

Miasteczko Greenvale.

Strategie imersyjne i emersyjne w grze *Deadly Premonition*

JAKUB MUSIOŁ*

Wstęp

Nie będzie przesadą stwierdzenie, że *Deadly Premonition* (2010)¹ zajmuje wyjątkowe miejsce w branży gier wideo w drugiej dekadzie XXI wieku. Od czasu premiery nieustannie wprawia graczy i krytykę w konsternację. Jednakże jego wyjątkowość nie polega na wikłaniu się w częste i typowe dla gier kontrowersje. Przy premierze nikt nie zgłaszał uwag dotyczących nadmiernej przemocy. Gra ta nie była obiektem krytyki również ze względu na przynależność do dyskusyjnych gatunków, jakimi na przykład są interaktywne filmy, symulatory chodzenia czy gry artystyczne. Jej odmienność związana jest z kilkoma wymiarami: wysokim stopniem niedopracowania, marnej jakości oprawą audiowizualną, ale i specyficzną estetyką, którą wielu graczy doceniło². Wszystkie te cechy

* Uniwersytet Śląski | kontakt: jakubmusio@gmail.com

¹ Grę przy premierze rozsławiła rozpiętość między najwyższą a najniższą notą, która wynosi aż osiemdziesiąt punktów procentowych. Najbardziej entuzjastyczną recenzję napisał serwis Destructoid (ocena 10/10), a najniższą ocenę (2/10) wystawił portal IGN.

² W tym miejscu trzeba zaznaczyć kilka kwestii związanych z ową estetyką. Po pierwsze, producentem gry jest japońskie studio. Po drugie – co typowe właśnie dla japońskiej branży gier wideo – scenarzystą i reżyserem jest jedna osoba, Hidetaka Suehiro (pseudonim: SWERY 65). Po trzecie, gra nie jest osadzona w Japonii, lecz w całości dzieje się w amerykańskim miasteczku. Pod tym względem *Deadly Premonition* przypomina takie serie, jak *Resident Evil* czy *Silent Hill*, a zatem naśladuje amerykańskie motywy, fabuły i potwory (MARAK 2014: LOC. 3000-

składają się na interesujący obiekt badawczy. Celem autora rozdziału jest analiza wybranych strategii twórczych i nowatorskich mechanik, które determinują odbiór tytułu.

Warto w tym miejscu dookreślić *Deadly Premonition*, korzystając z warstwowej koncepcji postrzegania gatunkowości w grach cyfrowych Marii B. Gardy (2016: 25-26). Składają się na nią trzy rodzaje gatunków: tematyczne, ludyczne i funkcjonalne, z których szczególnie istotne są pierwsze dwa. Gatunkiem tematycznym (system semantyczny, *setting*) będą kryminał i horror. Gatunkiem ludycznym (system reguł, mechanika) – trzecioosobowy *survival horror*³, gra o otwartym świecie i gra przygodowa. Ta klasyfikacja ujawnia, że tytuł nie oferuje typowej fuzji gatunkowej, rozumianej jako ustalona korelacja gatunków ewokująca strategie odbiorcze (GARDA 2016: 27). Tematyczny horror rzadko łączy się z takim gatunkiem ludycznym jak sandbox i to również wpłynęło na branżową rozpoznawalność *Deadly Premonition*.

***Deadly Premonition*: gra o otwartej strukturze**

Prowadzony przez gracza bohater to agent FBI, Francis York Morgan. Kieruje się on do Greenvale w Waszyngtonie. W tym spokojnym miasteczku dochodzi do zbrodni: znaleziono oto na drzewie powieszona zwłoki młodej dziewczyny, Anny Graham. Obraz tego morderstwa czerpie z ikonografii kryminału, ale i horroru – jest ono bowiem brutalne, tajemnicze i nosi znamiona rytuału.

Przedstawiony powyżej początek gry jest naszpikowany intertekstualnymi odniesieniami. Nasuwające się skojarzenia z serialem *Miasteczko Twin Peaks* Davida Lyncha i Marca Frosta (1990-1991) są tak oczywiste, że w zasadzie mogą wydać się nad wyraz ostentacyjne graczowi zaznajomionemu z tą kultową telewizyjną produkcją. Serial ten jest dla omawianego tytułu hipotekstem⁴. Można mówić również o *Deadly Premonition*

3020). Tak zaprojektowana gra jednak cały czas może charakteryzować się „japońskością” (*Japaneseness*) (MARAK 2015: 91). Cecha ta w powszechnej świadomości graczy wiąże się z takimi atrybutami, jak atmosfera, oryginalność czy interesująca historia. Jest to ogólnie nieuchwytna, lecz wyczuwalna właściwość, często ujawniająca się w horrorach (MARAK 2015: 91-92). Od takiego rozumienia bardzo blisko już do kategorii niesamowitości, która zostanie wprowadzona w dalszej części rozdziału.

