

Mariola Lekszycka*

Multimodalna ewolucja obrazu w grach wideo

Historia gry wideo ma trudne do jednoznacznego rozstrzygnięcia początki. W pracach wielu badaczy jako pioniera wspomina się Williama Higinbothama i jego *Tennis for Two* z 1958 roku, który miał stanowić atrakcję dla gości odwiedzających wojskowe laboratorium Brookhaven. Projekt Higinbothama stał się prototypem dla *Ponga* Allana Alcorna z 1972 roku debiutującego na sprzęcie firmy Atari. Popularność gry doprowadziła niemalże do zmonopolizowania rynku gier (Filiciak 2010, 458–459). Innym kamieniem milowym w historii gier jest rok 1962 roku, postać Steve’a Russella i napisane przez niego pięćdziesiąt linii kodu zwanego *Spacewar!*, który przez branżę gier komputerowych jest uznawana za pierwszą grę wideo. Choć sam twórca nie spodziewał się tego, jego wynalazek, którego celem było umilenie czasu studentom ostatniego roku informatyki na MIT (Massachusetts Institute of Technology) stał się inspiracją do powstania ogromnego rynku gier komputerowych na świecie (Postigo 2010, 302). Rozwój gry wideo, jako medium może być obserwowany z wielu różnych perspektyw – mogą być to badania nad rozwojem możliwości technologicznych i sprzętowych, roli i funkcji gracza, narracji oraz aksjologicznej zawartości gry czy społeczności fanowskich. Artykuł ten stawia sobie trud obserwacji ewolucji medium pod względem jego rosnącego potencjału obrazowego, na który nakłada się również jego wzrastająca multimodalność. Celem autorki jest przekonanie czytelników do tezy, że gra wideo może być obrazem, a jej części składowe (modusy), które powstały w wyniku ewolucji medium, zwielokrotniają jej możliwości obrazowe i wbrew intuicjom wielu badaczy nie mają wpływu jedynie na sferę wrażeniową (angażującą wszystkie zmysły) współczesnego gracza, ale również pogłębiającego jego percepcję i doświadczenie gry.

* Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego; e-mail: mariolalekszycka@gmail.com

Obraz jako punkt wyjścia

Kategoria obrazu najczęściej pojawia się w badaniach nad malarstwem i rzeźbą, w szczególności w krytyce historyków sztuki. Z czasem nabrała ona wymiaru wykraczającego poza sztuki wizualne, stała się źródłem zainteresowania i inspiracji dla filozofów, antropologów kultury czy medioznawców. Grupa badaczy, których badania staną się podstawą teoretyczną dla rozważań tego artykułu, w różnych momentach historii, środowiskach naukowych i dziedzinach swoich badań dostrzegli powszechność i uniwersalność kategorii obrazu, która nie musi, a wręcz nie powinna być utożsamiana jedynie z tradycyjnymi sztukami wizualnymi.

Jan Białostocki analizując powtarzające się motywy malarskie w sztuce na przestrzeni wieków pisze o uniwersalności obrazu, jako **przedmiotu idealnego**, który powstaje w ramach działania indywidualnej jednostki, ale jest wspólny dla grupy i wchodzi w skład jej społecznej wyobraźni (Białostocki 1982, 13). Poprzez badania nad powtarzalnością motywów (biblijnych czy mitologicznych) konstruuje pojęcie **tematu ramowego** (Białostocki 1961) – figury takiej, jak postać króla, żebraka, rycerza czy matki¹, które obecne są zarówno w malarstwie, jak i w literaturze. Na temat ramowy składa się jednocześnie indywidualny charakter artysty, jego wychowanie, środowisko, osobiste przeżycia i pragnienia, ale również duch epoki, który dopełnia jego twórczość i porządkuje ją.

Przyglądając się motywowi **jeźdźca** Białostocki analizuje go poprzez dwa obrazy – *Polskiego jeźdźca* Rembrandta i *Rycerza ze śmiercią i diabłem* Albrechta Dürera. Autor poprzez wnikliwe badanie elementów dzieła malarskiego zwraca uwagę na sensualny, tajemniczy odbiór jego znaczenia, które określa jako poczucie **doniosłości** (Białostocki 1982, 37). Świadczy to o obecności **poza ramami** malowidła treści, które mogą być odkryte w indywidualnym obcowaniu z dziełem sztuki (interpretacja), ale równocześnie stające się symbolem sztuki danej epoki. Obraz jest czymś, co znajduje się poza dziełem sztuki (przy jednoczesnym bycia jego częścią) i stanowi jego sedno.

Georges Didi-Huberman również zajmował się kategorią obrazu choć w innym medium – fotografii. W pracy *Obrazy mimo wszystko* autor zarówno zajmuje się obrazem w zdjęciach powstałych w Auschwitz, jak i samemu jego odbiorowi w ramach wystawy *Pamięć o obozach. Fotografie z nazistowskich obozów koncentracyjnych i obozów zagłady (1933–1999)*². Perspektywę polemiczną wobec myśli Hubermana stanowią opinie Gérarda Wajcmana i Élisabeth Pagnou. Tytuł *Obrazy mimo wszystko* (Didi-Huberman 2008) nosi w sobie cały ciężar wywodu, który jest

1 Dokładnie takie same spostrzeżenia o tematach ramowych, motywach i postaciach, jako obrazach przeczytać można we wstępie do wydania opowiadań Ernsta Blocha *Ślady*, które stanowią ciekawą reinterpretacyjną zabawę owymi motywami w tekście literackim (Bloch 2012).

2 Referat znalazł się w katalogu do wystawy pod redakcją C. Chéroux.

pierwszą częścią pracy Hubermana. Autor szczegółowo opisuje całą drogę, którą **mimo wszystko** pokonały powstałe w obozie śmierci Birkenau fotografie, których celem była pamięć i świadectwo tragicznych wydarzeń³.

