

Cztery ściany świata gry, czyli refleksja nad naturą cyfrowego medium i zasadami immersji.

Zacznę od odwołania się do tekstu Katarzyny Prajzner. Wspomina on o relacji między pojęciami „interaktywność” i „immersja”. W celu przywołuję pojęcia Janet Murray „proceduralności” oraz „uczestnictwa”. Proceduralność badaczka opisuje jako zbiór algorytmów, którymi dysponuje program. Program będzie więc zbiorem sposobów, ilością wyjść, skończonością rozwiązań. Zasady gry są zaprogramowane, zachowania gracza nie mogą być zbyt „złożone”, nie mogą wykroczyć poza schemat zamysłu programisty. Prawdą jest, iż nadrzędną funkcją gry jest uczestnictwo. Gra nie zaistnieje bez ingerencji, gracza możemy więc powiedzieć, że następuje wytworzenie się sprzężenia zwrotnego. Umysł buduje rzeczywistość, w której „koegzystuje wirtualnie” z elementami wytworzonymi przez program. Termin koegzystencji zostanie zastosowany oczywiście dla podmiotu, dla gracza, którego świadomość w trakcie połączenia z medium ulega rozproszeniu. Gracz zewnętrzny pozostaje na powierzchni rzeczywistości wirtualnej, jest on niezbędny, zarządza interfacem i steruje bohaterem. Natomiast gracz wewnętrzny buduje fabułę gry(przez uczestnictwo) i akcję gry, zmienia wygląd świata wirtualnego. Według mojej tezy gracz wewnętrzny jest graczem nieświadomym. W trakcie immersji gracz nie jest w stanie przenieść świadomych treści do świata wirtualnego, w tym sensie musiałby on zaprzeczyć jego istnieniu w tym właśnie świecie. Gracz przechodzi z trybu nieświadomości do świadomości, tylko świadomy gracz może wyłączyć guzik konsoli. Zauważenie istnienia dwóch światów jest ważne.

Zaintrygował mnie dość zabawny opis gry „*Silent Hill 2 : The Letter from Silent Heaven*” tejże autorki. „*Trigger jest czymś w rodzaju blokady broniącej dostępu do dalszej partii tekstu. Nie można go minąć ani zignorować, „połączenie” zaś może nastąpić jedynie dzięki dostosowaniu się do ściśle określonej procedury. Na przykład w ostatnim rozdziale, by odszukać kasety wideo, sterujący Jamesem gracz musi wydostać się z baru. Powinien udać się do nieczynnej kuchni, zaopatrzonej wcześniej w otwieracz do konserw. W kuchni znajduje dużą puszkę, z której po otwarciu wyjmuję żarówkę. Wkręca ją do lampki w barze i dopiero wówczas ustępują drzwi. Ta seria działań jest tak jawnie absurdalna, że nie daje się moim zdaniem przełożyć na wspomniany przez Ricouera tryb symboliczny ani dostosować do reguł panujących w świecie tekstu.*”¹

Z cytatem oczywiście można oczywiście polemizować. Niektórzy gracze lubią takie zagadki i właśnie tego typu nieracjonalne rozwiązania. Można by nawet sądzić po przeczytaniu fragmentu, że autorka próbuje wyemancypować się ze świata gry, w którym już jest. Jeślibyśmy założyli, że świat gry ma podlegać jakiemuś strukturalizmowi, tendencjom rozumowym to może właśnie wtedy zaprzeczylibyśmy naszym ludzkim twórczym ideom. Czyżby gry miałyby polegać tylko na logicznym dopasowywaniu przystających do siebie elementów, znaków zakodowanych w naszej głowie, pustych fraktali ?

Oczywiście „trigger” odciska również swoje piętno. Sterujący Jamesem nie będzie szukał rozwiązań tam gdzie ich nie, gra zacznie się blokować. Zanim gracz wypełni „świat przedstawiony gry”, wykorzysta wszystkie możliwości ruchów i możliwości upłynie sporo czasu. Gra komputerowa straci swą „linearność” w sensie immersyjności, zostaniemy wytrąceni z wirtualności w rzeczywistość. Coś, co nie ma odniesienia w świecie wirtualnym nie jest nam znane, nic nie symbolizuje, musi mieć odniesienie w świecie rzeczywistym. Świat rzeczywisty nie potrzebuje programu.

