

„Kwartalnik Filmowy” nr 109 (2020)  
ISSN: 0452-9502 (Print) ISSN: 2719-2725 (Online)  
<https://doi.org/10.36744/kf.278>  
© Creative Commons BY-NC-ND 4.0

**Joanna Sikorska**  
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza  
<https://orcid.org/0000-0002-1345-3979>

# Przestrzenie semifilmowe. Symulowanie właściwości przestrzeni kinematograficz- nych w grach wideo

## Słowa kluczowe:

gry wideo;  
przestrzeń  
semifilmowa;  
przestrzeń  
cyfrowa

## Abstrakt

Artykuł składa się z trzech części: w pierwszej autorka charakteryzuje przestrzenie cyfrowe z uwzględnieniem podobieństw i różnic względem przestrzeni kinematograficznych. Zwraca przy tym uwagę na swoiste właściwości przestrzeni w grach wideo, tj. ich nawigowalność, wariacyjność oraz modyfikowalność. W drugiej części artykułu została przedstawiona specyfika funkcjonowania użytkownika w przestrzeni digitalnej. Autorka wskazuje, w jaki sposób zastosowanie określonych zasad i mechanizmów rozgrywki oraz podzielenie przestrzeni na mniejsze jednostki (lokacje) wpływa na sposób nawigowania gracza w jej obrębie. Następnie, odnosząc się do typologii przestrzeni cyfrowych zaproponowanej przez Espena Aarsetha, wyjaśnia, jak designerzy gier kształtują przestrzenie semifilmowe. Proponuje w ten sposób określać przestrzenie interaktywne, których twórcy mediatyzują przestrzeń kinematograficzną, a więc zapożyczają jej określone elementy i wykorzystują w grach wideo.

## Wprowadzenie

Teoretycy *game studies* już na przełomie XX i XXI w. dowodzili, że gry wideo są przede wszystkim przestrzenne, a sposób funkcjonowania przestrzeni cyfrowych świadczy o osobliwości gier, ich charakterystyce i wyróżnia je na tle mediów tradycyjnych<sup>1</sup>. Cechą dystynktywną przestrzeni cyfrowych, w ujęciu takich badaczy, jak James Newman oraz Mark P. J. Wolf, jest nawigowalność<sup>2</sup>. Oznacza to, że użytkownicy poruszają się w przestrzeni, rekonfigurują jej poszczególne elementy za pośrednictwem urządzeń sterujących, a w konsekwencji współkształtują tekst digitalny. Espen Aarseth wskazuje, że możliwość nawigowania w przestrzeni prowadzi do wytworzenia się zupełnie nowego paradygmatu komunikowania, nieobecnego w mediach nieinteraktywnych<sup>3</sup>. Właściwością tego modelu komunikacji jest umożliwienie użytkownikowi aktywnego (tj. nie tylko intelektualnego, ale jak najbardziej sprawczego) udziału w tworzeniu narracji<sup>4</sup>.

Jak się zatem wydaje, tradycyjna, niewariacyjna<sup>5</sup> przestrzeń kinematograficzna diametralnie różni się (przynajmniej pod względem komunikacyjnym) od nawigowalnej przestrzeni gier wideo. Taką konstatację można odnaleźć między innymi w pracy Michaela Nitsche'a – autora jednej z pierwszych kompleksowych monografii dotyczących zagadnienia przestrzeni w grach. Badacz wskazuje, że zależności między filmem i grami wideo prowadzą się przede wszystkim do podobieństw wizualnych, natomiast oba media różnią się pod względem ustalania i utrwalania sposobów doświadczania przestrzeni<sup>6</sup>.

Nitsche zwraca uwagę na kluczową różnicę między obcowaniem z przestrzenią filmową, którą widz poznaje za pomocą zmysłów wzroku i słuchu, oraz przestrzenią cyfrową – tej użytkownik doświadcza również fizycznie, wykonując określone sekwencje ruchów, które pozwalają komunikować się z oprogramowaniem i w ten sposób nawigować w światach wirtualnych<sup>7</sup>. Przestrzeń cyfrowa staje się w ten sposób rodzajem fenomenu społecznego, który jest kreowany w procesie interakcji z oprogramowaniem, ale także niejako kreuje relacje społeczne – nawigowanie w przestrzeni jest rodzajem praktyki społecznej<sup>8</sup>.

Warto w tym miejscu zwrócić uwagę na jeszcze jedną *differentia specifica* przestrzeni digitalnych. Gracz w większości współcześnie powstających trójwymiarowych gier wideo decyduje o tym, jaki fragment przestrzeni zostanie unaoczniony w kadrze, kierując obiektyw wirtualnej kamery na interesujący go obszar rzeczywistości cyfrowej<sup>9</sup>. Z kolei odbiorca filmowy dostrzega wyłącznie to, co na etapie produkcji i postprodukcji zdecydował się przedstawić reżyser, a zatem nie ma kontroli nad sposobem oglądu przestrzeni.

Takie właściwości przestrzeni kinematograficznej oraz cyfrowej przestrzeni gier wideo, choć pozwalają zobrazować istotne różnice między sposobami doświadczania i komunikowania się odbiorcy/użytkownika z tekstami filmowymi i digitalnymi gier, nie przesądzają jednak, jak sędzę, o ich całkowitej odrębności. Jeśli bowiem uznać, że możliwość nawigowania w przestrzeni gier wideo świadczy o jej specyfice, należy również wziąć pod uwagę, że nawigowanie jest w swej istocie poruszaniem się (awatara gracza, agenta użytkownika, kursora bądź innych znaków digitalnych<sup>10</sup>) w przestrzeni. Innymi słowy, przestrzeń gier wideo – podobnie jak przestrzeń filmową – konstytuuje ruch. Jest on cechą wyróżniającą obu przestrzeni, a także podstawowym warunkiem ich istnienia. Poszczególne właściwości przestrzeni filmowej, między innymi jej rozległość czy głębia, są ustanawiane przez reżyserów przy użyciu odpowiednich środków filmowego wyrazu. Ruch kamery, np. panorama, jazda oraz transfokacja, pozwalają zaprezentować postaci i obiekty w różnej relacji do przestrzeni; montaż służy między innymi przedstawieniu przestrzeni z odmiennych perspektyw, np. przez zestawienie kadrów charakteryzujących się różną

wielkością planów; za pośrednictwem montażu wewnątrzkadrowego reżyserzy dynamizują ruch w przestrzeni. Twórcy gier wideo, jak wskażę w tym artykule, wykorzystują wyżej wymienione środki ekspresji kinematograficznej i w ten sposób kształtują przestrzeń digitalną, w której nawiguje gracz.

Warto przy tym odnotować, że użycie środków filmowego wyrazu w grach wideo pomaga nie tylko stworzyć różnorodne, wiarygodne iluzje ruchu w przestrzeni, ale również określać sposoby interakcji z nią. Zakładam, że zależności między przestrzenią digitalną i kinematograficzną nie sprowadzają się wyłącznie do analogii wizualnych (jak sugeruje to Nitsche), ale są zakorzenione głębiej – w ich ontologii. W niniejszym artykule rozważę hipotezę, że wykorzystanie filmowych środków wyrazu w grach istotnie wpływa na sposób nawigowania użytkownika w przestrzeni oraz determinuje wykorzystanie określonej mechaniki rozgrywki. Terminem „mechanika rozgrywki” określam poszczególne zasady i reguły umożliwiające użytkownikowi nawigowanie w przestrzeni, a ich przykłady, takie jak *quick time events*, charakteryzuję dokładniej w dalszej części artykułu. Praktyczne wykorzystanie tych zasad przez gracza podczas rozgrywki jest określane w dyskursie groźnym mianem *gameplaya*<sup>11</sup>. Aby zbadać wyżej przyjęte założenie, scharakteryzuję, jak gracze uczą się poruszać w modyfikowalnej przestrzeni cyfrowej (wprowadzę przy tym pojęcie „lokacji” istotne dla zrozumienia specyfiki funkcjonowania użytkownika w przestrzeni), a następnie przedstawię typologię przestrzeni zaproponowaną przez Espena Aarsetha (i rozszerzoną przez Jamesa Newmana). Stanie się ona dla mnie punktem wyjścia rozważań nad zasadami kształtującymi przestrzeń semifilmową w grach wideo. Proponuję określenie w ten sposób przestrzeni interaktywnej, której twórcy mediatyzują przestrzeń kinematograficzną, a więc zapożyczają jej określone elementy i wykorzystują w grach. Używam neologizmu „semifilmowy”, odwołując się do badań nad semikanonami prowadzonych przez Jasona Mittela<sup>12</sup>. W ujęciu tego badacza semikanony to egzemplifikacje tekstów (literackich, audiowizualnych, interaktywnych), które odwołują się do tekstu archetypicznego, ale transformują go na różne sposoby. Analogicznie, przestrzenie semifilmowe symulują różnorodne przestrzenie kinematograficzne (archetypiczne) oraz przetwarzają i reinterpretują ich poszczególne elementy.

