

# Opisać świat wspomnieniem. Antecedencje w najnowszych fabularyzowanych grach cyfrowych

Rafał Kochanowicz

ORCID: 0000-0003-0378-0455

Rozwój elektronicznych technologii, jako ściśle związany z *game industry*, wpływa nie tylko na jakość cyfrowych produkcji (niemal fotorealistyczną grafikę, zróżnicowany *gameplay*, *virtual reality* etc.), ale także – co poniekąd oczywiste – umożliwia coraz bardziej skomplikowaną rozbudowę ujętych w grach opowieści. Konsekwencje tak rozumianej ewolucji wypada zatem rozpatrywać już nie tylko w ramach zestawień kolejnych generacji komputerowych procesorów, konsol czy modeli kart graficznych, ale przede wszystkim w perspektywie tematycznych przemian, zwrotów światopoglądowych i nowych treści, które decydują o kulturowym wymiarze gier cyfrowych – ekspansywnych multimodalnych narracji<sup>1</sup>. O ile bowiem 30, a nawet jeszcze 20 lat temu gry komputerowe kojarzone były głównie z ich aspektem ludycznym, o tyle dziś, prezentując rozbudowane historie, wpisują się w dyskursy kulturowe, społeczne oraz ideologiczne. I nie chodzi tu wyłącznie o podejmowany przez lata wątek ukazywanej w grach agresji, symulacji zabijania, czy kwestię uzależnienia od gier dzieci i młodzieży<sup>2</sup>. Te zjawiska, choć niezwykle ważne i wciąż

<sup>1</sup> Problematykę multimodalności w grach omawiają m.in.: Christy Dena, „Beyond Multimedia, Narrative and Game. The Contributions of Multimodality and Polymorphic Fictions”, w *New Perspectives on Narrative and Multimodality*, red. Ruth Page (New York: Routledge, 2010), 183–201; Krzysztof M. Maj, *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania* (Kraków: Universitas, 2019), 259–280.

<sup>2</sup> Przykładem skrajnie negatywnej oceny gier komputerowych ze względu na pojawiające się w nich motywy przemocy jest książka Iwony Ulfik-Jaworskiej, *Komputerowi mordercy* (Lublin: Towarzystwo Naukowe Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, 2015).

z grami związane, nie wyczerpują już bowiem całej listy tematów i kontrowersji – by wspomnieć choćby problem rasizmu, jaki pojawił się w komentarzach i recenzjach dotyczących trzeciej części polskiego *Wiedźmina*<sup>3</sup>, czy krytyki wspomnianego tytułu, prowadzonej z perspektywy feministycznej<sup>4</sup>. Widać zatem wyraźnie, że gry cyfrowe – szczególnie te najbardziej rozbudowane i fabularyzowane – choć stanowią fragment tzw. supersystemów rozrywkowych (będąc niekiedy, jak w przypadku produkcji firmy Blizzard – *World Of Warcraft* – ich fundamentem), stają się niebagatelnym medium transmitującym, oprócz np. informacji historycznych, również aktualne treści ideologiczne i światopoglądowe<sup>5</sup>. Tak szerokie spektrum tematyczne zyskuje swoje kulturowe znaczenie i powołuje – trudne do zliczenia – świadectwa odbioru, ponieważ twórcy projektując w grach opowieści, sięgają po tradycyjne sposoby ich kreowania – typowe dla literatury i filmu. Ewolucja gier cyfrowych ujawnia zatem istotne tendencje, związane zarówno z kierunkiem przemian tematycznych, z popularnością niektórych rozwiązań fabularnych, jak i z powielaniem określonych środków wyrazu. Uwzględniając specyfikę zjawiska komputerowej rozrywki (interaktywną eksplorację, dialogizację, *cutszenki*, *gameplay*), można ów proces analizować:

– na poziomie nowych tematycznych projektów – jako multimodalnego potencjału, stanowiącego interpretacyjną propozycję dla gracza, który ujętą w grze opowieść bardziej lub mniej scali, odczyta i zrozumie

oraz

– na poziomie zaprogramowanych realizacji – jako np. koniecznych (lub fakultatywnych) rozwiązaniach fabularnych, jakie grający będzie współtworzył.

Pierwszy przypadek dotyczy zatem zmian w wyborze tematycznych dominant, a drugi sposobów ich prezentacji.

## Zwrot obyczajowy

Jedną z najbardziej wyrazistych przemian w obszarze najnowszych fabularyzowanych gier cyfrowych jest zwrot w kierunku problematyki obyczajowej – w szczególności rodzinnej. I nie ma znaczenia, czy w ramach światotwórczych zabiegów programiści i scenarzyści odwołują się do zastanego już w kulturze popularnej uniwersum (np. świata Gwiezdnego Wojen, pomysłów Andrzeja Sapkowskiego etc.), czy też kreują świat od podstaw (np. postapokaliptyczna rzeczywistość z serii *Fallout*). W każdym z przypadków stykamy się z tą samą tendencją – połączeniem najnowszych odsłon współkreowanych przez gracza opowieści z tematyką rodzinnych relacji i konfliktów. Dla przykładu – w pierwszych dwóch częściach serii cyfrowego *Wiedźmina* (2007; 2011) twórcy koncentrowali uwagę gracza głównie na epickim aspekcie politycznych

<sup>3</sup> Zob. <https://www.polygon.com/2015/6/3/8719389/colorblind-on-witcher-3-rust-and-gamings-race-problem> [dostęp 12 stycznia 2020].

