

Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia de Cultura V (2013)

Paweł Świątek

Akademia Techniczno-Humanistyczna w Bielsku-Białej

Gra czy film interaktywny? Czyli o wizualności współczesnych produkcji cRPG na przykładzie gry *Wiedźmin 2*

Fabuła a wizualność

Współczesne fabularne gry komputerowe starają się naśladować realistyczną poetykę filmu, a ich scenariusze często przypominają swoją konstrukcją wielowątkową powieść. Obecnie grając można odnieść wrażenie, że dzięki rozbudowanym schematom fabularnym oraz zawartości narracyjnej linii dialogowych czytamy powieść lub dzięki rozwiniętej technologii kart graficznych oglądamy film z dobrymi efektami specjalnymi. Z tą różnicą, że widz nie jest i nie może być bierny w stosunku do wydarzeń dziejących się na ekranie monitora. Czy zatem bierny jest czytelnik lub widz filmowy? Nie, jednakże aktywność gracza nieco się różni od aktywności czytelnika lub widza. Gracz uczestniczy w fabule nie tylko poprzez czytanie linii dialogowych lub ich odsłuchanie, ale także poprzez możliwość ich wyboru. Nie jest to jednak to samo co przewrócenie kilku stronik książki, by wybrać inny fragment tekstu, o ile oczywiście nie mamy do czynienia z *Grą w klasy* Cortazara. Nie ma tu także mowy o przypadku przewijania filmu pilotem po to, by obejrzeć inną scenę. Wybór linii dialogowych w grze, kolejność w jakiej poznajemy przygodę, często kształtują dalszą linię fabularną, co w konsekwencji często prowadzi do innego zakończenia.

Cytowany przez Jana Stasieńko Espen Aarseth, który bada struktury narracyjne w grach komputerowych, nazywa systemy posiadające charakter „matrycy fabularnej” systemami ergodycznymi, czyli takimi, których użycie za każdym razem wywołuje pojawienie się innego ciągu znaczeń. Mówiąc o matrycy fabularnej mowa o tak zwanym dendrycie Kazimierza Bartoszewskiego, czyli o układzie, w obrębie którego mogą realizować się różne schematy fabularne. W tym ujęciu rozpoznanie w tekście schematu fabularnego jest gwarancją jego fabularności. Matryca, lub inaczej dendryt, ma wyznaczać możliwości konstruowania tego schematu. Jest to swego rodzaju odpowiednik „lasu fikcji” Umberto Eco, który jednak w swej koncepcji skupia się na fenomenie odbioru, a nie na wartościach fabuły. Zdaniem Stasieńko w koncepcji Aarsetha niewielkie zastrzeżenia budzą dwa ustalenia: pierwsze, że ergodyczność ma charakter systemowy, i drugie, że owa ergodyczność jest przeciwieństwem fabularności (Stasieńko 2005: 91–93).

„W pierwszym wypadku wydaje się, że wygodniej jest mówić o środowisku zamiast o systemie. Zarówno gra komputerowa, jak i inne twory analizowane przez badaczy «literackości wirtualnej», są produktem, który trudno wtoczyć w ustalone ramy. Jej całość jawi się jako trudno klasyfikowane, nigdy niegotowe połączenie elementów techniki i działań w sferze intencjonalnej.

Drugie ustalenie nie musi oznaczać, że gra komputerowa nie może łączyć bezpośredniego uczestnictwa w ciągu zdarzeń z jego komentowaniem. Okazuje się, że granica między wypowiedzeniem akcji a działaniem w jej obrębie jest często bardzo płynna. Gry właśnie tego rozmycia dowodzą. Jak wspominałem wcześniej, gracz w trakcie uczestnictwa w akcji dokonuje równocześnie wyboru elementów fabuły i jej delimitacji. Ustala pozycję narracyjną oraz udział poszczególnych elementów świata przedstawionego w kreowaniu linii fabularnej” (Stasieńko 2005: 91).

