



GRY WIDEO I EMOCJE

ANDRZEJ PITRUS



Jeszcze do niedawna, mówiąc o emocjach w grach wideo, myśleliśmy przede wszystkim o emocjach gracza – zarówno tych, które uaktywniały się podczas samej rozgrywki, jak i tych będących pochodną działań w świecie wirtualnym, ale realizujących się poza nim. Dyskusje na temat domniemanej „szkodliwości” przepelnionych agresją i przemocą gier nie umilkną chyba nigdy, a strony konfliktu przedstawią zapewne kolejne wyniki badań świadczące o tym, że racja jest po ich stronie.



W licznych podręcznikach projektowania znajdziemy instrukcje przekonujące, że gry powinny budzić silne emocje oraz budować więź pomiędzy graczem a wirtualną postacią działającą w jego imieniu w świecie przedstawionym. Ich autorzy mają jednak najczęściej na myśli afekty będące konsekwencją działania silnych bodźców. Specyfika bowiem gier wideo na tle innych form audiowizualności polega na tym, że gracz jest faktycznym sprawcą określonych działań. Oglądając film, widz uruchamia empatię. Choć zdaje sobie sprawę, że postaci i perypetie, w jakich uczestniczą, są fikcyjne, jest w stanie „naprawdę” przeżywać strach, wzruszenie, gniew czy radość. Pozycja widza sprawia jednak, że uczucia, jakich doznaje, nie przekładają się na jakiegokolwiek aktywności w sferze fizycznej. Gracz – przeciwnie – uzyskuje możliwość ekspresji emocji. By się o tym przekonać, wystarczy na przykład obserwować użytkowników interfejsów ruchowych (m.in. PS Move lub Kinect), którzy najczęściej stopniowo skracają dystans między swoim ciałem a monitorem czy ekranem. W przeciwieństwie do widzów filmowych gracze mają jednak mniej okazji do uruchamiania empatii – choć oczywiście zdarzały się realizacje wyjątkowe, najczęściej sytuujące się na pograniczu projektów artystycznych i komercyjnych (np. *Ico* Fumito Uedy) czy w sposób jednoznaczny aspirujące do statusu sztuki (np. *Passage* Jasona Rohrera). Ostatnie lata przynoszą jednak dalsze zmiany – oto bowiem pojawiają się coraz liczniejsze gry zdecydowanie odwołujące się do sfery empatii. Co ciekawe, coraz częściej uczucia stają się elementem samej rozgrywki i nie wynikają – jak to było wcześniej – z nieinteraktywnych elementów budujących fabułę.

David Freeman, autor wydanego w 2003 roku podręcznika *Creating Emotion in Games*¹, posługuje się opatentowanym (!) terminem *emotioneering*, oznaczającym zestaw technik służących budowaniu emocjonalnej głębi w grach. Autor wymienia aż 32 proponowane strategie, które gwarantują sukces, a jego dość karkołomne studium staje się paradoksalnie dowodem na to, że kilkanaście lat

temu sporadycznie można było mówić o prawdziwie wielowymiarowych emocjach w grach wideo. Dziś się wydaje, że sugestie Freemana przestaną być wkrótce użyteczne, gdyż rosnących oczekiwań graczy nie da się zaspokoić przez zastosowanie prostych strategii opisanych w jego książce.

Mogłoby się wydawać, że najważniejszym czynnikiem sprzyjającym pogłębieniu postaci, ich wzajemnych relacji, motywacji działań jest rozwój technologii informatycznych. Gry z segmentu AAA wykorzystują zaawansowaną grafikę sprawiającą, że już dziś renderowane *cut scenes* nie różnią się znacząco od interaktywnych segmentów zrealizowanych z wykorzystaniem silnika. Wkrótce zaś można spodziewać się fotorealistycznych produkcji, w których wirtualny świat będzie do złudzenia przypominał obrazy znane z kina. Już teraz taki poziom doskonałości jest osiągalny, choć nadal bardzo kosztowny.

Choć przykład programowo prymitywnej wizualnie i dźwiękowo gry Jasona Rohrera pokazuje, że emocje można wygenerować bez odwoływania się do najbardziej zaawansowanych technologii, nie sposób pominąć związku między potrzebą rozbudowywania emocjonalnej głębi gier a stale doskonaloną warstwą wizualną. Trudno bowiem wyobrazić sobie, by postaci, którym coraz częściej użyczają twarzy znani z kina aktorzy, działały tak, jak zbudowani z kanciastych pikseli bohaterowie *Donkey Konga*.

