

ELEMENTY EMERSYJNE W GRACH OPARTYCH NA WYBORACH NA PRZYKŁADZIE ANALIZY “LIFE IS STRANGE”

Martyna Bakun

Abstrakt:

Gry wideo, jako teksty ergodyczne, stawiają przed swoimi odbiorcami szereg wykluczających się wariantów fabuły. Powyższa właściwość tego medium jest szczególnie istotna w kontekście gier opartych na decyzjach podejmowanych przez gracza. Swoboda wyboru własnej ścieżki fabularnej i jednego z wielu zakończeń często stanowi oś przekazu reklamowego wielu współczesnych tytułów. Produkcje takie jak *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012), *Papers, Please* (Lucas Pope, 2013) czy analizowane w niniejszym tekście *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015) dają odbiorcy dużą swobodę podejmowanych działań, co wpływa na budowanie poczucia immersji. Jednakże, niemożliwość stworzenia idealnego modelu wydarzeń, a przez to ograniczenie ilości możliwych do podjęcia decyzji wymusza na twórcach zastosowanie środków narracyjnych i mechanicznych usprawiedliwiających takie okoliczności. Tego typu zabiegi często prowadzą do zaburzenia poczucia przebywania w innym świecie, czyli do – opisanego przez Piotra Kubińskiego (P. Kubiński, *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, 2014) – emersji. W grach bazujących na rozbudowanej fabule i systemie wyborów jest to szczególnie widoczne w warstwie narracyjnej.

Niniejszym tekście przeanalizowane zostaną elementy emersyjne pojawiające się w grze *Life is Strange*. Określony zostanie ich charakter (incydentalny, powtarzalny lub zaprojektowany) i to jak wpisują się w fabułę. Analiza pozwoli na wyznaczenie cech charakterystycznych dla elementów emersyjnych w grach opartych na wyborach.

Choć emersja jest pojęciem stosunkowo nowym to pozwala na wyznaczenie interesujących wątków w analizie gier wideo. Piotr Kubiński, autor tego pojęcia, definiuje elementy emersyjne jako „(...) te czynniki, które zwracają uwagę na zmediatyzowany status akcji” (Kubiński, 2014, 161). Stanowią one przeciwieństwo immersji, czyli poczucia zapośredniczenia w wirtualnym świecie – pojęcia od dawna powiązanego z grami wideo. Nie są to zjawiska ekskluzywne dla tego medium, chociaż w przypadku np. literatury lub kina należałoby przyjąć inną klasyfikację ich rodzajów. Warto podkreślić, że obecność elementów emersyjnych w grze nie jest zjawiskiem jednoznacznie negatywnym. Bywają sytuacje, w których zjawiska tego rodzaju są przez twórców zaplanowane i służą zabiegowi tzw. łamania czwartej ściany, czyli intencjonalnego wyrwania odbiorcy z poczucia iluzji.

Kubiński definiuje trzy rodzaje zjawisk emersyjnych w grach wideo. Pierwsze z nich to czynniki incydentalne, czyli wynikające – zazwyczaj – z kwestii technicznych. Do tej

kategorii należy zaliczyć bugi (błędy) oraz glitche (nieprawidłowości w wyświetlaniu grafiki). Ponieważ elementy tego typu są zazwyczaj przypadkowe i uzależnione od platformy a ich omówienie nie jest istotnie dla tematu niniejszego tekstu to zostaną w tej analizie pominięte. Kolejnym rodzajem elementów emersyjnych są wspomniane wcześniej czynniki zaprojektowane. Do tej kategorii należą takie zjawiska jak easter egg (ukryte przez twórców gry żarty i odniesienia, często nawiązujące do innych dzieł kultury) czy nadanie bohaterom pozorów świadomości, iż są elementem gry wideo. Trzecim rodzajem zjawisk emersyjnych są elementy powtarzalne, czyli wynikające z przyjętej konwencji. Dotyczy to zarówno segmentów powiązanych z mechaniką gier wideo tj. user interface jak i uproszczeń wynikających z ograniczeń tego medium. Analiza tej kategorii czynników emersyjnych w grze *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015) posłuży próbie odpowiedzi na pytanie: czy istnieją czynniki antyiluzyjne charakterystyczne dla gier opartych na wyborach?