## Funkcjonowanie gracza w przestrzeni

Dla autorów tekstów dotyczących przestrzeni w grach wideo kluczowe okazały się tezy Espena Aarsetha. Rozpoznawalność badacza nie tylko jako autora ważnej książki *Cybertekst. Perspektywy literatury ergodycznej*, ale również jako naukowca zajmującego się grami wideo już od pierwszej połowy lat 90. XX w., sprawiła, że jego artykuł *Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games* wciąż jest jednym z najczęściej cytowanych tekstów na temat przestrzeni gier wideo<sup>13</sup>.

Przestrzeń digitalna, jak zakłada Aarseth, jest przestrzenią symboliczną. Kształtują ją reguły automatyczne (*automatic rules*), które – choć autor *Allegories of Space* nie używa tego pojęcia – można traktować jak algorytmy modelujące sposoby interakcji użytkownika z przestrzenią<sup>14</sup>. Nawigowanie w świecie wirtualnym jest możliwe wtedy, gdy użytkownik podczas *gameplaya* przestrzega ustalonych przez designerów zasad, bez których gra nie może zaistnieć, a historia w jej obrębie – rozwijać się. Aarseth wskazuje również, że przestrzenie cyfrowe odwzorowują pod względem wizualnym przestrzenie rzeczywiste. Symulacja rzeczywistości służy ustalaniu, a potem utrwalaniu zasad, według których gracz nawiguje w danej przestrzeni<sup>15</sup>.

Warto przy tym zaznaczyć, że Aarseth nie zajmuje się perspektywą odbiorczą – nie interesuje go, w jaki sposób użytkownik uczy się poruszać w przestrzeni digitalnej, ale to, jak jest ona kształtowana na poziomie mechanik rozgrywki. James Ash uzupełnia definicję Aarsetha, koncentrując się w swoich rozważaniach na perspektywie gracza, czyli na podmiocie, który wchodzi w rozmaite interakcje z przestrzenią cyfrową. Autor zwraca uwagę, że nawigowanie w przestrzeni digitalnej jest możliwe wtedy, gdy gracz wykona fizyczne działania w rzeczywistej przestrzeni, np. wybierze odpowiednie przyciski na klawiaturze, aby poruszać swoim awatarem. Działania te stają się podstawą zaistnienia ruchu ekranowego. Z tego powodu Ash proponuje traktować przestrzeń w grach wideo jako swoiste spotkanie ciała i ekranu – spotkanie, w czasie którego przestrzenie cyfrowe krzyżują się z przestrzeniami ciała ludzkiego (*spaces of the body*)<sup>16</sup>.

Użytkownik, grając w grę, porusza się zatem w świecie wirtualnym, który konstytuują zasady odmienne od tych rządzących jego codziennością. Nawet jeśli designerzy symulują w grze wideo pewne właściwości przestrzeni realnych (np. grawitację), to gracz jest zmuszony do zapoznania się ze swoistymi regułami definiującymi przestrzeń cyfrową oraz praktycznego ich wykorzystania podczas rozgrywki. Tylko w ten sposób może swobodnie funkcjonować w przestrzeni – nawigować w niej, rekonfigurować jej poszczególne elementy, a w konsekwencji – osiągać postępy w grze. Proces nauki oraz internalizowania zasad umożliwiają określone rozwiązania designerskie. Najważniejszym z nich, wspierającym oswojenie użytkownika z przestrzenią, jest podzielenie jej na mniejsze, nawigowalne jednostki – lokacje.

Współczesne gry wideo charakteryzują się wysokim stopniem dywersyfikacji przestrzennej. W zależności od wykorzystanej konwencji gatunkowej oraz użytej technologii na przestrzeni cyfrową składają się nawet setki różnorodnych lokacji. Nowoczesne sandboxy, a więc gry wideo cechujące się narracją nielinearną i osadzone w rozległych przestrzeniach, które użytkownik może dowolnie eksplorować, umożliwiają dostęp do setek lokacji (np. *Red Dead Redemption II* /Rockstar Games, 2018/). Natomiast w dramatach interaktywnych (gatunek ten analizuję w dalszej części artykułu) przestrzeń jest zazwyczaj ograniczona do kilku lokacji, w których rozwijają się zdarzenia narracyjne (np. *Until Dawn* /Supermassive Games, 2015/). Interesujący przykład stanowią również gry generowane proceduralnie, w których poszczególne lokacje są tworzone przez system automatycznie, zgodnie z procedurami opartymi na wzorach matematycznych. Takie rozwiązanie skutkuje powstaniem potencjalnie nieskończonej liczby różnorodnych lokacji (np. *No Man's Sky* /Hello Games, 2016/).

Lokacja jest zamkniętym (a więc mającym określone granice) obszarem geograficznym, zasiedlonym przez tzw. bohaterów niezależnych<sup>17</sup>, w którym są reprezentowane wydarzenia fabularne wraz z ich szerokim kontekstem. Narracje w poszczególnych lokacjach rozwijają się wtedy, gdy nawiguje w nich użytkownik, co oznacza, że istnieją one w stanie potencjalności do momentu, aż gracz zacznie odkrywać, eksplorować i modyfikować poszczególne elementy lokacji oraz wchodzić w rozmaite interakcje z postaciami i obiektami, które się w nich znajdują.

Nawet jeśli designerzy umożliwiają eksplorowanie poszczególnych lokacji w dowolnej kolejności oraz w dowolnym momencie fabularnym (takie rozwiązanie jest stosowane między innymi w takich sandboxach, jak *Wiedźmin 3: Dziki Gon* /CD Projekt Red, 2015/ czy *Bloodborne* /From Software, 2015/), to zazwyczaj na początku rozgrywki ograniczają możliwość nawigowania gracza wyłącznie do jednej, określonej lokacji. Dla przykładu, w *Red Dead Redemption II* – digitalnym westernie traktującym o końcu ery Dzikiego Zachodu – użytkownik podczas pierwszego aktu porusza się w niewielkiej lokacji ograniczonej przez pasmo zasnieżonych gór, podczas gdy w kolejnych aktach może swobodnie nawigować w rozległej

przestrzeni, na którą składa się pięć zróżnicowanych geograficznie stanów Ameryki Północnej. Wprowadzone ograniczenie ma pozwolić graczowi zdobyć umiejętności umożliwiające zarządzanie większą przestrzenią i swobodne nawigowanie między lokacjami.

Warto podkreślić, że użytkownik, ucząc się funkcjonować w cyfrowej przestrzeni, nie tylko zapoznaje się z możliwościami interakcji z nią, ale również z formami jej doświadczania i postrzegania. Gracz dowiaduje się, jak poruszać wirtualną kamerą (a zatem zmieniać perspektywę i kąty patrzenia), aby w sposób możliwie najbardziej optymalny obserwować świat przedstawiony, oraz jak komunikować się z niediegetycznym interfejsem<sup>18</sup>. Podział interaktywnej, zróżnicowanej przestrzeni na ograniczone lokacje służy więc przyspieszeniu internalizacji zasad nawigowania oraz kadrowania. Jak wskażę poniżej, istotne dla konstrukcji przestrzeni semifilmowych jest zaprojektowanie takich mechanik rozgrywki, jakie są łatwo czy nawet instynktownie przyswajane przez gracza. Ważne jest, aby proces nauki poruszania się w przestrzeni przebiegał sprawnie i dynamicznie. W ten sposób twórcy czynią akt nawigowania transparentnym (transparentność medium sprawia, że użytkownik nie zajmuje się jego działaniem, a w konsekwencji potrafi ignorować fakt, że doświadczenie obcowania z przestrzenią jest zapośredniczone przez technologię)<sup>19</sup>, dzięki czemu mogą skupić uwagę gracza na zdarzeniach narracyjnych rozgrywających się w przestrzeni, a nie na jej technicznych (i technologicznych) właściwościach. Espen Aarseth wyróżnia trzy podstawowe kategorie służące badaniu przestrzeni cyfrowych w kontekście użytych mechanik rozgrywki. Należą do nich: a) stopień zintegrowania awatara z przestrzenią, b) stopień wpływu użytkownika na kształt przestrzeni, c) stopień otwartości przestrzeni.

