

Jakub Kłeczek

Lokacje teatralne w cyfrowych grach fabularnych jako przyczynek do refleksji nad remediacją teatru w obrębie gier komputerowych

Replay. The Polish Journal of Game Studies 1, 69-80

2014

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Lokacje teatralne w cyfrowych grach fabularnych jako przyczynek do refleksji nad remediacją teatru w obrębie gier komputerowych

Lokacja rozumiana jako byt cyfrowy jest nawigowalną — przez użytkownika — przestrzenią działań. Strukturą lokacji jest kod, algorytm, będący instrukcją wizualnych realizacji przestrzeni ukazującej się użytkownikowi gry komputerowej w czasie rzeczywistym podczas obsługi wysokopoziomowego interfejsu użytkownika. Doświadczenie przestrzeni, możliwe dzięki istnieniu lokacji, wydaje się cechą swoistą wielu gier komputerowych, ponieważ to one, wraz z umieszczonymi w nich intuicyjnie interaktywnymi obiektami, pozwalają użytkownikowi na wejście w stan immersji, zwykle pożądaną przez graczy.

Pojęcie immersji, wymykające się jednoznacznej definicji, rozumiał będę w niniejszym tekście jako wysoce absorbujący stan użytkownika gier cyfrowych i innych obiektów nowych mediów, w którym to niemal całkowitą uwagę gracza-użytkownika pochłania obsługa programu komputerowego. Nie jest tutaj moim celem definiowanie tego stanu z punktu widzenia psychologii czy pracy mózgu. Stan immersji interesuje mnie jako pewna praktyka kulturowa, jej przyczyny (odpowiedzialne za nią elementy „poetyki” obiektu nowych mediów) oraz przebieg, rozumiany za Brendą Laurel jako wysoce nasyconą znaczeniami praktykę obsługi programu — „tchnienie życia w narzędzia”, w którym to procesie twórcza siła użytkownika objawia się „nie jako artefakt, lecz jako współpracownik — rozszerzenie nas samych wcielonych w nasze systemy” [Laurel 1993, 196]

Choć lokacja w cyfrowej grze fabularnej nie jest jedynym aspektem, dzięki któremu może dojść do wyrażenia ekspresji odgrywanej przez gracza roli, to jednak wydaje

się, że ta wyjątkowa forma cyberprzestrzeni znacząco pogłębia poczucie teleobecności¹ gracza. Nawigowalność jako cecha obiektu nowych mediów, do jakich należy również lokacja w grze cyfrowej, nierzadko wzmacnia poczucie „zaistnienia” w cyberprzestrzeni rozgrywki [Manovich 2006, 365–401].

Metoda pomiaru, jaką jest Biofeedback (wykorzystująca m.in. sygnały, jakie nadaje ludzki mózg w postaci fal elektromagnetycznych (EEG) w układach typu człowiek — interfejs), pokazuje, że podczas symulacji w sytuacji gry komputerowej użytkownik korzysta z tych samych obszarów mózgu, którymi posługuje się podczas orientacji w rzeczywistej przestrzeni². Do podobnych wniosków dojść można, obserwując badania nad postrzeganiem przestrzeni przez człowieka, przeprowadzone przez amerykańskiego neurobiologa Neila Burgessa, który posługiwał się interfejsem wizualnym trójwymiarowych gier komputerowych podczas badań nad pracą mózgu w procesie orientacji przestrzennej [Burgess 2011].

Doświadczenie przestrzeni może mieć zatem dla gracza charakter nieomal fizyczny. Tak silne poczucie bycia w „innej rzeczywistości” sprzyja kreowaniu postaw i przyjmowaniu ról, czy strategii użytkownika. Tę tendencję można wiązać z naturalną u człowieka postawą eksperymentatora wobec technologii.

Odgrywanie roli za pomocą interfejsu komputera jest szczególnie atrakcyjne w sytuacji, gdy gracz ma okazję na bieżąco obserwować wyniki swoich ruchów. Dzieje się to najczęściej w przestrzeni danej gry. Gracz, czy szerzej użytkownik komputera, by wyrazić ekspresję odgrywanej roli poprzez technologiczne zapośredniczenie potrzebuje przestrzeni, w której ekspresja ta mogłaby zostać wyrażona. By oddać swobodę uczestnictwa w nieliniowej sytuacji, projektanci obiektów nowych mediów posługują się lokacją lub pewnymi metaforami przestrzennymi, takimi jak np. „pokój” w aplikacjach służących do wieloosobowych czatów. Pojęcie lokacji w tym kontekście okazuje się zatem silnie związane z odgrywaniem roli w przestrzeni gry komputerowej.