Czym są omawiane „gry oparte na wyborach”? Na potrzeby tego tekstu należałoby określić tym terminem takie produkcje, w których podejmowane przez gracza decyzje wpływają na rozwój fabuły i stanowią centralny punkt mechaniki.

Swoboda wyboru własnej ścieżki fabularnej i jednego z wielu zakończeń często stanowi oś przekazu reklamowego wielu współczesnych tytułów, choć tego rodzaju hipertekstowa narracja jest w istocie starsza niż medium gier wideo. Pierwszych prób takiego budowania historii można doszukiwać się już w latach trzydziestych dwudziestego wieku, choć opowieści tego rodzaju popularność zdobyły dopiero na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych, wraz z wydaniem popularnej serii *Choose Your Own Adventure* autorstwa Edwarda Packarda. Nazwa serii wkrótce stała się synonimem dla całego gatunku literackiego – a później gatunku gier wideo – w których fabuła budowana jest przez szereg wyborów podejmowanych przez odbiorcę.

Zjawiskiem powiązanim z systemami narracji hipertekstowej są również gry fabularne (RPG) typu *pen and paper*, czyli rozgrywane bez użycia dodatkowych systemów elektronicznych. Od publikacji pierwszej edycji gry fabularnej *Dungeons & Dragons* (G.Gygax, D. Arneson) w 1974 roku gry fabularne cieszyły się szczególną popularnością w środowisku kultury fanowskiej, która z kolei ściśle związana jest z historią rozwoju gier wideo. Naturalnym krokiem była zatem próba przeniesienia mechanik „papierowych” gier RPG do ich cyfrowych odpowiedników, wraz z – tak charakterystyczną dla gier fabularnych – interaktywnością opowieści.

Choć można by dyskutować, że ze względu na ergodyczny charakter tego medium praktycznie każda gra wideo opiera się na podejmowaniu decyzji przez gracza, to w tym wypadku „gry oparte na wyborach” oznaczają takie produkcje, w których wybory są jasno postawione i mają realny wpływ na fabułę gry w jej najbardziej podstawowym sensie oraz stanowią centralny punkt mechaniki. Do tej kategorii nie należy np. gra *Wiedźmin 3: Dzikie Gon* (CD Projekt Red, 2015), w której wybory są co prawda niezwykle istotnym elementem ale są uzupełniane przez skomplikowaną mechanikę rozwoju postaci, zręcznościową walkę czy swobodną eksplorację świata. Przykładami współczesnych gier opartych na

wyborach są takie produkcje jak: serie studia Telltale, gry z nurtu visual novel, produkcje Davida Cage'a, *Papers, Please* (Lucas Pope, 2013) czy *Depression Quest* (Zoë Quinn, 2013).

Dlaczego warto analizować produkcje oparte na wyborach w kontekście emersji? Gry wideo są symulacjami, które powstają na bazie modeli wybranych wycinków rzeczywistości. Jak pisze Piotr Sterczewski:

Ze względu na to, że rzeczywistość nie jest w pełni poznawalna i że symulacja nie może uwzględnić wszystkich czynników działających na daną sytuację model zawsze jest pewnym uproszczeniem rzeczywistości. (Sterczewski, 2012, 216)

W grach opartych na wyborach twórcy starają się wytworzyć iluzję doskonałego modelu, w którym gracz może podjąć bardzo zróżnicowane decyzje, które wpłyną na świat gry. Oczywiście ten idealny model jest niemożliwy do wytworzenia, symulacja zawsze będzie ograniczona i gracz nie będzie mógł zrobić tego, czego nie zaplanują twórcy. Uświadomienie sobie tego przez odbiorcę stanowi zatem czynnik emersyjny.