Polemika Gérarda Wajcmana i Élisabeth Pagnou, oprócz uwag do ich zdaniem podjętej przez Hubermana próby **stworzenia obrazu** Shoah, jest również krytyką ogólnej natury obrazu. Głównymi zastrzeżeniami autorów jest zagrożenie manipulacji w obrazach, przywiązywanie do nich zbyt dużej wagi w badaniach historycznych, które prowadzić może do fetyszyzacji, ograniczenia myślenia i działania wyobraźni. W odpowiedzi na te zarzuty Huberman charakteryzuje specyfikę obrazu:

Jak znaki językowe, tak obrazy potrafią na swój sposób – w tym tkwi cały problem – wyrzucić skutek *wraz* z jego negacją. Są na przemian fetyszem i faktem, nośnikiem piękna i jego zaprzeczeniem, pocieszeniem i niemożliwością pocieszenia. Nie są ani czystą iluzją, ani całą prawdą, ale tym właśnie dialektycznym pulsowaniem, które porusza jednocześnie *zasłonę i jej rozdzarcie* (Didi-Huberman 2008, 102–103).

Zdaniem Hubermana medium umożliwia **widzialność** obrazu i możliwość odebrania go poprzez zmysły – istotą jest jednak to, co kryje się za **zasłoną**. Jest to współmierne z teorią Hansa Beltinga, który wprowadza pojęcie medium w relacji z obrazem i ciałem (Belting 2007). Drogą zrozumienia „dialektycznego pulsowania” (Didi-Huberman 2008, 103) jest praca **wyobraźni**⁴, która umożliwia poznanie obrazu, ale również zrozumienie jego natury:

Obraz bez wyobraźni to po prostu obraz, któremu nie poświęcono wystarczająco dużo czasu i pracy. Ponieważ wyobraźnia jest pracą, jest *czasem pracy obrazów* nieustannie oddziałujących na siebie poprzez zderzenie lub fuzję, zerwanie lub przemianę... A wszystko to wpływa na naszą wiedzę i myślenie. Aby wiedzieć, należy więc sobie wyobrazić – *warsztat pracy* spekulatywnej idzie w parze z *warszatem montażu* wyobraźniowego (Didi Huberman 2008, 149).

W perspektywie Beltinga wyobraźnia jest również odpowiedzialna za proces tworzenia obrazów, które mają swój wymiar artystyczny, kreatywny, a nie tylko rejestrujący rzeczywistość czy dokumentujący historię (Belting 2007, 15). Badacz zauważa, że człowiek stanowi miejsce obrazów, które otaczają go z każdej strony

3 „Te załączone zdjęcia wyślą natychmiast do Tell – zdjęcia powiększone można, uważamy, wysłać dalej” fragment listu J. Cyrankiewicz, S. Kłodziński, *Wiadomość adresowana do Polskiego Ruchu Oporu*, 4 września 1944. Oświęcim, Państwowe Muzeum Auschwitz-Birkenau.

4 Z czym zupełnie nie zgadzał się Gérard Wajcman pisząc: „Obraz zawsze afirmuje. Żeby zaprzeczyć, potrzebne będzie co innego, słowa” (Wajcman 1998, 243).

i które sam stwarza za pośrednictwem **medium**. Belting w opisie relacji medium i obrazu wprowadza metaforę awersu i rewersu monety, które są nierozzerwalne. Tak samo jak dla Hubermana, dla Beltinga równie ważna jest interpretacja symboli jako droga do zrozumienia istoty obrazu i zauważenia go pod strukturą medium (Belting 2007, 15). Praca, jaką musi wykonać odbiorca/widz jest uzależniona od warunków historyczno-kulturowych i przechodzi poprzez **zindywidualizowany proces percepcyjny** (Belting 2007, 28).

Autor podejmuje również trud interpretacji i zrozumienia specyfiki **obrazu digitalnego**, w którym *de facto* medium jest bezcielesne. Analizując perspektywy badaczy takich jak Lev Manovich, Margaret Wertheim, Eric Alliez i Bernard Stiegler Belting próbuje znaleźć odpowiedź na pytanie czy zaistnienie digitalnych, wirtualnych światów nie oznacza kresu obrazów w ich tradycyjnej formie. Zwraca uwagę, że „tradycyjna” relacja pomiędzy ciałem, medium a obrazem w wymiarze cyfrowym nie ma racji bytu – przede wszystkim ze względu na przezroczystość medium, które jest kodem programu zmagazynowanym w zbiorze danych, a matryca ekranu, za pomocą której obraz się uwidacznia nie jest jego integralną częścią. Medium w swoich tradycyjnych formach miało zazwyczaj formę monosemiotyczną, podczas gdy świat wirtualny oprócz tego, że ma formę polisemiotyczną to nierzadko jest multimedialny (jak to się ma w przypadku chociażby gry wideo). Belting wprowadza tutaj **charakterystykę kolażu** (Belting 2007, 28–29).

Różnicą między medium tradycyjnym a cyfrowym stanowi również specyfika jego odbioru. O ile w każdym wcześniejszym, tradycyjnym przekazie obrazowym ciało było zaangażowane w odkrycie istoty obrazu przez interpretację, bądź wzmożone działania wyobraźni (Didi-Huberman 2008, 149) to w przypadku cyfrowych rzeczywistości odbiorca jest zobligowany do **działań** i dostaje prawo do ingerencji w obraz, tworzenie go, przetwarzanie, manipulację. W przypadku obrazu gry wideo zaangażowanie gracza w dopełnienie jej treści jest niezbędne do poprawnego odczytania medium, a jego odbiór połączony jest z procesem szybkich skojarzeń i wspomnień angażujących więcej zmysłów.

Chcąc podsumować powyższe rozważania warto zwrócić uwagę, że przytoczeni badacze wywodzą się z jednej tradycji badawczej, ale usiłują wyjść poza jej reguły i „uwolnić pojęcie obrazu z wąskich i tradycyjnych schematów myślenia, w których zamykają je różne akademickie profesje lub dyscypliny” (Belting 2007, 69). Tak uwolniony obraz nie ogranicza się tylko do przedstawień malarskich (Białostocki 1982), ale może być fotografią (Didi-Huberman 2008), zdigitalizowaną kopią i światem wirtualnym (Belting 2007). Obraz choć powstaje w zindywidualizowanym umyśle artysty i wyraża jego psychikę to może je współdzielić z innymi ludźmi i tym samym jest rozumiany, rozpoznawany i zapisywany na kartach historii. Zgodnym dla wszystkich przytoczonych w pracy autorów jest również proces percepcji, który staje się drogą do odkrycia istoty obrazu

w medium – zdaniem Hubermana będzie to potęża wyobraźni (Didi Huberman 2008, 149), z kolei u Białostockiego jest to „wyczuwanie istnienia treści ważnych” (Białostocki 1982, 37), natomiast u Beltinga percepcja nie jest jednorodna i zależy od medium (Belting 2007, 15). Rozwój technologiczny doprowadził do tego, że obrazy widziane są w inny sposób, proces ich odkrycia również stanowi nowość, ale same obrazy się nie zmieniają.