Przyjmując ten punkt widzenia, można uznać, że lokacja teatralna (tj. taka, której funkcjonalnym przeznaczeniem jest „spektakl teatralny” w grze komputerowej) okazuje się niejako pewnym metakomentarzem do samych podstaw techniki ekspresji roli gracza. Dzięki lokacjom teatralnym gracz ma okazję niejako spojrzeć na

1 Teleobecność rozumiem za Piotrem Zawojkim jako „formę bycia w innej przestrzeni niż przestrzeń, w której faktycznie się znajdujemy, w czasie rzeczywistym, za pośrednictwem rozmaitych narzędzi i technologii telekomunikacyjnych (transmitujących obraz, dźwięk, pozwalających na manipulacje haptyczne obiektami w odległym środowisku)” [2010, 27].

2 Przykładem takiej gry może być seria gier *Alive Clinical studies Somatic Vision*, wspomagające orientację przestrzenną gracza.

swoją rolę z dystansu. Ów dystans, jaki wywołuje metafora teatru jako pewien środek retoryczny, w medium gier cyfrowych przybiera nierzadko formę tytułowej lokacji teatralnej. Zjawisko to można uznać za dobry punkt wyjścia do rozważań na temat remediacji teatru i gier cyfrowych.

Autorami koncepcji remediacji są David Bolter i Richard Grusin, według których między mediami dochodzi do nieustannych zastąpień funkcji, komentarzy i reprodukcji technik przekazu [Bolter, Grusin 1999]. Ogólność definicji remediacji pozwala jednak na posłużenie się ową koncepcją bez traktowania gier komputerowych jako jednoznacznego zapośredniczenia filmu (jak uczynili to wspomniani amerykańscy badacze), ale jako medium wykorzystującego techniki wielu innych środków przekazu. W tym, kluczowej dla niniejszego tekstu, relacji z medium teatru [Kücklich 2010, 97].

Przedmiot badań, jakim jest lokacja teatralna, w naturalny sposób domaga się analizy narzędziami zarówno ludologii, jak i teatrologii. Skandynawski ludolog Jesper Juul w artykule *Co potrafią, a czego nie potrafią gry komputerowe* [2008] opisuje niebezpieczeństwa związane z formowaniem się nowej dyscypliny wiedzy badającej gry cyfrowe. Przestrzega on przed pochopnym korzystaniem z dokonań innych nauk, które oddalają potencjalnych badaczy od przedmiotu badań, jakim są gry. Postulując przy tym, by społeczność akademicka tworząca nową naukę czerpała wiedzę od społeczności tworzącej gry cyfrowe.

Co ciekawe, wśród nauk, mających potencjał „kolonizujący” ludologię, wymienia teatrologię i narratologię:

Potrzebujemy teorii, która nie jest tylko kilkoma przypadkowymi interaktywnymi elementami przypiętymi do narratologii czy teatrologii. Brakuje nam teoretycznego wyjaśnienia tego, czym gry są i co mogą, oraz jaka jest ich relacja do mediów narracyjnych, takich jak powieść czy film [Juul 2008].

Z kolei polski badacz cyfrowych sztuk narracyjnych, Mariusz Pisarski, krytycznie odnosi się do ograniczonego kręgu zainteresowań skandynawskich badaczy gier, skupionych wokół internetowego czasopisma *Games Studies*:

Trudno (...) nie zauważyć, że pewne założenia teoretyczne i metodologiczne mogą mieć mocno ograniczający horyzont badań, jeśli nie zabójczy dla młodej dziedziny, którą jest ludologia. Zbyt wąskie traktowanie gry, skrajne oddzielenie jej od fenomenów narracyjnych, skupienie uwagi na graniu samym w sobie, które jest jednym z trzech elementów gry (dwa pozostałe to reguły i świat gry,

jej podstawy materialne) mogą przyczynić się do wygaśnięcia całej dyskusji [Pisarski, 2007].