¹ Katarzyna Prajzner „*Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*”, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2009

Można zatem wyjść od tego, że świat rzeczywisty jest matrycą dla świata cyfrowego, bitowego. Teoretycznie ten warunek powinna spełniać gra. Przywołany przykład pokazuje konsekwencję zabawy w rebusy. Tak dziwną przedstawioną tutaj sytuację – zagadkę, można przenieść jeszcze do sfery podświadomych treści; sądzę, że przedstawiony tok myślenia nie jest absurdalny w założeniu jego twórcy. Choć z pewnością w oczach graczy „trigger” może być nie do pokonania. Nie zrozumieją go.

Spojrzenie gracza

Tekst Katarzyny Praizner zmusił mnie do przyjrzenia się tytułowi „*Silent Hill 2: The Directors cut*” W pierwszym momencie uruchomienia gry, gdy już znalazłem się „wewnątrz” nie zdałem sobie z tego sprawy. Oczekiwałem na ruch stojącego przed lustrem bohatera, nim zdałem sobie sprawę, iż to ja muszę nacisnąć pierwszy na klawisz. Wydostałem się z łazienki, wyglądającej atrakcyjnie i tajemniczo. Znalazłem na zewnątrz.

Bardzo w grze spodobała mi się rola obserwatora we wstępie do gry, nazwałbym go „trzecioplanowym”. W *Silent Hill 2* mamy do czynienia z wieloma ruchomymi bądź statycznymi obserwatorami, którzy obserwują nas nieraz z ukrycia. Przekaz, który otrzymujemy z kamer zostaje zapośredniczony przez szum, co dodatkowo zwiększa nasze poczucie wyalienowania w świecie. To stwarza dość paradoksalną sytuację jesteśmy śledzeni przez siebie samych. Nie możemy twierdzić, że jesteśmy niewinni i nie śledzimy bohatera, a robią to same kamery. One są tutaj w pewnej intencji filmowania gracza.

Kamery nie spełniają w świecie wirtualnym roli wyłącznie biernych obserwatorów, same czynnie uczestniczą w grze pomagając Jamesowi w rozwiązywaniu jej zagadek. Pewne zbiory elementów w grze są specjalnie oznakowane tak, by uczestnik podczas zabawy dostrzegł je. Przykładowo w *Silent Hill 2* jest to być trup kobiety posiadający klucz otwierający specjalne drzwi, które odblokowują nowe przestrzenie gry. Gdy zbliżamy się do obiektu, kamera obraca się w specyficzny sposób sugerując nam, że to właśnie tu mamy czegoś szukać. Ukryty szpieg podsuwa nam sugestie „sprawdź to, tu może kryć się dziwne”. Ułatwia nam to grę, w której wszystko podlega dość ścisłym intencjom projektantów. Choć gra, nie ukrywam, z początku wydaje się fascynująca, nie pozwala ona wyjść poza swój kanon myślowy. W ten sensie my nie odczuwamy tekstu, ale reprodukujemy go nawo. W tym sensie gra jest tylko zbiorem operacji, które trzeba wykonać by dojść do końca. Każda operacja jest zakodowana dla gracza, więc granie wiąże się z uczeniem dekodowaniem informacji, odczytywaniem intencji twórcy.

Gra wymaga od uczestnika zawężenia toru myślenia, uczestnik wewnętrzny gry nie wie, że rzeczywistość wirtualna jest odbiciem świata realnego. Jest ona dla niego wszelką rzeczywistością, w której koegzystuje. Jeśli ginie postać uczestnik wewnętrzny również ginie. *Silent Hill 2* z początku zaskakuje realizmem, postać porusza się niezwykle płynnie i nie mają tak wielkiego znaczenia wrażenia graficzne z gry, jeśli postać odczuwamy jako naszą własną.

Metafizyka gracza

„Jako aplikacja cyfrowego medium test (używam tego słowa pojęcia w najszerszym z możliwych sensów) musi nie tylko używać, ale absolutnie wymagać komputera zarówno do własnej produkcji, jak manifestacji. Tak naprawdę cyfrowe teksty nie mogą być pozbawione komputera, ponieważ cyfrowa technologia jest potrzebna do ich istnienia”

Trudno nie zgodzić się z tym cytatem, jednak jedna uwaga wysuwa mi się naprzeciw. Gdzie podział sam człowiek ? Sama maszyna nie może produkować ani reprodukować tekstów, w stwierdzeniu powyżej przewartościowano pewne pojęcia, a o pewnych w istocie zapomniano. Tak naprawdę cyfrowe teksty nie mogą być pozbawione człowieka, ponieważ bez jego

istnienia cyfrowe teksty mają ma racji bytu. Po co tworzyć grę bez graczy, środowisko, w które nikt nie będzie ingerował wewnętrznie.

