

Narracja w deszczu

O *Heavy Rain*, przełomowej grze studia Quantic Dream

ANDRZEJ PITRUS

W tak zwanych *game studies* zwyczajowo wyróżnia się dwie podstawowe tradycje: narratologiczną i ludologiczną. Dla autorów reprezentujących pierwszą opcję gra wideo jest rodzajem „spacjalnej opowieści”. Zadaniem gracza jest tu wypełnianie pustych przestrzeni swoimi działaniami, co sprawia, że stają się one znaczące¹. Dla przedstawicieli drugiego punktu widzenia gry nie są narracjami w tradycyjnym rozumieniu, lecz symulacjami i przyjemność obcowania z nimi wynika ze swoistej aktywności gracza. Pogląd taki znajdziemy między innymi w tekście Gonzalo Frasca². Klasykiem takiego myślenia o grach jest dziś natomiast Espen Aarseth – autor książki *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*³ i wczesnych koncepcji związanych z nielinearnymi formami przekazu. Teoria hipertekstu, do której nawiązywał, była silnie związana z postmodernizmem. Landow i Bolter stworzyli paralelę między hipertekstem a postmodernistyczną teorią literatury, odwołując się często do Derridy i Barthes’a. Aarseth sięgnął po język fizyki i matematyki, wprowadzając pojęcie dyskursu ergodycznego, czyli takiego, który może się realizować tylko przy wyraźnym wkładzie pracy czytelnika. „Ergodyczny” to coś więcej niż tylko nielinearny: *Literatura ergodyczna wymaga nie-trivialnego wysiłku i dopiero on pozwala czytelnikowi przechodzić przez tekst. Jeśli literatura ergodyczna ma stanowić jakąś sensowną ideę, musi także istnieć literatura nieergodyczna, w której podążanie za tekstem jest wysiłkiem trywialnym, który nie obarcza czytelnika żadną ekstraneomatyczną odpowiedzialnością, poza (na przykład) ruchem gałki ocznej i równomiernym lub przypadkowym przewracaniem stron*⁴.

Dla autora książki nadrzędnym pojęciem jest cybertekst: *Pojęcie cybertekstu skupia się na mechanicznej organizacji tekstu, przyjmując, że złożoność medium, w jakim się on przejawia, jest integralną częścią literackiego procesu. Cybertekst koncentruje również uwagę na odbiorcy, albo użytkowniku tekstu, jako figurze jeszcze bardziej zintegrowanej z procesem, niż zakładali to teoretycy odbioru dzieła. Dla nich działalność czytelnika rozgrywa się całkowicie w jego głowie. Tymczasem użytkownik cybertekstu jest aktywny także w sensie ekstraneomatycznym. Podczas cybertekstowego procesu użytkownik realizuje pewną semiotyczną sekwencję. Ten oparty na wyborze kierunek jest konstrukcją w sensie wręcz fizycznym, której nie wyjaśniają żadne ze znanych do tej pory koncepcji „lektury”*⁵.

Spór między zwolennikami dwóch opcji badawczych nie został do tej pory rozstrzygnięty. I wydaje się, że w istocie nie należy tego oczekiwać, bo obydwie strony konfliktu przedstawiają mocne argumenty. A dostarczają ich sami twórcy gier – będący, zgodnie z koncepcją Aarsetha, jednym z ważnych przykładów cybertekstu. Najważniejszym wręcz – jeśli przyjmiemy kryteria ekonomiczne. Rynek gier jest

bowiem najbardziej dynamicznie rozwijającą się gałęzią przemysłu rozrywkowego.

Wraz z rozwojem technologii i pojawieniem się na rynku konsol do gier nowej generacji w grach zaczęto wykorzystywać coraz to nowsze technologie – np. związane z obszarem sztucznej inteligencji – które pozwoliły rozbudowywać światy przedstawione gier, tak że rozgrywka może dziś trwać nawet kilkadziesiąt godzin ⁶. Szczególne możliwości daje tu konsola PlayStation 3 firmy Sony, która w sensie technicznym jest ośmiordzeniowym ⁷ superkomputerem predestynowanym do zadań szczególnie potrzebnych w grach. Doskonale radzi sobie ona z renderowaną na żywo grafiką wyświetlaną w jakości HD ⁸, a także z dużą ilością danych. Konsole siódmej generacji (PS3, XBOX 360 i Nintendo Wii) pozwoliły na rozwój tak zwanych gier sandboxowych ⁹, czyli pozbawionych narzuconej interaktantowi linearnej rozgrywki lub przynajmniej pozwalających realizować alternatywne scenariusze niejako obok tego, który został zaproponowany przez twórców software'u. Gry tego rodzaju pojawiły się na rynku już w połowie lat 80., jednak najdoskonalsze powstały w ciągu kilku ostatnich lat.