³ *Survival horror* ogranicza się do niesatysfakcjonującej, powtarzalnej, żmudnej walki ze sztampowymi zombie w ciasnych lokacjach. Jest raczej wynikiem decyzji marketingowej, wedle której odbiorcy nie zaakceptują horroru bez zombie. Jednak w zgodnej opinii graczy i recenzentów *Deadly Premonition* to przede wszystkim gra przygodowa o odkrywaniu sekretów małego miasta i, jako taka, nie potrzebuje warstwy *survival horroru*.

⁴ Hipertekstualność opisuje relacje łączące hipertekst (tekst odwołujący się) z hipotekstem (tekstem wcześniejszym, przedmiotem odwołania) (GENETTE 1992: 322-323). *Miasteczko Twin Peaks* jest pod tym względem tekstem,

jako o pastiszu ze względu na obecne w nim techniki naśladowaniu stylu i charakterystycznych cech pierwowzoru. Pastisz odznacza się funkcją ludyczną, funkcję satyryczną pełni zaś w mniejszym stopniu (ta jest domeną parodii) (GENETTE 1992: 346).

Tytuł projektuje otwarty świat, który znacząco różni się od standardowych realizacji w grach typu *open world*. Sandboxowe mechaniki wspomagane przeróżnymi strategiami narracyjnymi konstytuują zaangażowanie odbiorcze – imersję. Jest ona podstawowym wyznacznikiem gier wideo i jako taka wiąże się z każdym ich gatunkiem, sytuując się nad wszelkimi podziałami typologicznymi. Imersję można w skrócie zdefiniować jako redukcję „dystansu poznawczego między światem gry a światem rzeczywistym” (MAJ 2017: 193) bądź też jako „wrażenie niezpośrednio doświadczania” i „zapomnienia o fizycznej rzeczywistości” (KUBIŃSKI 2016: 68).

Imersja⁵ jest jednak stopniowalna i w przypadku gier o otwartej strukturze może mieć ona większą intensywność i więcej możliwości na zaangażowanie użytkownika. Związane jest to z predylekcją tego typu gier do konstruowania złożonych, różnorodnych mechanizmów i rozbudowanej cyfrowej przestrzeni, którą można swobodnie eksplorować. Zdaniem badaczy, kategoria świata przedstawionego jest już zdecydowanie niewystarczającym kwantyfikatorem do opisu zjawisk światotwórczych (MAJ 2015: 382; KUBIŃSKI 2015: 29). W związku z tym warto zwrócić się w stronę najnowszych ustaleń narratologii transmedialnej i w analizie gier o otwartej strukturze wykorzystać koncepcję światoopowieści (*storyworld*) (KUBIŃSKI 2015: 29).

Jednym z wyznaczników najnowszych badań narratologicznych jest podejście do kategorii narracji, która sytuuje się „nie tyle po stronie tekstu, ile przede wszystkim po stronie odbiorcy/użytkownika” (KUBIŃSKI 2015: 23). Tak pojmowana narracja może „realizować się w różnych mediach” i nie musi wiązać się z „materią słowną” (KUBIŃSKI 2015: 23). Stwarza to warunki do wytworzenia światoopowieści. Jak ujmują to Marie-Laure Ryan i Jan-Noël Thon:

który nieustannie oddziałuje na popkulturę. Odwołują się do niego takie seriale, jak: *Broadchurch*, *The Kettering Incident*, *Dochodzenie*, *Tajemnice Laketop*, *Detektyw*. Z gier należałoby wymienić takie tytuły, jak *Alan Wake*, *Zaginięcie Ethana Cartera*, *Kentucky Route Zero* czy *Life is Strange*.

⁵ W rozdziale nacisk zostanie położony na „imersję wyobrażeniową” (*imaginative immersion*), kiedy to gracz zostaje pochłonięty przez świat i historię oraz utożsamia się z bohaterem. Pozostałe typy odgrywają mniejszą rolę w *Deadly Premonition* – gra nie oferuje wymagającego wyzwania (*challenge-based immersion*) ani też technologicznie zaawansowanej oprawy audiowizualnej (*sensory immersion*). Podział taki przedstawili Laura Ermi i Frans Mäyrä (ERMI & MÄYRÄ 2005: 7-8).