Produkcje, których premiery miały miejsce w ciągu ostatnich kilku lat, dostarczają wielu przykładów zróżnicowanych strategii kreowania emocji w grach. Z uwagi na brak miejsca ograniczam się do skrótowej prezentacji trzech, moim zdaniem najciekawszych: *Heavy Rain* oraz *Beyond: Two Souls*, wyprodukowanych przez Quantic Dream, i *The Last of Us* studia The Naughty Dog. Wszystkie zaliczyć można do kategorii „interaktywnych filmów”, choć jednocześnie każda z wymienionych realizacji w nieco inny sposób wykorzystuje empatię gracza.

Heavy Rain, choć od premiery gry minęło pięć lat, nadal pozostaje pozycją wyjątkową, realizacja bowiem oparta na pomysłe Davida Cage'a nie docze-

¹ D. Freeman, *Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering*TM, San Francisco 2003.

kała się bezpośrednich naśladownictw. Twórcy postawili tu na niekonwencjonalne rozwiązania, nawiązujące w wielu zakresach do kina. Sam projektant skłonny był zresztą określać swoje dzieło jako interaktywny film, a nie jako grę wideo.

Elementem zbliżającym *Heavy Rain* do kina jest nietypowy sposób progresji². Gracz bowiem kontrolujący naprzemiennie cztery postaci, nie musi wykonywać zadań w sposób skuteczny, by przejść do kolejnej sekwencji. Oczywiście każdy z fragmentów zawiera punkty, do których należy dotrzeć, by uruchomić następny segment, ale nie występuje efekt zapętlenia, wynikający na przykład z niefortunnej dla bohatera konfrontacji z antagonistą. Postaci są śmiertelne, ale rozgrywka nie kończy się wraz z unicestwieniem któregoś z nich. Fabuła może rozwijać się dalej z udziałem pozostałych. Rozwiązanie takie sprawia, że nie ma tu problemu zablokowania progresji gry na skutek zbyt wysokiego poziomu trudności wyzwań. W sposób jednoznaczny wpływa to na empatię gracza, który zajmuje pozycję zarówno reżysera, jak i widza podążającego za płynnie rozwijającą się narracją.

Ciekawym pomysłem jest też wzmocnienie emocjonalnego zaangażowania gracza przez umożliwienie wykonywania działań niemających istotnego wpływu na przebieg śledztwa w sprawie psychopatycznego seryjnego zabójcy, porywającego i w sadystryczny sposób mordującego dzieci. Ta unikatowa cecha gry zostaje wprowadzona już w sekwencji inicjalnej, w której poznajemy Ethana Marsa – zdolnego architekta i ojca dwóch chłopców, z których jeden zginie w tragicznym wypadku, drugi natomiast zostanie porwany i uwięziony. Treścią tego segmentu są przygotowania do urodzin jednego z synów. Powolne tempo i brak trudnych wyzwań pozwala zapoznać się z nietypowym interfejsem, ale także ze sposobem, w jaki kierujemy postaciami. Ethan może wykonać tu cały szereg codziennych czynności – posłuchać muzyki, pobawić się z dziećmi,

wziąć prysznic, a nawet skorzystać z toalety. Mają one na celu pogłębienie i uwiarygodnienie postaci, która jest czymś zdecydowanie bardziej złożonym niż klasyczny „aktant” znany z bardziej tradycyjnych gier.

Utożsamienie z bohaterami, choć zapewne bliskie kinu, ma jednak nie do końca filmowy charakter. Paradoksalnie bowiem w filmie proces „wszywania” widza w dyskurs wymaga unieruchomienia odbiorcy, tak by tekst mógł przejąć kontrolę nad jego spojrzeniem, wpisać je precyzyjnie w świat przedstawiony. W grze, dzięki możliwości kierowania ruchem postaci, a także pozycją wirtualnej kamery, to gracz-widz ma kontrolę nad spojrzeniem. Choć jest on zwykle mniej lub bardziej ograniczony otwartością świata i interaktywnością lub nieinteraktywnością jego poszczególnych elementów, sytuacja odbiorcza, a co za tym idzie, charakter emocjonalnego zaangażowania gracza, mają fundamentalnie odmienny charakter. Twórcy *Heavy Rain* zdając sobie z tego sprawę, zdecydowali się na rozwiązanie do pewnego stopnia hybrydowe. Nie pozbawiając użytkownika kontroli nad postaciami, wzbogacili grę elementami parafilmowego montażu, w którym występują cięcia i arbitralne zmiany punktu widzenia kamery.