## Stopień zintegrowania awatara z przestrzenią

Aarseth, opisując tę kategorię, używa zmetaforyzowanego określenia „człowiek wobec środowiska” (*man against environment*<sup>20</sup>), które odnosi się do sposobu funkcjonowania awatara w świecie przedstawionym. Autor *Allegories of Space* nie ma na myśli destrukcyjnego oddziaływania bohatera na przestrzeń, ale jego nieprzystawalność do świata, w którym się porusza. Stopień zintegrowania awatara z przestrzenią jest określany przez jego pochodzenie: może się on wywodzić z rzeczywistości diegetycznej, a więc stanowić jej integralną część, bądź też być w niej intruzem, jak to się dzieje na przykład w grze *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1983) – tytułowy protagonista wtargnął do alternatywnej rzeczywistości rządzonej przez Kinga Bowsera, aby uratować księżniczkę<sup>21</sup>. W zależności od stopnia zintegrowania awatara z przestrzenią wykorzystuje się różnorodne mechaniki rozgrywki wpływające na sposób nawigowania użytkownika w niej.

W grach wideo, w których bohater jest alochtonem (wkracza do obcego sobie świata), przestrzeń jest konstruowana w taki sposób, aby poszczególne elementy lokacji stanowiły dla gracza potencjalną przeszkodę. Funkcje znajdujących się w niej obiektów czy intencje różnych postaci nie są znane, dopóki użytkownik nie wejdzie z nimi w interakcję. W trakcie rozgrywki gracz odkrywa przedmioty, które może wykorzystywać do realizacji założonych celów, poznaje również zamiary i sposoby działania bohaterów niezależnych. Przestrzeń jest zazwyczaj kształtowana tak, aby utrudniać awatarowi poruszanie się w niej, a każda lokacja oferuje odmienne wyzwania. Ponadto designerzy ograniczają wskazówki (zwłaszcza te przekazywane za pośrednictwem interfejsu, np. samouczki oraz mapy świata), które pomogłyby zrozumieć zasady konstytuujące przestrzeń. Przykładem gry, w której wykorzystuje się powyższe zabiegi utrudniające graczowi funkcjonowanie w przestrzeni, jest *Limbo* (2010) – debiutancka produkcja studia Playdead (ilustr. 1).



1. Zrzut ekranu z gry *Limbo*. Rezygnacja z głębi ostrości skutkuje wyraźnym odgraniczeniem pierwszego planu od tła. Taka konstrukcja wizualna sprawia wrażenie dwuwymiarowości przestrzeni, po której awatar może poruszać się wyłącznie w lewo lub prawo – jego aktywność współgra z minimalistyczną szatą graficzną. Na nieostrym tle odznacza się sylwetka postaci, a także elementy interaktywne (pień drzewa leżący przy urwisku) oraz przeszkody, które bohater musi ominąć (olbrzymi pająk).



2. Zrzut ekranu z gry *Heavy Rain* przedstawiający sekwencję *quick time event*. Zaprezentowany na ekranie symbol trójkąta odnosi się do przycisku na padzie, którego powinien użyć gracz, aby postać zareagowała w scenie i uderzyła przeciwnika. Symbol ten należy do porządku niediegetycznego, a zatem jest informacją kierowaną do użytkownika, natomiast nie widzą go bohaterowie sceny.



Twórcy *Limbo* całkowicie zrezygnowali z wykorzystania interfejsu jako medium informacyjnego. Gracz nie otrzymuje tekstowych, graficznych ani dźwiękowych wskazówek umożliwiających mu poznanie i zrozumienie zasad kształtujących przestrzeń. Ponadto designery gry świadomie dezorientują użytkownika, używając techniki narracji *in medias res*. Gracz nie wie, dlaczego protagonista, tj. kilkuletni chłopiec, znalazł się we wrogiej, niezeczywistej przestrzeni – tytułowym limbo, gdyż opowieść rozpoczyna się w momencie, gdy bohater się w niej budzi (wykorzystanie techniki opowiadania *in medias res* warunkuje zatem *niekompletną określoność*<sup>22</sup> narracji). Użytkownik może uzupełniać luki narracyjne, czyli domniemywać, jaki jest powód i cel przemierzania limbo przez jego awatara, jednak przypuszczenia te nie zostają zweryfikowane w trakcie rozgrywki. Ograniczenie wiedzy gracza utrudnia mu nawigowanie w przestrzeni – dowiaduje się o przeznaczeniu i funkcjach poszczególnych obiektów, dopiero kiedy wchodzi z nimi w interakcje. Metodą prób i błędów, wykorzystując w różnorodny sposób obiekty interaktywne, użytkownik rozwiązuje kolejne zagadki logiczne. Przeszkody napotymane na drodze gracza nie powtarzają się, musi on każdorazowo uczyć się je pokonywać, ponawiając czynności i zmieniając taktykę<sup>23</sup>.

Konsekwencją braku zintegrowania awatara z przestrzenią jest ograniczenie wiedzy gracza dotyczącej zasad, które ją organizują. Rozpoznanie tych zasad następuje w procesie interakcji z obiektami. Użytkownik bada przestrzeń, oswaja się z nią, tworząc powiązania między obrazami wyświetlającymi się na ekranie i określając ich przeznaczenie. W konsekwencji niejako zanurza się w przestrzeń, którą samodzielnie poznał i odkrył zasady jej funkcjonowania<sup>24</sup>.

Gameplay w grach wideo, w których awatar jest zintegrowany z przestrzenią, jest projektowany w odmienny sposób – twórcy tak kształtują rozgrywkę, aby użytkownik z łatwością funkcjonował w poszczególnych lokacjach. Zazwyczaj informacje dotyczące możliwych sposobów nawigowania w przestrzeni są przekazywane za pośrednictwem komunikatów niediegetycznych. Mogą być one prezentowane w formie samouczka tekstowego pojawiającego się w czasie rozgrywki po bokach ekranu (*Red Dead Redemption II*) lub na jego środku (*God of War /SIE Santa Monica Studio, 2018/*) albo też ograniczać się do wyświetlenia symbolu klawisza, który należy w danym momencie nacisnąć, by pokonać przeszkodę ustawioną przed awatarem. Ostatnie rozwiązanie charakteryzuje właściwą dla przestrzeni semifilmowej mechanikę *quick time events* (QTE). Polega ona właśnie na wybraniu przez gracza klawisza odpowiadającego ikonice pojawiającej się na ekranie. Niepowodzenie, a więc niespełnienie wymagań czasowych (klawisz należy uruchomić w określonym czasie od pojawienia się ikony na ekranie) bądź użycie przycisku innego niż przedstawiony na ekranie, skutkuje przegraną lub koniecznością powtórzenia sekwencji od początku (ilustr. 2).

Mechanika QTE jest wykorzystywana szczególnie często w grach wideo należących do gatunku dramatu interaktywnego – wystarczy tu wymienić *Heavy Rain* (Quantic Dreams, 2010), czyli produkcję, w odniesieniu do której po raz pierwszy użyto tego genologicznego określenia<sup>25</sup>. *Interactive drama* cechuje się użyciem prerenderowanych animacji komputerowych łączących gameplay ze scenami przerywnikowymi w taki sposób, aby użytkownik nie dostrzegł zmian jakości wizualnej między sekwencjami interaktywnymi i nieinteraktywnymi. W narracji<sup>26</sup> termin ten odnosi się do gier wideo, których twórcy kreują rozbudowane światoopowieści (*storyworlds*)<sup>27</sup>, tj. dynamicznie rozwijają i rozszerzają fabuły wielowątkowe, ale ograniczają przy tym możliwość nawigowania użytkownika w przestrzeni.

Niektórzy badacze klasyfikują sekwencje *quick time events* jako przykłady scen przerywnikowych (*cut scenes*), gdyż podczas ich trwania gracz nie może poruszać awatarem i operować wirtualną kamerą<sup>28</sup>. Określenie „sceny przerywnikowe” odnosi się do niewariacyjnych i nierekonfigurowalnych sekwencji narracyjnych zaimplementowanych w obręb

rozgrywki. Są to swoiste filmy w grze charakteryzujące się różnym metrażem<sup>29</sup>. Proponuję jednak traktować sekwencje QTE jako część gameplaya, ponieważ wymagają one określonej aktywności użytkownika (reaguje on na wyświetlone na ekranie komunikaty). Gracz zachowuje zatem kontrolę nad awatarem – wydaje mu polecenia, korzystając z odpowiedniego przycisku na urządzeniu sterującym (klawiatura lub pad).