Specyfika obrazu gry wideo

Choć badania Hansa Beltinga nad obrazem digitalnym w znaczącym stopniu przybliżają do odkrycia specyfiki obrazu gry wideo to jednak nie są wystarczające. To, co znamienne w dotychczasowych wnioskach na temat obrazu to z pewnością rozszerzenie specyfikacji obrazowości do różnych mediów – jednak gra wideo jest wytworem, który pochłonął charakterystykę innych mediów, bowiem łączy w sobie wrażenia wizualne, słuchowe, a także performatywne. Gra wideo, tak samo jak każda inna gra (Huizinga 1998), wymaga czynnego działania gracza, który reaguje zarówno na bodźce, które dostarcza mu matryca ekranu, ale również na dźwięki czy muzykę stanowiącą nierozdzielną część rozgrywki. Gdyby rozpatrywać grę w kategorii komunikatu to składa się ona na wizualność, muzykę, gesty oraz bodźce oparte na dotyku. W nauce o komunikacji poszczególne elementy komunikatu nazywa się modusami, a przekaz z niego złożony multimodalnym.

Multimodalność poprzez niedoprecyzowanie kategorii, bywa nadinterpretowana lub krytykowana, a tak naprawdę jej „założenia” mogą się odnosić do powszechnych zjawisk i komunikatów dnia codziennego. Modus, czyli semiotyczny sposób przekazu informacji składa się na każdą wypowiedź. Analiza tekstu komunikatu, bez świadomości, wiedzy i interpretacji gestów, tonu i mimice będzie analizą wypowiedzi jako całości: „komunikat multimodalny jest jak partytura orkiestrowa, gdzie poszczególne partie instrumentalne współgrają ze sobą, tworząc całość, która nie jest tylko i po prostu sumą części” (Maćkiewicz 2017, 33). Maćkiewicz wskazuje, że można zarówno badać zjawiska multimodalne przez istniejące teorie i metodologie (tym samym je poszerzając), jak i próbować tworzyć nowe metody ich badań (Maćkiewicz 2017, 34).

Jednym z najobszerniejszych i najbardziej szczegółowych opracowań kategorii multimodalności jest praca Gunthera Kressa i Theo van Leeuwen *Multimodal discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication* (Kress, van Leeuwen 2001). Publikacja podejmuje trud analizy współczesnych mediów pod kątem analizy ich sposobów komunikacji składających się na więcej niż jeden modus (dźwięk, język, kolor, wizja). W innym tekście stanowiącym „podsumowanie” badań multimodalnych Leeuwen za punkt wyjścia w rozważaniach nad multimodalnością uznaje perspektywę lingwistów i antropologów, którzy jego zdaniem w mo-

mencie badań nad współczesnymi tekstami są zobowiązani do analizy „obrazów, układu tekstu, typografii oraz koloru” (van Leeuwen 2014, 281). Tym stwierdzeniem autor zwraca uwagę na poszerzenie zakresu badawczego ze względu na zmiany w medium⁵, a ich współwystępowanie i próby ustrukturalizowania wskazują na rozwój pełnoprawnej dyscypliny (van Leeuwen 2014, 282).

Powołując się na przykłady o potencjale multimodalności w nauczaniu (van Leeuwen 2014, 282–283), a także pracy Gunthera Kressa i Boba Hodge’a *Social Semiotics* (Hodge, Kress 1988) (której przedmiotem była analiza gramatycznego systemu modalności w interpretacji wystąpień politycznych i komiksów zarazem) autor zwraca uwagę na współistnienie metody i dyskursu multimodalnego (van Leeuwen 2014, 283), a także wadze multimodalności w krytycznej analizie dyskursu (van Leeuwen 2014, 287). Przytaczając wykorzystanie metody multimodalnej w badaniach nad sceną polityczną autor zaznacza konieczność badania zarówno przemówień i postaw polityków, jak i ich reprezentacje, krytyczne i satyryczne figury obecne w popkulturze. Powołując się na kilka przykładów (van Leeuwen 2014, 288–290) Leeuwen wskazuje na konieczność wnikliwych, multimodalnych analiz tekstów, których elementy wskazują na współczesną reprezentację i legitymizacja niesprawiedliwości i przemocy (w tym reprezentacje treści rasistowskich czy stereotypowych).

Stosowanie metody multimodalnej we współczesnych badaniach nad mediami wynika zarówno z charakteru badanych przekazów, ale również z powodu treści jakie mogą przekazywać. Analiza konkretnych modusów składających się na multimodalny tekst są konieczne do poprawnego jego odczytania, ale również do odkrycia jego innych, ukrytych, a także często przedawnionych lub wręcz niepoprawnych kontekstów. Podobnie jak w przypadku badań nad obrazem, nie powstają one w odosobnieniu, stanowią refleks czasów, w jakich powstają, towarzyszących im problemów społecznych, wyobrażeń i potrzeb współczesnych im odbiorców.

Ewolucja obrazu w kręgu historii gry wideo

W historii gier wideo można zaobserwować zmiany w dominacji modusów – postęp technologiczny gwarantuje coraz bardziej realistyczną grafikę, zróżnicowanie dźwiękowe i muzyczne, większy wpływ gracza na samą grę w postaci bardziej rozbudowanych systemów decyzyjnych czy pojawieniu się alternatywnych zakończeń dla gier przygodowych. Gry również zaczęły wraz z innymi tekstami kultury budować światy transmedialne (tak zwane uniwersa), odnosić się wzajemnie do siebie, dopełniać swoje treści, ale także czerpać z innych tekstów kultury. Wszystkie te elementy (modusy), które z biegiem czasu uległy ewolucji wykazują

⁵ Autor wymienia w tym miejscu zarówno klasycznych badaczy (Birdwhistell, Barthes), jak i media takie jak film, grafika komputerowa czy komiks (van Leeuwen 2014, 281).

potencjał obrazowy. Choć komunikat multimodalny traktowany jest jako całość, analiza jego poszczególnych elementów posłuży do przekazania czytelnikowi tego, jak w ewolucji gry wideo został wykształcony potencjał obrazowy poszczególnych modusów i także jaki mają one wpływ na badania nad obrazem gry.