Montaż tego rodzaju w większości gier występuje w *cut-scenes*, realizowanych przeważnie nie z wykorzystaniem silnika gry, ale przy pomocy technik animacji trójwymiarowej i renderingu. W realizacji francuskiego studia także tego typu elementy zaprojektowano w sposób innowacyjny. Klasyczne *cut-scenes* zostały w zasadzie wyeliminowane, a elementy fabularne zintegrowano z rozgrywką. Oczywiście największym problemem okazały się te fragmenty, w których przebieg fabuły musiał zawsze pozostać niezmienny, by nie zakłócić całości i nie pozbawić bohaterów motywacji do podejmowania określonych działań. Także i w tym wypadku zastosowane rozwiązania mają charakter hybrydowy – sekwencje są interaktywne, ale ich finał nie ulega modyfikacji. Dobrym przykładem jest cechujący się ogromnym ładunkiem emocjonalnym segment rozgrywający się w centrum handlowym. Zadaniem gracza jest odnalezienie w nim syna Ethana, który

² O narracyjnych rozwiązaniach *Heavy Rain* pisałem bardziej szczegółowo w: A. Pitrus, *Narracja w deszczu. O „Heavy Rain”, przełomowej grze studia Quantic Dream*, „Kwartalnik Filmowy” 71-72/2010, s. 281-290.

zagubił się w tłumie. Choć gracz zachowuje iluzję sprawczości swoich działań, finał jest zawsze taki sam. Chłopiec wybiega na ulicę i ginie pod kołami nadjeżdżającego samochodu.

Emocjonalne zaangażowanie i empatia gracza stymulowane są nie tylko przez opisane tu strategie kreowania *gameplayu*, ale także przez wykorzystanie określonych motywów, między innymi śmierci dziecka, żaloby, rozpadu rodziny. Tematy te stosunkowo od niedawna pojawiają się w grach wideo.

Obecne są one także w *The Last of Us* – grze nawiązującej do konwencji *survival horror* skrzyżowanej tu z elementami gry przygodowej. W prologu poznajemy dwie postaci – samotnego ojca Joela oraz jego nastoletnią córkę. Sarah jest początkowo postacią grywalną – to ona jest przewodniczką po domu bohaterów. Sytuacja ulega zmianie, kiedy wuj dziewczynki donosi o niepokojących wydarzeniach w mieście, a do drzwi zaczynają dobijać się zombie, zakażenie, jak się okazuje, nieznanym rodzajem grzyba. Powolne tempo ulega radykalnej zmianie – kierując postacią Joela, musimy uciec przed agresywnymi napastnikami.

Sekwencja inicjalna jest tu do pewnego stopnia podobna do segmentu *Heavy Rain* rozgrywającego się w centrum handlowym, choć cechuje się większym dramatyзмом, szybszym tempem, a także trudniejszymi wyzwaniami – gdy nie uda się nam wyprowadzić postaci z terenu opanowanego przez zarażonych, część sekwencji musi zostać powtórzona. Funkcjonalna analogia zostaje ujawniona w finale – po pierwsze, mamy tu również do czynienia z *pre-story*, w której wyjaśnione zostają motywacje bohatera i określona jego kondycja emocjonalna, po drugie zaś, sekwencja kończy się zawsze w identyczny sposób: uciekinierzy trafiają na patrol żołnierzy, a podczas strzelaniny ginie córka Joela.

Ponownie podjęty zostaje drastyczny motyw śmierci dziecka, a emocje gracza zostają wystawione na jeszcze większą próbę – postać dziewczynki bowiem zo-

stała początkowo ustanowiona jako *player character*. Dziecięca bohaterka powraca także w zasadniczej części rozgrywki, w której to Joel jest interaktywny. Jest ona tu wspierającą działania protagonisty *non-player character*, mającą jednak do odegrania bardzo ważną rolę, gdyż to właśnie ona motywuje go do działania. Gracz przejmuje nad nią kontrolę jeszcze dwukrotnie: w scenie rozgrywającej się po tym, kiedy Joel ulega wypadkowi, oraz w udostępnionym kilka miesięcy po premierze gry DLC zatytułowanym *Left Behind*. W obydwu wypadkach gracz kieruje czternastoletnią Ellie – dziewczynką, którą Joel, zarabiający na życie jako najemnik, ma dostarczyć w ręce rebelianckiego ugrupowania Świetlików, próbującego przywrócić porządek w opanowanym przez zarazę kraju. Zmiana perspektywy ma służyć nie tylko urozmaiceniu rozgrywki, ale także pełniejszej prezentacji postaci Ellie opiekującej się chorym mężczyzną i szukającej dla niego ratunku.