Specyfika sekwencji QTE polega jednak na tym, że zmieniają one sposoby doświadczania przestrzeni: użytkownik staje się jej obserwatorem, a nie manipulatorem. Nie rekonstruuje poszczególnych elementów przestrzeni – transformują się one samoistnie i dynamicznie. Gracz, podobnie jak widz filmowy, zostaje również pozbawiony możliwości kadrowania – postrzega przestrzeń w takim kształcie, w jakim zdecydowali się przedstawić ją twórcy. Dlatego też sekwencje *quick time events* są jedną z podstawowych mechanik konstruujących przestrzeń semifilmową. Użycie tego rodzaju gameplaya pozwala połączyć perspektywę aktywnego użytkownika, reagującego (choć w ograniczonym przez system stopniu) na zdarzenia rozgrywające się w przestrzeni, z perspektywą obserwatora filmowego, niemającego kontroli nad jej poszczególnymi aspektami.

Ograniczenie możliwości interakcji z systemem służy skupieniu uwagi gracza na zdarzeniach rozwijających się w przestrzeni. Choć designerzy w ten sposób minimalizują wpływ użytkownika na kształt poszczególnych lokacji, to jednocześnie stymulują proces „zanurzania się” w przestrzeni za pośrednictwem filmowych środków wyrazu. Dla przykładu, w *Heavy Rain* kolejne sekwencje *quick time events* zostały oddzielone od siebie przy użyciu montażu. W ten sposób twórcy zmienili i połączyli różne perspektywy oraz kąty widzenia kamery (często wykorzystywano przy tym technikę ujęcie-przeciwujęcie, prezentując zdarzenia z punktu widzenia bohaterów wchodzących ze sobą w interakcję). Montaż jest używany w powyższym przypadku po to, aby ustalać rytm scen oraz dynamizować ruch w przestrzeni. Z kolei w dramacie interaktywnym *Until Dawn*, kiedy użytkownik porusza się w przestrzeni, postacie są zaprezentowane w planach ogólnych, z perspektywy niewidocznego obserwatora, natomiast w sekwencjach QTE twórcy stosują między innymi zbliżenia i perspektywę *point of view*. Designerzy wykorzystują środki filmowego wyrazu, aby zaprezentować zdarzenia z nieoczywistej, oryginalnej perspektywy, która nie jest możliwa do osiągnięcia w momentach, gdy kontrola nad wirtualną kamerą zostaje pozostawiona graczowi.

Użycie sekwencji *quick time events* ogranicza zatem ważny dla przestrzeni semifilmowych etap uczenia się poruszania w ich obrębie. Mimo że w ten sposób designerzy ograniczają możliwość nawigowania gracza w przestrzeni, to równocześnie wykorzystują repertuar różnorodnych filmowych środków wyrazu, aby „rekompensować” brak możliwości interakcji z przestrzenią prezentowaniem jej z alternatywnej perspektywy. W ten sposób kreują oryginalne, często zaskakujące efekty wizualne. Korzystanie z filmowych środków wyrazu można więc traktować w tym kontekście jako rodzaj chwytu artystycznego. Używając pojęcia „chwyt”, odnoszę się tu do koncepcji udziwnienia Wiktora Szklowskiego. Za pośrednictwem chwytów autorzy reorganizują tekst, przetwarzają formę utworu, a celem ich zastosowania jest sprawienie, by dotychczas funkcjonujące motywy, tematy oraz obrazy wydały się czytelnikowi niekonwencjonalne, gdyż zostały zaprezentowane w sposób oryginalny, niespotykany dotychczas w tekście<sup>30</sup>.

## Stopień wpływu użytkownika na kształt przestrzeni

Jak twierdzi Aarseth, istotną właściwością przestrzeni digitalnej jest możliwość manipulowania jej poszczególnymi elementami<sup>31</sup>. Warto przy tym podkreślić, że stopień mani-



pulacji zależy od konwencji gatunkowej, w której realizowana jest gra wideo. Przestrzeń może pozostawać pod całkowitą kontrolą twórcy (wtedy użytkownik nie ma realnego wpływu na jej kształt, jak to się dzieje w grach akcji i przygodowych, takich jak wspomniana *Super Mario Bros.*), albo gracz ma możliwość dowolnego przetwarzania i rekonfigurowania jej poszczególnych elementów. Wysoki stopień wariacyjności przestrzeni charakteryzuje przede wszystkim gry strategiczne i symulatory wideo, między innymi analizowane przez Aarsetha *SimCity* (Electronic Arts, 1998) i *Warcraft: Orcs & Humans* (Blizzard Entertainment, 1994).

Gry cyfrowe, których twórcy umożliwiają użytkownikowi swobodne manipulowanie obiektami w przestrzeni, wykorzystują najczęściej mechanikę czasu rzeczywistego<sup>32</sup> oraz cechują się brakiem centralnego awatara (np. w *The Sims* /Maxis, 2000/ użytkownik może kontrolować do kilkunastu postaci, natomiast w grze strategicznej *Cywilizacja VI* /Firaxis Games, 2016/ zarządza nie tyle konkretnymi bohaterami, ile dystryktami w danym mieście). W takich produkcjach gracz zazwyczaj postrzega przestrzeń z perspektywy izometrycznej, a więc w równomiernym oddaleniu od obiektów rzutowanych na ekran jawiących się jako trójwymiarowe (ilustr. 3). Taka dystansująca perspektywa pozwala użytkownikowi jednocześnie rekonfigurować różnorodne elementy przestrzeni – manipulować obiektami oraz postaciami i umieszczać je w wybranych miejscach lokacji. W grach zakładających wysoki stopień wpływu użytkownika na kształt przestrzeni gracz staje się zatem niejako demiurgiem rzeczywistości wirtualnej – rozwija ją zgodnie z własnymi założeniami i upodobaniami, choć zawsze w ramach horyzontu wyznaczonego przez designera gry.

W ujęciu Aarsetha gry wideo, w których użytkownik dowolnie kreuje przestrzeń, cechują się znacznie większym potencjałem immersyjnym<sup>33</sup> niż te, w których ma on niewielki wpływ na kształt poszczególnych lokacji. Badacz wskazuje, że możliwość swobodnego rekonfigurowania przestrzeni sprawia, iż użytkownik staje się jej współautorem – ma twórczy wpływ (*constructive influence*<sup>34</sup>) na przestrzeń, a taka interakcja z przestrzenią prowadzi do powstania jej oryginalnych, wysoce zindywidualizowanych wariantów<sup>35</sup>. Warto jednak odnotować, że w grach wideo o niskim stopniu wpływu użytkownika na kształt poszczególnych lokacji gracz również dokonuje przetworzeń w ich obrębie. Jego działania mogą mieć na przykład charakter destrukcyjny, tj. prowadzić do dekompozycji poszczególnych elementów przestrzeni (np. *Pac-man* /Tōru Iwatani, 1980/) lub ich całkowitej atomizacji (np. *Superhot* /SUPERHOT Team, 2016/). Co więcej, takie transformacje przestrzenne charakteryzują się wysokim stopniem narracyjności – prowadzą do rozwoju fabuły oraz umożliwiają osiągnięcie postępów w rozgrywce (np. destrukcja wszystkich interaktywnych elementów lokacji jest konieczna, aby użytkownik *Superhot* przeszedł do kolejnego poziomu gry).

Należy również zauważyć, że gry, w których designerzy ograniczają możliwość przekształcania przestrzeni, mają zazwyczaj ściśle określone cele, a ich realizacja prowadzi do zakończenia rozgrywki. Z kolei w produkcjach cechujących się wariacyjnością przestrzenną twórcy najczęściej nie zakładają żadnego zakończenia. Użytkownik tworzy cyfrową rodzinę w digitalnym symulatorze *The Sims*, następnie umieszcza ją w wybranej lokacji i buduje dla niej dom. Immersyjny potencjał tej gry jest związany z możliwością zindywidualizowania rozgrywki – to gracz decyduje o wyglądzie poszczególnych członków rodziny oraz relacjach ich łączących, a także o kształcie przestrzeni, którą będą zamieszkiwać. W *The Sims* nie zaimplementowano natomiast określonych celów prowadzących do ukończenia gry – jej użytkownik może opiekować się rodziną przez pokolenia, a nawet jeśli z jakichś powodów jej członkowie umrą, to system gry pozwala na stworzenie nowej rodziny. W wielu grach symulacyjnych i strategicznych przestrzeń staje się zatem swoistym płótnem, które gracz dowolnie komponuje w zgodzie ze swą ekspresją twórczą oraz indywidualizuje

wedle swoich potrzeb i wyobrażeń. Konsekwencją takiego sposobu ukształtowania przestrzeni jest jednak znaczące ograniczenie jej potencjału narracyjnego.