Gry typu *sandbox* nie zawładnęły światem interaktywnej rozrywki. Choć cieszą się dużą popularnością – gra *GTA 4* została do tej pory sprzedana w ponad piętnastu milionach egzemplarzy, a wpływy wyniosły ponad czterysta milionów dolarów w pierwszym tygodniu, przy budżecie przekraczającym sto milionów – na rynku coraz częściej pojawiają się propozycje linearne, zbliżające się do idei interaktywnego filmu.

Sama idea nie jest całkiem nowa. Pojawiła się ona już w połowie lat 90., kiedy na rynek wprowadzono kilka „interaktywnych filmów”, będących w istocie grami, w których w roli awatarów występowali żywi aktorzy. Rozgrywka polegała na nieustannym „przemontowywaniu” materiału filmowego, który przybierał coraz to inny kształt w zależności od decyzji i sprawności gracza. Jedną z najpopularniejszych produkcji była wtedy *Phantasmagoria* studia Sierra On-Line udostępniona na siedmiu płytach CD. Takie – *stricte* filmowe – podejście stwarzało wiele ograniczeń. Rozgrywka sprowadzała się bowiem do oglądania sekwencji ujęć, których nie można było modyfikować poniżej poziomu pojedynczego kadru. Dlatego też bardziej satysfakcjonujące produkcje musiały zaczekać na rozwój technologii, które pozwoliłyby zrealizować interaktywny film z pominięciem bezpośredniego udziału kamery ¹⁰ – wyłącznie w oparciu o projekty 3D i silnik gry.

Prawdziwym przełomem na tym obszarze jest zapewne *Heavy Rain*. Gra ta była najbardziej oczekiwaną premierą ostatnich lat. I choć nie zadowoli wszystkich graczy, z pewnością zostanie uznana za zjawisko wyjątkowe, być może dające początek nowej tendencji w interaktywnej rozrywce. Będzie także wyzwaniem dla teoretyków, bo jej charakter w pewnym sensie pozwala pogodzić zwolenników narratologii i ludologii.

Gra była reklamowana jako rozwinięcie wcześniejszej produkcji Quantic Dream zatytułowanej *Fahrenheit* ¹¹. W istocie pewne podobieństwa są zauważalne, ale *Heavy Rain* jeszcze bardziej redukuje elementy typowe dla gry, zastępując je rodzajem „ergodycznego filmu”.

Całość składa się z kilkadziesiątu scen, w których gracz przejmuje kontrolę nad czterema bohaterami. Wszyscy są związani z postacią „zabójcy z origami”. Pierwsze sceny, stanowiące wprowadzenie w fabułę, a także tzw. tutorial ¹² ukazują codzienność Ethana Marsa – architekta, który – jak się wkrótce okazuje – przeżyje

osobistą tragedię. W wypadku straci syna, rozpadnie się jego związek, a drugi syn zostanie porwany przez mordercę. Ethan stanie się uczestnikiem okrutnej gry, w którą wciągnie go zabójca. By ratować syna, będzie musiał wykonać kilka zadań, a jeśli nie podoła wyzwaniom, chłopiec zginie. Pozostali bohaterowie także tropią mordercę. Są to: Norman Jayden – agent FBI zajmujący się tworzeniem portretów psychologicznych przestępców, Scott Shelby – prywatny detektyw oraz Madison Paige – dziennikarka cierpiąca na bezsenność.

Rola gracza polega na sterowaniu postaciami. Progresja jest jednak osiągnięta w nieco inny sposób niż w większości gier. Bez udziału gracza nie odbywa się niemal nic. Postaci mogą wchodzić w interakcje z wybranymi przedmiotami – tylko jednak wtedy, gdy zostanie uruchomiona sekwencja określonych działań (naciskanie przycisków i dźwigni, ale także potrząsanie kontrolerem bezprzewodowym). Niektóre z nich są opcjonalne, inne muszą zostać zrealizowane, aby można było przejść do kolejnego etapu. Fabuła jest linearna, ale jednocześnie do pewnego stopnia wariantowa – od podjętych decyzji, ale także sprawności manualnej i refleksu gracza zależy przebieg wydarzeń, a w konsekwencji także zakończenie tego „interaktywnego dramatu”, jak chcą nazywać swoje dzieło twórcy z Quantic Dream.