Badanie relacji gier cyfrowych i teatru przy użyciu narzędzi teatrologicznych, zdaniem autora niniejszego tekstu, może pomóc nie tyle w ustalaniu niejasnej tożsamości nowego medium (co wydaje się nie aż tak istotne w dobie dynamicznej remediacji i konwergencji), ile wytłumaczyć może m.in., jakie funkcje teatru wykorzystują gry komputerowe. Ze względu zaś na wczesny etap formowania się dyscypliny, jaką jest ludologia, niespójność metod oraz specyficzny obszar badań w tekście dominować będą metody i terminologie przydatne głównie w badaniu teatru.

Lokacje teatralne pełnią rozmaite funkcje: od bardzo powierzchownych, dekoracyjnych, po wpisujące się w mechanikę rozgrywki, adaptacje technik i metafor teatralnych. Lista analizowanych w tekście gier, w których występuje lokacja teatralna, w żadnym wypadku nie jest zbiorem wszystkich dzieł zawierających tytułowy przedmiot badań. Nie stanowi wyboru reprezentacyjnego, a jedynie, jak zaznaczyłem w temacie pracy, przyczynek do dyskusji na omawiany temat.

Rosyjskiej grze *Pathologic* [Icepick Lodge, 2005] pod kątem związków teatru i gier cyfrowych przyjrzał się w tekście *Czy teatr potrzebuje gier wideo?* Paweł Schreiber [2011]. Potraktował tytuł jako wypowiedź metagrową — pytanie o sytuację gracza w ogóle. Według Schreibera postaci, których awatarami kierujemy podczas rozgrywki, tak samo jak gracz „zawieszone są pomiędzy byciem aktorem a widzem” [tamże]. Dzieło rosyjskiego studia okazuje się ciekawym przykładem posłużenia się pewnymi kategoriami teatralnym przez samych twórców gry, czego dowodzą już pierwsze chwile rozgrywki.

Pathologic rozpoczyna się od widoku z perspektywy pierwszej osoby na balkonie teatralnym, z którego możemy oglądać przedstawianą scenę. W tym czasie gracz nie ma możliwości włączenia opcji widoku z perspektywy pierwszej osoby. Świat gry dostępny mu jest tylko z perspektywy widza, nie mogącego uczestniczyć w przedstawieniu rozgrywającym się na scenie. Gracz-widz oddzielony jest od prezentowanych zdarzeń wyraźną ramą sceniczną, której nie może przekroczyć. Jest to pierwsza oznaka budowania ścisłej konwencji w grze, niedopuszczającej doświadczenia poczucia nieograniczonej władzy nad przedstawianym światem.

Dopiero po wyjściu z teatru zyskujemy materialną postać, wybrawszy awatara, którym mamy zamiar kierować w dalszej rozgrywce. Jeśli wybierzemy Daniela Dankowski'ego przed wyjściem z naszej lokacji macierzystej, będziemy mogli porozmawiać m.in. z tragikiem, tajemniczą postacią w teatralnej masce. Postać ta w dość enigmatyczny sposób tłumaczy nam reguły gry. Dzieli się z nami praktycznymi poradami

dotyczącymi samej rozgrywki, takimi jak zasady wpływu współczynników na wynik decyzji gracza. Całość jego wypowiedzi wpleciona została w metaforę teatralną. Tragik wspomina bowiem o tym, że mamy do odegrania pewną rolę w historii świata gry, którą pojmować należy jako „teatralne” odgrywanie roli w fikcyjnym świecie opowieści. Tym samym każde nasze działanie w grze *Pathologic* zostaje wzięte w cudzysłów teatru.

Scena, w której poznajemy zasady świata, przedstawiona została inaczej niż w typowej pretekstualnej fabule silnie immersyjnej gry, opowiadającej historię, w której to gracz dowiaduje się najczęściej wprost i na początku rozgrywki, że jest ostatnią nadzieją świata, który musi ocalić. By dodatkowo zdystansować odbiorcę, — każdego wieczora, odwiedzając teatr, obejrzeć może abstrakcyjną etiudę, komentującą i zbierającą konsekwencje jego decyzji: elementy fabuły, emocje bohatera, itp. Oglądając samego siebie, gracz patrzy na swoje dokonania niejako z boku, wychodząc z roli, jaką przyjmował podczas rozgrywki.

