

Katarzyna Prajzner*

Recenzja książki Joanny Pigulak *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*, Universitas, Kraków 2022

Gry komputerowe jako szczególnie zjawisko medialne i kulturowe stanowią poważne wyzwanie badawcze z trzech co najmniej powodów. Pierwszym z nich jest fakt, że na poziomie najbardziej ogólnym funkcjonują one zarówno jako programy komputerowe, teksty kultury, jak i gry, posiadające reguły. Przyglądanie się którejkolwiek z tych warstw w odniesieniu do konkretnego, poddawanego analizie przypadku uruchamia potencjalnie tradycje badawcze w spektrum którego rozpiętość wyznaczają odległości między takimi polami refleksji jak medioznawstwo, narratologia, kulturowe aspekty gier i zabaw, semiotyka czy kognitywistka, decyduje więc o wyborze pożytecznej analitycznej ramy teoretycznej wymagają nie tylko ogromnych kompetencji, ale także sporej badawczej odwagi i oryginalności w stawianiu diagnoz, co stanowi drugi istotny powód, dla którego podejmowanie tego typu refleksji jest zadaniem wyjątkowo trudnym. Trzecim czynnikiem jest kłopotliwa prawda o grach komputerowych, która może brzmieć nieco banalnie, ale wydaje się warta podkreślenia, ponieważ to właśnie ona determinuje wysoki stopień ryzyka związanego z ich badaniem, a mianowicie to, iż mówimy o zjawisku zróżnicowanym tak bardzo, że z ogromnym trudem (o ile w ogóle) poddaje się ono pragmatycznej procedurze definiowania własnych konstytutywnych cech. To z kolei w konsekwencji prowadzi do wątpliwości na temat możliwości mówienia o samym zjawisku czegokolwiek w sposób bezdyskusyjny.

Powyższe uwagi stanowią wstęp do rozważań na temat książki Joanny Pigulak, która w tomie *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo* podejmuje się wyzwania polegającego na tropieniu zależności między wspomnianymi w tytule mediami w trybie szeregu zróżnicowanych perspektyw badawczych:

* Uniwersytet Łódzki, e-mail: katarzyna.prajzner@uni.lodz.pl

od transmedialności poczynając, poprzez filmoznawczy aparat analizy środków wyrazu i narratologię po kognitywistykę, groznawstwo i teorię VR. Systematycznie poddając analizie wpływ, jaki estetyka gier komputerowych wywiera na współczesną kinematografię, przyglądając się inkorporacjom dźwiękowych i wizualnych elementów języka filmu przez gry, podejmując zagadnienie narracji w aspektach czasowym i przestrzennym i wreszcie wprowadzając kategorię immersji jako tryb szczególnego przypadku odbioru tekstów interaktywnych do swoich rozważań, Autorka z dużą precyzją wskazuje silnie zróżnicowane źródła ram teoretycznej refleksji, która prowadzi przez obszar interesujących ją zagadnień, w próbie ustalenia charakteru relacji, jakie tworzą się pomiędzy filmem a grami komputerowymi. Mimo częstego sięgania bo bogatych, adekwatnych i poznawczo inspirujących źródeł, lektura całości recenzowanej pozycji systematycznie ujawnia problem, który lokuje się na najbardziej ogólnym poziomie formatowania podjętego w książce zagadnienia. W szerokiej ramie teoretycznej film i gry funkcjonują jako źródła estetycznych i semiotycznych rozwiązań, których transfery są nie tylko możliwe do prześledzenia, ale przede wszystkim możliwe jest opisanie tych procesów jako tekstotwórczych, co samo w sobie nie jest założeniem kontrowersyjnym, aczkolwiek staje się nieco problematyczne ze względu na to, w jaki sposób autorka postrzega charakter medium takiego jak gry wideo. Są one mianowicie w książce konsekwentnie określane jako rzeczywistość wirtualna, przy czym czasami określenie to funkcjonuje jako metafora, a czasami wydaje się definiować podstawowe własności medium, co powoduje nie tylko czytelniczą dezorientację ale przede wszystkim jest źródłem powtarzającego się paradoksu, wyłaniającego się przy próbie konfrontacji teoretycznych założeń z analityczną praktyką. Zanim przybliżę sposób funkcjonowania owego paradoksu, chciałabym pokrótce omówić problematyczność utożsamiania gier wideo z rzeczywistością wirtualną na poziomie identyfikowania własności medium wyrażanych za pomocą pojęć interaktywności i immersji. To ostatnie pojęcie, wywodząc się z pola refleksji nad, wyjątkowym pod względem statusu reprezentacji, sytuacji semiotycznej i komunikacyjnej, teoretycznym modelem VR, wydaje się funkcjonować razem z wpisanym w siebie założeniem, że stosunek interaktywności do immersyjności ma charakter wprost proporcjonalny, innymi słowy: z im bardziej interaktywnym środowiskiem mamy do czynienia, tym bardziej percypowana przez użytkownika reprezentacja będzie generowała poczucie rzeczywistości. Takie założenie jest możliwe do utrzymania tylko i wyłącznie w odniesieniu do teoretycznego modelu rzeczywistości wirtualnej, w którym znika ekran, interfejs, kodowanie, medialne środki wyrazu i kompetencje związane z ich odczytywaniem; w teoretycznym modelu VR użytkownik reaguje na reprezentację jak na rzeczywistość, ponieważ wygląda i zachowuje się ona jak rzeczywistość. Tylko w takiej hipotetycznej sytuacji stopień responsywności systemu determinuje jego immersyjność, przy każdorazowej próbie prze-