Wskazując na ewolucję warto rozpocząć analizę od najwcześniejszego przykładu gry wideo. Jednakże, jak zostało to wskazane we wstępie – nie jest to zadanie proste, zatem na potrzeby analizy, jako najwcześniejszy przykład gry (o oficjalnej dystrybucji) posłuży *Pong*. Jest to symulacja tenisa stołowego z użyciem dwuwymiarowej grafiki, klasyfikowana jako gra sportowa, zręcznościowa i oparta na rywalizacji. Zadaniem gracza jest pokonanie przeciwnika poprzez zdobycie większej ilości punktów. Grafika gry ograniczona została do czarnego ekranu, na którym znajdują się białe rakiety (w postaci odcinków), którymi poruszają gracze, siatka (oznaczona linią przerywaną) i jedna piłka, która w zależności od kąta odbicia od rakiety zwalnia lub przyspiesza. Późniejszym wersjom *Ponga* odbiciu i „stracie” piłki towarzyszył charakterystyczny dźwięk. Modusy na jakie składa się ta jedna z pierwszych gier to symbole rakietek i piłki, ruch wykonywany przez gracza, a także w kolejnej wersji dźwięk – w związku z czym ciężko mówić o potencjale obrazowym w przypadku *Ponga*. Choć niewątpliwie *Pong* wymaga pracy wyobraźni do stworzenia w umyśle gracza iluzji rozgrywki w tenisa stołowego to wszystkie elementy gry mają cechy czysto „użytkowe” i nie kryją za sobą żadnych „treści ważnych”. Grafika ma oddać tylko to, co absolutnie niezbędne do tego, aby użytkować grę, dźwięki mają umożliwić rozpoznanie porażki lub przegranej, a działanie gracza ogranicza się do operacji na dwóch przyciskach. W takim układzie modusów, które rzeczywiście są nierozdzielne, ale skupione są jedynie na dosłownym komunikacie, nie ma mowy o dostrzeżeniu potencjału obrazowego.

W miarę jak przemysł gier przybierał na sile gry zaczęły się zmieniać – to, co zawsze wydawało się najważniejsze zarówno dla twórców gier, jak i dla samych graczy to dobre warunki graficzne, w których to poczucie realistycznych wydarzeń będzie znacząco wpływało na immersję, czyli w definicji Piotra Kubińskiego „wrażenie niezmediatyzowanego uczestnictwa, bezpośredniej obecności w cyfrowej przestrzeni generowanej komputerowo, wynikające m.in. z zaangażowania wywołanego przez różne czynniki” (Kubiński 2016, 51). Uczucie uczestnictwa w grze łądząco przypominające świat realny, z brakiem poczucia upływu czasu i zaangażowaniem powodującym, że medium matrycy ekranu staje się przezroczyste to ideał, do którego dążą wielkie firmy produkujące gry. Przemysł gier niezależnych, indie czy alternatywnych ma często odmienne priorytety – gry skupione są na specyficznej mechanice, narracji (często przez amatorów gier nazywanych „dobłą historią”) czy przemyceniu wartości artystycznych. Przykład stanowią obszernie analizowane przez Kubińskiego gry publicystyczne, które stanowią multimodalny komentarz współczesnych wydarzeń lub przemian społecznych,

niepozabawiony silnej tezy oraz nieukrywający stroniczej perspektywy (Kubiński 2016, 282–298).

Momentem, który zdaje się być istotnym z perspektywy przemian i historii gier wideo jest powstanie gry *Tomb Raider*. Ta kultowa przygodowa gra akcji, której powstanie datuje się na 1996 rok wpisała się w popkulturę nie tylko poprzez gry, ale również następujące po niej filmy i komiksy. Lara Croft, czyli główna postać gry to atrakcyjna i inteligentna brytyjska archeolożka, poszukująca mitycznych skarbów. Powstała prawdopodobnie, jako kobiecy odpowiednik filmowego bohatera Indiany Jonesa. W jej rolę w wersjach kinowych wcieliły się do tej pory⁶ dwie aktorki – Angelina Jolie i Alicia Vikander tworząc tym samym zaczątki świata transmedialnego *Tomb Raidera*, który uzupełniany jest poprzez komiksy, książki, a także różnorodne gadżety związane ze światem przedstawionym w grze czy z główną kobiecą postacią.

Fabula gry skupiona jest wokół działań głównej bohaterki, która poprzez serię przeciwności losu, a także skomplikowanych zagadek logicznych i zręcznościowych dociera do skarbu. Na przestrzeni ponad dwudziestu lat wygląd Lary Croft zmieniał się w zależności od możliwości technologicznych komputerów i innych platform przeznaczonych do odczytania programu, ale zawsze pozostawała ona bez wątpliwości postacią atrakcyjną, nierzadko kuszącą swoimi wdziękami i nagością. Początkowym celem było stworzenie postaci atrakcyjnej dla mężczyzn, którzy dominowali w rankingach graczy komputerowych w latach dziewięćdziesiątych. Według Joosta Raessensa jest to stereotypowe odczytanie, które ma sugerować „bezpieczną przyjemność”, jednak również może stanowić wzór samoświadomego stylu życia, które jest atrakcyjne dla graczek. (Raessens 2010, 200). Podobną perspektywę w swoich badaniach przyjmuje Diane Carr. Wskazuje na „przyjemność” kierowania losami Lary z perspektywy kobiety, ale również zauważa „seksualną hierarchię istniejącą poza «magicznym kręgiem» rozgrywki, które wpływają na to, jak ona sama doświadcza gry” (Dovey, Kennedy 2011, 116). Tym samym badaczka zwraca uwagę na rolę gracza, która rozciąga się pomiędzy kategoriami „graniem jako bohater” (postrzeganie Lary jako przedmiot) a „identyfikacją z bohaterem” (postrzeganie Lary jako podmiot) (Dovey, Kennedy 2011, 115–117).