Umieszczenie teatru jako głównej metafory gry ma również wyraz w umiejscowieniu tej lokacji na mapie świata. Topografia miasta, w którym znajduje się większość lokacji gry stanowi metaforę społeczeństwa. Jak trafnie opisał to Schreiber:

Dzielnica z katedrą i przeczącym prawom grawitacji budynkiem zbudowanym przez szalonego architekta to Głowa byka. Dzielnica przedsiębiorczej klasy średniej — jego wnętrzości (teatr to serce!). Rzeźnia i fabryka, tworzące mięso i odpady — to jelita i odbył. W głowie działają wizjonerzy i artyści, brzuch to domena ludzi interesów, jelita i odbył — miejsce dla odrzuconych albo nie pasujących do ogólnie uznanego porządku społecznego” [Schreiber 2011].

Lokacja teatralna w *Pathologic* pełni jedną z głównych funkcji dystansujących gracza wobec jego działań, wyciągając go ze stanu immersji. Teatr jako medium wykształcił wiele technik rozbijających projektowaną iluzję, poprzez ujawnianie mechanizmów technik iluzyjnych w trakcie widowiska, czyli między innymi zwroty aktorów do publiczności we własnym imieniu, grę aktorską w dystansie, demonstracyjne umieszczenie suflera w polu widzenia odbiorców i wiele innych środków artystycznych nie pozwalających w pełni zanurzyć się w prezentowanych zdarzeniach. Jak zauważa Schreiber, bodaj najważniejszy antyiluzyjny moment rozgrywki w *Pathologic* stanowi ostatnia podejmowana przez gracza decyzja:

Kiedy pod sam koniec, tuż przed podjęciem ostatecznej decyzji, bohater znów trafia do teatru, mim w białej masce zwraca się już nie do niego, tylko do sa-

mego gracza. Zapytany o to, kim jest, odpowiada, żeby nie brać go poważnie, bo przecież jest tylko zbiorem wielokątów i pikseli. Wyjaśnia, że miasto jest w gruncie rzeczy nieistotne — istniało tylko po to, żeby skłonić gracza do podjęcia decyzji. Zadaje wreszcie najważniejsze pytanie: skoro wszystko, w czym uczestniczył gracz, było komputerową symulacją dziecinnej zabawy w piaskownicy, to czy nadal chce dokonać swojego wyboru? [tamże]

Prowokacyjne pytanie mima wydaje się interesującą remediacją teatralnych technik deziluzyjnych, ujawniających „maszynierię teatru”, jakim jest rozgrywka w *Pathologic*.

Wskazując teatr jako źródło niniejszej techniki, trzeba jednak zauważyć szerszy kontekst omawianej sytuacji. Proceduralne medium komputera w swoistym dla maszyn cyfrowych czasie rzeczywistym realizuje (w tym wypadku) algorytm gry. Wyznaczenie przez użytkownika indywidualnej ścieżki dostępu w nieliniowym przebiegu gry wydaje się bliższe nieliowemu (w pewnym stopniu) przebiegowi fabularnego spektaklu teatralnego (którego cechą jest niepowtarzalność i jednorazowość wykonania) niż filmowi, który nie zmienia swojej podstawowej struktury w procesie odtwarzania i nie reaguje na swojego odbiorcę.

Argumentem za teatralnym źródłem owego deziluzyjnego autotematyzmu okazują się dwie cechy wspólne teatru i gier cyfrowych: realizacja dzieła na bieżąco, w procesie przetwarzania informacji oraz doświadczenie sensoryczne danego działania. Media nie posługujące się swoistym napięciem czasu rzeczywistego, takie jak np. film, również posługują się technikami deziluzyjnymi odwołującymi się do autotematyzmu. Jednakże, wydaje się, że ze względu na brak swoistego dla zdarzenia napięcia czasu rzeczywistego, czy działania na bieżąco, omawiana technika nie ma tej siły dystansującej jaką posiadają nieliniowe środki przekazu, takie jak teatr czy sztuka cyfrowa.

Novum, jakie do opisywanej techniki wprowadzają gry cyfrowe, jest również dowodem na to, że technika ta jest raczej remediacją rozwiązań swoistych teatrowi, a nie wykorzystaniem strategii dla teatru charakterystycznych. Mamy tu raczej do czynienia z adaptacją omawianego obszaru komunikacji do specyfiki medium maszyn cyfrowych. Można uznać w tym wypadku, że dochodzi do remediacji teatralnego „na bieżąco” i somatycznej obecności uczestnika w przestrzeni komunikatu, ponieważ realizacja dzieła, jakim jest gra komputerowa, odbywa się w technologicznym czasie rzeczywistym, a poczucie cielesnej obecności okazuje się możliwe dzięki zajwisku teleobecności.

