

Katarzyna Lisiecka

Po drugiej stronie lustra : problem przestrzeni w kontekście zaangażowania gracza w grę komputerową

Pisma Humanistyczne 12, 489-503

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.

Katarzyna Lisiecka

Po drugiej stronie lustra. Problem przestrzeni w kontekście zaangażowania gracza w grę komputerową

Zjawisko całkowitego zatracenia się w fikcyjnym świecie nie było człowiekowi obce niemal od początku jego istnienia. Dawniej ludzie zagłębiali się w wyimaginowanym świecie za pomocą antycznych widowisk. W teatrze oderwanie się od rzeczywistości umożliwia gra aktorska. Im bardziej aktor jest zaangażowany w odgrywaną rolę, tym bardziej oddziałuje to na odbiorcę. Bliskość aktora wciąga widza w wykreowany i wyimaginowany przez twórców świat.

W filmie, który jest sztuką audiowizualną, dominującą rolę odgrywa nie tylko kadr, ale także to co jest poza nim. Tak, jak w filmach Michaela Haneke, najważniejsze treści przekazywane są poza ekranem, poza pokazanym fragmentem rzeczywistości. Pozostawia to widzom przestrzeń do interpretacji i dopowiedzenia. Aby w kinie zaistniało zjawisko immersji należy zaproponować widzowi bardzo szeroki plan, który będzie wypełniony detalami. Tym samym należy zaprosić widza do oglądania i zanurzenia się w świecie wykreowanym.

W literaturze natomiast najważniejsze jest słowo, w powieściach mamy wiele miejsc niedopowiedzianych. To sam czytelnik oddając się lekturze stwarza swój własny obraz świata lub opisywanej postaci. Powieści stwarzają nam możliwość indywidualnej interpretacji. Zarówno gry komputerowe, jak i filmy to sztuka, której ojcem jest nauka, a matką technika. Każda z nich posiada odmienną głębię, konstruowaną w inny sposób, która zaprasza nas do zatracenia się w historii. Każda za pomocą innych metod powoduje zatarcie realnego przepływu czasu oraz przestrzeni.

W artykule autorka koncentruje się na problemie immersji w grze komputerowej. Została podjęta próba przybliżenia tego zjawiska, co umożliwi zrozumienie doświadczenia i przeżyć, jakie może odczuwać gracz zanurzony w grze.

Na problem zanurzenia gracza w grze zwraca uwagę Julian Kucklich w tekście¹ poświęconym grom, a konkretniej problemowi gier komputerowych w naukach filologicznych. Wprawdzie cały jego artykuł odwołuje się do analizy różnic pomiędzy grami komputerowymi a formami literackimi, jednakże pewne wywody są istotne z punktu widzenia mojej pracy. Stwierdza on, że: „jedną z najciekawszych cech gier komputerowych jest ich zdolność do projektowania fikcyjnych światów, a więc czegoś co tradycyjnie jest przypisywane tekstom literackim, filmowym i innym formom fikcji, ale nie grom”². W swoim wywodzie przedstawia tezę, że do tej pory żadne gry (oprócz gier RPG³) nie były kojarzone nigdy z kategorią fikcji. Dodatkowo autor stwierdza, że przyjemność która wypływa z zanurzenia się w tradycyjnych grach planszowych różni się od tej, którą zawdzięczamy czytaniu powieści.

Najistotniejsze jest jednak to, co Kucklich konkluduje – w grach komputerowych te dwa rodzaje przyjemności łączą się ze sobą ponieważ „zadowolenie jakie odczuwamy nie wynika tylko z faktu uczestniczenia w rozgrywce, ale także z uczucia bycia zanurzonym w świecie różnym od naszego”⁴. Także gry komputerowe mają zdolność do tworzenia światów alternatywnych w których zanurzają się gracze. Jak stwierdził Roland Barthes opisując japońskie paczinko (rodzaj flipperów) „patrzac na salę gry, odnosi się nieodparte wrażenie, że gracze są pochłonięci przez mozolną, trudną, staranną pracę”⁵. Wiliam Gibson⁶ (pisarz *science fiction*) również przechodząc koło salonów gier wideo w latach osiemdziesiątych zwrócił uwagę na migające ekrany oraz patrzących na nie graczy. W wywiadzie dla „Time” powiedział wiele lat później, że „sama postawa tych dzieciaków świadczyła o tym, jak bardzo były zahipnotyzowane”⁷ dodał również, że „te dzieciaki wierzyły w przestrzeń kreowaną przez gry”⁸.

Istotne w moich rozważaniach jest pojęcie zanurzania czyli immersji⁹, którą

1 J. Kucklich, *Droga rządziej uczęszczana – problem gier komputerowych w naukach filologicznych*, [w:] Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi, red. M. Filiciak, Warszawa 2010.

2 Ibidem, s. 104.

3 RPG - Gra fabularna (inaczej RPG, z ang. *role-playing game*)

4 J. Kucklich, op.cit., s. 104.

5 R. Barthes, *Imperium znaków*, Warszawa 2004, s. 81-82.

6 S. Allan, *Słowo wstępne redaktora serii*, [w:] *Kultura gier komputerowych*, J. Dovey, H. W. Kennedy, Kraków 2011, s. 0.

7 Cyt za: ibidem.

8 Cyt za: ibidem.

9 Immersję można scharakteryzować jako „zanurzenie się w zawartość medium, które powoduje trwanie kontaktu zmysłowego ze światem rzeczywistym:– cytuję za I. Fiut, *Media @ Internet, Szkice filozoficzno-medioznawcze z lat 2000-2006*, Kraków 2006, s. 137.

jako podstawowy czynnik analizy gier przedstawia w *Wirtualnym placu zabaw* Mirosław Filiciak. Jest on ludologiem i medioznawcą, autorem monografii naukowej na temat zjawiska gier sieciowych¹⁰.