Z tym modelem matrycy, czy też raczej środowiska ergodycznego, wiąże się obraz kreowania fabuły jako swoistej sesji w grach Role Playing. W klasycznych grach tego typu, świat przedstawiony jest w sposób spójny i rządzi się konkretnymi regułami zawartymi w podręczniku używanym przez mistrza gry. Daje on sygnały i kreśli ramowy scenariusz dla działań członków grupy uczestniczącej w rozgrywce. Dlatego można stwierdzić, że fabuła rozwija się bez ustalonego wcześniej drobiazgowego planu, ale rozwój wydarzeń podlega prawom wykreowanego świata i regułom gry, ponadto fabuła byłaby w takiej perspektywie zarejestrowaną sesją RPG, innymi słowy: trwałym zapisem zdarzeń niejako wywołanych w rzeczywistości przedstawionej. Gracze są ograniczeni tylko przez mechanikę systemu, wyobraźnię mistrza gry oraz swoją własną. Kości są co prawda czynnikiem rozstrzygającym, ale mistrz gry ma prawo nagiąć zasady, by plot potoczył się po jego myśli. W przypadku komputerowej wersji gier Role Playing, a do tego gatunku należy *Wiedźmin 2*, gracz jest obwarowany bardziej rygorystycznymi ograniczeniami – zwyczajnie nie może wyjść poza określone schematy fabularne, nie może wyjść poza ramy świata przedstawionego, dialogi siłą rzeczy są ograniczone, a kostkę zastępuje bezwzględny algorytm, który oczywiście można oszukać kodami, ale raczej nie na tym polega rozgrywka.

Gra wyobraźni nabiera tu innego znaczenia. O ile w tradycyjnych grach fabularnych wyobraźnia gracza sugerująca się podręcznikiem głównym oraz narracją mistrza gry generowała świat przedstawiony, to w starszych grach komputerowych, jak *Fallout* lub *Arcanum*, wyobraźnię musiało zastąpić słowo pisane (poprzez rozbudowane dialogi opisujące świat) oraz relatywnie prosta grafika (w porównaniu do możliwości dzisiejszych tytułów). Nawiązując do tej myśli, należy zastrzec, że w świecie gier komputerowych od pewnego czasu można zaobserwować zjawisko tak zwanego w środowisku graczy „zmierzchu wielkich fabuł”. Zjawisko to polega na odejściu od rozbudowanych, wybieralnych opcji dialogowych na rzecz wizualnego opowiedzenia historii. Dlatego obecnie w grach takich jak wspomniany *Wiedźmin 2* czy też *Skyrim* lub trylogia *Mass Effect* rolę wyobraźni niemal całkowicie zastępuje obraz, dialog jest wizualizowany i to coraz częściej w filmowym ujęciu. Oczywiście problem ten dotyczy wielu tytułów. Dziś bardzo często gracz może

odnieść wrażenie, że gra w istocie jest interaktywnym filmem. Cytując Zbigniewa Wałaszewskiego: niezależnie od parametru czasu, świat gry jest pociągającą grającego przestrzenią wirtualną. „Świat, któremu osoba grająca nadaje sens wnikać do wnętrza akcji, jest światem doskonale sztucznym; coraz doskonalszym, dzięki technice, falsyfikatem rzeczywistości”. Mimetyzm audiowizualnych przedstawień w grach komputerowych rzeczywiście służy zwiększaniu atrakcyjności gier. Jednak w moim przeświadczeniu w audiowizualnym obrazie gier fabularnych dominuje nie tyle chęć odtworzenia rzeczywistości, ile realizm filmowy, naśladowanie popularnych schematów kina (Wałaszewski 2005: 415).