W niniejszym tekście postaram się przeanalizować elementy emersyjne w *Life is Strange* koncentrując się przede wszystkim na tych momentach, w których nie udało się ukryć ograniczenia swobody podejmowanych decyzji wynikającego z niedoskonałości modelu będącego podstawą symulacji.

Life is Strange ukazywało się do stycznia do października 2015 roku na wszystkich popularnych platformach stacjonarnych. Gra została wyprodukowana przez studio Dontnod Entertainment i wydana przez Square Enix w formie pięcioodcinkowego serialu. Ukończenie każdego epizodu zajmuje ok. 2-3 godzin.

Bohaterką jest osiemnastoletnia Max Caulfield, uczennica liceum dla młodych artystów. Dziewczyna odkrywa, że posiada zdolność cofania czasu i wpływania na przyszłe wydarzenia. Fabuła koncentruje się wokół jej relacji z przyjaciółką Chloe, prób rozwikłania zagadki zaginięcia uczennicy z jej szkoły oraz zapobiegnięcia zbliżającej się apokalipsie. Co interesujące, zdecydowanie więcej uwagi poświęcono wątkom obyczajowym niż fantastycznym – zabieg ten spotkał się z resztą z entuzjastycznym przyjęciem ze strony odbiorców i krytyki.

W swojej warstwie mechanicznej gra jest stosunkowo nieskomplikowana: Max może poruszać się po dość ograniczonych lokacjach, wchodzić w interakcje z przedmiotami, rozmawiać z ludźmi i cofać czas. W niektórych momentach istnieje również możliwość wykonywania zdjęć, która jest istotna w kontekście niniejszej analizy i zostanie szerzej omówiona w dalszej części tekstu.

Ten skrócony opis fabuły wskazuje na dwa elementy, które potencjalnie mają wpływ na emersję w grze. Pierwszy z nich to zestawienie współczesnego miejsca akcji z elementem fantastycznym. Twórcy włożyli wiele pracy w nadanie światu przedstawionemu pozorów wiarygodności – choć miasteczko Arcadia Bay, w którym toczy się akcja jest fikcyjne, to przywiązanie do detali sprawia, że w wiernie oddaje realia współczesnej, amerykańskiej prowincji. Zestawienie tego niemal rzeczywistego świata z elementem fantastycznym jakim są paranormalne zdolności głównej bohaterki wymusza na odbiorcach zawieszenie

niewiary. Drugim potencjalnie problematycznym elementem jest sam wątek manipulacji czasem. Domeną dzieł kultury zawierających watki tego typu są wynikające z tego paradoksy, nie inaczej jest w przypadku *Life is Strange*.

Już sama odcinkowa struktura *Life is Strange* ma duży wpływ na elementy emersyjne. Najbardziej oczywistym z nich jest segmentowa narracja, przerywana w emocjonujących momentach. Dodatkowo, każdy z epizodów jest skonstruowany w klasycznej strukturze trzech aktów i ma podobną długość. Już pod koniec drugiego z nich stosunkowo spostrzegawczy odbiorca jest w stanie zorientować się, że zbliża się koniec i za chwilę, prawdopodobnie, nastąpi zwrot akcji mający skłonić go do sięgnięcia po następny odcinek. To „spodziewanie się niespodziewanego” znacząco zaburza budowaną przez grę immersję.