Gry komputerowe oferują nam sporą swobodę działań. Ich fabuła, nawet jeśli z założenia jest liniowa, pozwala nam podejmować decyzje. Od najprostszych (czy zebrać dany przedmiot/walczyć/uciekać, gdzie oraz jak pójść) po bardziej skomplikowane, które decydują o naszej rozgrywce (płeć bohatera, jego wygląd, sposoby zaliczenia misji). Wielka dowolność, na którą pozwalają nam twórcy sprzyja immersji gracza, którą Janet Murray definiuje jako wrażenie otoczenia przez inną rzeczywistość, która angażuje zmysły i uwagę osoby ulegającej temu zjawisku¹¹. Stwierdzenie to jest bardzo bliskie pierwotnemu znaczeniu słowa immersyjny – oznacza ono zanurzenie się ciała w wodzie¹². Tak więc ciało jest otoczone przez „inną” niż na co dzień rzeczywistość – czyli wodę. Katarzyna Prajzner stwierdza, że im bardziej użytkownik/gracz jest zanurzony w medialnie wykreowanym środowisku, tym bardziej chce być w nim aktywny¹³. Do zanurzenia się użytkownika w nierzeczywistym świecie dążą gry oraz wirtualne światy – tak uważa również Lev Manovich¹⁴. Murray rozwija swoją myśl, twierdząc, że często, pomimo niedoskonałości symulacji (w warstwie audialnej, wizualnej czy też w oddziaływaniu na inne zmysły użytkownika) gracz podlegający immersji potrafi podświadomie zastosować mechanizm czasowego zawieszenia niewiary i wejść całym sobą w grę. Potrafi on wczuć się w klimat i przenieść się do niego tak jakby to był realny świat. Badaczka gier, Alison McMahan, przedstawia trzy potrzebne do zaistnienia immersji warunki¹⁵.

Pierwszy to oczekiwania gracza wobec gry. Muszą być one zbieżne z jej konwencjami. Przedstawiony w grze fikcyjny świat powinien odpowiadać użytkownikowi. Gracz powinien dobrze się czuć w atmosferze gry i w pełni ją akceptować. Trudno oczekiwać od gracza by doświadczył wrażenia immersji w przypadku, gdy nie odpowiada mu klimat gry czy występujące w niej postaci. To może powodować irytację odbiorcy, co wytrąci go z zanurzenia.

10 *Gry są dla mnie rodzajem barometru...* - z Mirosławem Filiciakiem rozmawia Radosław Bomba, „Kultura i historia” 2008, nr 13.

11 M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006, s. 62.

12 *Immersja*, w: *Encyklopedia PWN*, <http://encyklopedia.pwn.pl/haslo/3914314/immersja.html>, (27.10 2014).

13 K. Prajzner, *Agent w tekście. Immersja i interaktywność we współczesnej teorii narracji*, [w:] *Nowa audiowizualność - nowy paradygmat kultury?*, red. E. Wilk, I. Kolasińska-Pasterczyk, Kraków 2008, s. 241.

14 L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. Piotr Cypryański, Warszawa 2006, s. 330.

15 Por. M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw...*, s. 63.

Następny warunek badaczki jest taki, że gracz musi mieć znaczący wpływ na środowisko w grze. Umożliwia to w znacznym stopniu ergodyczność. Termin ten wskazuje na różnice pomiędzy liniową (nieergodyczną) a wielopoziomową (ergodyczną) konstrukcją tekstu. Różnica polega również na odbiorze danego tekstu – „ergodyczność umożliwia aktywną konstrukcję sensów przez użytkownika, a nie tylko jego prostą lekturę. Pojęcie to podkreśla istnienie pewnego schematu aktualizowanego przez odbiorcę, dokonującego pewnych wyborów w ramach istniejącego programu”¹⁶. Gracz powinien czuć, że ma wpływ na wydarzenia w grze, że może kreować świat. Nic nie będzie się działo obok niego – we wszystkim będzie miał swój udział. Będzie miał wpływ na większość zdarzeń w cyberświecie. Będzie mógł w pewnym sensie modyfikować wirtualną przestrzeń, a także wpływać na nią czy nawet ją rozwijać. Poczucie się przez to jak współtwórca, a to go przybliży do gry a przy tym ułatwi immersję.

Pojawia się tutaj pojęcie interaktywności gracza, czyli jego możliwości ingerowania i przekształcania „formy”. Oczywiście interaktywna forma wymaga pomocy komputera, który pozwoli na tego typu ingerencje i przekształcenia. Należy tutaj jednak odróżnić interaktywność gracza od możliwości uaktywnienia widza. Pomimo że jeden i drugi akt cechuje aktywność odbiorcy, to są one różne od siebie (dokładniej zjawisko to zostało opisane w późniejszych rozważaniach dotyczących filmu).

Ostatni warunek wymaga, aby konwencja środowiska gry była spójna. W grze nie powinno być żadnych widocznych niedociągnięć, które psułyby iluzję uczestniczenia w niej. Ewentualne nielogiczności zniszczą zabawę uczestnikowi. Jakikolwiek niespójności zniekształcają efekt odbioru i dystansują gracza do gry. Pokazują jej zewnętrzną warstwę a przy tym odbierają możliwość zanurzenia się w niej. Najczęściej, z głębokiego stanu zaangażowania wytrącają nas scenki animowane, tzw. *cut-scene*, w których nie mamy wpływu na rozgrywkę. W tym momencie przechodzimy w inny poziom immersji – poziom widza w kinie.

