których gzymsów, barierek i wszelkich krawędzi sterowana przez niego postać może się chwycić. W niektórych miejscach rozmieszczone są też kładki sugerujące, że można z nich spokojnie wyskoczyć w trakcie biegu, z dużą dozą prawdopodobieństwa mając szansę na bezpieczne lądowanie. Jak widać, afordancje mają więc w *Dying Light* szerokie zastosowanie w kontekście integracji level designu z mechaniką odpowiadającą za specyficzne możliwości eksploracji przestrzeni.

Tożsamość gracza

Worch i Smith zauważają, że środowisko gry nie tylko kontekstualizuje doświadczenie, ale nawet wywiera wpływ na tożsamość gracza podczas gry. Szczególnie znaczące wydaje się to właśnie w takich grach jak *Dying Light*, w których gracz nie definiuje postaci, w którą się wciela, lecz awatar zostaje mu narzucony – wraz z przeszłością i charakterem. Gracz nie ma żadnego wpływu na fundamentalne cechy protagonisty. Tak naprawdę nie może podejmować żadnych decyzji. Nie jest więc w stanie narzucić swojej tożsamości bohaterowi. Nie oznacza to jednak konieczności utrzymywania dystansu i braku immersji w przypadku każdej gry, w której protagonista wyznaje inne zasady niż gracz.

Tak jak ludzie zadają sobie hipotetyczne pytania o to, jak ich rozmówca zachowałby się w konkretnej sytuacji, tak środowisko gry niejako „wymusza” na gracz podobną zmianę podejścia. W przypadku *Dying Light*, jakże odległego od realnej rzeczywistości, gracz jest w stanie zrozumieć, a w końcu przejąć zachowania bohatera. Obserwując świat pełen zagrożeń, w którym wrogiem jest trudne do przebycia otoczenie, gdzie toczy się bój o każdy samolotowy zrzut i gdzie próba dotarcia do mieszkania może skończyć się pożarciem przez zombie, gracz zmienia zasady i priorytety. Bez wahania strzela do ludzi niejakiego Raisa – przywódcy bandy uzbrojonych szubrawców, siłą zagarniających dla siebie większość pomocowych paczek, by później sprzedawać je harrańskim niedobitkom po zawyżonych cenach – i nie odczuwa z tego powodu wyrzutów sumienia. To prawo dżungli: pożeraj albo będziesz pożarty. Gracz przekona się o tym niejednokrotnie, wchodząc w ciemny zaułek lub dając się zranić z zaskoczenia.

Niemal na każdym kroku środowisko *Dying Light* podpowiada graczowi, że w tym świecie wszystkie chwytaki są dozwolone. W końcu akcja rozgrywa się w azjatyckim, wypalonym mieście, kolorystyką przywołującym na myśl pustynię. Porzucone auta, wybite szyby, rozrzucone w przypadkowych miejscach torby – to wszystko przypomina o tym, że żywych zostało już niewiele, a słabość karze Harran najsrożej, bo śmiercią.

Kontekst narracyjny

Eksplorowanie przestrzeni Harranu przynosi wiele informacji o jego mieszkańcach i historii miasta. Pierwszą rzeczą, która rzuca się w oczy, jest jego wyraźny podział na dzielnice dla biedoty i bogaczy. Widać ogromną dysproporcję w statusie majątkowym mieszkańców Harranu. Odwiedzane mieszkania dzielą się na bardzo biedne i bogate, brakuje środkowej kasty. W kontekście tego, co wiadomo o krajach, na których wzorowali się twórcy gry, nie można uznać tego wyboru za przypadkowy. Umieszczenie dzielnic pozwala wysnuć wniosek, że miasto udało się na czas opuścić przede wszystkim bardziej majątnym członkom społeczeństwa.

Wiele elementów przestrzeni wskazuje na nagłość wydarzeń, do których doszło w mieście. Porzucone mieszkania z uruchomionymi sprzętami czy kasy pełne pieniędzy potwierdzają wyjątkowy pośpiech mieszkańców Harranu, którzy w panice próbowali wydostać się poza granice miasta. Z drugiej strony są też kosztowności, wepchnięte w porzucone torby lub wprost przeciwnie – zabezpieczone zamkami, ukryte za szeregiem drzwi. To wszystko buduje obraz ostatnich chwil przed oficjalnym zamknięciem granic miasta.