Podobnego rodzaju czynnikiem emersyjnym są elementy powiązane z ograniczoną skalą gry. Lokacje w są zazwyczaj niewielkie, a bohaterka nie może swobodnie poruszać się między nimi. Zazwyczaj istnieje jakaś przyczyna wynikająca z fabuły ale często te motywacje wydają się nielogiczne. W jednej z sekwencji pierwszego odcinka Max nie może opuścić terenu dziedzińca szkoły. Jeżeli gracz spróbuje skierować ją do innego miejsca niż to, zaplanowane przez twórców to bohaterka zakomunikuje, że nie ma czasu żeby się tam udać, ponieważ powinna pójść do swojego pokoju w internacie i zabrać pendrive, o którego prosił ją kolega. Stoi to w sprzeczności z faktem, że na dziedzińcu szkoły może spędzić dowolną ilość czasu rozmawiając z przebywającymi tam postaciami, badając otoczenie czy – po prostu – siedząc i rozmyślając. Dodatkowo, bohaterka zdaje sobie wówczas sprawę z posiadanych przez siebie zdolności, więc „brak czasu” nie powinien stanowić dla niej żadnego problemu, wszak w każdej chwili może go cofnąć. Takie ograniczenia poruszania się pomiędzy lokacjami występują w całej grze i zazwyczaj są umotywowane równie słabo. Gracz ma zatem wpływ na działania bohaterki ale tylko w zaplanowanych przez twórców ramach.

Kolejnym elementem antyliuzyjnym, który jest jednocześnie nieco niezamierzenie humorystyczny, jest fakt, że bohaterka zdaje się być zdolna do głębokich przemyśleń wyłącznie... na siedząco. Jest to pewien kolokwializm, ponieważ narracja w grze prowadzona jest przez Max ale w trakcie gry kilkakrotnie pojawiają się momenty, w których bohaterka może usiąść i przemyśleć ostatnie wydarzenia. Odtwarzana jest wówczas zapętlona animacja uzupełniana narracją z poza kadru, pokazująca najbliższą okolicę i rozmyślającą Max. Co interesujące, animacja jest kontynuowana również gdy wypowiedź bohaterki się zakończy i dopiero sam gracz musi zdecydować o jej przerwaniu. To bardzo dobrze zrealizowany zabieg, który pozwala nadać grze własnego tempa. Choć w większości wypadków ten element mechaniczny nie powoduje wyrwania gracza z iluzji – często jest wręcz przeciwnie, to gdy pojawia się podczas szalejącej apokalipsy stanowi już element emersyjny – sytuacja, w jakiej znajduje się bohaterka starająca się ocalić swoich przyjaciół najwyraźniej nie jest tak dramatyczna jak mogłoby się wydawać, skoro ma czas aby spokojnie usiąść i pomyśleć.

Choć wymienione przykłady mogą to sugerować, nie każde nielogiczne zachowanie bohaterów można uznać za element emersyjny. *Life is Strange* opowiada emocjonującą

historię, w której postaci często doświadczają traumatycznych i trudnych wydarzeń, ponadto większość z nich to nastolatki, nic więc dziwnego, że podejmowane przez nie decyzje nie zawsze są zgodne z perspektywą gracza patrzącego na wydarzenia z zewnątrz. Dopóki bowiem zachowanie postaci jest spójne z logiką świata przedstawionego nie należy uznawać go za element emersyjny.

Uwzględniając tę uwagę należy odnotować, że nie wszystkie elementy fabularne *Life is Strange* zostały zbudowane konsekwentnie. Przede wszystkim odnosi się to do wątku podróży w czasie. Zdolności Max działają w różny sposób w zależności od potrzeb fabuły. Najbardziej wyraźnym przykładem jest scena, w której bohaterka stara się powstrzymać koleżankę przed popełnieniem samobójstwa. W tym momencie jej paranormalne zdolności całkowicie przestają działać i może wpłynąć na dziewczynę jedynie dzięki umiejętnie poprowadzonej rozmowie. Taka zmiana reguł nie mam miejsca wcześniej ani później i zdaje się służyć jedynie podkreśleniu dramatyzmu sytuacji.