Z czasem, gdy model postaci kobiecych w grach zmienił się, Lara również nabrała innych kształtów, a jej wizerunek uległ złagodzeniu. To, co pozostało jednak niezmiennie to nieprzeciętna inteligencja, a także wyjątkowa sprawność fizyczna, które są zależne od umiejętności gracza. Postęp w grze zależy od sprawności gracza, który bezpośrednio przekłada się na umiejętności bohaterki, której zadaniem jest rozwiązanie skomplikowanych zagadek logicznych, dostanie się do strzeżonego miejsca czy pokonanie armii wrogów. Lara Croft przykład jednego z pierwszych obrazów kobiety-bohaterki w grze wideo.

6 Artykuł był pisany na przestrzeni września 2018 roku.

Przed *Tomb Raiderem* postaci kobiece miały rolę podrzędną, drugoplanową, a nawet „użytkową” – stawały się obiektem, który trzeba było zdobyć, bądź uwolnić, jak to miało miejsce chociażby w kultowej grze *Prince of Persia*. Celem gry jest właśnie ratunek anonimowej księżniczki, która na ekranie komputera pojawia się tylko na początku i końcu rozgrywki. Obraz Lary potrzebuje, aby go wypełnić działaniem ze strony odbiorcy, którego potrzeby z biegiem czasu ulegają zmianie – Lara w najnowszych odsłonach gry (*Tomb Raider* z 2013 roku, *Rise of the Tomb Raider* z roku 2015 i *Shadow of the Tomb Raider* z roku 2018) pokazuje swoje słabości, a jej psychika, logika podejmowania decyzji i historia jest dużo bardziej złożona. Nowością jest również system zdobywania umiejętności, które we wcześniejszych odsłonach gry były, jakby z zasady przypisane do bohaterki. Kolejnym ważnym elementem, który dopełnia obrazu *Tomb Raidera* jest muzyka, która w klasycznych przygodowych grach akcji, pełni rolę nadania tempa rozgrywce, przy czym zmiany nastroju w muzyce mogą zawiadamiać gracza o zbliżającym się zagrożeniu bądź o odpowiednim rozwiązaniu zagadki. Podobnie, jak w przypadku wizerunku głównej bohaterki czy roli gracza, tak samo muzyka w nowszych produkcjach serii zmienia swoją rolę – oprócz wyżej wspomnianej roli informacyjnej, dopełnia obraz świata przedstawionego i głównej postaci. Egzotyczne środowiska i kultury, do których przybywa archeolożka są definiowane przez muzykę. Również zmiany w nastrojach i emocjach głównej bohaterki mają swoje odzwierciedlenie w warstwie dźwiękowej. Muzyka również dopełnienia charakteru głównej bohaterki, jej relacji z pozostałymi bohaterami (na przykład afekt będzie odpowiednio sygnalizowany muzycznie, podobnie jak strach czy niechęć) i osobowości przeciwnika jako czarnego charakteru.

Obraz Lary Croft realizowany w grze wideo złożony jest z trzech modusów – warstwy wizualnej, muzycznej i performatywnej. Spójność obrazu zależna jest od współgrania tych elementów, które dopiero w całości tworzą komunikat multimodalny i pełen obraz gry. Zarówno obraz głównej bohaterki, jak świata przedstawionego budowany przez mnogość modusów przyczynia się do odpowiedniego odczytania gry wideo. Analiza multimodalna elementów daje również możliwość do rekonstrukcji ewolucji „roli” kobiecych postaci w grach wideo – od przedmiotów, obiektów seksualnych do pełnoprawnych bohaterek, których psychologia postaci, motywacja i determinacja umożliwia identyfikację (bez względu na płeć gracza). Może również stanowić wstęp do badań postaci kobiecych w grach w praktyce feministycznej.

Analiza multimodalna w praktyce

Wiedźmin 3: Dziki Gon to trzecia odsłona gry z serii przygód Geralt z Rivii, która została wyprodukowana na komputery osobiste i konsole w 2015 roku. Choć trzecia część gry stanowi zarówno kontynuację, jak i zwieńczenie poprzednich to do-

piero ostatnia produkcja przyniosła studiu CD Projekt RED ogromny sukces – nagrodzona tytułem Najlepszej Gry Roku na galach The Game Awards 2015 i Golden Joystick Awards 2015, a także wyróżniona jako Kreator Kultury przez tygodnik Polityka i Stowarzyszenie Autorów ZAiKS (Gry-Online.pl). Postać wiedźmina stała się rozpoznawalna na całym świecie, a jego popularność została doceniona również przez studio filmowe Netfliksa, które pod koniec 2019 roku wyprodukowało serial w oparciu o opowiadania Andrzeja Sapkowskiego. O popularności i sukcesie studia CD Projekt Red świadczyć mogą również liczba sprzedanych egzemplarzy gry w ciągu pierwszych sześciu tygodni od premiery, która wynosiła 6 014 576 sztuk (Cdprojekt.com). To, co wpłynęło na jej sukces to z pewnością wyjątkowe źródło, czyli proza Andrzeja Sapkowskiego, ale również wyjątkowo precyzyjne dopracowanie produkcji, którą z pewnością można nazwać komunikatem multimodalnym.