Kolejnym omawianym przez mnie tytułem, w którym pojawia się lokacja teatralna, jest belgijska gra *The Path* [Tale of Tales, 2009]. Gra w luźny sposób inspirowana była ba-

szą braci Grimm *Czerwony kapturek*. W dużym uproszczeniu polega na wcieleniu się w rolę jednego z dostępnych w menu głównym wcieleń czerwonego kapturka, a następnie dotarciu do domku babci w sposób jak najbardziej interesujący – przemierzając po drodze mroczny las, gubiąc się w nim i odnajdując przedmioty, które postać komentuje.

The Path jest przede wszystkim grą w układanie historii, ponieważ postaci dopasowane są do poszczególnych przedmiotów i lokacji w taki sposób, że tylko przybycie w określone miejsce, określonym awatarem, uruchomi interakcję postaci z przedmiotem. Lokacją główną danej postaci jest ta, w której zachodzi najwięcej interakcji z przedmiotami oraz „wilkiem”, będącym dla każdej z dziewczynek kimś innym.

W przypadku *Scarlet*, grzecznej nastolatki grającej na pianinie i lubiącej się w świecie sztuki, lokacją główną jest opuszczony teatr. *Scarlet* w momencie wkroczenia na teren lokacji wypowiada kwestię: „Sztuka jest tam, gdzie wyraża się szlachetność bycia człowiekiem. Nie mogłabym żyć w świecie, który byłby jej pozbawionym”. Wypowiedź ta oddaje charakter wrażliwej i uduchowionej dziewczynki, uwielbiającej sztukę wysoką, w szczególności zaś muzykę poważną. Wilkiem taktownej i ambitnej *Scarlet* zostaje apodyktyczna nauczycielka muzki.

Po spotkaniu z wilkiem dochodzi do nieskonkretyzowanego, przedstawionego za pomocą abstrakcyjnych obrazów aktu przemocy na bohaterce. W następnej scenie budzi się jako ofiara przed domkiem babci, ruchy postaci są wówczas wolniejsze, przez co oddają szok i wycieńczenie postaci po tragicznym zajściu.

The Path jest również grą we współodczuwanie tragicznych doświadczeń kierowanych awatarów, czego wyrazem jest mechanizm działania lokacji teatralnej w omawianej grze. Dominujący w rozgrywce *The Path* widok „zza pleców” awatara nie ma miejsca w lokacji teatralnej. W momencie wkroczenia awatarem na scenę dochodzi do kluczowej, dla niniejszej interpretacji, zmiany kadru „kamery”. Z chwilą wejścia awatara na scenę nie jesteśmy poddawani immersyjnej technice widoku „zza pleców” postaci, składającej do większego poczucia teleobecności. Jak zauważa Marzena Falkowska:

Poziom odczuwania teleobecności przez gracza może różnić się w zależności od perspektywy, z jakiej przedstawiony jest świat gry. Generalnie perspektywy podzielić można na trzy podstawowe typy: pierwszoosobową, trzecioosobową oraz tzw. *god view* (pol. „widok z perspektywy boga”). Najsilniejsze poczucie teleobecności (teleakcji) występuje w grach z perspektywą trzecioosobową, w których widzimy bohatera poruszającego się według naszych komend po świecie gry. W grach z perspektywą pierwszoosobową, w których widzimy świat gry „oczami” bohatera — w zasięgu naszego wzroku znajduje się co naj-

wyżej trzymana przez niego broń — poczucie to jest nieco mniej rozwinięte. Najsłabiej swoją obecność w świecie gry użytkownik odczuwa w przypadku produkcji stosujących perspektywę *god view*, w których nie występuje żadna reprezentacja gracza jako osoby — na środowisko gry składają się na przykład mapy obszarów, na których wykonywać można działania strategiczne albo, w mniejszej skali, tereny, które można zabudowywać i zasiedlać, by następnie zarządzać stworzonym miastem czy państwem [Falkowska, 2010].