Kolejną, chyba najbardziej rażącą, niekonsekwencją jest wątek fotografii wykonywanych przez Max. Podobnie jak w wielu współczesnych grach wideo, w *Life is Strange* znajdują się tzw. „znajdźki” czyli dodatkowe elementy, które można odnaleźć w grze, choć nie mają one żadnego wpływu na jej przebieg. To rodzaj nagrody dla gracza, który poświęca dużo czasu na eksplorację świata gry. Elementy tego typu są zazwyczaj ukryte a ich odnalezienie wymaga dodatkowego zaangażowania. W *Life is Strange* tę rolę spełniają zdjęcia, które Max może w określonych momentach wykonać swoim Polaroidem. Każda z tych sekwencji zakończona jest krótką animacją, w której bohaterka wkłada fotografię do swojego dziennika. Sam pamiętnik stanowi jeden z elementów budowania narracji: gracz ma do niego dostęp w menu. Stanowi on interesującą, choć nieszczególnie oryginalną, formę podsumowania dotychczasowych wydarzeń, niezbędną ze względu na odcinkowy charakter produkcji. Występuje też jako znaczący element fabularny, jest zatem elementem diegetycznym. Niekonsekwencja – i w związku z tym emersja – pojawia się, gdy Max odkrywa, że może wykorzystywać fotografie do przeniesienia się w czasie do momentu, w którym zostały wykonane. Używa w tym celu zdjęć, które zrobiła podczas głównego wątku gry, pomijając opcjonalne „znajdźki”. Gracz zdaje sobie sprawę, że bohaterka ma je przy sobie w tym samym dzienniku, z którego wyjmuje „fabularne” zdjęcia. Rozwiązanie jej problemów powinno być na wyciągnięcie ręki a jednak pozostaje niedostępne. To niedopatrzenie twórców gry powoduje zaburzenie znaczące iluzyjności doświadczenia.

W kontekście *Life is Strange* warto zwrócić uwagę na element związany z emersyjnością zaprojektowaną. Akcja gry dzieje się w 2013 roku w Stanach Zjednoczonych. Jak wspomniano wcześniej, twórcy włożyli sporo pracy w budowanie wiarygodności świata. Dużą wagę przywiązano do detali otoczenia. Dowodem na to jest scena, w której Max znajduje w pokoju kolegi aparat i komentuje ten fakt słowami: „Wow, ten cyfrowy, monochromatyczny aparat musiał kosztować z siedem kawałków!” W istocie, firma Laica wyprodukowała cyfrowy aparat wyłącznie do czarnobiałych zdjęć, który w 2013 roku kosztował około 7000 dolarów. Poza tym, bohaterka czyta *Krótką historię czasu* Stevena Hawkinga, ogląda *Powrót do przyszłości* i nawiązuje do wielu innych dzieł kultury,

zazwyczaj związanych z tematem czasu. Warto zwrócić uwagę, że tego typu transtekstualność nie jest w tym wypadku elementem emersyjnym, tak jak np. nawiązanie do piosenki *Celina* Kazika i Stanisława Staszewskich w *Wiedźminie*, które Piotr Kubiński podaje jako przykład zaprojektowanej emersyjności (Kubiński, 2014, 169). Ponieważ twórcy starają się przedstawić świat gry jako jak najbardziej realistyczny to nawiązania do tekstów kultury budują w tym wypadku imersję a nie służą jej dekonstrukcji.