<sup>4</sup> Zob. <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2015/05/31/why-feminist-frequency-is-dead-wrong-about-the-witcher-3/#2c22c0d435bf> [dostęp 12 stycznia 2020].

<sup>5</sup> O uniwersum wiedźmińskim jako supersystemie rozrywkowym pisze m.in. Zbigniew Wałaszewski, „Wiedźmin: pierwszy polski supersystem rozrywkowy”, w *Obraz literatury w komunikacji społecznej po roku '89*, red. Andrzej Werner, Tomasz Żukowski (Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN Wydawnictwo, 2013), 128–129.

i wojennych wydarzeń, w których prowadzony bohater uczestniczył i na które miał wpływ. Trzecia część jednak (*Wiedźmin III: Dziki Gon*, 2015), wraz z dodatkami (*Serce z kamienia*, 2015; *Krew i wino*, 2016) – już znacznie bardziej rozbudowana i doskonalsza pod względem technicznym – wprowadza gracza/użytkownika/odbiorcę w meandry skomplikowanych układów rodzinnych i obyczajowych. Zrozumienie przyczyn ludzkich dramatów, analiza postaw rodziców i dzieci warunkuje przebieg rozgrywki zarówno w części podstawowej gry (jeden z głównych wątków został zatytułowany wprost – „Sprawy rodzinne”), jak i w dodatkach. Pozytywne zakończenie wirtualnej przygody zależy de facto od tego, w jaki sposób grający zinterpretuje np. rolę rodzica – Geralta lub naznaczone traumą dzieciństwa relacje dwóch dorosłych sióstr<sup>6</sup>.

Analogiczne zmiany widać też w kolejnych etapach rozwoju najbardziej – jak do tej pory – sfabularyzowanej gry z gatunku MMORPG, jaką pozostaje *Star Wars: The Old Republic*. Produkcja BioWare ukazała się w 2011 roku i zasłynęła z trudnej do zliczenia liczby dialogów (m.in. wykorzystano na niespotykaną wcześniej skalę *voice acting*), opowieści, wątków i *cutscenek*<sup>7</sup>. Podstawowa wersja gry, podobnie, jak i dwa kolejne fabularne rozszerzenia (*Rise of the Hutt Cartel*, 2013; *Shadow of Revan*, 2014) dotyczyły epickiego wymiaru galaktycznych batalii i intryg. Wyraźny przełom nastąpił jednak w 2015 roku, kiedy wraz z rozszerzeniami *Knights of the Fallen Empire* i *Knights of the Eternal Throne* (2016) twórcy wprowadzili wątek główny ukazujący przejawione studium rozpadu patologicznej rodziny Imperatora. Uwagę odbiorcy ma już od tej pory przykuwać nie tylko zręcznościowy *gameplay*, ale przede wszystkim analiza postaw rodziców i dzieci. Opowieść jest przez gracza współtworzona i tym samym uwarunkowana szeregiem zmiennych (wybory grającego), ale w swym podstawowym przekazie ukazuje konsekwencje dominacji jednego z rodziców (ojca) w procesie wychowawczym, które u dorosłych dzieci przejawiają się brakiem empatii, skłonnością do psychicznych manipulacji czy emocjonalnego szantażu. Gracz – niezależnie od kreowanej przez siebie postaci (prowadzonego bohatera) – śledzi i współtworzy tę rodzinną opowieść, by oprócz przebiegu wydarzeń w całej galaktyce, sukcesywnie poznawać także mechanizmy deprawacji, obyczajowe kompromisy i możliwe rozwiązania rodzinnych problemów.

Powyższe przykłady pozostają – rzecz jasna – jednymi z wielu. W dalszej kolejności można przytoczyć takie tytuły, jak: *Fallout 4* (2015), *Mass Effect: Andromeda* (2017), *Assassin's Creed: Origins* (2017), *Assassin's Creed: Odyssey* (2018) czy *God of War* (2018), o którym jeden z recenzentów pisał:

Jeszcze niedawno trudno było sobie wyobrazić, że będę snuć refleksje o ojcostwie i pozornej gruboskórności, zainspirowane... wieczorami spędzonymi z grą *God of War*. Ponad 50 godzin podróży Kratos i Atreusa na najwyższy szczyt Midgardu zmusza jednak do takich właśnie przemyśleń. Podczas wędrówki relacje między ojcem i synem zmieniają się, a ja – w pewnym sensie – razem z nimi<sup>8</sup>.

Rola rodziny, jej funkcje, aspekty wychowawcze, relacje między małżonkami, rodzicem i dzieckiem przestają być wyłącznie strywalizowanym tłem dla współtworzonych w grach wydarzeń (choć

<sup>6</sup> Zob. Rafał Kochanowicz, „Zmiennik wybawiony albo tryumf wiedźmina. Cyfrowy dialog z kulturą i obyczajowością (*Wiedźmin 3*), w *Literatura i Kultura* XXIV (2018), 313–327.

<sup>7</sup> Zob. <https://www.pcgamer.com/star-wars-the-old-republic-scoops-guinness-world-record-for-voice-acting/> [dostęp 12 stycznia 2020].