Świadomie grając z poczuciem teleobecności użytkownika, twórcy *The Path* postanowili z wyjściowej, najbardziej immersyjnej techniki prezentacji postaci z perspektywy trzeciosobowej, w momencie wkroczenia awatarem na deski teatru przejść do najmniej immersyjnej, dystansującej perspektywy bliższej *god view*. Gdy wchodzi my awatarem na scenę, na kontrolowaną przez nas postać patrzymy z perspektywy nieruchomego kadru „kamery”, ukazującej zdarzenie z widowni przed sceną. Interpretując tę sytuację z punktu widzenia teatrologa, można pokusić się o stwierdzenie, że wchodząc na scenę, stajemy się zatem jednocześnie aktorami czy lalkarzami, sterującymi awatarem i widzami patrzącymi na akcję z boku, ponieważ posiadamy kontrolę nad postacią, jednakże nie jesteśmy poddawani retorycznemu chwytowi wcielania się w nią poprzez patrzenie na świat gry z perspektywy trzeciosobowej.

Miejsce na widowni jest również miejscem przebywania wilka-nauczycielki muzyki, po którego stronie stanął gracz w momencie wkroczenia na scenę. Gracz, świadomy bądź przeczuwający konsekwencje, przyjmuje tu zatem rolę osoby zlecającej akt przemocy wilkowi. Z drugiej strony w opisanym wcześniej krótkim momencie zmiany perspektywy krzywdzimy swoje własne przedłużenie w świecie gry w osobie Scarlet. Obranie pozycji widza jest tym samym wejściem w sytuację tragiczną, w której przejawia się nasza niemoc wobec zapowiedzi zbrodni i poczucia, że grę trzeba ukończyć, choć wiadomo, że będzie to tragiczne zakończenie. Bezskuteczna walka z wszelkiego rodzaju nieuniknionym wydaje się cechą dystynktywną tragedii teatralnej, której remediację stanowi *The Path*. Charakterystyczny dla gier cyfrowych mechanizm identyfikacji z awatarem — odgrywaną postacią — pozwala na emocjonalne życie się z reprezentującą gracza bohaterką i doświadczenie jej losu.

W japońskiej grze *Final Fantasy IX* [Squaresoft, 2000] lokacja teatralna, podobnie jak w *Pathologic*, ma na celu zdystansowanie odbiorcy do prezentowanych zdarzeń. Podstawą mechaniki tej gry jest turowa rozgrywka bitewna, która już w jednej z pierwszych scen zostaje pozbawiona znaczenia, co podkreśla jej iluzyjny charakter. Dzieje się to poprzez dystansującą gracza pozorowaną turę, w przestrzeni lokacji,

sceny teatralnej, podczas której gracz zadaje efektowne ciosy, nie obniżając jednak punktów życia przeciwnikom. Motyw ten można interpretować jako nawiązanie do szermierki teatralnej, która ma podobne cele. Cała ta sytuacja daje efekt swoistej metagrowości, „symulacji symulacji”, negując potencjał tworzenia iluzji przez gry wideo.

Gra kończy się również tym samym motywem symbolicznego „zadawania obrażeń”, nie mających wpływu na powodzenie rozgrywki. Jest to zatem tytuł stworzony z myślą o tym, by od-twarzający ją uczestnik nie miał możliwości ciągłego utożsamiania się ze swoimi awatarami, w taki sposób, by w wyobrazeniu o sobie stały się one przedłużeniem jego cielesnych poczynań. Grający w *Final Fantasy IX* nie wczuwa się tu w role prowadzonych awatarów, bliżej mu do osoby narratora.

W zatytułowanym *Tribunal* [Bethesda Softworks, 2002] dodatku do trzeciej części serii *Elder Scrolls: Morrowind* [Bethesda Softworks, 2002] gracz może podjąć się \ wykonania teatralnego zadania pod tytułem *Narodziny gwiazdy*. Zadanie to zostało opisane przez serwis *Adamantowa Wieża* poświęcony grom z serii *Elder Scrolls*:

W centrum Great Bazaar jest mały teatr, na tyłach którego Meryn Othralas prosi o zastąpienie aktora, który gdzieś przepadł. Przypadkiem jesteśmy do niego podobni, więc gdy się zgodzimy, dostaniemy tekst sztuki *The Horror of Castle Xyr* do opanowania (wystarczy nauczyć się pierwszych trzech stron). Powinniśmy zrobić to szybko, czyli w ciągu dwóch minut. Kiedy już się nauczymy tekstu, musimy ponownie porozmawiać z Merynem. Następnie wychodzimy na scenę i odgrywamy sztukę. Przed wypowiedzeniem naszej kwestii mamy zawsze trzy kwestie do wyboru, więc trzeba uważać, żeby się nie pomylić. Gdzieś koło siódmej kwestii nagle jeden z widzów wyciąga nóż i atakuje nas. Oczywiście w starciu nie mamy żadnych szans. Idziemy żądać wyjaśnień Meryna. Okazuje się, że atak był spodziewany, a my stanowiliśmy przynętę. Aktor, którego zastępowaliśmy, zaromansował z córką pewnego telvańskiego notabla, a ten wynajął zabójcę, aby rozprawić się z deprawatorem córeczki. Meryn z wdzięczności za pomyślnie załatwienie sprawy i dobre odegranie sztuki daje nam 2000 septimów i Amulet Wymowności [Trójca — Zadania, 2003].