Tekst, nawet ten już gotowy, może zaistnieć dopiero przy współpracy podmiotu, który podda się działaniu immersji, wspominałem już o sprzężeniu zwrotnym komputera i człowieka. Człowiek, czyli gracz na swój sposób zmienia świat, a świat gry przez strumień obrazów kształtuje jego psychikę. Trzeba tu zaznaczyć, że gracz przystępuje do gry świadomie jako gracz zewnętrzny.

Komputer tworzy kody a umysł odczuje, a gdyby tak tę zależność odwrócić to człowiek stawia pytania a maszyna na nie odpowiada. Jak jest w grze ? Tak naprawdę wszystkie pytania zostały już postawione, oczywiście tylko te pytania, na które można uzyskać odpowiedź. Grający z pewnością ma ich więcej, ale teraz jest tylko graczem wewnętrznym nie ma innych pytań niż te, które zostały zaprogramowane. Teoretycznie w grze takiej jak Silent Hill 2 uczestnik nie może stworzyć pytania, ale jest spore prawdopodobieństwo, że jego pytanie jest już zadane. Gdy sytuacja wydaje się ostatecznie bez wyjścia(przypadki triggerów) nieświadomość gracza zaczyna „myśleć”; gra wchodzi poza tryb gracza świadomego, zewnętrznego. Gracz zewnętrzny pojawia się wtedy, gdy margines pytań programu jest zbyt wąski dla gracza nieświadomego.

Należałoby zapytać czy gracz istnieje „poza” tekstem. Uściślając tę kwestię spytam ponownie czy wrażenie immersji jest możliwe tylko i wyłącznie w kontakcie z cyfrowym tekstem i czy może wystarczy jego mimetyczny, pamięciowy obraz? Ten obraz, który zostaje nam w umysłach po kontakcie z nim. Taki tekst który jest „poza” może cały czas wpływać na ruchy gracza, ale gracz w zasadzie nie może wpływać na tekst. Być może te pytania nie udowadniają, choć lekko poszerzają pojęcie immersji. Człowieka nie można po prostu odłączyć, nasze wrażenia zostają wyryte w podświadomości. Człowiek zapisuje wszystkie zbędne dane.

ExistenZ

Film może wywołać u widzów pewną „turbulencję świadomości”, tak było w moim przypadku. Od początku wydawało mi się, że trafnie przewiduje przebieg zdarzeń. Tak więc tylko ja widzę obserwuje bohaterów i nikt więcej między nami nie pośredniczy. To znaczy, żeby była jasność zakładałem istnienie świata wirtualnego dla bohaterów, których widzę. Sądziłem, że nie wydostali się oni do świata rzeczywistego, choć nie byłem tego pewien. Film nic nie sugerował. W miarę rozwoju akcji zacząłem wierzyć, że widziany świat przez pryzmat bohaterów, widzę tylko ja i nikt inny. To znaczy jest on rzeczywisty dla świata filmowego.

Łatwo było to w uwierzyć, ponieważ bohaterowie w trakcie akcji filmu „zanurzali się” w świat gry ExistenZ, logika podpowiada widzowi, że nie jest to możliwe jeśli wcześniej nie znajdowali by się oni w rzeczywistości prawdziwej. Bohaterowie również to potwierdzali, swoją niewiedzą o miejscu, w którym się znajdują.

Przerażenie dotyka widza wtedy gdy film uświadamia mu, iż tak naprawdę nigdy nie wyszedł ze świata gry, a kolejne przejścia były tylko kolejnymi za pośrednictwem wirtualność. Widz utożsamiający się z bohaterami może czuć się obserwowany, bo w zasadzie nie wie kim jest na zewnątrz. Nigdy się tego nie dowie, w filmie jest tylko graczem wewnętrznym, którego stan świadomości równa się zeru, bo przecież cały czas podlega on regułom gry. Film nie pozwala się jednoznacznie zinterpretować.