Ukształtowanie „narracji” w grze *Heavy Rain* odróżnia ją od większości realizacji interaktywnych. Najczęściej mamy do czynienia z sytuacją, w której gracz kontroluje jedną postać. Zdarza się oczywiście inaczej, ale niemal zawsze to bohater jest najistotniejszym elementem rozgrywki. Tak było np. w *Fahrenheit* – poprzedniej produkcji francuskiego studia. Perspektywa zmieniała się, ale niewykonanie zadania sprawiało, iż dana sekwencja zaczynała się od początku. Niewprawy gracz mógł więc „utknąć” w pewnym momencie bez możliwości dalszej rozgrywki. W *Heavy Rain* jest inaczej. Bohaterowie nie są nieśmiertelni, ale – nawet w wypadku niepowodzenia na którymś z etapów – gra nie kończy się. Przybiera jedynie inny charakter, poszczególne sekwencje są więc zasadniczo rozgrywane jednokrotnie. Oczywiście jeśli jesteśmy niezadowoleni z przebiegu wydarzeń, możemy uruchomić je ponownie, by jeszcze raz spróbować wpłynąć na losy bohaterów.

To bardzo istotna zmiana. Wprowadza ona bowiem nieco inny rodzaj przyjemności, która zyskuje tu wymiar hybrydowy. W klasycznej grze wynika ona z możliwości symulacji i samej interakcji. W *Heavy Rain* zostaje uzupełniona o przyjemność narracyjną, podobną do tej, jaką uzyskuje widz w kinie. Różnica polega na tym, że „film” jest reżyserowany przez gracza¹³ i może przybierać każdorazowo nieco inny charakter. W sposób wyraźny nacisk został tu położony na opowiadanie, a nie poszczególne postaci. Nie sposób wyróżnić głównego bohatera – wszyscy muszą być równoważni; rozpoczynając rozgrywkę, nie wiemy bowiem, który z nich poradzi sobie najlepiej. Jednocześnie nie została zanegowana przyjemność wskazywana jako podstawowa przez ludologów. *Heavy Rain* dostarcza bowiem także satysfakcji, jeśli chodzi o symulację. Gracz bowiem musi być cały czas aktywny. Nie tylko po to, by poruszać postacią i unikać niebezpieczeństw, ale także by „wykonywać” banalne czynności, często niemające istotnego wpływu na wydarzenia związane ze śledztwem. I tak na przykład bohaterowie mogą zaspokajać pragnienie, kąpać się, a nawet korzystać z toalety. Działania tego rodzaju nie są nieodzowne z uwagi na główny wątek fabularny i w większości wypadków nie występują w grach. Wzmacniają one jednak poczucie immersji i są wywie-

dzione wprost z gier o typowo symulacyjnym charakterze¹⁴.

Heavy Rain jest więc pewnym wyzwaniem. Zgodnie z klasycznym rozumieniem narracji do jej zaistnienia potrzebne są powiązane ze sobą wydarzenia. Tego typu myślenie wywodzi się z propozycji Arystotelesa i jest przywoływane przez wielu autorów, w tym np. Ricka Altmana¹⁵. Jednocześnie autor ten wskazuje na konieczność nowego podejścia do narracji. Miałoby ono uwzględnić procesualny charakter problemu. Badacz proponuje wprowadzenie terminu *following*, mającego zastąpić określenie *point of view*. Zdaniem Altmana nie każda narracja definiuje punkt widzenia, każda natomiast podąża za czymś lub za kimś – najczęściej za bohaterem. Prostsze narracje skupiają się na pojedynczej postaci, bardziej złożone konfrontują więcej wątków, określanych mianem *following units*¹⁶. Badanie narracji polega w tym wypadku na rozpoznaniu tak zwanych modulacji, czyli przejść od jednej jednostki do innej. Mogą one przybierać trzy podstawowe formy. Pierwsza z nich polega na wprowadzeniu nowej postaci do znanej już przestrzeni diegetycznej. Ten najprostszy wariant został nazwany modulacją metonimiczną – z uwagi na przyległość i bezpośrednią zależność bohaterów, wokół których zostały zbudowane poszczególne jednostki. Modulacja metaforyczna nie wymaga istnienia postaci we wspólnej przestrzeni diegetycznej – najczęściej występuje ona w wypadku, kiedy równolegle są rozgrywane dwa wątki, połączone jedynie na płaszczyźnie konceptualnej. Ostatni typ, określony przez Altmana jako modulacja hiperboliczna, nie wymaga żadnych związków – poszczególne jednostki są całkowicie niezależne i nie warunkują nawzajem swojej czytelności ani także spójności tekstu.