<sup>8</sup> Zob. <https://www.eurogamer.pl/articles/2018-04-22-god-of-war-i-trudna-relacja-ojciec-syn> [dostęp 12 stycznia 2020].

i takich przypadków nie brakuje) – zaczynają wyznaczać główny wektor rozwoju fabuły. Popularność tej tematyki trudno wszak wiązać z poczuciem pedagogicznej misji twórców. Jest ona po prostu uniwersalna i tym samym w dużym stopniu wolna od historycznych czy lokalnych kontekstów, określających sytuację potencjalnych graczy-odbiorców z całego globu. Równocześnie jednak – tak rozumiany zwrot obyczajowy – skutkuje wykorzystaniem w grach określonych sposobów prezentacji, dzięki którym zostaje uwypuklony egzystencjalny i psychologiczny aspekt współtworzonej opowieści. Specyfika technologicznie uwarunkowanych zmian multimodalnego charakteru cyfrowych narracji i wybór nowej tematyki spowodowały, że warstwa deskrypcyjna w najnowszych produkcjach konstruowana jest w ramach różnorodnie projektowanych antecedenencji.

## Cyfrowe antecedencje

Odwołania do przeszłości stanowią – chciałoby się powiedzieć – niezbywalny element cyfrowego światotwórstwa w grach, których autorzy konkretyzują pomysły związane z kompleksową wizją fantastycznego uniwersum (najczęściej). Początkowo, gdy powstawały pierwsze cyfrowe realizacje „papierowych” gier fabularnych, utrzymanych w konwencji *Dungeons and Dragons* – jak np. *Might and Magic VI: The Mandat Of Heaven* (1998) szczegółowe informacje o świecie, w którym toczy się akcja gry, zawarte były w obszernych książkowych podręcznikach. Oprócz instrukcji obsługi programu, sterowania czy charakterystyki grywalnych postaci i klas, odbiorca odnajdywał w nich zarys intrygi i bardziej lub mniej szczegółowy opis świata:

Rysunek 1. *Might and Magic VI: The Mandat Of Heaven, User Manual, 3DO Company, 1998, 5.*

### Discouraging the Unworthy

Enjoying your world, are you?

It must be nice, being so secure in where you are, what you do, and who you know. Most everyone around you is much the same, I'd imagine.

And you're all such a herd of sheep! Slow and simple and when the knife comes from behind to catch your throat, all you'll have time to do is squeak, "Baaaa!"

Or maybe you're different? Maybe you've got the fortitude to see beyond the safe illusion. Or maybe you're just a fool, rushing in where pagan deities fear to romp. Either way, we need your skills...and your heart.

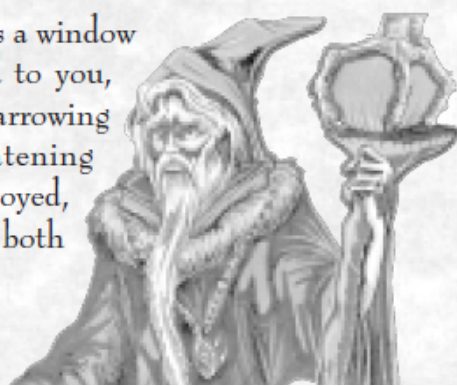
I am the Ur-Mage Klavis Verge – no doubt you've heard of me!

Eh? What?! Well, no matter – you're ignorant to a lot of truths in the universe! I'm here to educate you. To open your eyes...

Accept this: your world is not your own. At best, it's a window on a reality of Might and Magic: Enroth. A new world to you, perhaps, but a land of long tradition...now facing a harrowing danger. If it collapses beneath the horrors now threatening to over-run it, your world will most assuredly be destroyed, shattered all the way down to its foundation. Survival of both worlds- your own and Enroth - depends on your actions.

No pressure, though.