W grach sieciowych współobecność innych graczy pomaga w akcie immersji. Obecność różnorodnych użytkowników, ich natychmiastowe reakcje na akcje podejmowane przez gracza oraz konwersacje prowadzone w czasie rzeczywistym – to wszystko pomaga w zanurzeniu się w uniwersum gry. Mój artykuł nie dotyczy wprawdzie gier sieciowych, tylko gier *off-line*, uważam jednak, że zaproponowany podział można zaadaptować do tych gier, aby dokładniej zrozumieć zachodzące w nich zjawisko immersji wpływające na graczy siedzących przed monitorem. W końcu w grach najważniejsza jest możliwość prowadzenia rozgrywki, niekoniecznie *on-line*.

16 Ibidem, s. 52.

Gracze dzielą ze sobą pięć elementów doświadczania medium¹⁷. Pierwszym z nich jest wspólne poczucie przestrzeni. Awatary¹⁸ uczestników przebywają razem w cyberprzestrzeni tej samej gry. Często mieszkają w jednym mieście, a nawet są sąsiadami. W grach *off-line* gracz czuje, że oprócz niego w cyberprzestrzeni przebywają inne, generowane przez komputer postacie. Niektóre z nich są naszymi przyjaciółmi, a inne wrogami. W cyberświecie nie jesteśmy nigdy sami. Czujemy obecność „programu”, który jest panem reguł w najprostszych platformówkach. Drugi to wspólne poczucie obecności – gracze widzą siebie (a raczej swoje awatary) nawzajem. W wirtualnym świecie nie jesteśmy sami, mamy znajomych, sąsiadów i wrogów. Wchodzimy w tłum osób. W grach niesieciowych mamy również poczucie współobecności innych, generowanych przez komputer przeciwników/znajomych. Trzeci element to wspólne poczucie czasu – na działania innych graczy możemy reagować od razu. Nasze interakcje są natychmiastowe, bo wszystko dzieje się w tym samym czasie. Czwartym elementem jest komunikacja między graczami. Działa ona na różnych obszarach – poprzez fora, panele dyskusyjne, w grze i poza nią. Rozmowa buduje społeczności, a przy tym umacnia więzi między uczestnikami.

Ostatnim elementem jest możliwość dzielenia się lub wymiany np. przedmiotami lub doświadczeniem z innymi użytkownikami gry. Cyberświat daje nam wiele możliwości, aby podzielić się sobą i swoją wiedzą. Dzięki temu będziemy mogli pomóc nowicjuszowi w zaaklimatyzowaniu się w wirtualnej przestrzeni.

Środowisko gry pozwala nam na różne interakcje. W trakcie rozgrywki użytkownicy mają do dyspozycji trzy rodzaje relacji¹⁹. Pierwszy rodzaj interakcji zachodzi na poziomie użytkownik-gra. We wstępnych ustaleniach gry pomagają specjalnie zaprogramowany bot (automat). Gracz zdaje sobie sprawę z tego, że ustalając kolejne cechy swojego *alter ego* komunikuje się z automatem.

Drugim rodzajem interakcji jest poziom awatar-awatar. Gracz nawiązuje rozmowę z innymi cyber postaciami (często kreowanymi przez komputer). Wymagają tego gry aby ukończyć poziom.

Trzeci rodzaj relacji dotyczy poziomu użytkownik-użytkownik. Występuje on poza światem gry – na różnego rodzaju forach. Lub też w opcji *online*, gdzie gracze komunikują się ze sobą, rozmawiając już niekoniecznie na temat gry.

17 Ibidem, s. 65.

18 Awatar – reprezentacja uczestników w światach wirtualnych.

19 Ibidem, s. 85.

Podsumowując, w immersji chodzi głównie o trudność wynikającą z konieczności intelektualnego i emocjonalnego zanurzenia się w świecie gry przez gracza²⁰. Gry posiadają głębię w której nurkują gracze. Wymaga to ich pełnego zaangażowania, w zamian otrzymują ogromną satysfakcję.

Trzy typy immersji wyróżnił twórca, jak również teoretyk gier, Ernest Adams, w swoim artykule *Postmodernism and the Three Types of Immersion*²¹. Pretekstem do wymienienia trzech typów zanurzenia w grze były intertekstualne nawiązania w grze komputerowej, które psuły zanurzenie w niej i wytrącały gracza z rozrywki. Uważa on, że takie nawiązania przeszkadzają w immersji, wtrącenia przypominają nam, „że to tylko gra”. W dalszej części artykułu przechodzi on do określenia trzech typów zanurzenia. Każda immersja zostaje w inny sposób stworzona, i w inny może być zniszczona.

Gracz może ulec immersji taktycznej występującej najczęściej w szybkich grach akcji. Doświadczyć jej może gdy wykonuje czynności, które wymagają szybkiego działania. Gracz jest wtedy w transie. W grach, w których istotny jest czas w jakim wykona zadanie, wyższe funkcje psychiczne stają się niepotrzebne, a tym samym są nieaktywne. Gracze nie wiedzą co będą robili za chwilę, nie obmyślają taktyki, liczy się tu i teraz. Aby gracz zaangażował się w grę musi być ona szybka i intensywna. Immersję tę może popsuć jakakolwiek zmiana w grze lub tzw. *game over* (koniec gry z powodu przegranej).

W grach strategicznych i logicznych gracz doświadczyć może immersji strategicznej. Najistotniejszy jest tutaj wysiłek umysłowy. Gracz kalkuluje, obserwuje, szacuje i dedukuje. Powoli analizuje i podejmuje decyzję, jest zajęty rozmyślaniami. Czas go nie goni. Każdy ruch musi być przemyślany niczym w pojedynku szachowym. Zniszczyć to zanurzenie może jakikolwiek nielogiczny lub niedopracowany szczegół gry. A także zbyt duża przypadkowość, na którą gracz nie ma wpływu i nie jest w stanie opracować odpowiedniej, efektywnej strategii gry.