Czytelnik (odbiorca), spotykając się z tekstem, tworzy rodzaj *wzorca podążania za narracją*¹⁷, który ma przebieg linearny. Dokonuje jednak w tym samym czasie „mapowania” tekstu związanego bezpośrednio z tworzeniem znaczenia, które nie jest do końca predefiniowane i może zostać zrekonstruowane w różny sposób. Mapowanie wymaga ciągłego przemieszczania się między teraźniejszością i przeszłością. Rekonstruowania tego, co było, w kontekście tego, co jest.

Propozycja Altmana w ciekawy sposób koresponduje z *Heavy Rain*. Autor *A Theory of Narrative*, pisząc swoją książkę, nie miał na uwadze cybertekstów. Przykładów dostarczyła mu klasyczna literatura. Ale dzieło Quantic Dream i Davida Cage’a w sposób oryginalny i nowatorski mierzy się kategoriami pozwalającymi opisywać „klasyczne” teksty, w których aktywność czytelnika nie ma charakteru ergodycznego.

Używając terminologii Altmana, narracja w *Heavy Rain* jest zogniskowana wieloobiektoowo (*multiple-focus*). Zastosowane modulacje mają tu charakter metonimiczny lub metaforyczny. Bohaterowie spotykają się czasem w przestrzeni diegetycznej i spotkanie to jest impulsem do podejmowania wspólnych zadań. Kiedy indziej zaś przypisane im wątki rozgrywają się równolegle, a spotkanie następuje później – w momencie kiedy gracz wie, co łączy poszczególnych bohaterów (w tym wypadku jest to rozwiązywanie jednej zagadki, choć różne są motywacje i sposoby działania bohaterów).

Innowacyjność *Heavy Rain* polega na tym, że odbiorca tekstu jest jednocześnie jego wytwórcą. Podążanie za narracją ma więc zdecydowanie odmienny charakter – gracz nieustannie aktualizuje bowiem pewne działania. Jedne z nich po to, by dokonać progresji w obrębie głównego wątku, inne, by dokonać pewnego uwiarygodnienia bohaterów. Gracz dość szybko, choć nie od razu, orientuje się, co będzie



celem rozgrywki. Bohaterowie chcą schwycić mordercę, a jednocześnie zapobiec śmierci syna Ethana. Jednocześnie twórcy zadbali o to, by postaci były możliwie złożone i wiarygodne psychologicznie. To właśnie dlatego w dwóch pierwszych sekwencjach pojawiają się wątki służące wyłącznie charakterystyce bohatera. W pierwszej oddaje się on codziennym czynnościom (praca, przygotowywanie posiłku, zabawa z synami), w drugiej – dochodzi do wypadku, w którym ginie jeden z chłopców. Sekwencje te są interaktywne, ale jednocześnie muszą zakończyć się w określony sposób – niezależnie od działań gracza syn Ethana wpada pod samochód. Nie mamy tu więc do czynienia z typową „misją”, w której przed graczem zostaje postawione wyzwanie, które może on wykonać lub nie. Miast tego otrzymujemy narrację, za którą – zgodnie z postulatem Altmana – podążamy, ale jednocześnie popychamy do przodu. Bez aktywności gracza nie następuje bowiem progresja.

Konstrukcja *Heavy Rain* sprawia, że gracz nieustannie się uczy. Sekwencje działań wykonywanych przy pomocy kontrolera powtarzają się i realizowane po raz kolejny przychodzą coraz łatwiej. Uczymy się także na innym poziomie, bohaterowie otrzymują bowiem wskazówki pozwalające wykonywać kolejne zadania. Jednocześnie bardziej doświadczony użytkownik może pominąć działania mające dostarczyć informacji potrzebnych w większym stopniu początkującym. Dotyczy to na przykład sytuacji, w której Ethan wyjmując z pudełka kolejne figurki origami podrzucane przez zabójcę, wyznaczającego mu kolejne zadania przynoszące nadzieję na odzyskanie syna. Dla obserwatora z boku te nietypowe listy mają znaczenie informacyjne. Gracz, znający już cel i charakter tekstu, może je pominąć, tworząc coraz bardziej enigmatyczny – dla postronnego obserwatora – tekst. Mapowanie odbywa się tu więc na kilku poziomach. Pierwsza rozgrywka opiera się na aktywnym poszukiwaniu śladów i łączeniu aktualnych działań z informacjami z przeszłości, natomiast kolejne mogą się opierać na danych zaczerpniętych z poprzednich sesji.