You have the tools before you. You call them by



Ujęta w grze opowieść była już wtedy transmedialna – rozpoczynała się w książce, a rozwijała i kończyła podczas rozgrywki na komputerze. Z czasem jednak – wraz z rozwojem technologii – zmalała rola opisów podręcznikowych, a ich funkcję przejęły zaimplementowane w grze leksykony, dzienniki, kroniki, kodeksy i encyklopedie. Dziś ponadto wiedzę na temat świata gry odbiorca może uporządkować, korzystając z internetowego przepływu informacji w postaci poradników, czy sięgając do opartych na algorytmach Wikipedii fandomowych baz danych. Pierwsze zatem odwołania do przeszłości miały z reguły wymiar epicki i historyczny. Opisy tego, co poprzedzało ujęte w grze wydarzenia, ukazywały świat w makroskali jako historię kontynentu, krainy, wojen etc. Sytuacja zaczęła się zmieniać, gdy w grach pojawiły się coraz bardziej rozbudowane dialogi, a fabularny wektor rozwoju wydarzeń przestał już dotyczyć wyłącznie epickiego wymiaru opowieści (ratowania świata, galaktyki etc.) i został przez twórców zaprojektowany w taki sposób, by odbiorca poznał dokładniej także dzieje tej czy innej postaci. Za przykład w tym wypadku mogą posłużyć produkcje BioWare – *Star Wars: Knights of the Old Republic* (2003) i *Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords* (2004) – w których prowadzona przez gracza postać, nie tylko walczy w słusznej sprawie, ale bardzo często prowadzi rozmowy z towarzyszami galaktycznej podróży. Odbiorca zdobywa w ten sposób informacje konieczne do dalszej rozgrywki oraz poznaje osobowościowe cechy wirtualnych rozmówców. Śmiało też można powiedzieć, że to właśnie BioWare spopularyzowała ten aspekt wirtualnej przygody, który wiąże się z rozbudowaną dialogizacją jako sposobem na dostarczanie opisów świata i wprowadzanie wątków obyczajowych. O ile jednak we wcześniejszych produkcjach dialogi były uzupełnieniem, o tyle w wieńczącym całą serię tytule – *Star Wars: The Old Republic* (2011) – rozmowy z towarzyszami (i z pozostałymi postaciami ze świata gry) stanowią już modalną dominantę głównej opowieści (są po prostu podstawowym środkiem przekazywania grającemu informacji – z wykorzystaniem *voice actingu*), co notabene przekłada się też na ich aspekt funkcjonalny w *gameplayu*. Umiejętnie przeprowadzona rozmowa (sukces jest uzależniony od umiejętności interpretacyjnych grającego) owocuje wzrostem – wyrażanego numerycznie modulatora (*Presence*) – zaufania, wierności, oddania towarzyszącej postaci. Im wyższy poziom, tym większe oddziaływanie pomocnika na elementy wirtualnego środowiska, co ułatwia rozgrywkę (pokonywanie przeciwników etc.). Cechą charakterystyczną tak zarysowanej dialogizacji jest wszakże to, że w ogromnej większości rozmowy mają charakter wspomnieniowy. Postaci opowiadają o tym, co je spotkało, zanim dołączyły do załogi głównego bohatera, zwierają się ze swych dawnych tajemnic, a niekiedy, jeśli taka jest wola grającego, romansują z prowadzonym przezeń awatarem. Wypada wspomnieć, że owych towarzyszy – tylko w wersji podstawowej – jest ponad czterdzieści, a z każdym z nich twórcy powiązali osobną, indywidualną historię, ściśle dopasowaną do wybranej przez gracza klasy bohatera (np. *Jedi Knight, Imperial Agent* etc.). Jeśli awatar nawiązuje do konwencji Imperium, to jego towarzysze w rozmowach demaskują obyczajowe i kulturowe niuanse tej frakcji. Dzięki temu gracz zdobywa dodatkowe informacje na temat środowiska gry, co wpływa na dalsze etapy rozgrywki. Z kolei przywołane wcześniej rozszerzenia (*Knights of the Fallen Empire; Knights of the Eternal Throne*) znacząco rozwinęły obyczajowy aspekt rozmów – prowadzony przez gracza bohater poznaje historię i motywacje członków całej rodziny (matki, ojca, synów, córki), a równocześnie twórcy – wprowadzając dodatkowe przerywniki filmowe i zaimplementowane w grze tzw. trailery<sup>9</sup> – spotęgowali retrospektywny charakter intrygi. Otwierające nowe przygody filmy ukazują kolejno: dorastających pod okiem ojca braci bliźniaków (*Knights of the Fallen Empire*), a w drugim przypadku: dramatyczne dzieciństwo córki i waleczną postawę matki (*Knights of the Eternal Throne*). Osią wydarzeń jest zatem rodzinny konflikt i to właśnie

<sup>9</sup> Można je oglądać na stronie: <http://www.swtor.com/eternal-throne> [dostęp 12 stycznia 2020].



jego rozwiązanie – uzależnione od wyborów i improwizacji grającego – ma być kluczem do opanowania chaosu w całej galaktyce. Niewątpliwie, programiści z BioWare – choć wydarzenia w grze toczą się ok. 3600 lat przed tzw. *Battle of Yavin* – nawiązują w ten sposób do wątku rodziny *Skywalkerów*, ale znacznie bardziej rozbudowują psychologiczną warstwę konfliktu.

W zbliżony sposób postąpili programiści z CD Projekt Red w trzeciej części cyfrowego *Wiedźmina*. Także i w tym przypadku odwołania do przeszłości oraz retrospektywny sposób kreowania opowieści stanowią dominantę. Prowadzony przez gracza Geralt jest bowiem nie tylko „zabójcą potworów”, ale przede wszystkim detektywem odtwarzającym przebieg minionych zdarzeń. Gracz, improwizując, scala – wypowiedane na głos – hipotezy i odkrycia wiedźmina, śledzi proces dedukcji, poznaje tym samym przebieg odległych w czasie dramatów oraz bardzo często ich obyczajowe podłoże. „Sprawy rodzinne” – jako temat jednego z wątków głównych – są tutaj doskonałym przykładem. Odbiorca za pośrednictwem Geralta staje się poniekąd „spowiednikiem”/„psychoanalitykiem” despotycznego, zagubionego alkoholika – męża i ojca – wnikając tym samym w przyczyny i skutki rozpadu więzi rodzinnych<sup>10</sup>. Owa – dość długa i wieloetapowa – rozmowa z „Krwawym Baronem” dostarcza też, oprócz osobistych informacji, także wiele opisów i niuansów związanych z realiami fantastycznego świata. Pełni zatem analogiczną funkcję światotwórczą jak dialogi w produkcji BioWare.