szczępienia pojęcia immersji na grunt faktycznie istniejącego medium, należy zidentyfikować czynniki wpływające na możliwość postrzegania go w sposób transparenty, to znaczy określić progowe warunki automatycznego dekodowania, co autorka czyni na przestrzeni całej książki w sposób bardzo pieczołowity i przekonujący, dając tym samym pierwszy powód do powątpiewania w słuszność określania gier mianem rzeczywistości wirtualnej. O ile jednak ta warstwa paradoksu ma charakter powierzchniowy, to znaczy można z niego wybrnąć uznając, że określenie rzeczywistość wirtualna jest rozumiane metaforycznie, o tyle identyfikacja możliwości podejmowania działań w grze z intensyfikacją stanu zanurzenia w reprezentacji jest nie tylko nieadekwatna w stosunku do specyfiki medialnej gier komputerowych, ale staje się przyczyną czytelniczej dezorientacji, ponieważ bardzo kompetentne analizy poszczególnych gier, pojawiające w każdym rozdziale książki i stanowiące niewątpliwie najbardziej wartościowe jej fragmenty, nie wytrzymują już tego założenia, ujawniając faktyczne własności omawianych przypadków to znaczy fakt, że mowa jest o grach, których zasadniczą cechą jest to, że posiadają reguły. Narracyjny czy fikcyjny poziom gier jest, jak twierdzi Jesper Juul, jednym z dwóch kompatybilnie istniejących w grach systemów tłumaczących doświadczenie gracza i jego relacje z interaktywnym tekstem kultury. Drugim oczywiście są reguły (Juul 2005). Badacz twierdzi także, że można postrzegać interaktywne reprezentacje jako fikcyjne światy z zastrzeżeniem jednak, że gry w wyjątkowy sposób przejawiają tendencję do prezentowania światów, które nie są spójne. To, że reguły stanowią konstytutywny i jedyny chyba bezdyskusyjny element gier (także gier komputerowych) powoduje, zdaniem Juula, że jako gracze możemy zarówno wierzyć w fikcję, jak i w nią nie wierzyć, przy czym ów akt niewiary nie pozostawia gracza w pustce zwątpienia, lecz może wynikać z „przekierowania” jego uwagi na poziom reguł (Juul 2005). Działania podejmowane w oparciu o reguły nie przekładają się na rozumienie ich rezultatów w trybie symbolicznym, znajdującym swoje narracyjne uzasadnienie na poziomie reprezentacji, a zatem nie przyczyniają się do zaistnienia immersji – wręcz przeciwnie kierują uwagę na warstwę ludyczną cyfrowego obiektu. Oznacza to nie tylko, że gracz świadom jest ontologicznego statusu artefaktu, w którym wchodzi w interakcje, ale także własnej pełnionej względem niego funkcji decyzyjnego operatora, który nie projektuje własnej tożsamości w reprezentowany świat, ponieważ dokonuje na nim możliwych wewnątrz reguł operacji, determinowanych celowością rozgrywki.