Oczywiście w pewnym sensie w podobnej sytuacji znajduje się widz oglądający wielokrotnie film lub czytający znaną mu już wcześniej książkę. Ewentualna eliminacja poszczególnych elementów tekstu wiąże się jednak jedynie ze zmniejszeniem uwagi (np. pominięciem mniej interesującego opisu przez studenta czytającego lekturę przed egzaminem). W tekście, jakim jest *Heavy Rain*, prowadzi to do faktycznej dekonstrukcji, a nawet destrukcji przekazu. Ergodyczność gry studia Quantic Dream jest niewątpliwa, ale jednocześnie do pewnego stopnia limitowana. Wybory, jakich dokonuje gracz, są na poszczególnych etapach dość ograniczone. Twórcy, skupiając się na emocjonującej fabule, zrezygnowali z klasycznej formuły sandboxowej, pozwalającej – w najbardziej skrajnych realizacjach – wręcz sabotować linearną narrację, prawie zawsze obecną jako najbardziej „optymalny” wariant rozgrywki.

Bardzo ważnym wątkiem współczesnej refleksji narratologicznej jest kwestia rozumienia tekstu. W filmoznawstwie najwięcej uwagi problemowi temu poświęcają badacze inspirowani kognitywizmem: David Bordwell¹⁸, Edward Branigan¹⁹, a na gruncie polskim – Jacek Ostaszewski.

Autor *Rozumienia opowiadania filmowego*²⁰ w dużej mierze akceptuje poglądy Bordwella, wykorzystującego z kolei pewne tropy Ricoeurowskiej hermeneutyki. Amerykański badacz dokonuje podstawowego rozróżnienia między rozumieniem a interpretacją i postrzega film jako formę symboliczną, w której poziom znaczeń czysto referencyjnych stanowi podstawę budowania własnych interpretacji – za-

leżnych od wielu czynników, niekoniecznie wynikających z samego tekstu. W wariancie zaproponowanym przez polskiego teoretyka schemat odbioru filmu wygląda następująco: *Proponuję, by generalnie akceptując propozycję Bordwella, pójść dalej i w myśl założeń konstrukcjonistycznych rozpatrywać odbiór filmu jako składający się z trzech faz (czy poziomów), z których dwa są obligatoryjne, a jeden fakultatywny. Pierwszą fazą odbioru filmu jest interpretacja percepcyjna, polegająca na ustaleniu i przyjęciu pewnej wykładni dla percypowanych danych sensorycznych. Jej wynikiem są sądy percepcyjne dotyczące rozpoznawania stanów rzeczy (na przykład przedmiotów, postaci i miejsc) i zdarzeń (np. poszczególnych działań postaci) oraz traktowania ich np. w kategoriach tożsamości i podobieństwa. Drugą fazą jest rozumienie, które sprowadza się do pojęciowego opracowania percepcyjnie zinterpretowanej formy filmowej – a więc do konceptualizacyjnego uchwycenia tematu filmu i jego realizacji w postaci fabuły. Na tym etapie dokonuje się także ustalenie koherencji struktury fabularnej filmu czy też, szerzej rzecz ujmując, koherencji formy filmowej. Trzecią fazą odbioru, która może, ale nie musi nastąpić, jest interpretacja abstrakcyjna zmierzająca do wykrycia możliwie wielu kontekstów i odniesień znaczeniowych filmu i w związku z tym w większym stopniu operująca na bardziej abstrakcyjnym poziomie (np. konstruktów pojęciowych w rodzaju gatunku, stylu, koncepcji strategii autorskiej itp.). Fakultatywność interpretacji abstrakcyjnej wynika stąd, że o ile rozumienie polega na stawianiu pytań i udzielaniu odpowiedzi, których domaga się tekst filmowy, o tyle interpretacja abstrakcyjna w wielu wypadkach polega na rozpatrywaniu pytań, których tekst w ogóle nie zakłada bądź też nie stawia ich wprost*²¹.

Jeśli zgodzimy się, że *Heavy Rain* jest rodzajem parafilmsowego tekstu, ale jednocześnie może być zakwalifikowany jako gra przygodowa, należy zauważyć, że wyzwania, jakie stawia on odbiorcy/graczowi, są całkiem spore. Odczytując w radykalny sposób propozycje kognitywistów, możemy przyjąć, że film istnieje w kształcie, w jakim jest rekonstruowany przez widza. Niemal każdy odbiorca odczyta dane dzieło w nieco inny sposób – czasem odczytania te będą od siebie bardzo odległe, w zależności np. od poziomu wykształcenia czy też kompetencji kulturowej. W sensie czysto materialnym będziemy mieli jednak do czynienia z powtarzalnym fenomenem, niezmiennym podczas kolejnych aktualizacji.

Każdy „tekst” generowany przez grę jest natomiast wyjątkowy – już choćby z uwagi na możliwości samodzielnego manipulowania przestrzenią, dostępne w wielu realizacjach interaktywnych, a także sterowania postacią, prędkością przemieszczania się, a nawet zmieniania wyglądu awatarów²². *Heavy Rain* także na tym obszarze wydaje się propozycją nową i oryginalną. Zwykle bowiem schemat zaproponowany przez Jacka Ostaszewskiego powinien zostać – jeśli chcemy zastrasować go do opisu gier – znacznie zredukowany.