[...] światoopowieść [...] opisuje ten rodzaj mentalnej reprezentacji, którą tekst musi wywołać w celu zakwalifikowania go jako narracji [...]. Autor tworzy światoopowieść poprzez produkcję znaków, lecz to czytelnik, widz, słuchacz czy gracz używa planu gotowego tekstu w celu stworzenia mentalnego obrazu tego świata (RYAN & THON 2014: 3)⁶.

Światoopowieści i mentalne obrazy, wytwarzane podczas odbioru, nie są ponadto „statycznymi pojemnikami na obiekty wspomniane w opowieści, lecz raczej dynamicznymi modelami zmieniających się sytuacji [*they are not static containers for objects mentioned in a story but rather dynamic models of evolving situations*]” (RYAN 2013: 364). Ze względu na swą specyfikę, gry wideo stwarzają ogromne możliwości dla owych dynamicznych modeli. Nie są one bowiem opowieściami takimi jak filmy i literatura – stanowią raczej „fikcyjne światy, w których można podejmować różne działania [*fictional worlds in which a variety of actions can take place*]” (RYAN & THON 2014: 11). Świat gry muszą kształtować procedury i zasady. Te drugie o tyle dostarczają „abstrakcyjnych reguł wprowadzanych przez komputerowe obliczenia [*abstract principles implemented by the computer through calculation*], o ile pozwalają na fascynującą rozgrywkę (jak w szachach) – jednak to właśnie „wyobrażeniowe zlokalizowanie siebie w fikcyjnym świecie sprawia, że gry są tak ekscytujące [*it is the imaginative act of locating oneself in a fictional world that makes many games exciting*]” (RYAN & THON 2014: 12).

Światoopowieść może składać się z następujących elementów: egzystentów (bohaterowie i obiekty o szczególnej roli), miejsc akcji, praw fizycznych (określających rodzaj wydarzeń), społecznych reguł i wartości, zdarzeń (mieszczą się one w ramach czasowych zdeterminowanych narracyjnie) i stanów mentalnych (reakcje bohaterów na zdarzenia) (RYAN 2014: 34-36).

Efekt gatunkowy. Gracz jako mieszkaniec i detektyw

Po dotarciu do Greenvale, gra czyni z użytkownika mieszkańca miasta. Agent Morgan, wzorem agenta Coopera z *Miasteczka Twin Peaks*, wprowadza się do miejscowego hotelu, w którym będzie mieszkał przez całe śledztwo, a tym samym przez całą grę. W pokoju użytkownik może zapisywać grę, spać, golić się i przebierać. Sam hotel umożliwia ponadto zakup jedzenia oraz interakcje z właścicielką Polly czy innymi gośćmi. Jest to

⁶ Przekład własny za: „[...] the concept of storyworld [...] captures the kind of mental representation that a text must evoke in order to qualify as narrative. [...] the author creates the storyworld through the production of signs, it is the reader, spectator, listener, or player who uses the blueprint of a finished text to construct a mental image of this world”.

więc zabieg, który istotnie wpływa na kształt światoopowieści i zaangażowanie gracza. Krzysztof M. Maj pisał w podobnym kontekście o dodatku do gry *The Elder Scrolls V: Skyrim*, który wprowadzał możliwość wybudowania domu w świecie gry:

Celem *Hearthfire* było bowiem zachęcenie gracza do zamieszkania w świecie gry, do stworzenia tytułowego ogniska domowego i do wywołania efektu prawdziwej – a niedyktowanej przez uludę „make-believe” – tęsknoty za miejscem, na którym gracz mógłby odcisnąć emocjonalne piętno. Tego rodzaju zabiegi nie mają zbyt wielu precedensów w historii przemysłu gier wideo, za to są wypadkową szerszych tendencji zmierzających do oferowania graczowi coraz większych możliwości personalizowania świata gry i pogłębiania relacji tożsamościowej z własnym awatarem (MAJ 2015: 384).

Cyfrowy pokój czy dom, będący miejscem odpoczynku, zwiększa immersję, bowiem gracz „zamieszkuje postać”, by następnie poprzez nią „zamieszkiwać przestrzeń” (KUBIŃSKI 2016: 38). Owe tendencje – „zamieszkiwalność” i „oikologiczna oswojalność” (MAJ 2017: 208) – z pewnością będą odgrywały coraz większą rolę w branży gier, doprowadzając do jeszcze bardziej przemyślanych realizacji⁷.