Ten sam autor krytycznie jednak podchodzi do pomysłu porównywania gier komputerowych do filmów interaktywnych, zauważając, że mimo wielu powinowactw i zbieżności, audiowizualność filmu i audiowizualność gier komputerowych to jednak różne zjawiska. Zarzuca przy tym badaczom gier, że często przenoszą dobrze znane i wyćwiczone w badaniach filmoznawczych metody i nawyki badawcze do analizowania gier, co w konsekwencji często prowadzi do przypisania odmiennemu podmiotowi badań niewłaściwego statusu ontycznego (Wałaszewski 2007). Jako jeden z głównych argumentów, w proponowanym ujęciu audiowizualności gier komputerowych, badacz ten podkreśla, że bez względu na perspektywę przedstawienia scenerii świata gry, ów świat nie jest dla grającego obrazem rzutowanym na ekran monitora, ale dostępną mu przestrzenią działania. Z tego zaś argumentu pośrednio wynika kolejny: mimo silnych związków gier komputerowych jako audiowizualnej formy rozrywki z filmem i tradycją kina, o istocie gry komputerowej nie stanowi język obrazu, ale język wyobrażania przestrzeni, „którą dla umysłu i fizycznej aktywności grającego wirtualizuje program gry komputerowej. Przestrzeni, która w jedno łączy narrację z akcją, sens z działaniem się, a postrzeganie obrazu z jego współtworzeniem” (Wałaszewski 2007: 233).

Kamera. Narracja dynamiczna

W tworzywie zazwyczaj można wyłonić sferę, w której można mówić o względnie obiektywnym oraz skrajnie subiektywnym ujęciu świata przedstawionego, a także o czynnikach, które warunkują istnienie tych strategii. W literaturze jest to odpowiednio narracja w trzeciej i pierwszej osobie liczby pojedynczej, w kinie – ujęcie z kamery na statywie oraz z kamery „z ręki”, w teatrze będzie to scena pudełkowa, kiedy widzowie tworzą czwartą ścianę, oraz każde świadome komponowanie widowni i zwroty aktorów ku publiczności. Oczywiście mowa tu o modelu uproszczonym, sytuacji idealnej. Zakres możliwości regulowania narracji jest w wymienionych sytuacjach tak duży, że istnieje szansa skonstruowania takiego sposobu opowiadania, który za pomocą uznanych ujęć będzie sugerował przeciwne treści (Stasieńko 2005).

Mam na myśli prezentację możliwych sposobów subiektywizowania oglądu świata przedstawionego oraz ukazanie tkwiącego w danym medium potencjału narracyjnego. W grach komputerowych wykreowana rzeczywistość jest ukazywana

przez liczne i różne perspektywy, które również dają się opisywać przez kategorię obiektywności i subiektywności. Świat gry możemy oglądać z wciąż popularnej perspektywy pierwszej bądź, chyba najbardziej obiektywnego ujęcia trzeciej osoby. Dawniej popularnym rozwiązaniem było ujęcie z boku oraz rzadko dziś używane ujęcie z góry. Dziś wciąż popularny jest rzut izometryczny w grafice wektorowej, oraz najbardziej mnie w tej chwili interesujące ujęcie dynamiczne.

Ujęcie dynamiczne jest to sposób pokazywania świata przedstawionego pod zmiennym kątem w zależności od upodobań gracza. Gracz może sobie wybrać niemal dowolne ujęcie z wyżej wymienionych, bardzo często może także swobodnie operować kamerą, może zmieniać kąt nachylenia oraz przybliżyć i oddalać się od postaci. W tym założeniu w dowolnej chwili gracz może przejść z trybu skrajnie subiektywnego oglądania świata, na względnie obiektywny. W przywoływanym *Wiedźminie* (oraz w wielu współczesnych, podobnych tytułach¹) dowolność ta została w pewnym stopniu ograniczona. W części rozgrywki, w której gracz sprawuje pełną kontrolę nad postacią, czyli w walce lub w trakcie poszukiwania zadań, w większym lub w mniejszym stopniu kamera jest podporządkowana ujęciu dynamicznemu. Za to w części czysto fabularnej, w każdym interaktywnym dialogu oraz w tak zwanym przerywniku, kamera jest podporządkowana regułem sztuki filmowej. Dyspozytyw gry zmienia się w dyspozytyw filmu.