The Last of Us cechuje się klasyczną progresją. Niewykonanie zadania lub śmierć postaci powoduje, że rozgrywka nie może się dalej rozwijać. Niezależnie od tego gra cechuje się dużą płynnością z uwagi na nie najwyższy stopień trudności, zwłaszcza na poziomie przeznaczonym dla mniej zaawansowanych graczy. Twórcy postawili jednak na empatię graczy, rozwijając przede wszystkim skomplikowaną relację między dorosłym, ciężko doświadczonym przez los mężczyzną a nastolatką zmuszoną dorastać w świecie pełnym przemocy i zła. Prawdziwie innowacyjne jest jednak zarysowanie drugiego planu. Gra cechuje się dużym rozmachem nie tylko z uwagi na zmieniające się często lokacje, ale także z powodu ciekawych *non-player characters* napotykanych po drodze przez bohaterów. Najbardziej intrygujący jest wątek Henry'ego i jego brata Sama, których Joel i Ellie spotykają po wypadku samochodowym i ataku bandytów szukających łatwego łupu. Między czwórką protagonistów tworzy się więź budowana środkami ponownie przywozonymi na myśl kino. Wątek kończy się jednak nieoczekiwanie już w chwili, kiedy bracia zdobywają sympatię gracza – młodszy zostaje zainfekowany przez zarażonych, starszy natomiast zrozpaczony popełnia samobójstwo.

Gra odwołuje się do empatii widza także w finale, kiedy się okazuje, dlaczego Ellie była tak potrzebna Światlikom. Joel musi dokonać wyboru pomiędzy dobrem ogółu a życiem dziewczynki, która w trakcie rozgrywki staje się kimś w rodzaju jego przybranej córki.

W *The Last of Us*, zawierającej wiele scen akcji przeplatanych pełniącymi funkcję retardacyjną segmentami polegającymi na rozwiązywaniu zagadek (najczęściej przestrzennych, związanych z koniecznością przeprowadzenia bohaterów przez różne lokacje), nie znajdziemy zbyt wielu elementów stawiających gracza w pozycji reżysera. Inaczej niż w *Heavy Rain*, działania są niemal zawsze zintegrowane z mechaniką gry. Jednak i tu znajdziemy wyjątki od tej zasady, na przykład w poruszającej scenie rozegranej w scenerii zniszczonego ogrodu zoologicznego, w której grający może... pogłaskać żyrafę.

The Naughty Dog miało już wcześniej doświadczenia z grami o parafilmowym charakterze. To w tym studiu zrealizowano *Uncharted* – grę będącą przez lata niedościgłym wzorem dla konkurencji pod względem jakości opracowania graficznego. W *The Last of Us* strona wizualna jest równie spektakularna (zwłaszcza w wersji *Remastered* przeznaczonej na konsolę PS4), jednak o sile tej produkcji stanowi przede wszystkim ogromny ładunek empatii oparty głównie na dopracowaniu elementu często traktowanego po macoszemu – drugiego planu i relacji z nim głównych bohaterów.

Beyond: Two Souls to kolejna w omawianym tu zestawie produkcja studia Quantic Dream. Nie było zatem zaskoczeniem, że realizację tę porównywano do *Heavy Rain*. David Cage i jego zespół, nie odchodząc od koncepcji interaktywnego dramatu, nie powielili jednak rozwiązań znanych z wcześniejszej gry.

Podobnie zrealizowana została progresja. Gracz nie musi wykonać wszystkich zadań, a stopień ich trudności jest niższy od tego, który znamy z *Heavy Rain*. Gracz kieruje dwiema postaciami w dużej mierze powiązаныmi ze sobą – obdarza ją paranormalnymi zdolnościami Jodie i bezcielesną isto-

tą o imieniu Aidan, będącą „przedłużeniem” bohaterki, pozwalającym jej przenikać przez ściany i wykonywać działania niedostępne normalnemu człowiekowi. Mamy tu zatem do czynienia z nacechowanym znaczeniowo zdwojeniem: Jodie jest awatarem gracza, podczas gdy Aidan – będący, jak się okazuje w trakcie rozgrywki, jej bratem – jest awatarem dziewczyny. Kontrola nad Aidanem jest możliwa tylko w niektórych scenach i zawsze związana jest z cierpieniem Jodie, co w interesujący sposób wzbogaca emocjonalną warstwę gry. By skutecznie wykonać zadanie, korzystając z umiejętności Aidana, gracz niejako skazuje bohaterkę na fizyczne katusze.