Na forum tego samego serwisu pojawiła się ciekawa wymiana zdań, którą chciałbym tu przytoczyć:

Barabrian: „Wykonałem zadanie w Twierdzy Smutku, żeby zagrać główną rolę w sztuce „groza na zamku Xyr” pech chciał, że pewien skrytobójca prze-

szkodził mi. Czy istnieje jakiś patch, dzięki czemu mógłbym ponownie zagrać w jakiejś sztuce?”

BrunO: „To się nazywa wczuć w rolę! Ten zabójca zawsze Cię zaatakuję (chyba nie przeczytałeś dokładnie dialogów), jest właśnie częścią tego Questu i atakuje Cię gdy wypowiesz konkretne słowa... A tak przy okazji jest to jakiś pomysł na moda. Teatr w którym możemy brać udział w różnych przedstawieniach (kilka dramatów jest), chociaż chyba nie byłby zbyt ciekawy...”

Barbarian: „Co gdyby zabić (sprowokować) tego skrytobójcę zanim wezmę zadanie?”

BrunO: A na to nie wpadłem, ale nie jestem pewien czy on jest tam obecny od początku. Nie spodziewałbym się jednak, że pozwolą dokończyć ci występ, już tak są budowane questy... „Środki prewencyjne” mogą raczej zaszkodzić niż pomóc...

Barbarian: Czyli nie ma żadnych patchów????

Cen: Nie ma patchy bo to nie jest Bug!! A jeśli chodzi o mody to o żadnym nie słyszałem [*Gra w teatrze*, 2007].

Opisaną misję można uznać za gest projektantów, wyrażający pojmowanie gatunku RPG jako gry w odgrywanie roli pokrewnej teatrowi. Jak pokazuje przytoczony dialog z forum, nie ma on jednak skutecznie wysokiego potencjału dystansującego gracza do rozgrywki, okazuje się on bardziej potwierdzeniem immersji, niż wyrwaniem z niej. Jest też dowodem na to, że w komputerowej grze fabularnej można wejść w rolę, identyfikując się z odgrywaną postacią, którą reprezentuje nasz awatar.

Gracz komputerowy, grający rolę w rozumieniu gier typu RPG, gra *de facto* metarolę nadaną mu w omawianym zadaniu. W dość oczywisty sposób motyw ten kojarzy się z motywem teatru w teatrze, można zatem uznać go za remediację wspomnianej techniki teatralnej.

Z punktu widzenia techniki aktorskiej, gracz gra tu metarolę, ponieważ zmuszony jest do zapamiętania scenariusza swojego wystąpienia wewnątrz gry. Musi wiedzieć, co i kiedy odpowiedzieć w danym momencie spektaklu. Korzysta zatem z „mnemotechnik aktorskich” w prowadzeniu rozgrywki. Symulacja aktorstwa, z tego punktu widzenia, jest grą w zapamiętywanie, kojarzenie, układanie i wykorzystanie wiedzy na temat odgrywanych zdarzeń w momencie, który zapewni mu wypłatę w postaci uwagi odbiorcy.

Istnienie tendencji wśród projektantów gier komputerowych do umieszczania wszelkich możliwych typów gier w obrębie cRPG z „otwartym światem” przyczyniło się do remediacji teatru w obszarze nowszego z omawianych mediów, w questach o charakterze teatralnym.

Na podstawie analizy wybranych przykładów można stwierdzić, że podstawowym kryterium teatrologicznym przydatnym w omawianiu zdarzeń w obrębie wymienionych lokacji teatralnych jest wytwarzająca lub negująca wrażenie teleobecności opozycja wczuwanie się — dystansowanie gracza odgrywającego rolę. Jest to kryterium, które może pomóc w zrozumieniu doświadczenia immersji, w wielopoziomowej, skomplikowanej formie uczestnictwa, w grze opartej na interakcji człowieka z maszyną cyfrową.