Istotną cechą przestrzeni semifilmowej jest to, że staje się ona medium służącym rozwojowi narracji. Jak w filmie, tak i w grach wideo narracja może być aktywowana przez przestrzeń, czy też przestrzeń może mieć potencjał dyskursywny, a zatem *cechować się zdolnością do wytwarzania w postrzegającym podmiocie ciągu myślowego, w którym każde kolejne zdanie odczytywane jest jako zależne od poprzedniego i warunkujące następne*<sup>36</sup>. Najbardziej dyskursywne przestrzenie cyfrowe charakteryzują się niewielkim zakresem wpływu użytkownika na ich kształt, co jest związane z ich dystynktywną właściwością – nawigowanie w takich przestrzeniach służy osiągnięciu przez gracza określonych celów.

W grze *Heavy Rain* użytkownik wciela się w cztery różne awatary, które łączy wspólny cel – odnaleźć mordercę dzieci. Odwiedzają w tym celu rozmaite lokacje i rozmawiają z bohaterami niezależnymi, którzy dysponują wskazówkami umożliwiającymi ukończenie śledztwa. Eksplorowanie poszczególnych lokacji zostało znacząco ograniczone – postaci poruszają się w nich w kolejności zaprogramowanej przez designerów, a gracz może wchodzić w interakcję wyłącznie z tymi obiektami i bohaterami, które przybliżają awatarów do rozwiązania zagadki kryminalnej. Przestrzeń jest tak organizowana, aby gracz nawigował w niej sprawnie i dynamicznie. Oznacza to również, że designerzy przestrzeni semifilmowych najczęściej rezygnują z właściwej dla współczesnych produkcji digitalnych taktyki gromadzenia tzw. *znajdziek (pickups)*, polegającej na poszukiwaniu przez użytkownika różnorodnych przedmiotów interaktywnych, takich jak nowa broń czy inne elementy ekwipunku postaci. Ograniczenie bądź całkowita redukcja *pickups* służy dynamizacji narracji, której rozwój nie jest zatrzymywany ani opóźniany przez aktywności poboczne, nie związane z głównym wątkiem fabularnym.

Projektowanie takiej przestrzeni wymaga od designerów wykorzystania określonych środków ekspresji filmowej. Na przykład stosują oni plany bliskie (przede wszystkim pełny i średni), aby skupić uwagę użytkownika na wyznaczonych ścieżkach prowadzących do kluczowych – z punktu widzenia narracji – postaci i obiektów. W rozległej hali opuszczonego magazynu, gdzie rozgrywa się ostatni akt *Heavy Rain*, użycie planów średnich i półzblżeń pozwala dostrzec ślady uciekającego mordercy – użytkownik nie musi więc samodzielnie rozstrzygać, gdzie powinien udać się jego awatar. Gracz nie manipuluje obiektami w lokacji, a zatem w żaden sposób nie wpływa na jej kształt, ale odbierając wskazówki wizualne pozostawione przez designerów i podążając ich tropem, rozwija narrację, przybliża się do realizacji celu gry czy też (używając sformułowania Aarsetha) osiągnięcia epifanii<sup>37</sup>.

Perspektywa izometryczna ułatwia proces dowolnego rekonfigurowania przestrzeni, natomiast użycie filmowych sposobów kadrowania służy jej ukształtowaniu dramaturgicznemu i narracyjnemu. Wykorzystanie ujęć ustanawiających na początku kolejnych aktów gry (zob. *The Wolf Among Us* /Telltale Games, 2013/ czy *Detroit: Become Human* /Quantic Dreams, 2018/) pozwala użytkownikowi zapoznać się czy też oswoić z przestrzenią, w której będzie nawigował; odebranie graczowi kontroli nad wirtualną kamerą umożliwia zbudowanie suspensu czy wywołanie grozy (np. podczas tak zwanych *jump scares* – krótkich zbliżeń na obiekty lub postaci budzące przestraszanie). Zastosowanie filmowych środków wyrazu w grach cechujących się niskim zakresem wpływu gracza na kształt przestrzeni służy również stworzeniu swoistego „efektu rzeczywistości”<sup>38</sup>. Twórcy odwołują się do sposobów postrzegania przestrzeni, których odbiorca „nauczył się”, będąc jako widz jednym z elementów procesu kinematograficznego, i w ten sposób urzeczywistniają świat przedstawiony, tworząc złudzenie, że gracz ma do czynienia z wiarygodną symulacją rzeczywistości.



3. Rzut izometryczny w grze *The Sims*. Widok izometryczny służy wywołaniu złudzenia trójwymiarowości obiektów rzutowanych na dwuwymiarową płaszczyznę. Jego charakterystyczną cechą jest taka sama wielkość poszczególnych elementów *mise-en-scène* niezależnie od zmiany pozycji kamery (rzut izometryczny funkcjonuje więc inaczej niż perspektywiczny). Wykorzystanie rzutu izometrycznego ułatwia zarządzanie różnymi elementami lokacji oraz obserwowanie wszystkich bohaterów sceny, często znajdujących się w różnych pomieszczeniach.



4. Fragment mapy świata w grze *Red Dead Redemption II*. Czarne znaczniki wskazują na istotne elementy lokacji (np. poczty, dyliżansy, miejsca pobytu dzikich zwierząt, aktywne misje poboczne), natomiast za pomocą tych jasnych wskazano miejsca realizacji głównej misji fabularnej. Gracz może nanosić na mapę własne znaczniki, aby określić drogę do danej lokacji, co pozwala skutecznie nawigować w rozległej przestrzeni.

## Stopień otwartości przestrzeni

Stopień otwartości przestrzeni w grach wideo odnosi się do zakresu autonomii w jej eksploracji. James Newman wskazuje, że gry „otwarte” to takie, w których gracz bez ograniczeń porusza się w lokacjach i pomiędzy nimi, natomiast gry „zamknięte” są projektowane w taki sposób, że użytkownik otrzymuje dostęp do danej lokacji tylko w określonym przez designerów momencie gry<sup>39</sup>. Zazwyczaj nie może również powrócić do uprzednio odwiedzonych lokacji (takie rozwiązanie jest właściwe grom wideo cechującym się narracją linearną<sup>40</sup>; zob. między innymi *The Last of Us* /Naughty Dog, 2013/).

Newman, proponując podział na gry „otwarte” oraz „zamknięte”, modyfikuje typologię zaproponowaną przez Aarsetha, który określając stopień otwartości przestrzeni używał innej – filmoznawczej – terminologii. Autor pracy *Allegories of Space* wyróżnił gry, w których użytkownik nawiguje we wnętrzach (*indoor games*) oraz takie, gdzie interakcje z przestrzenią następują w plenerach (*outdoor games*)<sup>41</sup>. Przykładem pierwszego typu gier wideo jest analizowany przez Aarsetha *Doom* (id Software, 1993), w którym akcja rozgrywa się w lokacji labiryntowej, a awatar krąży po rozmaitych korytarzach, unicestwiając napotkanych obcych; natomiast egzemplifikacją drugiego typu staje się między innymi wspomniany symulator *SimCity*. Badacz zauważył, że gry, w których użytkownik nawiguje w plenerach, umożliwiają swobodniejsze poruszanie się między różnorodnymi lokacjami. Warto podkreślić, że w odniesieniu do współczesnych gier wideo podział na plenery i wnętrza jest niefunkcjonalny, gdyż wiele z nich umożliwia użytkownikowi będącemu w toku rozgrywki nawigowanie w obu rodzajach przestrzeni. Istnieją gry, w których gracz może nawigować wyłącznie w plenerach (*Limbo*) lub tylko we wnętrzach (*Superhot*), jednak są to zaledwie wyjątki – ich twórcy świadomie wykorzystują jeden rodzaj przestrzeni, aby osiągnąć określone efekty artystyczne, np. tworzyć narracje autotematyczne lub ironiczne.

W kontekście niniejszych rozważań istotne jest to, że „otwarciem” lub „zamknięciem” gry zasadniczo wpływa nie tylko na swobodę gracza w doświadczaniu przestrzeni, ale również na konstrukcję jej interfejsu. Gry otwarte cechują się implementacją rozbudowanych interfejsów, za pośrednictwem których są przekazywane informacje metadiegetyczne – użytkownik dowiaduje się, jak nawigować w przestrzeni oraz w jaki sposób wchodzić w interakcję z postaciami i obiektami. W takim przypadku designerzy najczęściej wykorzystują specjalne okna prezentujące mapy świata (np. *Red Dead Redemption II*) lub mapy poszczególnych lokacji (np. *Wolfenstein: The New Order* /MachineGames, 2014/), które gracz może otworzyć za pośrednictwem menu gry. Służą one między innymi do określenia położenia awatara w rozległej przestrzeni oraz pomagają użytkownikowi odnaleźć drogę do interesującej go lokacji. Jednak taki interfejs nie tylko pełni funkcję informacyjną, ale również nakłania użytkownika do zainicjowania określonych czynności podczas gameplaya. Designerzy umieszczają na mapach różnorodne znaczniki, które wskazują przestrzenie możliwych interakcji (ilustr. 4). W ten sposób twórcy skłaniają graczy do podjęcia określonych działań – spotkania z bohaterem niezależnym bądź odnalezienia przedmiotu istotnego dla rozwoju narracji.