Gracze głęboko zaabsorbowani grą nie interesują się historią, liczy się tylko ruch. Natomiast gdy gracz angażuje się w opowiedzianą w grze historię, podobnie jak w momencie czytania dobrej książki lub oglądania filmu, doświadcza immersji narracyjnej. Najczęściej ten typ immersji występuje w grach, w których nacisk kładzie się na wątek fabularny czyli tzw. *role playing*. Gracz przejmuje się bohaterem, angażuje się. Chce wiedzieć jak historia się potoczy. Grający jest w stanie wybaczyć błędy w grze – strategiczne lub taktyczne. Najistotniejsza jest historia. Zanurzenie to może

20 B. Porębski, *Co cieszy w grach komputerowych?*, „Software Developer`s Journal”, nr 8 sierpnia 2011 (200), s. 5, <http://sdjournal.pl/>, (25.10.2014).

21 E. Adams, *Postmodernism and the Three types of Immersion*, http://www.gamasutra.com/view/feature/2118/the_designers_notebook_.php, (29.10.2014).

zostać zniszczone przez złe opowiadanie – przydługie dialogi, nieodpowiedni bohaterowie, nierealna fabuła. Aby stworzyć wyjątkowo dobrze „immersującą” grę potrzebni są profesjonalni pisarze, którzy są zatrudniani w tym celu w studiu deweloperskim. Swój wywód Adams podsumowuje, że różni gracze preferują różne rodzaje immersji.

Ważne jest aby w tym momencie wspomnieć o takim pojęciu jak „*willful suspension of disbelief*”²², czyli o czasowym zawieszeniu niewiary. Pojęcie to znane jest z intensywnego obcowania z dziełem literackim, w trakcie którego podejmujemy decyzję o postrzeganiu wymyślonych wydarzeń jak prawdziwych. Tym samym nie przywiązujemy wagi do pewnych ograniczeń danego medium.

W mojej pracy istotne jest rozróżnienie zanurzenia w grach – immersji – i zaangażowania w filmach – projekcji/identyfikacji. John Fiske, opisując fenomen salonów gier z automatami, opisuje graczy, którzy dotykając przycisków zyskują władzę²³. Dzięki temu mogą sterować nie tylko maszyną, ale także swoim *alter ego* na ekranie. Wprawdzie autor odwołuje się tutaj do dyskursu płci i definiowania męskości (ponieważ głównymi bywalcami salonów gier są mężczyźni) to sama kwestia władzy, podporządkowania sobie maszyny, czyli bycia kreatorem, wręcz demiurgiem swojego cyfrowego życia (lub śmierci) staje się istotna z punktu widzenia immersji graczy. Fiske podsumowuje swój wywód bardzo trafnym zdaniem – „gracz staje się autorem”²⁴. I to właśnie głównie różni zanurzenie się w grze od zaangażowania w filmie, chodzi tutaj o stopień kreacji, o możliwość decydowania. O to ile zmysłów jest zaangażowanych w trakcie gry, a ile podczas oglądania filmu.

Espen Aarseth zauważył, że gry komputerowe są symulacjami²⁵. Właśnie dzięki symulacji możemy jednoznacznie wykazać odrębność gier od innych form mediów. Symulacja jest dynamicznym aspektem gry, który jest odpowiedzialny za kształt świata, z którym obcujemy. Jest ona „modelowaniem jednego dynamicznego systemu (wpisanego w grę) przez inny system dynamiczny (intencji i działań gracza)”²⁶. Dzięki niej odróżniamy inną i specyficzną podmiotowość gracza od podmiotowości widza.

22 Pojęcie to wymyślił Samuel Taylor Coleridge, angielski poeta i krytyk, użył go w XIV rozdziale *Biographia Literaria*.

23 J. Fiske, *Przyjemność gier wideo*, [w] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010, s. 115.

24 Ibidem, s. 126.

25 Cyt. za: M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006, s. 28.

26 Cyt. za: M. Pisarski, *Alicja w Krainie Cyfrowych Mediów. W stronę genologii trans medialnej*, <http://techsty.ehost.pl/techsty/magazyn3/artykuly/pisarski01.html>, (30.10.2014).

Dzięki mechanizmom symulacji gracz jest w stanie poruszać się w wykreowanym przez producentów świecie wirtualnym. Wszystko to zawdzięcza symulacji.

Nasze życie staje się coraz bardziej zapośredniczone²⁷ – tak uważają autorzy *Kultury gier komputerowych*, dlatego właśnie musimy nauczyć się żyć oraz przemieszczać pomiędzy światem wirtualnym i rzeczywistym. Nasze doświadczenia z jednego świata są tak samo ważne w tym drugim. Henry Jenkins podkreśla znaczenie gier – „gry są przykładem żywej sztuki nowego rodzaju, poszerzającej możliwości nowych doświadczeń estetycznych i przekształcającej ekran monitora w krainę eksperymentu i innowacji”²⁸. Potwierdza to stwierdzenie Diane Carr²⁹, która opisując postać Lary Croft wspomniała o tym, że awatary w grach są „puste” i to właśnie my, gracze, wypełniamy je sobą. Gdyby awatary były „pełne”, czyli bardzo szczegółowo charakteryzowane jak to dzieje się w filmach, gdzie postacie są „bogate”, nie byłoby miejsca dla gracza. A sednem gry jest zamieszkanie postaci przez gracza. To umożliwi immersję.