Tym, co składa się na obraz gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* to obraz głównego bohatera, świat przedstawiony, oprawa muzyczna i działania gracza. Głównym bohaterem każdej gry z serii *Wiedźmin*, jest Geralt z Rivii, postać stworzona przez Andrzeja Sapkowskiego w opowiadaniu *Wiedźmin*, której historia kontynuowana była w serii opowiadań *Miecz przeznaczenia* i *Ostatnie życzenie*, a także poświęconej mu sadze. Ostatnią część przygód Geralta stanowi *Sezon Burz*. Literatura stała się jedynie inspiracją dla firmy CD Projekt Red, żadna z historii stanowiących fabułę gry, nie pokrywa się z literackim źródłem. Różnicę stanowi również wygląd głównego bohatera – najbliższy literackiemu wizerunkowi wiedźmin został zaprezentowany w pierwszej odsłonie gry, jednakże w każdej kolejnej części jego postać ulegała zmianom. Geralt z Rivii to mutant, którego zdolności zostały po części wyćwiczone, po części „stworzone” przez mutacje (powstałe w wyniku Próby Traw). Wpływa to na wygląd bohatera, którego włosy pozbawione są pigmentu, a „kocie”, żółte oczy umożliwiają widzenie po zmroku. Sapkowski opisywał Geralta jako szczupłego, wysokiego, smukłego, a także wyjątkowo gibkiego mężczyznę o długich, białych włosach i twarzy pozbawionej zarostu. W ostatniej produkcji CD Projekt Red Geralt to barczysty, wysoki mężczyzna z białymi włosami spiętymi z tyłu głowy w kucyk i widocznym, jasnym zarostem. Różnica w wyglądzie bohatera wynika z dostosowaniem obrazu Wiedźmina do współczesnego wizerunku atrakcyjnego mężczyzny. W ten sposób Geralt daje obraz przystojnego, budzącego zaufanie i sympatię, niebudzącego wątpliwości co do swojej siły, a także profesjonalizmu mężczyzny. W *Kulturze gier komputerowych* Dovey i Kennedy wskazują na potencjał, a także użytkową rolę bohaterów i awatarów, jednak w analizie wyboru postaci zaczerpniętych z innych mediów (takich jak James Bond czy Gandalf) pada pytanie retoryczne: „Któż chciałby grać jako Gimli w grach z serii *Władca Pierścieni*, kiedy można wybierać pomiędzy **bardziej atrakcyjnymi postaciami** (podkr. M.L) Legolasa i Aragorna?” (Dovey, Kennedy 2011, 127). Stwo-

rzenie idealnego obrazu Geralta z Rivii musiało stanowić zarówno połączenie elementów „kanonicznych” (znanych z lektury książek), ale również nowoczesnych wpisujących wiedźmina w kanon współczesnego bohatera, aby stał się jak najbliższy graczowi.

Świat przedstawiony w *Wiedźminie* to zarówno środowiska miejskie, jak i wiejskie, które przywodzą na myśl okolice polskich terenów okresu późnego średniowiecza – wioski pełne domów krytych strzechą ukryte pośród kolorowych łąk i pól, na skrajów lasów, w których kryją się potwory ze słowiańskiego bestiariusza, miasta o niskiej zabudowie, silnych warownych murach, a w nich zamki o wysokich, nawiedzonych przez zmory wieżach. Środowiska znane z lektury książek nabierają nowego znaczenia w grze, ponieważ na oczach gracza ożywają – dotknięte wojną, napadami łupieżców wioski zaczynają przyciągać padlinożerne kreatury, a przy traktach gniją ciała wisielców. Wraz z biegiem czasu spędzonego w grze zmieniają się pory dnia (co wpływa na obecność niektórych potworów, na które zlecenie ma wiedźmin, na przykład północnica pojawia się tylko, jak nazwa wskazuje o północy) i warunki atmosferyczne.

W zależności od tego, do jakiego terenu królestwa, księstwa, miasta czy wioski zawita Geralt towarzyszy mu stosowna oprawa muzyczna, której jedną z funkcji jest dopełnienie obrazu świata przedstawionego. Sielskość wiosek ilustrowana jest pieśniami, delikatnymi rytмами przypominającymi słowiańskie przygrywki ludowe, często o niewybrednej treści. Miasta odwiedzane przez Wiedźmina, takie jak Oxenfurt i Novigrad mają swoją specyficzną muzykę, która ma za zadanie oddawać ich charakter. W przypadku zamku Kaer Morhen ścieżka muzyczna przywodzi na myśl tęsknotę za ciepłem domowym. Muzyka w grze *Wiedźmin 3: Dziki Gon*⁷ oprócz dopełnienia „słowiańskości” świata przedstawionego nadaje również rytmu w walce – skomplikowane ataki, parowania i uniki Geralta, często w prozie Sapkowskiego porównywane do tańca, opisywane w kategoriach muzycznych, w grze ożywają w zestawieniu zarówno z muzyką instrumentalną, jak i kobiecym wokalem stają się prawdziwą sztuką taneczną. Muzyka w grze *Wiedźmin* wprowadza również różnorodność nastrojów, które stają się przedmiotem fabuły gry – opowieści o stracie dziecka, rodziny, o wojnie, klątwie i innych ludzkich tragediach dopełnione są dramatycznymi wokalami, wyraźną linią perkusji, nadającą rytm i solówkami na gitarze i skrzypcach, które stanowią element liryczny nawet bardziej dramatycznych i charakterystyczny niż sam śpiew. Przykład stanowić może zadanie poświęcone Duchowi Lasu, który został skazany na wieczne potępienie i śmierć przez wiedźmy z Krzywouchych Moczar. Gracz w trakcie rozgrywki ma możliwość wypuszczenia ducha lub zabicie go. Na decyzję może wpłynąć muzyka, która niejednoznacznie wskazuje na zagro-

7 Kompozytorem muzyki do gry jest Marcin Przybyłowicz, za swoją pracę nominowany do nagród z kategorii The Game Award: najlepsza ścieżka dźwiękowa i Nagrody Brytyjskiej Akademii Gier Wideo za najlepsze wykorzystanie dźwięku.

zenie – z jednej strony są nim wiedźmy pożerające dzieci, z drugiej Duch, którego czyny również nie są czyste. Charakter muzyki, wykorzystanie konkretnych pieśni, sposobu śpiewania i instrumentów dopełnia również religii i wierzeń, które stanowią jeden z ważniejszych elementów świata przedstawionego.