Odizolowany Harran rządzi się swoimi prawami eksploracji. Szalejące na ulicach miasta zombie wymuszają zmianę sposobu docierania do kolejnych jego punktów. Jako że w tej grze parkour, będący sposobem poruszania się po mieście, jest zarazem uzasadniony fabularnie, to można zaryzykować stwierdzenie, iż samo ukształtowanie Harranu, zaadaptowanego do nowych warunków wobec epidemii zombie, stanowi przykład narracji środowiskowej. Ewokuje ono bowiem w wyobraźni dociekliwego gracza czasy sprzed sytuacji wyłaniającej się podczas samej rozgrywki; czasy, kiedy to miasto przechodziło dopiero metamorfozę dzięki wcześniejszym „biegaczom”, wyznaczającym nowe ścieżki przemierzania się po dachach, rurach, rusztowaniach i innych wysoko położonych punktach metropolii, niedostępnych dla większości

zarażonych. Innymi słowy, praktycznie wszystkie prowizoryczne modyfikacje w architekturze i urbanistycznym zagospodarowaniu terenu Harranu uznać można za jedno wielkie źródło informacji o przeszłości, zachętę do snucia domysłów. A co za tym idzie – stanowią one dodatkowy rezerwuar sensów składających się na kontekst narracyjny.

Najciekawsze wydają się jednak te lokacje, które starają się pokazać graczowi coś więcej niż ogólny zamęt. Poznając Harran i jego zakątki, natrafić można na wiele różnych punktów, które nie są opatrzone żadnym zewnętrznym opisem czy audialną narracją, ale które swoją specyfiką skłaniają do przemyśleń. Zwłoki licznie zgromadzone na parterze zamkniętej z zewnątrz wieży, ewidentnie zrzucane tam z wysokości, rodzą pytania o powód wyboru miejsca i kreślą makabryczny obraz liczby ofiar – być może zamknięta wieża miała być swoistym silosem na ciała zmarłych właśnie ze względu na swoje gabaryty? Poćwiartowane ludzkie ciała lub zwierzęce truchła w jednej z piwnic nie wyglądają naturalnie nawet w świecie *Dying Light*. Kto i dlaczego je tam umieścił? Czyżby któryś z mieszkańców bloku nie potrafił pogodzić się ze śmiercią bliskiej osoby i dokarmiał ją w tajemnicy, mając nadzieję, że kiedyś zarazę uda się zwalczyć, a ludzi przywrócić do normalności? Każda z takich drobnych historii powiększa wiedzę gracza o świecie, czyniąc ten świat bardziej rzeczywistym.

Kontekstem narracyjnym dla odtwarzania historii rozgrywanej się w świecie gry jest po części także jej interfejs. Pozornie nie wydaje się on w pełni uprawomocniony – zgromadzone w nim informacje dotyczące celów misji czy poziomów rozwoju postaci zdają się wykraczać nieco poza świadomość awatara. Z drugiej jednak strony w przypadku *Dying Light* to właśnie bohater gry opatruje realizowanie kolejnych punktów zadań swoimi komentarzami. Robi to w pierwszej osobie liczby pojedynczej, co nasuwa skojarzenia z pamiętnikiem. Taki osobisty dziennik postać – a także gracz w realnym świecie – mogłaby faktycznie prowadzić (szczególnie przy takim natłoku informacji i zleceń od innych, jak w świecie *Dying Light*).

Zakończenie

Chociaż *Dying Light* w ciekawy sposób wykorzystuje możliwości narracji środowiskowej, trudno byłoby go uznać za „czysty” przykład tego zjawiska. Poznawanie historii Harranu odbywa się bowiem nie tylko dzięki opisanym rozlicznym sugestiom otoczenia, ale jednak również bardzo klasycznie – poprzez krótkie cutscenki, *voice over* czy lekturę fragmentów tekstów. Nie wydaje mi się jednak, by wybierając narrację środowiskową, gracz miał zupełnie rezygnować z innych rozwiązań narracyjnych. Sposoby opowiadania historii nie muszą wzajemnie się wykluczać, choć warto, by nie powtarzały swoich sensów. Informacja podana na tacy rozleniwia i zmniejsza czujność, czyniąc gracza mniej spostrzegawczym oraz mniej zaangażowanym w proces analizy i interpretacji.