„Zamknięte” gry wideo mają zazwyczaj znacząco ograniczony bądź zupełnie zredukowany interfejs map. Redukcja interfejsu map jest charakterystyczna dla wszystkich analizowanych i wspomnianych w niniejszym artykule dramatów interaktywnych. Często zdarza się również tak, że twórcy implementują fakultatywną opcję wyłączenia interfejsów, co wspiera poczucie niezapośredniczonego uczestnictwa w świecie przedstawionym (zob. np. *God of War*). Rezygnacja z użycia map uniemożliwia graczowi zapoznanie się z cało-

ściowym kształtem przestrzeni, ale może wzmacniać poczucie zaangażowania w rzeczywistość wirtualną. Podobnie jak w filmie, pozbawiony „podglądu” lokacji użytkownik jest zmuszony skupiać uwagę na tym, co w danym momencie znajduje się w kadrze, aby skutecznie nawigować w przestrzeni.

Autorzy książki *Classical Hollywood Cinema* przywołują tezy Juliana Hochberga, który wskazuje, że widz, rekonstruując w umyśle przestrzeń filmową, tworzy jej mapę kognitywną<sup>42</sup>. Jest ona zbiorem wszystkich jego wyobrażeń dotyczących organizacji przestrzennej filmu. Zadaniem reżysera klasycznego filmu hollywoodzkiego jest takie przedstawienie przestrzeni, aby odbiorca mógł wyobrazić sobie jej pełny kształt na podstawie fragmentów zaprezentowanych na ekranie. W grach wideo, w których twórcy redukują interfejsy, użytkownik również zapamiętuje, a następnie odtwarza w umyśle kształt i wygląd przestrzeni: punkty orientacyjne, węzłowe drogi oraz odwiedzone obszary<sup>43</sup>. Takie działanie poznawcze oraz interpretacyjne pozwala graczowi na odkrycie pewnych prawidłowości w konstrukcji przestrzeni, gdyż jest ona ukształtowana z powtarzających się wzorców (np. nawigując w rozległej rezydencji w grze *Resident Evil* /Capcom, 2002/, użytkownik orientuje się, które drzwi prowadzą na zewnątrz, a które otwierają przejście do kolejnych pomieszczeń budynku, gdyż są one przedstawiane w określony sposób).

Co jednak istotne, pozbawienie użytkownika dostępu do interfejsu map stymuluje immersję, gdyż skupia jego uwagę na przestrzeni diegetycznej, w której porusza się awatar. Minimalizacja komunikatów niediegetycznych sprawia, że gracz zwraca baczniejszą uwagę na zdarzenia rozwijające się w świecie przedstawionym, a nie na właściwości systemu, z którym się komunikuje. Taki sposób konstrukcji przestrzeni, wzorowany na przestrzeniach kinematograficznych i służący pełniejszemu zaangażowaniu widza w narrację, jest charakterystyczny właśnie dla przestrzeni semifilmowych. We współcześnie powstających grach wideo (zob. np. grę akcji *Uncharted IV: Kres złodzieja* /Naughty Dog, 2016/ oraz przygodową *Hellblade: Senua's Sacrifice* /Ninja Theory, 2017/) można dostrzec tendencję polegającą na redukcji różnych interfejsów – w ten sposób doświadczenie rozgrywki zbliża gracza do doświadczenia filmów, które charakteryzuje formalna przezroczystość, a zatem swoiste unieobecnienie aspektów warsztatowych, i w których zdarzenia rozwijają się w ograniczonych, bo fragmentarycznie przedstawionych, przestrzeniach.

\* \* \*

Wariacyjne, modyfikowalne przestrzenie cyfrowe gier, mimo że wydają się diametralnie różne od nieinteraktywnych przestrzeni filmowych, symulują pewne ich właściwości. Do najważniejszych cech przestrzeni semifilmowych – jak zostało wskazane w niniejszym artykule – należą: a) implementacja łatwo przyswajalnych metod prowadzenia rozgrywki ograniczających zakres nawigowania gracza w przestrzeni i odbierających mu kontrolę nad wirtualną kamerą (*quick time events*); b) wykorzystanie filmowych środków wyrazu (np. dywersyfikacja wielkości planów podczas gameplaya – w tym użycie zbliżeń; manipulacja perspektywą i kątami widzenia kamery) w celu „zrekompensowania” użytkownikowi braku możliwości interakcji z elementami w przestrzeni; c) wysoki stopień narracyjności przestrzeni osiągany przez odwołanie do rozwiązań *stricte* filmowych (np. montaż, ujęcia ustanawiające, dywersyfikacja wielkości planów filmowych); d) redukcja interfejsów map (użytkownik, podobnie jak widz filmowy, zostaje pozbawiony „podglądu” lokacji).

Chociaż imitowanie przestrzeni kinematograficznych skutkuje ograniczeniem kontroli użytkownika nad ich kształtem, wyglądem oraz sposobem percypowania, to wcale nie odbiera grom ich swoistości. Wciąż bowiem jest konieczne aktywne komunikowanie



się gracza z przestrzenią, tj. nawigowanie w niej za pośrednictwem urządzeń sterujących. Co więcej, użycie filmowych środków wyrazu w kształtowaniu przestrzeni symuluje wrażenie bezpośredniego uczestnictwa w rzeczywistości digitalnej i wzmagają zaangażowanie w nią, a tym samym istotnie wpływa na immersję użytkownika. Oznacza to, że przestrzenie cyfrowe gier wideo są kształtowane zarówno przez elementy swoiste dla tego medium, jak i te właściwe kinematografii – i czynią to w pełnej zgodzie z poetyką transmedialności. Badając gry wideo, należy więc, jak się wydaje, mieć na uwadze nie tylko specyfikę interaktywnych struktur gier, ale również zależności, w jakie wchodzi one z filmem – pokrewnym medium audiowizualnym.

- 
- <sup>1</sup> Zob. m.in.: J. H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The Free Press, Cambridge 1998; E. Aarseth, *Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games*, w: *Cybertext Yearbook 2000*, red. M. Eskelinen, R. Koskimaa, University of Jyväskylä, Jyväskylä 2001, s. 152-171; M. P. J. Wolf, *Narrative in the Video Game*, w: *The Medium of the Video Game*, red. tegoż, University of Texas Press, Austin 2001, s. 72-110; J. Newman, *Videogames*, Routledge, London – New York 2004.
- <sup>2</sup> J. Newman, dz. cyt., s. 108; M. P. J. Wolf, dz. cyt., s. 93.
- <sup>3</sup> E. Aarseth, dz. cyt., s. 154.
- <sup>4</sup> Na tę właściwość przestrzeni cyfrowych zwraca uwagę również Piotr Kubiński (tenże, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016, s. 62).
- <sup>5</sup> Lev Manovich wskazuje, że otwartość na rekonfigurację, a więc wariacyjność, jest dystynktywną cechą współczesnych mediów interaktywnych. L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Łódź, Warszawa 2006, s. 102.
- <sup>6</sup> Nitsche dowodzi, że gry wideo, na skutek rozwoju technologii digitalizacji obiektów, są szczególnie przede wszystkim spektaklem audiowizualnym, a jakość dźwięku i obrazu zbliża je do wysokobudżetowych produkcji filmowych (M. Nitsche, *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*, The MIT Press, Cambridge – London 2008, s. 79). Podobną tezę można odnaleźć w artykule Andrzeja Pitrusa *Miejsca zabawy. O przedstawieniach przestrzeni w grach wideo*, w: *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. tegoż, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012, s. 26.
- <sup>7</sup> M. Nitsche, dz. cyt., s. 12-13.
- <sup>8</sup> Praktyka społeczna w tym kontekście jest traktowana jako ogół czynności o charakterze subiektywno-racjonalnym podejmowanych do realizacji określonego celu. J. Kmita, *O kulturze symbolicznej*, Centralny Ośrodek Metodyki Upowszechniania Kultury, Warszawa 1982, s. 42.
- <sup>9</sup> Więcej o specyfice kadrowania w grach wideo zob. J. Sikorska, *Poetyka grozy. Wykorzystanie konwencji gatunkowej horroru w grach cyfrowych*, „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communications” 2018, t. 23, nr 32.
- <sup>10</sup> Pod pojęciem „znaki digitalne” rozumiem wszystkie modyfikowalne elementy tekstu cyfrowego wykorzystywane do komunikowania się gracza z interfejsem. Więcej na temat charakterystyki znaków digitalnych zob. E. Szczęsna, *U podstaw tekstu i dyskursu. Znak digitalny – specyfika i struktura*, „Teksty Drugie” 2014, nr 3.
- <sup>11</sup> N. Iuppa, T. Borst, *Story and Simulations for Serious Games: Tales from the Trenches*, Focal Press, Burlington – Oxford 2007, s. 17.
- <sup>12</sup> Zob. J. Mittell, *Strategies of Storytelling on Transmedia Television*, w: *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, red. M.-L. Ryan, J.-N. Thon, University of Nebraska Press, Lincoln – London 2014, s. 253-277.
- <sup>13</sup> Zob. m.in.: S. E. Jones, *The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies*, Routledge, New York – London 2008; J. Juul, *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge 2005; J. Newman, dz. cyt.; M. P. J. Wolf, dz. cyt.
- <sup>14</sup> E. Aarseth, dz. cyt., s. 163.
- <sup>15</sup> Tamże, s. 169.
- <sup>16</sup> J. Ash, *Video Games*, w: *The Ashgate Research Companion to Media Geography*, red. P. C. Adams, J. Craine, J. Dittmer, Ashgate, Surrey – Burlington 2014, s. 119-121.
- <sup>17</sup> Bohaterowie niezależni (*non-player characters*) to ogólne sformułowanie, którym określa się wszystkich sterowanych przez opro-