Jak już wspominałem, dynamika w narracji gier komputerowych może pojawiać się na styku ujęć partii interaktywnych i tych części gry, na które gracz nie ma wpływu. Narracja literacka, narracja hybrydowa (obraz statyczny bądź w połowie dynamiczny, rysunek połączony z tekstem, w tym przypadku komiks) lub narracja filmowa, która pojawia się w przerywnikach, albo zbliża się do perspektywy pokazywania świata przedstawionego w momentach, w których gracz może poruszać postacią, albo jest całkowicie od niej odmienna. Często jest też tak, że perspektywa jest zmieniana jak w ujęciu dynamicznym. Inne ujęcia kamery², zwłaszcza w momentach ważnych dla akcji, powodują wzrost atrakcyjności przekazu wizualnego (świata pokazanego gry).

Przykład: dynamiczne introdukcje

W *Wiedźminie 1 i 2* twórcą introdukcji był Tomasz Bagiński, znany polski reżyser krótkometrażowych filmów animowanych. W pierwszej części gry, *intro* rozpoczyna się od momentu przygotowywania się Geralta do odczarowania księżniczki, czyli późnym wieczorem, a kończy się następnego dnia raniem, już po jej odczarowaniu. W trakcie przygotowań Geralta do walki lektor odczytuje: „nazywał się Geralt z Rivii. Był wiedźminem. Zabójcą potworów. Dostał nietypowe zlecenie. Miał zdjąć kłatwę z królewskiej córki. Wystarczyło spędzić z nią noc. Od zmierzchu do

¹ Na przykład w serii *Mass Effect* lub *Dragon Age*.

² Lub wprowadzenie popularnego w filmach akcji zabiegu *slow motion*.

świtu. Ale królowna była zaklęta w potwora – strzygę. Zdrajca odpowiedzialny za klątwę miał być przynętą³”.

Intro jest całkiem wierną adaptacją, wizualnym odwzorowaniem fragmentu opowiadania. Film przedstawia zmagania wiedźmina ze strzygą. Zakładam, że specjalnie wybrano ową konkretną część tekstu ze względu na jej dynamikę. Następuje tu przedstawienie głównego bohatera powieści i zarazem gry komputerowej. Użyto tego opowiadania, ponieważ było ono pierwszym w dorobku Sapkowskiego, w którym także po raz pierwszy autor zaprezentował postać Wiedźmina. Dlatego zaadaptowanie tego tekstu można odczytać poniekąd symbolicznie: *intro* prezentuje również głównego bohatera, oraz przypomina, dzięki jakiemu zdarzeniu wiedźmin zaistniał w świecie przedstawionym powieści.

Filmik kończy się w momencie, gdy odczarowana już księżniczka rani bohatera w szyję. Wizualnie scenę zranienia widzimy z perspektywy pierwszej osoby, dzięki czemu oglądający film odnosi wrażenie uczestnictwa w akcji. Autor obrazu rezygnuje z pokazania dalszych zmagania wiedźmina z odmienioną „strzygą”, tym samym zawiera film w określonej klamrze. Na potrzeby adaptacyjne Bagiński rezygnuje z fragmentu opowiadania, w którym Ostrit próbuje przekonać wiedźmina, by ten odstąpił od próby odczarowania strzygi. *Intro* do tej gry z założenia jest pozbawione dialogu. Obraz jest nastawiony na dzianie się, na dynamiczną akcję, po to, by był bardziej atrakcyjny wizualnie dla odbiorcy – gracza – i zachęcił go do przejścia do następnych sekwencji. Zabieg ten miał na celu ukazanie najbardziej dynamicznej części opowiadania, czyli przygotowania do walki i samej walki. Czy w tym przypadku zrezygnowanie z dialogu można uznać za formę adaptacji transpozycyjnej? Tak, ponieważ dokonano kilku zmian, wykorzystano tylko fragment opowiadania i ukierunkowano komercyjnie, chcąc zainteresować odbiorcę. Transpozycja ta jest jednak dość subtelna.