Bibliografia

- Bolter, David; Grusin, Richard, 2000, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge-London: MIT Press.
- Burgess, Neil, 2011, Jak twój mózg mówi ci, gdzie się znajdujesz?, przeł. Marcin Mituniewicz, <www.ted.com/talks/neil_burgess_how_your_brain_tells_you_where_you_are.html>, 30 VI 2013.
- Falkowska, Marzena, 2010, Gry wideo jako nowe medium — podstawowe kategorie badawcze, „Wiedza i Edukacja”, <<http://wiedzaiedukacja.eu/archives/45387#comments>>, 30 VI 2013.
- Gra w teatrze, 2007, (forum „The Elder Scrolls”), <www.elderscrolls.phx.pl/forum/lofiversion/index.php/t7349.html>, 30 VI 2013.
- Juul, Jesper, 2008, Co potrafią, a czego nie potrafią gry komputerowe, przeł. Piotr Wojcieszuk, „Wiedza i Edukacja”, <www.wiedzaiedukacja.eu/archives/952>, 30 VI 2013.
- Kücklich, Julian, 2010, Droga rzadziej uczęszczana — problem gier komputerowych w naukach filologicznych, przeł. Kazimierz Żyto, [w:] Mirosław Filiciak (red.), Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi, Warszawa: SWPS, s. 97.
- Laurel, Brenda, 1993, *Computers as Theatre*, Boston: Addison-Wesley Professional.
- Manovich, Lev, 2006, *Język nowych mediów*, przeł. Piotr Cypryański, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Müller, E. Jürgen, 2010, Remediacje w światach sekundarnych (i prymarnych). O gatunkowej specyfice i paratekstualności gier cyfrowych, przeł. Krystyna Krzemieniowa, [w:] Andrzej Gwóźdź (red.), *Pogranicza audiowizualności*, Kraków: Universitas, s. 432–433.
- Pisarski, Mariusz, 2007, Pułapki Ludologii, <techsty.art.pl/gry/ludologia_pulapki.html>, 30 VI 2013.
- Schreiber, Paweł, 2011, Fedrujemy: Czy teatr potrzebuje gier wideo? (5), <<http://jawnesny.pl/2011/01/fedrujemy-czy-teatr-potrzebuje-gier-wideo-5/>> 30 VI 2013.

Trójca — Zadania, 2003, <www.elderscroll.phx.pl/trójca/zadania.html>, 30 VI 2013.
Zawojski, Piotr, 2010, Teleobecność i sztuka teleobecności. TeleGarden — natura versus(?) technolultura, [w:] Humanistyczne konteksty technopolu, Dorota Wężowicz-Ziółkowska (red.), Katowice: Wydawnictwo Wyższej Szkoły Zarządzania Ochroną Pracy.

Ludografia

Bethesda Softworks, *Elder Scrolls III: Morrowind* [PC], Polska : CD Projekt.
Buka Entertainment, 2005, *Pathologic* [PC], Polska : Cenega Poland.
Squaresoft, 2000, *Final Fantasy IX* [PSX], Europa : Infogrames.
Tale of Tales, 2009, *The Path* [PC], Polska : CD Projekt.
Somatic Vision, 2011, *Alive Clinic* [PC].
Ubisoft, 2002, *Elder Scrolls III: Tribunal* [PC], Polska : CD Projekt.

Summary

Theatrical locations in digital role-playing games as a starting point for the reflection on the remediation of theater in computer games

Digital games and theatre seem to have similar identity. This may be observed in similar art techniques used in both media. The aim of this paper is to demonstrate how theatre as a medium is represented in digital games. Analysis of selected games using theatrological methods shows the ludological problem of immersion in a new and interesting way. The subject of study is theatrical video game locations in *Pathologic*, *The Path*, *Final Fantasy IX* and *The Elder Scrolls III: Morrowind*. According to the author, analysing such locations is a good starting point for the discussion about the remediation of theatre and digital games.

Keywords: video games, theater, video game locations, remediation, teatrology, ludology, immersion, cRPG

mgr Jakub Kłeczek — absolwent Wiedzy o Teatrze UAM w Poznaniu; doktorant Wydziału Filologii Polskiej i Klasycznej UAM; autor pracy magisterskiej „Teatr i gry cyfrowe wobec zjawiska remediacji”; w polu jego zainteresowań znajdują się remediacje teatru w obrębie nowych mediów, teatralne gry fabularne (LARPy) i cRPG.