Ostatnim modusem, który składa się na obraz gry, jest rola dopełnienia treści gry przez gracza. Gracz oprócz obowiązku odegrania scenariusza gry, który prowadzi go do jednego z kilku zakończeń, ma do odkrycia wiele aktywności, które umożliwiają personalizację rozgrywki i głównego bohatera. Oprócz wątku głównego gra oferuje ponad sto godzin rozgrywki przy zadaniach pobocznych, które pozyskiwane są poprzez znaczniki na mapie, rozmowy z postaciami pobocznymi, tablice ogłoszeń ze zleceniami wiedźmińskimi czy fragmenty listów, pamiętników i notatek (przykładem może być poszukiwania ryzsztunków z poszczególnych wiedźmińskich domów cechowych, które odtwarzają historię ich członków, przy jednoczesnym ulepszaniu ekwipunku). Zadania poboczne są zróżnicowane pod względem poziomu trudności, ale nie wpływa to na ich niedostępność dla graczy o zbyt wysokim lub zbyt niskim poziomie doświadczenia. Przyjmowanie i realizowanie zadań pobocznych, tak samo jak odkrywanie nowych terenów mapy odbywa się według uznania gracza, który dość swobodnie może poruszać się po scenariuszu gry. Dodatkowymi aktywnościami, którymi gracz może się zająć w ramach przebywania w świecie przedstawionym gry mogą być wyzwania zapaśnicze, wyścigi, a także rozgrywki w karty, stanowiące oddzielną grę, co może pogłębiać uczucie immersyjne (gracz grając Geraltem gra w Gwinta, przez co jakoby przestaje być sobą, a staje się wiedźminem). Personalizacji według upodobań gracza stanowi zarówno wygląd, charakter, jaki i specjalizacja głównego bohatera – gracz może dowolnie inwestować w talenty, umiejętności, a także ekwipunek bohatera (jak w klasycznych grach RPG). Wpływa to na jego zdolności, wygląd pancerza, a niekiedy na wizerunek (w przypadku użycia odwarów twarz Geralta będzie jeszcze jaśniejsza, ziemista, z widocznymi wybroczynami i żyłami). Najciekawszym jest wpływ gracza na charakter bohatera, na jego decyzje, a co za tym idzie zakończenia gry. W zetknięciu z każdą postacią poboczną (zarówno tą fabularnie istotną, znaną z prozy Sapkowskiego jak Cirilla, Yennefer czy Triss, jak i każdą inną, często anonimową) gracz ma do wyboru kilka kwestii dialogowych, które wpływają na rozmowę, rozwój zadania i jej zakończenie. Opcje oprócz różnych możliwości prowadzenia rozmowy kształtują charakter Geralta. To według decyzji gracza wiedźmin będzie porywczy, albo cierpliwy, może również odznaczać się charakterystycznym dla bohatera opisanego przez Sapkowskiego cynizmem i ciętym językiem. Nawiązane przyjaźnie i zaognione konflikty będą miały swój wpływ w dalszej części rozgrywki.

Gra *Wiedźmin 3: Dziki Gon* charakteryzuje się również **podwójnym kodowaniem** (Paivio 1986), którego odczytanie jest zależne od gracza. W świecie przedstawionym ukryte są wydarzenia, postacie i wersje dialogowe, które znane są z lektur Andrzeja

Sapkowskiego. Graczowi, który zaznajomiony jest z literackim pierwowzorem dadzą dużo satysfakcji z ich odkrycia i zidentyfikowania, a z drugiej strony dla gracza nieznanego książek stają się przezroczyste i w żaden sposób znajomość literackiej wersji *Wiedźmina* nie jest konieczna do zrozumienia i przyjemnego korzystania z komunikatu zawartego w grze. Twórcy gier z serii *Wiedźmin* nie ograniczają jednak odniesień jedynie to literackiego pierwowzoru. Piotr Kubiński w swoich badaniach wskazuje na szereg nawiązań do bieżących wydarzeń społeczno-politycznych czy innych tekstów klasycznych, popkulturalnych lub ich autorów w produkcjach CD Projekt Red (Kubiński 2015, 114–129). Celem wyjaśnienia modelu komunikacyjnego, jaki proponują twórcy gier Kubiński wprowadza kategorię **dystansu ironicznego**, który zarówno może działać jako komizm zbliżający graczy do produkcji, jak i zabieg emersyjny, który ogranicza ich zanurzenie w świecie gry. Autor określa ściśle zasady, według których podwójne kodowanie funkcjonuje w grach wideo:

Aby zrozumieć zawarty tu żart (chodzi o wypowiedziane hasło jednej z postaci „Kier-ke-gaard” i odpowiedź na zawołanie „Hei-de-gger” – przyp. M.L), gracz musi – po prostu sięgnąć do wiedzy kulturowej, pozadiegetycznej, co oczywiście dzieje się poza jego decyzją (użytkownik, którzy kojarzy te dwa nazwiska, nie może przecież postanowić, że nie rozpozna przemyconej tak aluzji). Tak przedstawiony komunikat – o ile zostanie rozpoznany – w nieodparty sposób przymusza zatem do sięgnięcia do kontekstu pozagrowego, co (właśnie przez odwołanie do wiedzy pozatekstowej) skutkuje chwilowym zawieszeniem stanu immersji. Przytoczony przykład jest interesujący także dlatego, że jeżeli gracz nie wykryje ironii (a więc nie rozpozna nazwisk filozofów), to ta scena nie wywoła efektu emersyjnego. Stanie się tak, ponieważ twórcy – kierując się zasadą podwójnego kodowania – wybrali akurat takie nazwiska, które brzmią w niezwykle sposób (...) w rezultacie gracz (...) może uznać je np. za słowa należące do elfickiego słownika (Kubiński 2015, 122).

Przykładem z gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* może być zadanie poświęcone obronie kapliczek, dewastowanych przez żaków z Uniwersytetu w Oxenfurcie, którzy swoje działania uzasadniają w słowach nawiązujących (w sposób bardzo dosłowny i prześmiewczy) do myśli Fryderyka Nietzschego: „Mistrz Fridrich z Oxenfurtu rzecze, że bogowie umarli! Religia to opium dla ludu! Prosty lud lęka się jeno religii i kapłanów. A ten strach zakuwa nas w okowy ciemnoty! Powinniśmy stworzyć nową moralność – albo i obejść się bez moralności”⁸. Odniesienia intersemiotyczne stanowią kolejny ważny modus, który wpływa na obraz *Wiedźmina* i staje się jego nieodzownym elementem.

⁸ Przykładem tym posłużył się również Piotr Kubiński w analizie dyskursów filozoficznych w grach wideo na łamach czasopisma „Wielogłos” 2015, nr 3(25).