Choć pieczołowitość twórców w budowaniu realistycznego świata przedstawionego jest imponująca to nie uniknęli kilku potknięć, które wpływają na jego wiarygodność. Wynikają one, prawdopodobnie, z pewnego uproszczenia ze względu na odbiorców oraz – być może – z niewiedzy samych autorów. Co interesujące, tego rodzaju czynniki emersyjne nie są uniwersalne dla wszystkich graczy. Jednym z najczęściej poruszanych problemów tego typu był język jakim posługują się bohaterowie gry. Wielu odbiorców i krytyków określało go „nieudolnie młodzieżowym”. Kwestia ta dotyczy raczej graczy władających biegle językiem angielskim, którzy są w stanie ocenić tego rodzaju lingwistyczne niuanse. Innym przykładem tego zjawiska jest wystawa sztuki, w której bierze udział Max. Wszystkie postaci przedstawiają to wydarzenie jako niezwykle prestiżowe, konkurs o tak ogromnym znaczeniu, że może mieć wpływ na całą dalszą karierę młodych artystów biorących w nim udział. Choć już sam temat – „Zwyczajny bohater” wydaje się zaskakująco naiwny jak na wydarzenie o takim prestiżu to wątek ten staje się problematyczny, gdy w trakcie gry mamy okazję obejrzyć wystawione prace. Najłatwiej można określić je jako „przewidywalne” – trudno wyobrazić sobie że jakiegokolwiek znaczące środowisko artystyczne byłoby w stanie wyróżnić tak banalne dzieła. Oczywiście, odbiorca, który nie ma wiele wspólnego z współczesną sztuką nie zwróci na to uwagi, być może nawet uzna je za trafne. W ogólnym rozrachunku nie mają też one szczególnego znaczenia dla budowanej historii ale dla odbiorcy obeznanego z tematyką sztuki współczesnej mogą stanowić znaczący czynnik emersyjny.

Podsumowując, w *Life is Strange* można odnaleźć wiele elementów emersyjnych, które wynikają z różnych czynników. Niektóre, jak ograniczone lokacje czy uzależnienie pewnych sekwencji od akcji gracza, wynikają z kwestii technicznych. Inną kategorią zjawisk antyiluzyjnych są te, które wiążą się z przyjętą narracją, czyli takie jak podział na odcinki lub „nierozsądne” zachowania bohaterów.

W kontekście omawianego tematu szczególnie interesujące wydają się zjawiska emersyjne, które można by przyporządkować do trzech kategorii, charakterystycznych dla gier opartych na wyborach.

Pierwszą z nich jest niekonsekwencja w ramach świata przedstawionego. Nawet jeżeli wydarzenia dziejące się w trakcie gry nie są możliwe w świecie realnym to dopiero nieuzasadnione złamanie wewnętrznych reguł nakreślonych przez twórców jest czynnikiem emersyjnym.

Kolejnym są nieścisłości powiązane z obranym tematem. W przypadku *Life is Strange* należą do nich paradoksy związane z podróжами w czasie i drobne błędy odnoszące się do świata przedstawionego. W przypadku produkcji osadzonych w jakimś

punkcie historii mogłyby to być niezgodności ze źródłami historycznymi, w gradaptacji innego dzieła kultury – niezgodność z kanonem. Elementy emersyjne są w tym wypadku odczuwalne raczej przez niewielką grupę odbiorców i, prawdopodobnie, niemożliwe do uniknięcia.

Trzecim rodzajem elementów emersyjnych charakterystycznych dla gier opartych na wyborach jest umieszczanie w nich niediegetycznych elementów charakterystycznych dla innych gatunków gier wideo takich jak osiągnięcia czy znajdzki. Zazwyczaj istnieją one w oderwaniu od opowiadanej przez produkcję historii i stanowią czynnik łączący świat gracza ze światem gry, a przez to burzą wrażenie przebywania w „magicznym kręgu”.

Choć wszystkie z wymienionych elementów emersyjnych pojawiają się również w produkcjach należących do innych gatunków, to w przypadku gier opartych na wyborach działają szczególnie silnie. Wynika to z charakterystycznej dla tych produkcji koncentracji uwagi odbiorcy na fabule, jako najważniejszym elemencie gry. W związku z tym, to właśnie do niej odnoszą się charakterystyczne dla tego gatunku elementy antyiluzyjne.

Bibliografia:

Kubiński, Piotr, 2015, Emersja–antyluzyczny wymiar gier wideo; w: Nowe Media. Czasopismo Naukowe 5, ss: 161-176.

Sterczewski, Piotr, 2012, Czytanie gry; w: Teksty Drugie 6 ss. 210-228.