- gramowanie bohaterów w grach wideo. K. E. Merrick, *Computational Models of Motivation for Game-Playing Agents*, Springer, Canberra 2016, s. 45.
- <sup>18</sup> Interfejs rozumiem za Ewą Szczęsną jako zbiór znaków (tekstowych oraz graficznych) umożliwiających użytkowanie tekstu, tj. przetwarzanie go, modyfikowanie lub kreowanie za pomocą odpowiednich narzędzi programowych (taż, *Semiotyczne aspekty przekazu digitalnego. U podstaw literatury cyfrowej*, „Przestrzenie Teorii” 2015, nr 24, s. 54).
- <sup>19</sup> Pojęcia „transparentność medium” (*a transparency of the medium*) używa m.in. Marie-Laure Ryan (*Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore – London 2001, s. 175), za pożyczając je z prac Jeana Buadrillarda. Refleksję nad tym zagadnieniem rozwijają m.in. D. J. Bolter oraz R. Grusin, którzy piszą o konieczności szybkiego przeliczania przez sprzęt komputerowy danych, aby użytkownik ulegał złudzeniu wytwarzanym przez obrazy na ekranach monitorów (ciż, *Remediation: Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge 2000, s. 23-24).
- <sup>20</sup> E. Aarseth, dz. cyt., s. 159.
- <sup>21</sup> Tamże.
- <sup>22</sup> L. Brogowski, *Struktura konkretności i miejsca niedookreślenia u Ingardena*, „Teksty Drugie” 1993, nr 3, s. 64.
- <sup>23</sup> Taki sposób konstrukcji przestrzeni jest właściwy przede wszystkim dla gier logicznych. Należy wspomnieć, oprócz *Limbo*, o grach Fumito Uedy takich jak *Shadow of the Colossus* (Team Ico, 2005) oraz *The Last Guardian* (SIE Japan Studio, 2016), których protagoniści również są alochtonami w obecnej sobie rzeczywistości.
- <sup>24</sup> Gordon Calleja określa ten rodzaj „zanurzenia” użytkownika w rozgrywkę mianem zaangażowania przestrzennego (*spatial involvement*). G. Calleja, *In-Game: From Immersion to Incorporation*, The MIT Press, Cambridge 2011, s. 75.
- <sup>25</sup> R. Purchase, *Heavy Rain is „interactive drama”* – Sony, <https://www.eurogamer.net/articles/heavy-rain-is-interactive-drama-sony> (dostęp: 7.12.2019).
- <sup>26</sup> O dramacie interaktywnym *Heavy Rain* w kontekście jego specyfiki narracyjnej pisał na gruncie polskim Andrzej Pitrus (*Narracja w deszczu. O „Heavy Rain”, przełomowej grze studia Quantic Dream*, „Kwartalnik Filmowy” 2010, nr 71-72).
- <sup>27</sup> Tłumaczenie „światoopowieść” jest propozycją terminologiczną Piotra Kubińskiego po raz pierwszy przedstawioną w pracy *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)*, „Tekstualia” 2015, nr 4. Na temat koncepcji *storyworld* w badaniach narratologów transmedialnych zob. m.in. *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, red. M.-L. Ryan, University of Nebraska Press, Lincoln – Lincoln, 2004 oraz *Storyworlds Across Media*, dz. cyt.
- <sup>28</sup> Zob. m.in. M. Davies, *Designing Character-Based Console Games*, Charles River Media, Hingham 2007, s. 73; J. T. Sebastian, T. J. Welsh, *Shades of Dante: Virtual Bodies in Dante’s Inferno*, w: *Digital Gaming: Re-imagines the Middle Ages*, red. D. T. Kline, Routledge, New York 2014, s. 169; S. Rogers, *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*, John Wiley & Sons, Chichester 2014, s. 196.
- <sup>29</sup> Więcej na temat scen przerywnikowych zob. J. Sikorska, *Cut scenes, czyli film w grze. Wykorzystanie parametrów filmowego montażu w scenach przerywnikowych*, w: *Dyskursy gier wideo*, red. K. M. Maj, M. Kłosiński, Ośrodek Badawczy Facta Ficta, Kraków 2019.
- <sup>30</sup> W. Szklowski, *Sztuka jako chwyt*, w: *Teoria badań literackich za granicą. Antologia*, t. 2, cz. 3, red. S. Skwarczyńska, tłum. R. Łużny, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1986, s. 17-18.
- <sup>31</sup> E. Aarseth, dz. cyt., s. 159.
- <sup>32</sup> Sformułowanie „czas rzeczywisty” jest używane w stosunku do gier wideo, w których realny upływ czasu umożliwia osiągnięcie postępów w grze. J. P. Zagal, M. Mateas, *Time in Video Games: A Survey and Analysis*, „Simulation Gaming” 2010, t. 41, nr 6, s. 5.
- <sup>33</sup> Odpowiednio zaprojektowana przestrzeń, tj. taka, w której użytkownik może swobodnie nawigować, służy wzmocnieniu efektu zanurzania się w nią, czyli immersji. Termin „immersja” (dosłownie zanurzenie, z łac. *immergere, immersio*) rozpoznał się w dyskursie akademickim w latach 90. XX w. za sprawą prac Michaela Heima (zob. tegoż, *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, New York – Oxford 1993 oraz *Virtual Realism*, Oxford University Press, New York – Oxford 1998), Janet Horowitz Murray (*Hamlet on the Holodeck*, dz. cyt.) i Marie-Laure Ryan (*Narrative as Virtual Reality*, dz. cyt.). O immersji jako czynnika definiującym poetykę gier wideo na gruncie polskim pisali między innymi: Piotr Sitarski (*Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Rabid, Kraków 2002), Katarzyna Prajzner (*Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kultu-*

rze współczesnej, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2009) oraz Piotr Kubiński (*Gry wideo*, dz. cyt.).

<sup>34</sup> E. Aarseth, dz. cyt., s. 159.

<sup>35</sup> Niektórzy badacze wyrażają przekonanie, że możliwość współkreowania przestrzeni przez użytkownika świadczy o tym, iż staje się on współautorem gier wideo (zob. m.in. T. Berg, A. Dunne, B. Swayer, *Game Developer's Marketplace*, Coriolis Group Books, New York 1998, s. 112; R. A. Brookey, *Hollywood Gamers: Digital Convergence in the Film and Video Game Industries*, Indiana University Press, Indiana 2010, s. 57). Należy jednak zauważyć, że zakres modyfikowania przestrzeni zawsze ustalają designerzy gier – zatem swoboda w przetwarzaniu poszczególnych aspektów przestrzeni jest pozorna.

<sup>36</sup> E. Szczęsna, *O myśleniu narracyjnym i jego cyfrowej reprezentacji*, w: *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. K. Kaczmarczyk, Universitas, Kraków 2017, s. 254-255.