Wiedźmin 3: Dziki Gon stanowi doskonały materiał do badań nad multimodalnością przekazu, elementy, które składają się na komunikat gry funkcjonują ze sobą w idealnej harmonii, nie ma w nich przypadkowości, a poziom ich szczegółowości i dopracowania wpływa zarówno na jej popularność, jak i potencjał obrazowy. Obraz gry *Wiedźmin* to kompilacja bohatera, atrakcyjnego dla czytelnika literackiego źródła, jak i każdego innego gracza, spójny, malarski świat przedstawiony, którego nastroje i wierzenia dopełnione są ścieżką muzyczną, aż w końcu wkład gracza, który tak zastany scenariusz dopełnia i na jego kanwie buduje wyjątkową i niepowtarzalną historię. Obraz gry dokonuje się dopiero po zakończeniu gry, po wykonaniu zadań, uczestnictwie w niezliczonej ilości dialogów, po niespotkanych postaciach i nieodkrytych terenach – jest zależny od gracza, który go wypełnia swoim doświadczeniem, zaangażowaniem i sympatią do tekstu kultury, w którym uczestniczy. Oprócz reprezentacji wizualnej „ukończonych” zadań obraz kształtowany jest w świadomości gracza, który wypełniając grę swoimi reakcjami, sympatiami i zamierzeniami odczytuje jego „ukryty sens”. Przydatna w tym staje się metoda multimodalna, która daje możliwość dekonstruowania obrazów gier wideo poprzez analizę jej elementów (a także wiedzę o tym, jakie reakcje mają wywoływać wrażenia wizualne czy dźwiękowe).

Potencjał obrazowy gier wideo zależny jest od coraz prężniejszego rozwoju technologicznego (który w dużym stopniu go zwiększa), ale również od świadomości samych twórców, których celem jest przekazanie produktu, który pomimo dużego poziomu szczegółowości i złożoności elementów (modusów) przekazu, jest spójny i konkretny. Obrazy gier to często bardzo proste tematy, jak historia Geralta z Rivii poszukującego podopiecznej (córci), jednak jako przekaz multimodalny docierają do odbiorcy-współtwórcy przez wiele elementów, tworząc spójny, łatwy do przyjęcia i identyfikacji komunikat (obraz). Analiza multimodalna oprócz wskazania na rozwijający się potencjał obrazowy (realizowany przez zbiór elementów) gier wideo, modeluje ich odbiór – zwraca uwagę na charakter modusów, ich przeznaczenie i rolę tym samym umożliwiając pogłębioną refleksję (poprzez dyskursy) nad gramami cyfrowymi jako pełnoprawnymi dziełami.

Bibliografia

- Belting, Hans (2012), *Antropologia obrazu: szkice do nauki o obrazie*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- Białostocki, Jan (1961), *Teoria i twórczość. O tradycji i inwencji w teorii sztuki i ikonografii*, Poznań: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.

- Białostocki, Jan (1982), *Symbole i obrazy w świecie sztuki* (t. 1), Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Didi-Huberman, Georges (2008), *Obrazy mimo wszystko*, przeł. Mai Kubiak Ho-Chi, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- Dovey, Jon, Kennedy, Helen W. (2011), *Kultura gier komputerowych*, przeł. Tomasz Macios, Anna Oksiuta, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Kubiński, Piotr (2015), *Dystans ironiczny w grach Wiedźmin i Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, [w:] Robert Dudziński (red.), *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, Wrocław: Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”, s. 113–120.
- Kubiński, Piotr (2016), *Gry wideo – zarys poetyki*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- Maćkiewicz, Jolanta (2017), *Badanie mediów multimodalnych – multimodalne badanie mediów*, „Studia Medioznawcze”, nr 69, s. 33–42.
- Postigo, Hector (2010), *Od Ponga do Planet Quake. Postindustrialne zmiany czasu wolnego w czas pracy*, przeł. Mirosław Filiciak, [w:] Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli*, Warszawa: Wydawnictwo SWPS Academica, s. 302–322.
- Raessens, Joost (2010), *Gry komputerowe jako medialna kultura uczestnictwa*, przeł. Mirosław Filiciak, [w:] Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli*, Warszawa: Wydawnictwo SWPS Academica, s. 191–227.
- Van Leeuwen, Theo (2014), *Critical Discourse Analysis and Multimodality*, [w:] Christopher Hart, Piotr Cap (red.), *Contemporary Critical Discourse Studies*, Bloomsbury Academic, s. 281–295.

Mariola Lekszycka

Multimodalna ewolucja obrazu w grach wideo

Abstrakt

Artykuł stanowi próbę odpowiedzi na pytanie czy gra cyfrowa może być rozpatrywana jako obraz. Podstawą teoretyczną dookreślającą kategorię obrazowości stanowią tutaj badania Jana Białostockiego, Georgesa Didi-Hubermana i Hansa Beltinga. Ze względu na multimedialny charakter gry wideo do badania obrazowego potencjału gier została zastosowana metoda multimodalna. Na podstawie trzech tytułów (*Pong*, *Tomb Raider* i *Wiedźmin 3: Dziki Gon*) przeprowadzona została analiza i obserwacja ewolucji poszczególnych elementów (modusów), które składają się na całość gry cyfrowej. Wyniki badania stanowią o ewolucji potencjału

obrazowego w historii gier, zmianie roli i wpływu gracza na produkcje, ale również znacząco wpływają na pogłębioną refleksję nad grami, jako artefaktami kultury współczesnej.

Słowa kluczowe: multimodalność, gra wideo, obrazowość, modusy, wizualność, muzyka, performatywność, gracz

The Multimodal Image Evolution in Video Games

Abstract

The article is an attempt to respond to the question whether a digital game can be considered as an image. The theoretical basis for defining the category of image is the research of Jan Białostocki, Georges Didi-Huberman and Hans Belting. Due to the multimedia nature of video games, author decided to use the multimodal method to study the imaging potential of games. On the basis of three titles (*Pong*, *Tomb Raider* and *The Witcher 3: Wild Hunt*), author carried out an analysis and observation of the evolution of individual elements (modes) that make up the whole digital game. The results of the research determine the evolution of the imagery potential in the history of games, the change of the player's role and influence on productions, but also significantly contribute to in-depth reflection on games as artifacts of contemporary culture.

Keywords: multimodality, video game, imagery, modusy, visuality, music, performativity, player

Mariola Lekszycka – magister kulturoznawstwa Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego, interesuje się badaniami nad kulturą popularną (grą cyfrową, filmem, literaturą i muzyką) z uwzględnieniem analiz dyskursów ją kształtujących, a także poszukiwaniem innowacji w metodologii jej badań.