Gry przygodowe²³ stawiają bowiem przede wszystkim na aktywność percepcyjną i motoryczną. Wiele – choć nie wszystkie – wymaga refleksu, a nawet pewnej sprawności ruchowej. W świecie interaktywnej rozrywki bardzo czytelne są np. klasy bohaterów: gracz ma zadanie utożsamić się z postacią, która jest skonfrontowana z antagonistami oraz tzw. bossami²⁴. Umowność podkreśla sceneria najczęściej przejmowana z popularnych gatunków filmowych: filmu wojennego, science fiction, horroru czy nawet westernu. Zadania, a tym samym „narracje” oferowane użytkownikowi mają niejako piętrowy charakter. Cel bywa zdefiniowany,

ale najważniejsze jest „tu i teraz”, czyli działania podejmowane w czasie rzeczywistym na określonym poziomie – najczęściej między punktami, w których można dokonać zapisu stanu gry. Wynika to po części z faktu, że gracz najczęściej powraca do rozgrywki w ciągu kilku, a czasem nawet kilkudziesięciu sesji. W ograniczonym zakresie występuje druga faza odbioru – związana z rozumieniem. Gry dość rzadko mają „wymowę” podobną do filmów, coraz częściej jednak operują czytelnym stylem, pozwalającym doszukiwać się w nich zindywidualizowanych form, o których pisał Jacek Ostaszewski.

Heavy Rain nie tylko w pełni pozwala na aktualizację wspomnianych faz. Jest to także realizacja, która pozwala dokonać interpretacji abstrakcyjnej. Ambicją twórców *Heavy Rain* było bowiem stworzenie gry, w której znaczenie będą miały emocje empatyczne, zwykle nieobecne w takich produkcjach, a nawet jak chcą niektórzy ich krytycy, poddawane stłumieniu²⁵. Innymi słowy – występują tu treści pozwalające skonstruować „wymowę”, a nawet dokonać daleko idących uogólnień. Twórcy sięgnęli tu po rozwiązania znane z kina, odwołując się przede wszystkim do szeroko rozumianej tradycji kina czarnego. Choć akcja rozgrywa się w 2011 r., a jeden z bohaterów wykorzystuje technologie mogące kojarzyć się ze światem cyberpunku, postaci bez wątpienia przywołują tradycję *noir*. W zasadzie wszyscy są naznaczeni traumatycznym doświadczeniem z przeszłości, ich działania często wydają się skazane na niepowodzenie, świat gry jest mroczny, a wartości zachwiane.

Jacek Ostaszewski przywołuje trzy warunki, jakie muszą zaistnieć, by doszło do rozumienia narracji: celu, koherencji i wyjaśniania. W *Heavy Rain* wszystkie te obszary wydają się zdecydowanie bardziej złożone. Cel gry zostaje dość szybko zdefiniowany. W istocie podstawowe cele są dwa: odkrycie tożsamości zabójcy z origami oraz uratowanie życia porwanego chłopca. Pierwszy jest realizowany niezależnie od sprawności i woli gracza – zawsze dowiadujemy się, kto jest mordercą. Na tym poziomie gra powiela schemat występujący w kinie – fakty są ujawniane stopniowo, by pozwolić odbiorcy snuć domysły i uzyskiwać (lub nie) ich potwierdzenie. Drugi ma charakter wariantowy i do pewnego stopnia jest kontrolowany przez gracza. Jednak nie do końca.

Działania użytkownika gry mogą doprowadzić do różnych zakończeń. Wykonanie zadań, a także sprawność manualna w scenach, w których życie poszczególnych bohaterów jest zagrożone, kształtuje bieg wypadków i zależności między postaciami. Zawsze jednak zostaje zachowana koherencja wynikająca z narracyjnego algorytmu gry. Gracz nie ma więc możliwości podejmowania działań subwersywnych, czy innymi słowy, sabotowania narracyjnej spójności opowieści. Jeśli postać zginie – świat przedstawiony „reaguje” na ten fakt, a inicjatywę przejmuje ktoś inny. W wariacie, w którym zabójca ginie, za jego śmierć może odpowiadać agent Jayden. Kiedy indziej sprawiedliwość wymierza jedna z nieinteraktywnych postaci – matka jednego z zamordowanych chłopców. W pierwszym wypadku finał ma spektakularny charakter, a starcie bohaterów następuje na zawieszony wysoko kładce, na której Jayden i morderca walczą wręcz. W drugim scena ma charakter kameralny i kojarzy się ze stylistyką kina czarnego – w tym wariacie kobieta zabija mordercę strzałem z pistoletu na opuszczonej ulicy w strugach deszczu.