Po wielu traumatycznych przeżyciach bohaterowie wydostają ze świata gry ExistenZ, ich wyjście jest tak samo niejednoznaczne jak wejście. Dostają gratulację za przetestowanie programu, nie było ich zaledwie dwadzieścia minut. Wszystko co do tej rozgrywało się w ich umyśle było tylko symulacją, mogłoby się wydawać, że nic już im nie grozi. Są w rzeczywistości. Film jednak nie kończy „happy end”. Główni bohaterzy zabijają projektantów przedziwnej gry. Po czym celują pistoletami w Chińczyka, który wypowiada swą ostatnią

kwestię: „Hej, powiedzcie mi prawdę. Czy wciąż jesteśmy w grze ?” My sami jako widzowie nie możemy tego stwierdzić, granica między światem wirtualnym a rzeczywistym zatarła się już dawno.



Film Davida Kronenberga pokazuje jak szczególnym doznaniem może być zjawisko immersji. Bada tę przestrzeń na wielu płaszczyznach psychofizycznych, symbolicznych jak ontologicznych. Nakreśla nam granicę pomiędzy niewinną zabawą a psychodelicznym lękiem o własną tożsamość.

Odniesienia w obrazie filmowym Davida Kronenberga mają niekiedy charakter meta-ironiczny. Zdajemy sobie sprawę, że inspiracją dla filmu były gry komputerowe, na tym film oparł swe fasady. Stąd tyle odniesień do świata gier video.

Obraz stara się opisać przestrzenność tekstu, zdefiniowaną przez Murray. Jak pisze Praizner: *”Aarseth twierdził, że cybertekst nie wyznacza swemu odbiorcy stabilnego miejsca własnego oglądu czy recepcji – w procesie lektury czytelnik nie jest bezpieczny i w tym sensie nie jest czytelnikiem. Murray, pisząc o doznaniach gracza/interaktora, potwierdza tę prawidłowość:*

Nie czytasz po prostu o wydarzeniach, które miały miejsce w przeszłości; to, co się dzieje, dzieje się t e r a z i w przeciwieństwie do wydarzeń prezentowanych na teatralnej scenie, wydarzenie przytrafia się t o b i e.”³

Wcale nie chciałem tego powiedzieć.

-Powiedziała to twoja postać.

Trochę schizofreniczne uczucie, prawda?

-Przyzwyczaisz się.

Są w grze rzeczy, które muszą być wypowiedziane, żeby fabuła posuwała się naprzód.

-Te rzeczy będą wypowiedziane, czy tego chcesz, czy nie.

Nie walcz z tym.

-Po prostu poddaj się temu.

Czy powinniśmy rozmawiać o tych rzeczach w jego obecności?

-Popatrz na niego.

Co się z nim dzieje?

- Dostał się w pętlę gry.

nie wyjdzie z niej, dopóki niej podasz odpowiedniej linii dialogu.

Pokręcone.

² <http://www.filmweb.pl/f871/eXistenZ,1999>

³ Katarzyna Prajzner „Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej”, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2009

-Zacznij od powtórzenia ostatniej kwestii.⁴

Zachowania Allegry oraz Teda, których obserwujemy i z którymi możemy się zidentyfikować, są również zautomatyzowane. Tak tłumaczy nam to przedstawiona scena, dająca nam do zrozumienia, że mamy przed sobą gracza komputerowego. Jednak skąd możemy mieć tę pewność, skoro nasi gracze sami wpadają w pętlę gry, ich zachowanie jest zdeterminowane. Dostosowują się jak sami potwierdzają do kształtu gry. Allegra stwierdza, że pewne rzeczy muszą być wypowiedziane, by fabuła posuwała się naprzód. Bohaterowie gry mają zakodowane wzory działania, ponieważ nie są w grze sobą ale awatarem, postacią nieświadomą. Ciekawa scena w filmie rozgrywa się gdy Pikul zamawia w chińskiej restauracji specjalność zakładu. Otrzymuje on potrawę, która składa ze zmutowanych gadów i płazów jednak jak się potem okazuje nie jest to zwykłe danie. Bohater mimo, iż czuje duże obrzydzenie do samego pokarmu nie może przestać go konsumować, robi to całkiem automatycznie. W trakcie jedzenia z talerza wyłaniają się kolejne części dziwnej broni, którą bohater składa z kości zwierząt i zębów ludzkich. „Postać bohatera” nie ma problemu z dopasowaniem szczegółów. Gdy broń zostaje ukończona, Pikul wykorzystuje ją do zabicia Chińczyka. W tym sensie Pikul robi to jako „postać” uczestnicząca w grze, postać do końca nie zostaje w zgodności z bohaterem, być może dlatego tak łatwo ulega on Allegrze.

⁴ ExiteinZ dialogi tłumaczenie, pol.