Autorka wykazuje wysoką świadomość tych procesów oraz charakteru relacji, jakie wytwarzają się między interaktywnym tekstem a jego użytkownikiem na poziomie tekstowej analizy, jak dzieje się to na przykład w opisie retrospekcji interaktywnej w grze *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, kiedy to, jak pisze Pigulak: „Użytkownik przejmuje kontrolę nad Ciri – staje się ona jego alternatywnym awatarem podczas trwania retrospekcji (...) użytkownik musi nauczyć się kontrolować

Ciri, a zatem na nowo przyswoić zasady konstytuujące rozgrywkę. (...) Dopiero przyswojenie alternatywnych zasad umożliwia ponowną transgresję – poczucie niezmediatyzowanego zanurzenia w wirtualną rzeczywistość”. (Pigulak 2002, s. 203–204). Uwzględnienie tego rodzaju doświadczeń, na które Autorka zwraca uwagę w analitycznych partiach książki, jako elementu programowej poetyki wpisanej w charakter medium, nie zaś jako incydentalnych zaburzeń immersyjnego doznania, wywołanego przez „rzeczywistość wirtualną” medialnej reprezentacji w teoretycznej ramie całego wywodu podkreśliłoby jego spójność i uczyniłoby argumentację bardziej konsekwentną.

Przyglądanie się grom w perspektywie, by tak rzec, znaczeniowoczej audio-wizualności, z pominięciem własności cyfrowych obiektów czy preformatywnego doświadczenia interaktywnego tekstu nie pozwala w pełni opisać praktyk z nim związanych oraz sposobów powoływania go do istnienia, co znakomicie jest widoczne w prezentowanych w książce analizach, choć poniekąd stoi w sprzeczności z licznymi deklaracjami jej własnej celowości. Na poziomie przyglądania się kulturowym interfejsom, z jakich korzystają gry twierdzenie, że: „Badanie gier wideo wiąże się z poszukiwaniem nowych wymiarów filmowego obrazowania i tego wszystkiego, co film wytwarza w kulturze” (Pigulak 2022, s. 148), wydaje się mało kontrowersyjne, ale z pewnością nie jest wystarczające nawet w odniesieniu do warstwy reprezentacji w konkretnej grze. Gry komputerowe, jak wszystkie cyfrowe obiekty nie tylko remediują wypracowane na gruncie innych mediów strategie kodowania, rozwiązania formalne czy estetyczne klisze, nie ograniczając się tylko do obszaru kinematografii, ale także – znów jest to cecha cyfrowych obiektów w ogóle – remiksują je w akcie tworzenia własnego języka. Wewnętrzna polemiczność wywodu, która nie jest wypowiedziana wprost, lecz w akcie lektury całości jest systematycznie odczuwalna, ujawnia się także wówczas, gdy z jednej strony deklarowana teza wyraża się zdaniem następującym: „Wydaje się zatem, że wykorzystanie metod filmoznawczych w badaniu gier cyfrowych nie tylko może pomóc zbadać rozmaite inter- i transmedialne relacje, w które gry wideo wchodzi z filmem, ale również określić, w jaki sposób twórcy stymulują interakcje użytkownika z interaktywnym środowiskiem czy też kształtują doświadczenie immersji” (Pigulak 2022, s. 161), z drugiej natomiast najbardziej inspirujące, oryginalne i trafne jej fragmenty czerpią z refleksji poświęconej szczególnej specyfice gier komputerowych lub mediów cyfrowych w ogóle. Na przykład podrozdział rozdziału trzeciego zatytułowany „Przestrzeń – symulowanie przestrzeni kinematograficznych w grach wideo” nie tylko wprowadza pojęcia nawigowalności i wirtualnej kamery, ale także znakomicie demonstruje ich operacyjność, zastanawiające jest jednak dlaczego refleksja ta czyniona jest w niejkiej rozłączności z rozdziałem drugim poświęconym wizualnym i dźwiękowym środkiem filmowego wyrazu w grach wideo. Wydaje się że powodem tej słabo uzasadnionej metodologicznie