Wracając do aktywności gracza, mamy do czynienia z subkreacją świata, czyli umiejętnością wykreowania świata w kreacji. Przywołując ten termin odniosę się do artykułu Larsa Konzacka, który analizował tworzone przez Tolkiena światy³⁰. Opisuje on proces tworzenia światów przez projektantów, nazywając to zjawisko subkreacją. Jest ona „jednocześnie pokorną i dumną formą tworzenia światów wtórnych. Z jednej strony podejście akceptuje to, że sub-projektant musi podporządkować się światu pierwotnemu takiemu jaki on jest, z drugiej stwierdza, że w rzeczywistości sub-projektant ma możliwość tworzenia czegoś nowego i ekscytującego”³¹. To samo dotyczy graczy. To oni projektują wtórny świat, którego ramy zostały wcześniej wyznaczone przez projektantów. Gracze dodatkowo zagłębiając się w wirtualne uniwersum porzucają czasową niewiarę, i wierzą w jego istnienie podejmując decyzję o traktowaniu go jako prawdziwy. W przeciwnym razie gra nie przyniesie zamierzonego rezultatu. To samo stwierdził Huizinga, pisząc, że gry musimy traktować na poważnie, inaczej nie będą one ważne.

W filmoznawstwie jednym z najważniejszych pojęć opisujących doświadczenie widza w trakcie oglądania filmu jest proces projekcji-identyfikacji. Termin ten ukuł

27 J. Dovey, H. W. Kennedy, op.cit., s. 2.

28 H. Jenkins, *Sztuka dla epoki cyfrowej, gry kształtują naszą epokę, czas zacząć brać je poważnie*, „Didaskalia” 2010, nr 99.

29 Cyt. za J. Dovey, H. W. Kennedy, op.cit., s. 118. H. Jenkins, op.cit.

30 L. Konzack, *Subkreacja Wtórnego Świata Gier*, „Kultura i Historia” 2008, nr 14.

31 Ibidem.

francuski filmolog Edgar Morin w swojej książce z 1975 roku, *Kino i wyobraźnia*³². Autor wprowadził nowe spojrzenie na widza kinowego, skoncentrował się na jego psychice. Uważał, że przedmiotem badań powinna zostać relacja widz-film, a nie, jak do tej pory, skupienie się na zależności pomiędzy rzeczywistością a odbijającym ją na taśmie filmem³³. Swoje rozważania Morin skupił również na teorii widma, uważał on, że zawsze istniało w świadomości ludzkiej przekonanie o dualności człowieka. „Każdemu towarzyszy przez życie jego własne widmo. Nie tyle wierna kopia, nie tyle *alter ego* – ile coś jeszcze ważniejszego *ego alter*, inny ja sam”³⁴. Pojęcie widma stworzone przez Morina opisuje dokładnie Łucja Demby: „Fakt, iż człowiek od zawsze opętany był ideą sobowtóra, wynika z rozdwojenia jego osobowości – szczególnie wyraźnego w schizofrenii i stanach umysłu pozostających na granicy psychozy, ale właściwego również psychice człowieka zdrowego. Człowiek zaludnia swój świat sobowtórami, ponieważ ma poczucie własnego rozdwojenia. (...) Widmo zatem to nie *alter ego* (drugie ja, obiektywnie istniejący sobowtór), ile raczej *ego alter* (inny ja sam, subiektywne rozdwojenie umysłu)”³⁵. Dzięki możliwości emocjonalnego zaangażowania się ludzkiego umysłu w obrazy, możliwe jest istnienie sztuki filmowej w ogóle, a tym samym istnienie wrażenia realności w kinie³⁶.

Morin, opisując dwubiegunowy proces projekcji-identyfikacji, definiuje go następująco: „Projekcja jest zjawiskiem powszechnym [...] nasze pragnienia, aspiracje, obsesje i lęki rzutują [...] na wszystkie rzeczy i wszystkie istoty”³⁷. Innymi słowy mówiąc, projekcja polega na rzutowaniu swojego ja na świat, który nas otacza. Identyfikacja natomiast to „wchłanianie świata w siebie, [...] wcielanie otoczenia w siebie i osiągnięcie uczuciowego zespolenia z nim”³⁸. Według autora, specyficzne warunki panujące na sali kinowej (tj. ciemność, nieruchomość, bierność, brak zewnętrznych rozpraszających nas bodźców, atmosfera panująca w kinie, koncentracja na akcji) sprzyjają i wzmagają proces projekcji-identyfikacji, nazywane również uczestnictwem uczuciowym (filmowym). „Bywalec ciemnych sal jest osobnikiem w sposób doskonały biernym. Nic nie może zrobić, nie ma nic do zaoferowania, nawet oklasków. [...] Wszystko dzieje się gdzieś poza jego zasięgiem. Ale oto nagle wszystko

32 E. Morin, *Kino i wyobraźnia*, tłum. K. Eberhardt, Warszawa 1975.

33 Ł. Demby, *Edgar Morin, [w:] Historia myśli filmowej. Podręcznik*, red. A. Helman, J. Ostaszewski, Gdańsk 2007, s. 145.

34 E. Morin, *Kino...*, s. 43.

35 Ł. Demby, op.cit., s. 146.