Trochę inaczej jest w *Wiedźminie 2*. Tu twórcy gry zastosowali dawniej rzadko spotykany w grach sposób dynamizowania narracji. Jak już wspomniałem, w części pierwszej rolę introdukcji spełniał krótki, nieinteraktywny film, który był adaptacją fragmentu opowiadania. Introdukcja ta była bardzo ważnym elementem fabuły gry, która determinowała odczytanie całego tekstu. W drugiej odsłonie gry zrezygnowano z części nieinteraktywnej i postać gracza ma możliwość, niemal dosłownie, opowiedzenia historii, która rozpoczyna przygodę z grą. W introdukcji główna postać, czyli wiedźmin Geralt jest zamknięty w lochu i ma zostać przesłuchany przez śledczego. Gracz, poprzez wybór linii dialogowych, ma możliwość opowiedzenia historii w dowolnym porządku z wykorzystaniem czterech retrospekcji, w których bierze czynny udział (dzięki czemu gracz sam podkreśla, która część historii jest bardziej istotna). Po wybraniu linii dialogowej postać jest przenoszona do odpowiedniego fragmentu historii (szturm zamku, spotkanie smoka, odzyskanie królewskich dzieci, śmierć króla), w której narracja często ulega wymieszaniu, gra staje się filmem i odwrotnie, film staje się grą. Po opowiedzeniu

³ Cytat z gry.

wszystkich czterech ścieżek, gracz przechodzi do właściwej gry⁴, gdzie retrospekcje zmieniają się w tu i teraz świata przedstawionego – następuje początek właściwej historii, czyli akt pierwszy. Zabieg ten pełni też funkcję *tutorialu*, gdyż w trakcie opowieści gracz uczy się sterować swoją postacią, ale jest też bardzo istotną częścią fabuły, w której poznajemy motywy kierujące bohaterem. Paradoksalnie, zabieg ten czyni całą sekwencję bardziej dynamiczną niż w części pierwszej gry. Poprzez interakcję postać jest zmuszona do czynnego udziału w opowiadaniu prologu, do wysiłku intelektualnego dochodzi też wysiłek „fizyczny – manualny”. Zjawisko takie jest dobrym pretekstem do popełnienia dygresji na temat immersji. Na czym (w przypadku gry) polega „wejście w świat, wtopienie się”? Między innymi na zasadzie interaktywności. Zagadnienie to rozumiem dość dosłownie, poprzez wykorzystanie dostępnego interfejsu, czyli narzędzi umożliwiających rozgrywkę, ale nie w ujęciu technicznym (hardware), tylko w ujęciu programowym (software). W komunikacji interaktywność oznacza zdolność do wzajemnego oddziaływania na siebie przez komunikujące się strony. W informatyce jest to określenie interakcji człowieka z komputerem. Najlepiej to widać w przypadku gier MMO, które stanowią obecnie najdynamiczniej rozwijającą się część rynku gier cRPG. Obie definicje sprawdzają się, gdyż obecny jest czynnik międzyludzki. Wbudowany w program czat umożliwia swobodną komunikację między graczami. Rozmówcy mogą prowadzić dyskusje przez kilka kanałów tematycznych lub okolicznościowych. Także w celu opowiadania historii, tworzenia własnych, niepowtarzalnych dialogów. Ta forma rozgrywki najbardziej przypomina klasyczne Role Playing Game – Grę Wyobraźni.