<sup>37</sup> Aarseth określa terminem „epifanie” (*epiphanies*) satysfakcję, którą odczuwa gracz, realizując cele gry podczas gameplaya. E. Aarseth, *Aporia and Epiphany in Doom and*

*The Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art*, w: *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, red. M.-L. Ryan, Indiana University Press, Indiana 1999, s. 37.

<sup>38</sup> „Efekt rzeczywistości” (*l'effet de réel*) jest tutaj rozumiany w znaczeniu, które zaproponował Roland Barthes w artykule *Efekt rzeczywistości*, tłum. M. P. Markowski, „Teksty Drugie” 2012, nr 4, s. 122..

<sup>39</sup> J. Newman, dz. cyt., s. 118.

<sup>40</sup> W grach wideo charakteryzujących się narracją linearną zdarzenia rozgrywające się w przestrzeni następują w schemacie założonym przez twórców gry, a gracz nie ma wpływu na ich kształt i przebieg. T. Heussner, T. K. Finley, J. Brandes Hepler, A. Lemay, *The Game Narrative Toolbox*, Routledge, New York – London 2015, s. 107-108.

<sup>41</sup> E. Aarseth, *Allegories of Spaces*, dz. cyt., s. 164.

<sup>42</sup> D. Bordwell, J. Staiger, K. Thompson, *Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*, Routledge, New York 1985, s. 59.

<sup>43</sup> M. Nitsche, dz. cyt., s. 79.

## Joanna Sikorska

Adiunkt w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych na Wydziale Filologii Polskiej i Klasycznej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Do jej zainteresowań badawczych należą szeroko rozumiane związki między grami wideo oraz filmem, w szczególności sposoby wykorzystywania i reinterpretowania poetyk filmowych w grach cyfrowych. Autorka artykułów z zakresu filmoznawstwa i groznawstwa publikowanych m.in. na łamach „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication”, „Forum Poetyki” oraz „Perspektyw Ponowoczesności”.

## Bibliografia

- Aarseth, E.** (1999). *Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art*. W: M.-L. Ryan (red.), *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory* (ss. 31-41). Indiana: Indiana University Press.
- Aarseth, E.** (2001). *Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games*. W: M. Eskelinen, R. Koskimaa (red.), *Cybertext Yearbook 2000* (ss. 152-171). Jyväskylä: University of Jyväskylä.
- Ash, J.** (2014). *Video Games*. W: P. C. Adams, J. Craine, J. Dittmer (red.), *The Ashgate Research Companion to Media Geography* (ss. 119-121). Surrey – Burlington: Ashgate.
- Barthes, R.** (2012). *Efekt rzeczywistości* (tłum. M. P. Markowski). *Teksty Drugie*, 4, ss. 119-126.

- Berg, T., Dunne, A., Swayer, B.** (1998). *Game Developer's Marketplace*. New York: Coriolis Group Books.
- Bolter, J. D., Grusin, R.** (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press.
- Bordwell, D., Staiger, J., Thompson, K.** (1985). *Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*. New York: Routledge.
- Brogowski, L.** (1993). Struktura konkretności i miejsca niedookreślenia u Ingardena. *Teksty Drugie*, 3, ss. 63-80.
- Brookey, R.** (2010). *Hollywood Gamers: Digital Convergence in the Film and Video Game Industries*. Indiana: Indiana University Press.
- Calleja, G.** (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge: The MIT Press.
- Davies, M.** (2007). *Designing Character-based Console Games*. Hingham: Charles River Media.
- Heim, M.** (1993). *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York – Oxford: Oxford University Press.
- Heim, M.** (1998). *Virtual Realism*. New York – Oxford: Oxford University Press.
- Heussner, T., Finley, T. K., Brandes Hepler, J., Lemay, A.** (2015). *The Game Narrative Toolbox*. New York – London: Routledge.
- Ippa, N., Borst, T.** (2007). *Story and Simulations for Serious Games: Tales from the Trenches*. Burlington – Oxford: Focal Press.
- Jones, S. E.** (2008). *The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies*. New York – London: Routledge.
- Juul, J.** (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.
- Kmita, J.** (1982). *O kulturze symbolicznej*. Warszawa: Centralny Ośrodek Metodyki Upowszechniania Kultury.
- Kubiński, P.** (2015). Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światopowieści (storyworld). *Tekstualia*, 4, ss. 23-36.
- Kubiński, P.** (2016). *Gry wideo. Zarys poetyki*. Kraków: Universitas.
- Manovich, L.** (2006). *Język nowych mediów* (tłum. P. Cypriański). Warszawa: Łośgraf.
- Merrick, K. E.** (2016). *Computational Models of Motivation for Game-Playing Agents*. Canberra: Springer.
- Mittel, J.** (2014). Strategies of Storytelling on Transmedia Television. W: M.-L. Ryan, J.-N. Thon (red.), *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology* (ss. 253-277). Lincoln – London: University of Nebraska Press.
- Murray, J. H.** (1998). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The Free Press.
- Newman, J.** (2004). *Videogames*. London – New York: Routledge.
- Pitrus, A.** (2010). Narracja w deszczu. O „Heavy Rain”, przełomowej grze studia Quantic Dream. *Kwartalnik Filmowy*, 71-72, ss. 281-290.
- Pitrus, A.** (2012). Miejsca zabawy. O przedstawieniach przestrzeni w grach wideo. W: A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej* (ss. 19-28). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Prajzner, K.** (2009). *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Purchase, R.** (2008). *Heavy Rain is „interactive drama” – Sony*. Eurogamer.net. <https://www.eurogamer.net/articles/heavy-rain-is-interactive-drama-sony>
- Rogers, S.** (2014). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. Chichester: John Wiley & Sons.
- Ryan M.-L., Thon J.-N.** (2014). *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln – London: University of Nebraska Press.
- Ryan, M.-L.** (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore – London: The Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M.-L.** (2004). *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln – London: University of Nebraska Press.
- Sebastian, J. T., Welsh, T. J.** (2014). Shades of Dante: Virtual Bodies in Dante's Inferno. W: D. T. Kline (red.), *Digital Gaming: Re-imagines the Middle Ages* (ss. 162-174). New York: Routledge.
- Sikorska, J.** (2018). Poetyka grozy. Wykorzystanie konwencji gatunkowej horroru w grach cyfrowych. *Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communications*, 23 (32), ss. 185-196.

- Sikorska, J.** (2019). Cut scenes, czyli film w grze. Wykorzystanie parametrów filmowego montażu w scenach przerywnikowych. W: K. M. Maj, M. Kłosiński (red.), *Dyskursy gier wideo* (ss. 125-144). Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta.
- Sitarski, P.** (2002). *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*. Kraków: Rabid.
- Szczęsna, E.** (2014). U podstaw tekstu i dyskursu. Znak digitalny – specyfika i struktura. *Teksty Drugie*, 3, ss. 67-85.
- Szczęsna, E.** (2015). Semiotyczne aspekty przekazu digitalnego. U podstaw literatury cyfrowej. *Przestrzenie Teorii*, 24, ss. 49-72.
- Szczęsna, E.** (2017). O myśleniu narracyjnym i jego cyfrowej reprezentacji. W: K. Kaczmarczyk (red.), *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania* (ss. 253-282). Kraków: Universitas.
- Szklowski, W.** (1986). Sztuka jako chwyt. W: S. Skwarczyńska (red.), *Teoria badań literackich za granicą. Antologia* (t. 2, cz. 4, ss. 10-28). Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Wolf, M. P. J.** (2001). Narrative in the Video Game. W: M. P. J. Wolf (red.), *The Medium of the Video Game* (ss. 72-110). Austin: University of Texas Press.
- Zagal, J. P., Mateas M.** (2010). Time in Video Games: A Survey and Analysis. *Simulation Gaming*, 41 (6), ss. 2-27.

**Keywords:**

video games;  
semifilmic space;  
digital space

**Abstract**

Joanna Sikorska

**Semi-filmic Spaces. The Simulation of Cinematographic Spaces in Video Games**

The paper aims to outline features of the semi-filmic space in video games. The term “semi-filmic space” refers to digital spaces which mediate cinematic spaces in video games. The first part of the paper offers a brief introduction concerning multifarious interrelations between film and video game spaces. The author focuses on the way in which players function in digital environments. She explores the issue of navigating in and modifying video game spaces and characterizes various playing mechanisms and structures. The second part of the paper is devoted to the rules which form semi-filmic spaces. The author also presents a typology of digital spaces proposed by Espen Aarseth and indicates how video game designers create multifarious semi-filmic spaces.