36 Ibidem, s. 146

37 E. Morin, *Kino...*, s. 116.

38 Ibidem, s. 117.

dzieje się w nim, jego psychicznej cenestezji³⁹. Bierność jest kluczowym czynnikiem, który umożliwia tak intensywne przeżywanie akcji na ekranie. To ona powoduje, że odbiorca staje się bardziej wrażliwym emocjonalnie. „Bierność i niemoc stawiają widza w sytuacji regresywnej [...] gdy odbiera się nam możliwość działania – stajemy się wszyscy wrażliwi, sentymentalni, płaczący⁴⁰. Co w dalszej kolejności powoduje fenomen identyfikacji z postacią ekranową, nazwany przez Morina również zjawiskiem fałszywego rozpoznania. Właśnie bierność, tak podkreślana przez autora, jest kluczowym terminem, który ukazuje największą różnicę pomiędzy grami a filmami.

Adekwatnym/dobrym podsumowaniem moich rozważań zdaje się być refleksja Doroty Kozdry w artykule „Przekroczyć próg rzeczywistości wizualnej⁴¹. Film może nie tylko rejestrować rzeczywistość ale także ją dokumentować. Reżyser jest również współuczestnikiem – nie tylko tworzy zapis rzeczywistości. „Film [...] nie jest samą rzeczywistością. Jest zarejestrowanym na taśmie refleksem rzeczywistości⁴². Natomiast my, widzowie, zostajemy wprowadzeni w rolę obserwatora, a także świadka. W grach natomiast jesteśmy uczestnikami. Film umożliwia nam zatrzymanie i ponowne odtworzenie rzeczywistości. Możemy w kółko oglądać to samo, ale nie to samo w inny sposób, albo zupełnie co innego – czyli filmy proponują nam dokładną odwrotność tego co oferują nam gry komputerowe.

Julian Kucklich stwierdza, że film i telewizja są mediami najbliższymi grom komputerowym⁴³. Zwłaszcza, że w pewnym momencie można było odnieść wrażenie, że gry próbują stać się interaktywnymi filmami. Kucklich przywołuje książkę *Remediation. Understanding New Media* Jaya Botlera i Richarda Grusina z 1991 roku, w której autorzy twierdzą, że gry komputerowe remediują komputer sam w sobie, dodatkowo remediując także telewizję i film⁴⁴. Autor opisuje trafnym określeniem, że oba media (telewizja/film i gry komputerowe) osiągnęły znaczny stopień hipermedialności, ponieważ na jednym ekranie są w stanie wyświetlić różnego rodzaju informacje – przede wszystkim wizualne, a dodatkowo też tekstowe i numeryczne. Autor zwraca uwagę na zapośredniczoną obecność filmu w grach komputerowych. Wstawki filmowe spajają narrację i wprowadzają gracza w historię przedstawioną na

39 Ibidem, s. 131.

40 Ibidem, s. 129.

41 D. Kozdra, *Przekroczyć próg rzeczywistości wizualnej*, „Kultura i Historia” 2008, nr 14.

42 Ibidem.

43 J. Kucklich, op.cit., s. 98.

44 J. D. Botler, Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge - London 1999, MIT Press [Cyt. za:] J. Kucklich, op.cit., s. 98.

ekranie komputera. Takie rozwiązania umożliwiła zaawansowana technologia oraz trójwymiarowa grafika. W ten sposób „zdefiniowana zostaje przestrzeń, która może zachować ciągłość z przestrzenią użytkownika”⁴⁵.

O związkach filmu z komputerem wspomina Lev Manovich nazywając to zjawisko transkodowaniem, czyli przenoszeniem jednego cyfrowego medium w obręb innego⁴⁶, zacieśniając związek między filmem a komputerem. W rezultacie otrzymujemy nową wartość, która łączy „tradycyjne sposoby modelowania świata przez humanistyczną kulturę i właściwe komputerom środki przedstawiania tego świata”⁴⁷. Filmy, które powstały na podstawie książek, umożliwiają ukazanie wyobrazonego, w trakcie lektury, świata. Gry idą o krok dalej – symulują ten świat, co pozwala graczowi na jego eksplorowanie i bycie siłą sprawczą, który wprawia w ruch całą maszynę. O sprawczości wspomina Mariusz Pisarski, twierdząc, że sprawczość w grach jest właściwością, która dała graczowi bardzo duże pole do działania oraz sprawowania kontroli. Dzięki niej może on wyraźnie ingerować w materiał jakim jest gra⁴⁸.

W grze jesteśmy w centrum zdarzeń, fikcyjne postacie zwracają się do nas, wszystkie oczy patrzą na nas. Widok pierwszoosobowy tzw. FPS, FPP (*first-person shooting, first-person perspective*), powoduje, że eksplorujemy wirtualne uniwersum jakbyśmy w nim byli. Natomiast według reguł panujących w kinie, zebranych w stylu kina zerowego, spojrzenie kamerę wytrąca widza z zanurzenia. Daje mu odczuć, że jest tylko widzem, voyeurem. Przestrzegano przed takimi rozwiązaniami, uważając że taki efekt wytrąci widza z filmowego snu. Pierwszy film, który proponował perspektywę pierwszoosobową to *Lady in the Lake*⁴⁹ w reżyserii Roberta Montgomery'ego z 1947 roku.

Przy analizie różnic w doświadczeniu przez widza i gracza można zacząć od kwestii czysto fizycznej. Gracz w trakcie rozgrywki angażuje się fizycznie. Jego palce wystukują rytm odpowiedni rytmowi gry. Jego oczy są niemalże połączone z palcami. Cokolwiek pojawi się na ekranie powoduje reakcje palców. Po rozgrywce gracz czuje się wyczerpany. Efekt ten spotęgowany jest wyraźnie, jeżeli skupimy się na grach przystosowanych do konsoli Nintendo Wii, w której gracz sam w sobie jest „joystickiem”. Ruchy jego ciała odczytywane są przez konsolę i odpowiednio wpły-

45 Ibidem, s. 98.

46 L. Manovich, op.cit., s. 114-118.

47 Ibidem, s.116.

48 M. Pisarski, *Alicja w Krainie Cyfrowych Mediów. W stronę genologii trans medialnej*, <http://techsty.ehost.pl/techsty/magazyn3/artykuly/pisarski01.html>, (1.11.2014).