Jodie jest nieśmiertelna. Narracja zbudowana została tak, że zawsze – niezależnie od umiejętności gracza – wychodzi cało z opresji, by opowieść mogła być kontynuowana. Rezygnacja z pomysłu z *Heavy Rain* polegającego na wprowadzeniu do rozgrywki czterech równoprawnych protagonistów ma niewątpliwie konsekwencje dla zaangażowania emocjonalnego użytkownika – gra bardzo skutecznie buduje więź gracza i kierowanej przez niego postaci.

Beyond: Two Souls zachowuje możliwość reżyserowania wielu sytuacji, które często pozbawione są typowego dla gier dramatyzmu i ukazują sytuacje codzienne, pozwalające jednak rozbudowywać warstwę psychologiczną postaci. W jednej z takich scen Jodie, mieszkająca w opuszczonym budynku wraz z bezdomnymi, pomaga – a gracz wraz z nią – odebrać poród. Kiedy indziej jej zachowania podczas młodzieżowego przyjęcia doprowadzają do eskalacji nienawiści ze strony nastolatków, nierozumiejących obdarzonej niezwykle zdolnościami rówieśnicy.

Bardzo ważnym rozwiązaniem jest delinearizacja narracji – fabuła gry obejmuje 15 lat z życia Jodie, ale poszczególne sekwencje ułożone zostały w sposób zakłócający chronologię, co sprzyja pogłębieniu postaci protagonistki i pozwala niebanalnie motywować podejmowane przez nią działania, a także stopniowo rozbudowywać jej portret psychologiczny. Istotna jest tu również relacja z wyjątkowo rozbudowanym

non-player character. Jest nim Nathan Dawkins, który opiekuje się Jodie w ośrodku badającym jej zdolności. To postać wyjątkowo niejednoznaczna – jest on bowiem zastępczym ojcem dziewczyny, najbliższą jej osobą, a jednocześnie w oczywisty sposób wykorzystuje ją dla celów militarnych choć również, jak się także później okaże osobistych.

Zastosowanie techniki *motion capture* stało się dziś standardem w grach segmentu *triple A*. Na tle większości wysokobudżetowych produkcji ostatnie *Beyond: Two Souls* zajmuje jednak szczególną pozycję. W *Heavy Rain* „grają” performerzy, których twarze nie były zbyt dobrze znane ani graczom, ani widzom kinowym. Podobnie jest w wielu innych realizacjach, choć czasem w grach występują rozpoznawalni aktorzy, często telewizyjni. W produkcji z 2013 roku obsadzono natomiast artystów wybitnych: nominowaną do Oscara Ellen Page i dwukrotnie ubiegającego się o tę nagrodę Willema Dafoe, specjalizującego się w mrocznych postaciach, często grającego w realizacjach z kręgu kina artystycznego. To nie tylko „nobiletacja” gry, ale także zapewne próba dalszego „uczłowieczenia” jej bohaterów.

Przedstawione tu trzy przykłady to realizacje, których wspólnym mianownikiem jest próba zbliżenia dwóch mediów – gier i kina. Dowodzą one, że możliwości są bardzo zróżnicowane, a wszystkie zastosowane przez projektantów strategie muszą uwzględniać specyfikę medium. Z uwagi na odmienną sytuację odbiorczą gry muszą wypracować własne strategie uruchamiania empatii, mogące tylko w pewnym zakresie opierać się na rozwiązaniach znanych z kina.

Zwrot, jaki dokonuje się na naszych oczach, rzuca wyzwanie badaczom, którzy zapewne będą zmuszeni wykroczyć poza problematykę wpływu wirtualnej przemocy na sferę emocjonalną graczy. Opisane tu realizacje dowodzą, że gry dojrzały jako przekaznik nie tylko służący opowiadaniu coraz bardziej złożonych historii, ale także podejmujący problemy zarezerwowane dla mediów przynależnych do „wyższych” obszarów kultury. Ten krótki esej ma stanowić zachętę do podjęcia szczegółowych badań.



THE GREAT ESCAPE