Zindywidualizowana przeszłość, doświadczenia z dzieciństwa, smutne, ale też i radosne wspomnienia, jakie gracz w ramach dialogizacji współtworzy (wybiera opcjonalne pytania, odpowiedzi i komentarze o zróżnicowanej funkcji fatycznej), nie wyczerpują retrospektywnego opisu światów ukazanych w grach. Zabiegiem, po który coraz częściej twórcy sięgają, są także, nawiązujące do poetyki filmowej, grywalne i niegrywalne *flashbacki* oraz swoiste, surrealistyczne podróże do przeszłości. W trzeciej części *Wiedźmina* Geralt korzysta z pomocy onejromantki, by wyśnić przeszłość Ciri w Novigradzie – odbiorca ogląda mocno zmetaforyzowany przerywnik filmowy. Z kolei w dodatku *Serce z Kamienia* sterowany przez gracza Geralt odtwarza zrujnowane życie małżeńskiej pary – aktywując kolejne rekwizyty, ogląda rodzajowe scenki z przeszłości, niczym zaadaptowany na potrzeby filmu Ebenezer Scrooge. W *Krwi i winie* odbywa z jedną z bohaterek „podróż sentymentalną” do magicznej krainy baśni będącej eskapistyczną oazą dzieciństwa.

Rysunek 2. *Wiedźmin III*, CD Projekt Red, 2015.



<sup>10</sup>Kochanowicz, 323.

Zakończenie opowieści głównej – w podstawowej wersji gry – wiąże się natomiast z filmowym przywołaniem kluczowych dla rozgrywki momentów, kiedy gracz podejmował decyzję, w jaki sposób wobec przybranej córki (Ciri) ma zachować się rodzic (Geralt). Niemal identyczne rozwiązania zastosowali programiści z BioWare, wysyłając bohatera na zasadzie *questu* do wnętrza umysłu, by tam oczyścił podświadomość z wtłoczonych mu inwazyjnie wspomnień. Stanowią one, podobnie jak w *Wiedźminie*, rekapitulację krytycznych – podjętych przez odbiorcę/współtwórcę – wyborów.

Rysunek 3. *Star Wars: The Old Republic*, LucasArts, Electronic Arts, 2011.