49 *Lady in the Lake*, <http://www.filmweb.pl/film/Lady+in+the+Lake-1947-113232>, (1.11.2014).

wają na ruchy postaci w cyberprzestrzeni. Ciało człowieka staje się przedłużeniem wirtualnego uniwersum. Gracz po kilku godzinach poruszania ciałem swojej postaci w grze jest wyczerpany. Można powiedzieć wtedy, że przeżył przygodę na własnej skórze. Doświadczył jej niemalże swoimi własnymi mięśniami. Jak podsumowali to doświadczenie autorzy książki *Kultura gier komputerowych* – „rozgrywka wciąga nas w różne związki z materialnymi przedmiotami, z którymi należy się odpowiednio i zręcznie obchodzić, aby gra mogła zaistnieć – rozgrywka to realne i kinestetyczne doświadczenie”⁵⁰.

Najważniejszą różnicą pomiędzy widzem a graczem jest pojęcie aktywności. Ekran kina przyzwyczaił nas do pasywności. Siedzimy w wygodnym fotelu, zagłębiając się psychicznie w historii. Nie działa tu stwierdzenie – nic o nas bez nas. Projekcja całego filmu odbędzie się bez widza. Nie potrzeba do niej jego zaangażowania.

W grach nie akceptuje się pasywności. Gracz tylko wtedy jest graczem, gdy jest zaangażowany w rozgrywkę, i gdy ją prowadzi. Po odejściu od komputera akcja nie posunie się dalej⁵¹, nie zostaną rozwiązane żadne postawione przed nim zadania. Bez działania gracza nie ma postępu. Potwierdza to Zbigniew Wałaszewski, twierdząc, że decyzja o podjęciu lub zaprzestaniu interakcji każdorazowo przysługuje wyłącznie człowiekowi. W przypadku przegranej w grze, gracz może ponowić rozgrywkę dowolną ilość razy⁵².

Rola widza natomiast sprowadzana jest do interpretacji. Zastaje on stworzone dzieło, które wymaga jego analitycznego odczytania. Powtarzam, wtórne odczytania a nie tworzenia. Nie ma on wpływu na rozwój wydarzeń jak w przypadku gier komputerowych. Widz w kinie obserwuje relację z wydarzeń, może różnie ją zinterpretować, ale nigdy nie będzie mógł manipulować jej przebiegiem. Zmontowany film jest niezmienny, z góry ustalony. Projekcja filmu to odtworzenie już wydarzonego. Gra to ciągły proces tworzenia, z nieznaną przyszłością (gracz może porzucić grę w połowie). Jej dynamiczna natura pozwala na to, że wszystko może się wydarzyć, nie ma z góry określonego planu. Gracz za każdym razem tworzy inną historię.

Gry pozwalają na „wejście w czyjąś skórę” i dodatkowo na działanie w niej. W filmach lub literaturze jesteśmy obserwatorami, możemy angażować się emocjonalnie, jednak nie mamy możliwości wpływu na wydarzenia rozgrywające się przed

50 J. Dovey, H. W. Kennedy, op.cit., s. 137.

51 Oczywiście w grach *on-line*, zmieniają się np. warunki atmosferyczne, jednak rozwój postaci zostaje wstrzymany. Awatar może dokończyć to co rozpoczął użytkownik, np. wyjście na misję, eksplorowanie świata, lecz poza tym nie zrobi nic od siebie. Poczekaj na powrót właściciela.

52 Z. Wałaszewski, *Interaktywność gier komputerowych*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2002, s. 405.

naszymi oczami na ekranie kina czy na kartach powieści. Nawet bardziej angażujące fizyczność czytelnika powieści typu *Gra w klasy* Julio Cortáзара nie pozwalają na podejmowanie działań. Można tu jedynie podążać wytyczoną ścieżką. Zamiarem Autorki nie jest podkreślenie wyższości gier komputerowych nad innymi dziedzinami sztuki. Gry mają inną naturę, która do współczesnego świata wydaje się pasować. Umożliwiają one działanie, które współczesny człowiek chętnie podejmuje. Aktywność, bezpośrednie przeżywanie. W filmie dzięki procesowi projekcji-identyfikacji człowiek stapia się, a wręcz zarzuca własne ja na bohatera. W grze, to on jest osobą kierującą, aktywną i odpowiedzialną za wydarzenia. Nie musi już identyfikować się z bohaterem bo on sam się nim staje.

Tę różnicę pomiędzy widzem a graczem, doskonale opisuje Mariusz Pisarski w swoim tekście: „Alicja stoi na skraju przepaści. Zaczyna spadać, wchłonięta przez wir powietrza o niepokojącej, zimnej barwie. Jej postać maleje, spiralnie opadając na dno powietrznej trąby. W następnym ujęciu kamera podąża ciemnymi korytarzami podziemnego lochu i zatrzymuje się przed jedną z cel. Widzimy Alicję, jak budzi się, przeciera oczy, i wstaje. Otwiera nie zamknięte drzwi i wychodzi. Tutaj zaczyna się jej przygoda. A właściwie przygoda nasza, użytkownika, widza, czytelnika. Film, który przed chwilą oglądaliśmy kończy się. I nagle to my stajemy się bohaterem. To my jesteśmy Alicją, i to od nas zależy, co się za chwilę wydarzy. Nasze ruchy komputerową myszką i klawiaturą w dziwny sposób korespondują z ruchami Alicji”⁵³. Właśnie to przejście z widza do inicjatora wydarzeń jest tak znaczące. Jesteśmy niczym Alicja po drugiej stronie lustra. Możemy działać, a nie tylko oglądać. To najistotniejsza różnica pomiędzy tymi dwoma mediami.