Można więc powiedzieć, że o ile koherencja zostaje zachowana zawsze i jest niejako narzucona z góry, ostateczne wyjaśnienie i uspołnienie narracji zależy od gracza. I tu należy doszukiwać się prawdziwej innowacyjności *Heavy Rain*.

Wspomniane wcześniej gry sandboxowe pozwalały graczowi na samodzielne kształtowanie sjużetu. Najczęściej jednak było to związane z przynajmniej potencjalnym zagrożeniem dla spójności narracji. W *GTA 4* na przykład możemy tak kierować postacią, że „zadania” stawiane przez grę nie zostaną w ogóle wykonane. Rozgrywka zamieni się jednak w tym wypadku w bezcelową – i w konsekwencji na dłuższą metę nużącą – eksplorację Liberty City.

Gra zaprojektowana przez Davida Cage’a nie stwarza takich zagrożeń. Rozgrywka zawsze kończy się w sensowny sposób. Różna jest natomiast wymowa, a nawet nastrój całości. Jeden z wymienionych wcześniej badaczy filmowej narracji, Edward Branigan, wskazuje dwa sposoby percepcyjnej aktywności widza²⁶. Pierwszy z nich, określanym mianem „dół-góra” (*bottom-up*) jest związany z analizowaniem danych w krótkim czasie, drugi – „góra-dół” (*top-down*) – ma charakter nieliniowy i pozwala analizować i interpretować bodźce docierające w innym porządku niż ten, który narzuca sjużet. Rozumienie tekstu filmowego jest wypadkową obydwu sposobów percypowania. Podobnie jest wypadku *Heavy Rain* – zależność między obydwoma procesami jest jednak odmienna.

Gry wideo w sposób zdecydowany akcentują „tu i teraz”. Zaangażowanie percepcyjne – przede wszystkim typu „dół-góra” – jest bowiem powiązane z zaangażowaniem motorycznym i faktycznym działaniem podejmowanym przez gracza. W *Heavy Rain* walor ten występuje, ale zostaje niejako przesłonięty przez aktywność typu „góra-dół”, która ma tu zresztą inny charakter niż w wypadku filmu. Gracz nie tylko rekonstruuje i poddaje interpretacji fabułę gry, ale także kontroluje ją i kształtuje, nie mając przy tym pełnej świadomości, jakie konsekwencje fabularne i estetyczne będą miały jego wybory oraz ewentualne niepowodzenia. „Happy end” jest rodzajem nagrody za w pełni sprawne wykonanie wszystkich zadań, ale gracz może też podejmować bardziej złożone decyzje i na przykład w sposób świadomy uśmiercić wybraną postać. Założeniem twórców *Heavy Rain* jest, że gra nie zostanie porzucona po jednokrotnej rozgrywce. Wiadomo bowiem, że przebieg fabuły może być krańcowo odmienny od tego, jaki uzyskamy przy pierwszej próbie zmierzenia się z wyzwaniami stawianymi przez produkcję Quantic Dream. Proces „góra-dół” jest tu nie tylko związany z deszyfrowaniem narzuconych z góry rozwiązań, ale także dotyczy próby rozpoznania relacji przyczynowo-skutkowej między działaniami gracza a przygotowanymi przez autorów konsekwencjami na płaszczyźnie fabularnej. Co ciekawe, w trakcie rozgrywki nie otrzymujemy jasnych wskazań co do tego, jakie rozwiązania w skali mikro są najbardziej optymalne.

Przyjemność płynąca z obcowania ze światem *Heavy Rain* nie do końca przypomina tę, którą znamy z innych, nawet bardzo złożonych gier. Realizuje się bowiem ona w sferze budowania narracji. Gracz czerpie satysfakcję z rozwiązywania zagadki, a także sprawnego kierowania bohaterami, co ma doprowadzić do schwytania lub zabicia mordercy, a także uwolnienia porwanego chłopca. Być może równie ważna jest jednak przyjemność polegająca na „grze z narracją” i spekulowaniu na temat możliwych reakcji tekstu na nasze decyzje i działania. W ten sposób – być może po raz pierwszy w tak dużym zakresie – „widz” tego interaktywnego filmu staje się jednocześnie jego reżyserem.