Uruchomienie menu *Dying Light* poprzedza krótkie wprowadzenie filmowe. Kamera sunie między zatrzymanymi w stopklatce scenami – uciekającymi w panice ludźmi, uzbrojoną po zęby armią, samolotami zrzucającymi skrzynki z pomocą humanitarną. Sekwencję kończy wymalowany na dachu wielkimi literami napis „HELP”. Cały filmik opatrzony został dźwiękową narracją stylizowaną na reporterskie doniesienia, w których para dziennikarzy informuje o aktualnej sytuacji w Harranie i wydarzeniach, które do niej doprowadziły. Jednak czy z perspektywy samego poznania historii *Dying Light* jest to element w ogóle potrzebny? Wprowadza on oczywiście w nastrój historii, jeszcze zanim gracz zyska kontrolę nad awatarem, ale czy gdyby odrzec grę z tego wstępu, stałaby się niezrozumiała?

Przemyślana strategia ukrycia historii w przestrzeni, w środowisku gry, sprawia, że gracz faktycznie może dojść do tych wszystkich informacji sam. Nawet bez rozmów z postaciami, a jedynie zbierając porozrzucane po Harranie puzzle informacji – porzucone samochody, pozostałości po wojskowym sprzęcie, puste skrzynie po zrzutach z pomocą, gigantyczne mury. A to tylko fasada. Są przecież jeszcze dookreślające tę rzeczywistość historie, skryte w namalowanych strzałkach prowadzących donikąd (albo dokądś),

w zakrwawionych domach, powieszonych pod sufitem ciałach, włączonych telewizorach ustawionych na kanał dla dzieci. To wszystko opowieści, których nikt nie spisał w dzienniku ani nie nagrał na audiologu, ale które jednak dają się wyciągnąć z analizy otoczenia. Tak właśnie działa magia narracji środowiskowej.

Bibliografia

- Flynn B., *Towards an Aesthetics of Navigation – Spatial Organisation in the Cosmology of the Adventure Game*, 2000, <http://journal.media-culture.org.au/0010/navigation.php>.
- Karbowiak M., P. Guzik, *Zombie z Wrocławia podbiły świat. Kulisy powstania bestsellerowej gry*, http://wroclaw.wyborcza.pl/wroclaw/1,35771,18276730,Zombie_z_Wroclawia_podbily_swiat__Kulisy_powstania.html (dostęp: 12.07.2018).
- Murray J., *Od gry-opowiadania do cyberdramy*, tłum. M. Filiciak, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, SWPS Academica, Warszawa 2010.
- Rogers S., *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*, John Wiley & Sons, Chichester 2010.
- Smith H., M. Worch, *What Happened Here? Environmental Storytelling*, http://www.worch.com/files/gdc/What_Happened_Here_Web_Notes.pdf (dostęp: 12.07.2018).
- Szeja J.Z., *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków 2004.

NOTA BIBLIOGRAFICZNA

Niektóre fragmenty niniejszej książki były uprzednio opublikowane. Lista tych publikacji jest przedstawiona poniżej. Wszystkie one zostały na nowo opracowane i zmienione.

Sonia Fizek, *Od Pacmana do Lary Croft. Jak badać postać w grach wideo*, „Kultura i Historia” 1 (15) 2015.

Maria B. Garda, *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2016. Projekt otrzymał finansowanie od Fińskiej Akademii Nauk (AKA) w ramach projektu Centrum Doskonałości Naukowej ds. Badania Kultury Gier (CoE-GameCult, [312396]).

Paweł Grabarczyk, *O opozycji hardcore/casual*, „Homo Ludens”, 1 (7) 2015. Tekst powstał w ramach grantu (ERC) H2020 ERC-ADG program (grant nr 695528).

Katarzyna Prajzner, *Fikcja i reguły w grach komputerowych*, „Przegląd Kulturoznawczy” 1 (6) 2011.