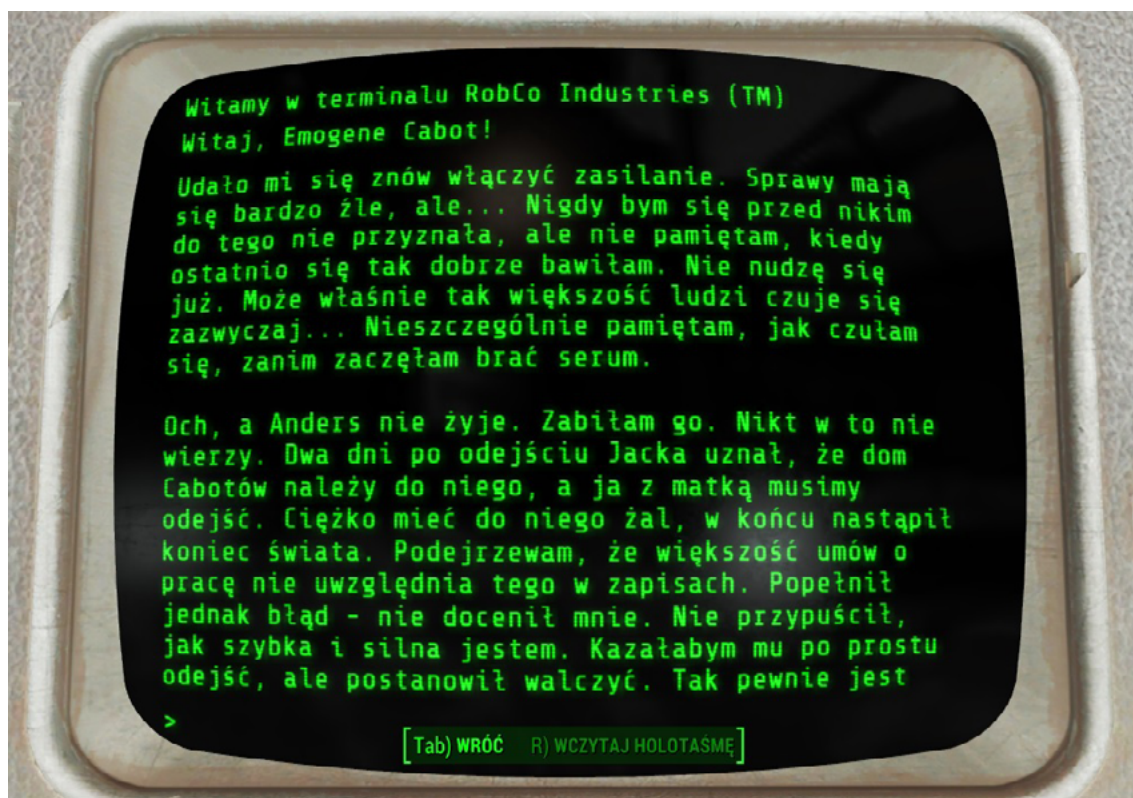


W obu wypadkach mamy więc do czynienia z sytuacją, w której twórcy rozliczają z przeszłości samego gracza. To on podczas całej rozgrywki decydował o tym, w jakim kierunku i w jaki sposób rozwinie się intryga, a efekt swoich wyobrażeń i intencji może rozegrać/obejrzeć w ramach specyficznie skonkretyzowanej, podsumowującej przygodę retrospekcji. Widać też wyraźnie, że te psychologizujące grę zabiegi stanowią kolejny krok w rozwoju cyfrowego światotwórstwa. Wyczerpuje się niejako potencjał rozbudowanych, tajemniczych krain, które gracz może eksplorować, więc twórcy nowe przygody przenoszą – chciałoby się powiedzieć – do wnętrza wirtualnych bohaterów. I jak się zdaje, nie jest to tendencja przypadkowa, bowiem podobnych przykładów można by wskazać jeszcze mnóstwo. Poczynając od motywu „Memory Triggers” z *Mass Effect: Andromeda*, który motyw główny bohater musi odszukać, by gracz w ukazanych filmowych retrospekcjach poznał motywacje wyjaśniające poczynania ojca, poprzez retrospekcje w dwóch ostatnich częściach serii *Assassin’s Creed: Origins*, *Assassin’s Creed: Odyssey*, gdzie na zasadzie grywalnych bądź stricte filmowych *flashbacków* dopowiadana jest i wyjaśniana rodzinna historia. Dalej – wypadałoby wspomnieć jedną z najnowszych produkcji, wydaną przez Electronic Arts – *Star Wars Jedi: Fallen Order* (2019) – w której twórcy powiązali rozwój prowadzonego bohatera z motywem odblokowywania wspomnień z dziecięcego treningu – gracz je rozgrywa, a bohater opanowuje w ten sposób wydobyte z pamięci umiejętności. A na czwartej części serii gier – wyprodukowanej przez Bethesdę – *Fallout 4* (2015) – kończąc. Ten ostatni tytuł jest ponadto bardzo istotny, gdyż zarówno sam pomysł świata, jak i środowisko gry zostały niemal w całości oparte na tak czy inaczej skonkretyzowanych antecedenjach. Tematycznie przeszłość jako „raj utracony” wskutek atomowej zagłady stanowi uzasadnienie zastanej, postapokaliptycznej rzeczywistości, w której gracz wciela się w rolę „Jedynego Ocalałego” z Krypty 111 (schron)<sup>11</sup> i wyrusza na poszukiwanie

<sup>11</sup>Albo „Ocalałej” – jeśli zostanie wybrany żeński awatar.

syna. Konwencja *open-world* ma w tym wypadku charakter światocentryczny. Wątki fabularne pomagają grającemu w swobodnej eksploracji rozległych, wirtualnych imitacji zrujnowanego Bostonu i okolic. Bohater przetrwał kataklizm w stanie hibernacji, ale obudził się kilkadziesiąt lat później. Jego wędrówka jest zatem od początku do końca uwarunkowana perspektywą retrospektywną, a świat staje się labiryntem wspomnień – tak własnych, jak i cudzych. Eksploracja w *Fallout 4* nie sprowadza się bowiem wyłącznie do samego przemieszczania, ale wiąże się przede wszystkim ze swoistą rekonstrukcją dramatycznych wydarzeń i losów ludzi, którzy pozostawili ślady w postaci komputerowych blogów, listów, nagrań, zapisków etc. Odnajdując je, gracz poznaje indywidualne dramaty osób doświadczających rodzinnych tragedii, walczących o przetrwanie, stopniowo popadających w obłęd, czy zmieniających się, pod wpływem promieniowania, w potwory.

Rysunek 4. *Fallout 4*, Bethesda Softworks, 2015.



Trudna do zliczenia liczba takich pozostałości, jak i niekiedy zaprojektowana w planie fabularnym konieczność ich odszukania, jednoznacznie określa retrospektywny charakter opisu eksplorowanego świata i de facto nadaje mu znaczenie. Jak pisze Krzysztof M. Maj:

Czytelnik narracji światocentrycznej znacznie baczniejszą uwagę zwracać będzie na opisy otoczenia, szczegóły z historii fikcyjnego świata, niuanse polityczne, filozoficzne i naukowe, jak również na wszystko to, co może wymagać jakiegokolwiek uzupełnienia, sugerującego potencjał danego systemu narracyjnego<sup>12</sup>.

<sup>12</sup>Maj, 62.



Odnosząc powyższą refleksję do światotwórczych konkretyzacji w *Fallout 4*, można by dodać, że bez odkrywanych wspomnień i antecedenencji przygoda nie miałaby większego sensu – byłaby po prostu wirtualnym spacerem w ruinach. Twórcy jednak zaimplementowali w grze także inne, charakterystyczne dla konwencji *open-world* rozwiązania, jak np. *housing* (budowanie własnego siedliska), realizując tym samym pomysł możliwego, symulacyjnego „zamieszkiwania” wirtualnego świata. Podobnie bowiem jak *The Forest*, który w kontekście hermeneutycznie określonej problematyki „zamieszkiwania” cyfrowych światów omawia Michał Kłosiński, także *gameplay* w *Fallout 4* „zakłada i przedstawia takie czynniki, jak zmęczenie, stan zdrowia i higieny postaci, a także poziom głodu i pragnienia. Te aspekty, połączone z zakodowaną możliwością konstruowania budynków mieszkalnych i obronnych [...] z symulowaną koniecznością budowania bezpiecznej przestrzeni domu, w której możliwe są zapisanie stanu gry, gotowanie i odpoczynek postaci”<sup>13</sup>, potęgują w *Fallout 4* wrażenie immersji. I tym samym znacząco zmniejszają dystans między graczem a wirtualnym środowiskiem, co z kolei w istotnym stopniu wpływa na odbiór i interpretację, wyłuskiwanych ze zgliszczy, śladów cudzej egzystencji. Intencjonalny charakter tak zaprogramowanej przez twórców rozgrywki potwierdza też – przywołany już wcześniej – motyw podróży do „wnętrza umysłu postaci”. Co prawda większość relacji z przeszłości w *Fallout 4* to zapisy tekstowe bądź dźwiękowe, ale niejako zgodnie z nowymi trendami poszerzania granic rzeczywistości przeznaczonej do eksplorowania, programiści z Bethesdy wysyłają bohatera także w podróż do „wnętrza umysłu” mordercy (Conrada „Connie” Kellogga). Sterowany bohater przemierza, aktywowany dzięki czipowi „synaptyczny labirynt”, a gracz krok po kroku poznaje przyczyny i stadia rozwoju patologicznej formy osobowości (traumatyczne dzieciństwo, negatywny wpływ otoczenia, rodzinną tragedię etc.). Krytyczne fragmenty wspomnień zostały zaprezentowane w formie sytuacyjnych scenek, demaskujących psychologiczne niuanse oraz – chciałoby się powiedzieć – „ludzkie oblicze” zabójcy.