ANDRZEJ PITRUS

- ¹ M. Fuller, H. Jenkins, *Nintendo and the New World Travel Writing: A Dialogue*, w: *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, red. S. G. Jones, Sage, London 1995.
- ² G. Frasca, *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*, w: *The Video Game Theory Reader*, red. M. J. P. Wolf, B. Perron, Routledge, London 2003.
- ³ E. Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1997.
- ⁴ Polski przekład dostępny jedynie w wersji elektronicznej: http://www.techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth_cybertekst.html, tłum. D. Sikora, M. Pisarski (dostęp: 12.11.2010)
- ⁵ Tamże.
- ⁶ Według pism branżowych w wydaną w 2009 r. grę „Dragon Age” można grać nawet ponad 80 godzin.
- ⁷ W istocie aktywnie wykorzystuje się siedem, ale to i tak sprawia, że wygrywa ona z komputerami PC używanymi w domach. Porównać ją można jedynie z urządzeniami profesjonalnymi, które z uwagi na wysoki koszt (powyżej 10 000 złotych za zbliżoną konfigurację) nie są wykorzystywane przez graczy.
- ⁸ Jest to obraz w rozdzielczości 720p. Zaledwie w kilku realizacjach, np. *Katamari Forever*, uzyskano tzw. rozdzielczość Full HD – 1080p.
- ⁹ Nazwa pochodzi od słowa „piaskownica”. Ale także od edytora stworzonego na potrzeby gry *FarCry* – realizującej w sposób niemal idealny postulat *sandbox game*.
- ¹⁰ W istocie w grach często występują aktorzy. Nie widać ich jednak na ekranie, gdzie zastępują ich awatary stworzone z tysięcy polygonów. Ich udział ogranicza się do realizacji scen w technice *motion capture*.
- ¹¹ Gra była przeznaczona na komputery PC oraz konsolę PlayStation 2. Walory grafiki były oczywiście niższe, ale stopień złożoności świata przedstawionego wyznaczał standardy.
- ¹² Segment gry mający na celu zaznajomienie gracza z działaniem interfejsu. W tym wypadku jest on zintegrowany z fabułą i nie może zostać pominięty, jeśli zaczynamy rozgrywkę od początku.
- ¹³ Można wyobrazić sobie sytuację, w której ktoś jest jedynie biernym obserwatorem i przygląda się jedynie filmowi realizowanemu przez kogoś innego. Miałem okazję oglądać w ten sposób *Heavy Rain* podczas zajęć ze studentami Europejskiej Akademii Gier Uniwersytetu Jagiellońskiego, z którymi analizowaliśmy narrację gry.
- ¹⁴ Przykładem takiej gry jest seria *Sims*, w której całkowicie wyeliminowano linearną progresję. Gracz ma za zadanie tworzenie wirtualnych postaci i relacji między nimi.
- ¹⁵ R. Altman, *A Theory of Narrative*, Columbia University Press, New York 2008.
- ¹⁶ Tamże, s. 21-27.
- ¹⁷ Zdaniem Altmana istnieją trzy podstawowe wzorce: *single-focus*, *dual-focus* oraz *multiple-focus*, zależne od tego, jak rozkłada się uwaga czytelnika/odbiorcy.
- ¹⁸ Przede wszystkim: D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Routledge, London – New York 1987. Problematyka ta pojawia się także w wielu innych pracach autora.
- ¹⁹ E. Branigan, *Narrative Comprehension and Film*, Routledge, London – New York 1992.
- ²⁰ J. Ostaszewski, *Rozumienie opowiadania filmowego*, Wydawnictwo UJ, Kraków 1999.
- ²¹ Tamże, s. 77.
- ²² W wielu współczesnych grach to sam gracz tworzy swój awatar, a liczba wariantów jest tak duża, że w praktyce można wręcz mówić o niepowtarzalności.
- ²³ Dotyczy to także wielu innych gatunków gier. Problem ten jednak wykracza poza ramy tego artykułu.
- ²⁴ W żargonie graczy, obecnym także w pismach branżowych, tym mianem określa się antagonistów pojawiającego się na przykład na zakończenie poziomu. Zwykle jest on np. większy, a zawsze znacznie trudniejszy do pokonania niż pozostali przeciwnicy.
- ²⁵ Przykładowe publikacje tego rodzaju: M. Gajewski, *Niebezpieczne gry komputerowe*, „Wychowawca” 2002, nr 1; I. Ulfik-Jaworska, *Komputerowi geniusze czy komputerowi mordercy? Oddziaływanie gier komputerowych na dzieci i młodzież*, w: *W poszukiwaniu sensu wychowania*, red. D. Ciszek, M. Urbańska, Tarnów 2006; I. Ulfik-Jaworska, *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?* „Wychowawca” 2002, nr 1.
- ²⁶ E. Branigan, dz. cyt., s. 37-38.