rozłączności jest brak kompatybilności omawianych fragmentów w wymiarze retorycznym: rozdział drugi przekonuje, iż gry korzystają ze strategii komunikacyjnych, wypracowanych na gruncie kina ponieważ tego rodzaju implantacje są wysoce skuteczne pod względem narracyjnym, podrozdział o symulowaniu przestrzeni kinematograficznych ukazuje natomiast skalę modyfikowalności owych strategii oraz ich specyficzną dla gier funkcjonalność. Podobnie fragment poświęcony horrorowi jako konwencji gatunkowej, wykorzystywanej w grach dobitnie i przekonująco ukazuje jak gry w typowy dla siebie, a tym samym odmienny od tego co obserwujemy na gruncie mediów, z których zapożyczają gatunkowe interfejsy kulturowe, sposób generują odczucie strachu i niepewności. Analizy zawarte w tej części wyraźnie ukazują informacyjną głównie funkcję gatunkowych zapożyczeń, źródło generowania lęku i niepewności wyraźnie identyfikując z mechanizmami pozbawiania gracza kontroli nad tekstem. Te ostatecznie uwagi mogą posłużyć jako pretekst do wyrażenia opinii na temat całości recenzowanego tekstu, który w wymiarze retorycznym czy perswazyjnym stanowić może pretekst do polemik (jak, pojawiające się w rozdziale pierwszym, omawiającym wpływ gier wideo na współczesną kinematografię, zdanie: „Reżyserzy kinematograficznych adaptacji gier imitują kluczowe dla doświadczenia rozgrywki wrażenie sprawczości gracza zarządzającego wirtualną przestrzenią, korzystając z poetyk filmów akcji” (Pigulak 2022, s. 63), natomiast we fragmentach analitycznych stanowi znakomitą egzemplifikację wyjątkowości charakteru medialnego gier komputerowych. W kontekście wspomnianych zastrzeżeń i pozytywnych wrażeń z lektury książki Joanny Pigulak można wyrazić pewien żal, że Autorka nie zaufała własnej intuicji i talentom analitycznym na tyle, by w oparciu o rzetelnie opisane doświadczenia tekstowe wyprowadzić diagnozę uniwersalną, która uzyskałaby pełnoprawny retoryczny status, czyniąc pozycję niewątpliwie wartościową, choć w wielu miejscach polemiczną, propozycją wręcz znakomitą.

Bibliografia

- Jull, J. (2005). *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.
- Pigulak, J. (2022). *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*. Kraków: Universitas.

Katarzyna Prajzner

Recenzja książki Joanny Pigulak *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*, Universitas, Kraków 2022

Abstract

What is the relationship between computer games and cinema? Why computer games tend to employ camera movement, shot-selection and framing similar to that used in the cinema? To what extent, though, is it useful to look at games more closely in the light of cinema? These are the central organising questions of Joanna Pigulak's 2022 monograph *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*. The book focuses very much on film-like quality of graphics and genres of computer games and explores the extent to which the tools of film analysis can be applied to them. The book argues persuasively that likeness between cinema and games is the reason for calling games virtual reality, what makes the main framework somewhat debatable. Pigulak's great strength is in analysing fragments of computer games and demonstrating how differences between cinema and games are allowing for defining new qualities of interactive texts even when fundamentally similar building blocks are involved.

Keywords: computer games, cinema, interface, immersion, interactivity