Rysunek 5. *Fallout 4*, Bethesda Softworks, 2015.



<sup>13</sup>Michał Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia* (Warszawa: Wydawnictwo IBL, 2018), 57.

Celem tak zaprojektowanej eksploracji jest więc – oprócz *gamplayowej* rozgrywki – także proponowanie odbiorcy sposobu interpretowania świata, w którym tymczasowo „zamieszkał”. Gracz ma nie tylko zwiedzać, ale także zrozumieć układ zależności, co ułatwi mu, w kolejnych fazach gry, podejmowanie takich czy innych decyzji. Informacje z tym związane są zresztą zawarte w samym wirtualnym otoczeniu. Twórcy wykorzystali bowiem w pełni specyfikę narracji środowiskowej, wypełniając cyfrową przestrzeń znaczącymi detalami i rekwizytami<sup>14</sup>. Również ich dekodowanie i odczytanie sprowadza się do rekonstruowania przeszłości i może wyzwać zarówno emocje – kiedy odbiorca napotyka np. makabryczne wizualizacje zagłady – jak i głębszą refleksję – gdy odnajdzie nieudane próby jej uniknięcia.

Rysunek 6. *Fallout 4*, Bethesda Softworks, 2015.



Rysunek 7. *Fallout 4*, Bethesda Softworks, 2015.

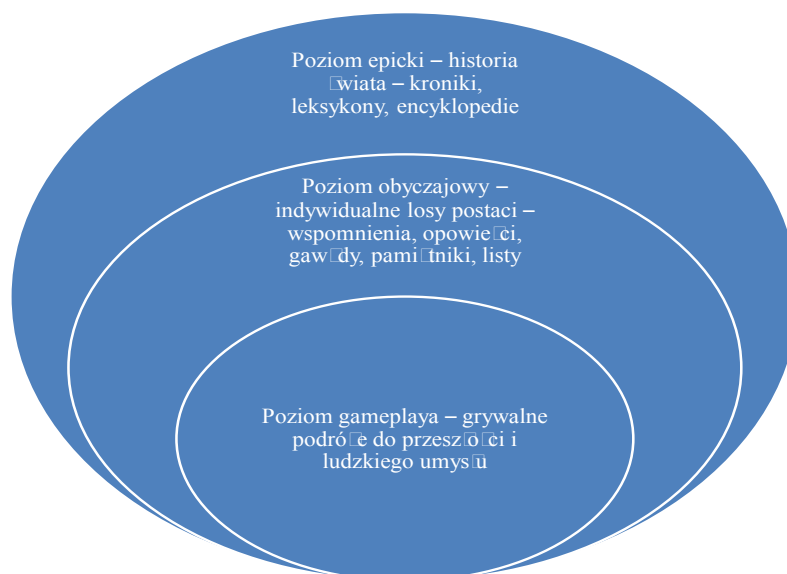


<sup>14</sup>W grze zostały też zaimplementowane w warstwie dźwiękowej oryginalne utwory muzyczne – kompozycje klasyczne i piosenki nawiązujące do czasów zimniej wojny.

## Podsumowanie

Gdyby zestawić w formie schematu pojawiające się w najnowszych grach komputerowych konkretyzacje antecedenencji, to mógłby on wyglądać następująco:

Rysunek 8. Schemat konkretyzacji antecedenencji w grach komputerowych



Przytoczone wyżej przykłady są świadectwem zmian, jakie zachodzą w obszarze cyfrowej rozrywki – od epickości do *inner space*; od problemów świata do zindywidualizowanych dramatów. Pozostają też jednak przejawem szerszego trendu kulturowego, który dotyczy już nie tylko samej konwergencji mediów jako narzędzi przekazu, ale także – chciałoby się powiedzieć – „konwergencji poetyk”. Multimodalność cyfrowych narracji (gier komputerowych), przejawiająca się w różnorodności sposobów dostarczania odbiorcy informacji na temat tego, co się w świecie gry dzieje, pociąga za sobą analogiczne zjawiska, o których w odniesieniu do filmu obszernie pisał w swojej książce Werner Faulstich:

Film za pomocą ruchomej dekoracji, przejętej z rzeczywistości empirycznej, odrywa widza od tejże rzeczywistości, by następnie *via katharsis*, ponownie go z nią pojednać. Jego wymiar przeżyciowy – wraz z jego strukturą dzieła literackiego – uosabia przy tym zasadę macierzyńską: nadając sens, przynosi pocieszenie<sup>15</sup>.