Różnicę tę, w kontekście interaktywności gier komputerowych, podkreśla Zbigniew Wałaszewski odnosząc się do działania komputera jako całości: „Choć komputer nieustannie przetwarza wstępne dane, a interaktywne dzieło sztuki wyświetla na ekranach intrygujące sekwencje obrazów, to ich aktywność pozostaje informacyjnie bezproduktywna. Dopiero obecność człowieka i jego działania nadają sens pracy urządzenia”⁵⁴.

Podsumowując, w filmie widz ma często do czynienia z zagadką, na bieżąco śledzi postępowanie bohatera, który próbuje rozwiązać problem. Zawsze jest tuż obok. W grze natomiast to gracz musi rozwiązać zagadki, rozwiązać je na skutek własnego działania. Dlatego też gracz relacjonując grę mówi, że „on zrobił”, „on poszedł”, „on wykonał”. Utożsamia się jednoznacznie ze swoim awatarem. Opowiada to co sam przeżył. Widz

53 M. Pisarski, op. cit.

54 Z. Wałaszewski, op. cit., s. 405.

natomiast wspomina co w filmie zrobił główny bohater. Relacjonuje wydarzenie, którego był świadkiem. Przychodzi mi na myśl jedno porównanie. Gracz w trakcie gry jest zanurzony w wirtualnym świecie jak w basenie. Po tym treningu jest zmęczony, spocony. Opowiada znajomym ile metrów przepłynął i jakim stylem. Widz w tej metaforze siedzi spokojnie na widowni, obserwując. Opowie potem znajomym, że był na basenie i jeden z pływaków świetnie sobie radził. Metafora ta nie jest aż tak odległa od rzeczywistości, ponieważ we współczesnym świecie podziwiamy styl gracza, jego sztukę gry, przyglądając mu się podczas pojedynków na światową skalę. Nikt natomiast nie podziwia widza patrzącego w ekran...

Summary

In my article I focused on the problem of space which concerns computer player involved in the game. I explained differences between few types of players' immersions – when he or she, plays or experiences computer game itself. I described various researches results of theorists analyzing types of space in computer games. I also confronted process of projection-identification with involvement of player.

Bibliografia

Monografie

- Barthes R., *Imperium znaków*, Warszawa 2004.
- Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.
- Manovich L., *Język Nowych Mediów*, Warszawa 2006.
- Morin E., *Kino i wyobraźnia*, Warszawa 1975.

Prace zbiorowe

- Allan S., *Słowo wstępne redaktora serii*, [w:] *Kultura gier komputerowych*, J. Dovey, H.W. Kennedy, Kraków 2011.
- Demby Ł., *Edgar Morin*, [w:] *Historia myśli filmowej. Podręcznik*, red. A. Helman, J. Ostaszewski, Gdańsk 2007.
- Fiske J., *Przyjemność gier wideo*, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010.
- Kucklich J., *Droga rzadziej uczęszczana – problem gier komputerowych w naukach filologicznych*, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010.

- Prajzner K., *Agent w tekście. Immersja i interaktywność we współczesnej teorii narracji*, [w:] *Nowa audiowizualność- nowy paradygmat kultury?*, red. E. Wilk, I. Kolańska-Pasterczyk, Kraków 2008.
- Wałaszewski Z., *Interaktywność gier komputerowych*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2002.

Artykuły z czasopism naukowych

- *Gry są dla mnie rodzajem barometru...* - z Mirosławem Filiciakiem rozmawia Radosław Bomba, „Kultura i historia” 2008, nr 13.
- Konzack L., *Subkreacja Wtórnego Świata Gier*, „Kultura i Historia” 2008, nr 14.
- Kozdra D., *Przekroczyć próg rzeczywistości wizualnej*, „Kultura i Historia” 2008, nr 14.

Źródła internetowe

- Adams E., *Postmodernism and the Three types of Immersion*, http://www.gamasutra.com/view/feature/2118/the_designers_notebook_.php, (29.10.2014).
- *Immersja*, [w:] *Encyklopedia PWN*, <http://encyklopedia.pwn.pl/haslo/3914314/immersja.html>, (27.10.2014).
- *Lady in the Lake*, <http://www.filmweb.pl/film/Lady+in+the+Lake-1947-113232>, (1.11.2014).
- Pisarski M., *Alicja w Krainie Cyfrowych Mediów. W stronę genologii trans medialnej*, <http://techsty.ehost.pl/techsty/magazyn3/artykuly/pisarski01.html>, (1.11.2014).
- Porębski B., *Co cieszy w grach komputerowych?*, „Software Developer`s Journal”, nr 8 sierpień 2011 (200), <http://sdjournal.pl/>, (25.10.2014).

Inne

- Jenkins H., *Sztuka dla epoki cyfrowej, gry kształtują naszą epokę, czas zacząć brać je poważnie*, „Didaskalia” 2010, nr 99.

mgr Katarzyna Lisiecka – magister filmoznawstwa na Uniwersytecie Jagiellońskim, magister produkcji filmowej i telewizyjnej na Uniwersytecie Śląskim, aktualnie doktorantka na wydziale filologicznym Uniwersytetu Śląskiego. Humanistka dbająca o kulturę nie tylko umysłową ale również fizyczną, trenerka tenisa, a także pasjonatka zdrowego trybu życia. Jej zainteresowania badawcze to analiza gier komputerowych w szerokim spektrum – od kwestii gracza po koncepcję przestrzeni.