Podsumowanie

W grach komputerowych kategorię dynamiki można związać z analogicznymi do tradycyjnie literackich – opowiadaniem i opisem. Wydawać by się mogło, że opowiadanie w naturalny sposób łączy się z częściami interaktywnymi, ponieważ wiążą się one z działaniem głównego bohatera. Jeżeli chodzi o kategorię opisu, to w niektórych grach, zwłaszcza w trybie multiplayer, istnieje tryb obserwowania, w którym gracz obserwuje poczynania innych graczy, nie uczestnicząc we właściwej rozgrywce. Tymczasem w takiej grze jak *Wiedźmin 2*, części nieinteraktywne, lub z ograniczoną interaktywnością (ograniczoną do możliwości wybrania linii dialogowej) są w większym stopniu nastawione na opowiedzenie fabuły niż części interaktywne. Właściwa gra polega na prostym zabijaniu przeciwników i poruszaniu się od przerywnika do przerywnika. Gracz poprzez owe przerywniki poznaje fabułę. Dlatego zasadnym jest pytanie, czy mamy do czynienia z grą, czy też filmem interaktywnym? Gdyby tak było, to niestety ciężko jest obecnie udzielić odpowiedzi na to pytanie. Być może rację ma Zbigniew Wałaszewski, twierdząc, że istotą gry komputerowej

⁴ Podobny zabieg zastosowano kilka lat temu w grze *Władca Pierścieni: Powrót Króla*, gdzie w introdukcji pokazano scenę odsieczy dla obrońców Helmowego Jaru wykorzystaną w filmie Petera Jacksona. W pewnym momencie film zgrabnie zmienił się we właściwą rozgrywkę.

jest raczej język przestrzeni gry, niż sam obraz rzutowany na ekran monitora, przez co istotniejszy wydaje się status gracza, który można scharakteryzować poprzez interaktywność i teleobecność. Gracz zespolony z bohaterem gry poprzez peryferia sterujące staje się jej podmiotem, decydując o zachowaniach postaci. Z drugiej strony grający chce zostać „widzem” rozgrywającej się fabuły, biernym obserwatorem „filmu”. Z roku na rok gry są coraz bardziej zaawansowane od strony audiowizualnej i owo rozdwojenie się funkcji gracza na awatara i widza jest coraz bardziej wyraźne, ale subtelne zarazem i być może w założeniu ma powodować ten dysonans poznawczy: jestem graczem czy widzem? Obserwując nowe tytuły, zwłaszcza gier typu Role Playing, odnoszę wrażenie, że ich twórcy dążą do zespolenia tych dwóch form odbioru.

Bibliografia

- Stasieńko J. (2005), *Alien vs. Predator – gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław.
- Wałaszewski Z. (2005), *Interaktywność gier komputerowych*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, red. M. Hopfinger, Warszawa.
- Wałaszewski Z. (2007), *Audiowizualność gier komputerowych*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 1, red. A. Surdyk, Poznań.

A game or an interactive movie? On the visuality of modern cRPG productions on the example of *The Witcher 2*

Abstract

In the article, it is pointed out that in modern computer games extended narratives are gradually abandoned while more emphasis is put on visuality and film-like character of the image, and on mimetism, understood not entirely as copying the reality, but as film realism, or following the popular cinematic schemas. One of the means to achieve this goal is using dynamic shooting and interludes that comply with the principles of film making; it is applied, among others, to increase the attractiveness of the message. The examples discussed here are the introductions from two games: *The Witcher 1* and *The Witcher 2*. The conclusion is in fact a question: is a contemporary gameplayer an actual player, or rather a viewer?

Słowa kluczowe: wizualność, las fikcji, narracja dynamiczna, intro, introdukcja, interaktywność, immersja

Key words: visuality, fictional woods, dynamic narration, introduction, interactivity, immersion

Paweł Świątek

asystent w Katedrze teorii i praktyk komunikacji, Akademia Techniczno-Humanistyczna w Bielsku-Białej.