W fabularyzowanych grach cyfrowych autorzy sięgają wszakże zarówno do poetyki filmu, jak i literatury. Uruchamiają, na wzór filmowy, „dekoracje” oraz implementują tekst o charakterze literackim. Wykreowana w ten sposób fikcyjna opowieść, choć jej ostateczny kształt zależy od improwizowanych działań grającego, ma zatem wymiar podwójny. Po pierwsze – światotwórczy – wyznacza i określa granice ukazanej rzeczywistości. Po drugie – nadaje jej sens i „przynosi pocieszenie”. Zaprojektowane w grach i trudne do zliczenia motywy przeszłości,

<sup>15</sup>Werner Faulstich, *Estetyka filmu. Badania nad filmem science fiction Wojna światów (1953/1954) Byrona Haskina*, tłum. Marek Kasprzyk, Krzysztof Kozłowski (Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, 2017), 138.

retrospekcje, wspomnienia, filmowe *flashbacki* stają się podstawową kategorią deskryptywną, swoistym wehikułem narracyjnym, pomagającym odbiorcy/graczowi w porządkowaniu opowieści – układaniu jej z rozproszonych fragmentów. Jest to zatem wypełnianie narracyjnej luki, która pojawia się w momentach, gdy zręcznościowe aspekty *gameplaya* stają się dominujące. Równocześnie jednak to także świadectwo coraz częściej podejmowanych prób humanizacji cyfrowego świata.

## Bibliografia

### Opracowania

Dena, Christy. „Beyond Multimedia, Narrative and Game. The Contributions of Multimodality and Polymorphic Fictions”. W *New Perspectives on Narrative and Multimodality*, 183–201. Redakcja Ruth Page. New York: Rutledge, 2010.

Faulstich, Werner. *Estetyka filmu. Badania nad filmem science fiction „Wojna światów” (1953/1954) Byrona Haskina*. Tłumaczenie Marek Kasprzyk, Krzysztof Kozłowski. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, 2017.

Kłosiński, Michał. *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*. Warszawa: Wydawnictwo Instytut Badań Literackich PAN Wydawnictwo, 2018.

Kochanowicz, Rafał. „Zmiennik wybawiony albo tryumf wiedźmina. Cyfrowy dialog z kulturą i obyczajowością (*Wiedźmin 3*)”. W *Literatura i Kultura Popularna XXIV* (2018), 313–327.

Maj, Krzysztof M. *Światotwórstwo w fantasyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania*. Kraków: Universitas, 2019.

Ulfik-Jaworska, Iwona. *Komputerowi mordercy*. Lublin: Towarzystwo Naukowe Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, 2015.

Wałaszewski, Zbigniew. „*Wiedźmin: pierwszy polski supersystem rozrywkowy*”. W *Obraz literatury w komunikacji społecznej po roku '89*, 128–129. Redakcja Andrzej Werner, Tomasz Żukowski. Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN Wydawnictwo, 2013.

3DO Company, *Might and Magic VI: The Mandat Of Heaven, User Manual*. 1998.

### Źródła internetowe

<https://www.polygon.com/2015/6/3/8719389/colorblind-on-witcher-3-rust-and-gamings-race-problem> [dostęp 12 stycznia 2020].

<https://www.forbes.com/sites/erikkain/2015/05/31/why-feminist-frequency-is-dead-wrong-about-the-witcher-3/#2c22c0d435bf> [dostęp 12 stycznia 2020].

<https://www.pcgamer.com/star-wars-the-old-republic-scoops-guinness-world-record-for-voice-acting/> [dostęp 12 stycznia 2020].

<https://www.eurogamer.pl/articles/2018-04-22-god-of-war-i-trudna-relacja-ojciec-syn> [dostęp 12 stycznia 2020].

<http://www.swtor.com/eternal-throne> [dostęp 12 stycznia 2020].



# SŁOWA KLUCZOWE:

*światotwórstwo*

GRY KOMPUTEROWE

**ABSTRAKT:**

Rozwój fabularyzowanych gier cyfrowych niesie z sobą nie tylko przeobrażenia jakościowe, ale także związane z wyborem tematyki. Przykładem tych ostatnich jest „zwrot obyczajowy” – twórcy gier coraz częściej odwołują się do problematyki rodzinnej. Konsekwencją są zmiany w sposobie tworzenia ujętej w grze opowieści. Coraz większą rolę zaczynają odgrywać w różnorodny sposób konkretyzowane retrospekcje. Przypisane im funkcje wiążą się zarówno z wprowadzaniem do gier wątków obyczajowych, jak też ze światotwórstwem, bowiem ujęte w retrospektywnej perspektywie opisy świata stają się podstawowym źródłem informacji o jego granicach i specyfice.

*retrospekcja*

## RODZINA

**NOTA O AUTORZE:**

Rafał Kochanowicz – dr hab. prof. UAM w Zakładzie Dydaktyki Literatury i Języka Polskiego Instytutu Filologii Polskiej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Autor książek: *Fantastyka – klucz do wyobraźni* (2001), *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury* (2012). Współredaktor tomu *Fantastyka w obliczu przemian* (2012), *Fantastyka. Pajdologia. Dydaktyka* (2018). Interesuje się szeroko pojętą fantastyką, grami komputerowymi i kulturą popularną. |