Wszystkie aspekty fabuły i mechaniki, z którymi gracz zaznajamia się w ciągu pierwszej godziny gry – odwołania do znanych seriali, zawiązanie akcji, postać protagonisty, rezydentność i rozpoczynające się śledztwo – składają się na początkową światoopowieść, która już może ewokować przyszły kształt gry. Wspomniany we wstępie brak typowej fuzji gatunkowej nie przekreśla bowiem szans na wystąpienie efektu gatunkowego. Jak czytamy u Dominica Arsenaulta:

Oglądanie filmu, czytanie powieści, czy granie w grę, to doświadczenie ciągłego strumienia znaczników (gatunkowych, seryjnych lub intertekstualnych), które w zależności od indywidualnego odbiorcy i jego kompetencji, może skutkować wytwarzaniem efektów gatunkowych, które precyzują jego oczekiwania i przygotowują na następne sekwencje semiotyczne (ARSENAULT 2011: 287-288)⁸.

Opisana sytuacja pozwala na zaistnienie w rozgrywce wrażenia, iż znajomość konwencji gatunkowych, jak i poszczególnych dzieł pomaga graczowi wykonywać zadania w grze. Dla Tomasza Z. Majkowskiego gry są „zwierciadłami”, w których odbijają się

⁷ Jednym z najnowszych przejawów tego zjawiska jest *Krew i wino* (2016), dodatek do gry *Wiedźmin 3: Dzikie Gon.* Oprócz wątku głównego wprowadza on nowość – posiadłość Geralta z szerokimi możliwościami zarządzania i personalizacji. W powszechnej świadomości ten dom został odebrany jako miejsce, w którym Geralt będzie czekał na kolejną opowieść w uniwersum. Pozwalało to zmniejszyć poczucie tęsknoty po zakończonej trylogii gier. Dziś już wiadomo, że nowym rozdziałem w transmedialnym krajobrazie *Wiedźmina* będzie wysokobudżetowy i mocno promowany serial Netflixa.

⁸ Cytuję przekład Marii B. Gardy (2016: 28).

czytelnicze kompetencje, a także sprawdzianami z „biegłości odczytywania kulturowego kodu” (MAJKOWSKI 2012: 189). Podobnie zjawisko to ujmuje Jürgen E. Müller:

Rodzaje i gatunki mają decydujący udział w tworzeniu form i możliwości immersji użytkownika w inne światy gier, czyli „drugiego życia”. Ich ramy sterują wzorami działań, rozumienia i narracji, które tym samym bazują nie tylko na „logice gier”, ale w znacznym stopniu również na specyficznej prawdziwej gracz na temat gatunku, przywracanej przez jego pamięć (MÜLLER 2010: 446).

Znajomość struktur kryminału – pojmowanego szeroko jako gatunek transmedialny – może pomóc w starannym zaplanowaniu przez gracza metod działania agenta Yorka. Przykładem tego jest możliwość przesłuchania w pierwszej kolejności najbliższej rodziny ofiary. Aktywność ta dostępna jest od razu po odprawie, a więc po pierwszej wizycie na posterunku w Greenvale. Gracza, który właśnie tak postąpi, czeka rozmowa ze zrozpaczoną matką. Roztrzęsiona kobieta nie jest w stanie odpowiadać na trudne pytania. Rozwiązaniem okazuje się znalezienie sukni Anny, która szczególnie podoba się jej matce. W poszukiwaniu przedmiotu ujawnia się złożona struktura owego zadania. Do dyspozycji gracza oddany zostaje cały dom, w którym znaleźć można potrzebne wskazówki. Jedną z nich jest zdjęcie Anny z balu, które nakierowuje agenta na właściwą część odzienia. Oddając znaną w szafie kreację matce, gracz w nagrodę otrzyma klucz do pokoju Anny. Pokój ten jest silnie nacechowany intertekstualnością. Na ścianie znajduje się zdjęcie z podobizną Laury Palmer (zmarłej bohaterki *Miasteczka Twin Peaks*), ponadto znaleźć można też dziennik Anny, który – wzorem nie tylko serialu Lyncha, ale i wielu innych opowieści kryminalnych – ujawni niepokojące zdarzenia, które miały miejsce przed śmiercią Anny. Ukażą się także kolejne tropy prowadzące do mieszkańców Greenvale. Pokój ofiary i jej osobiste rzeczy służą ewokacji tego, co można nazwać „metafizyką zbrodni” – szczególnej więzi łączącej ofiarę i detektywa (TWARDOCH 2014: 150-151). Podkreślić wypada, że mowa tutaj o jednym z pierwszych aktywności pobocznych, która wyraźnie wytycza, z jakimi „dynamicznymi modelami zmieniających się sytuacji” (RYAN 2013: 364) gracz może się spotkać, jeśli podąży za własną znajomością konwencji kryminału.

Gracz jako obserwator społeczności

Przytoczony przykład związany jest z przesłuchiwaniami świadków i podejrzanych, którzy w oczywisty sposób wplątani w śledztwo. *Deadly Premonition* oferuje jednak rozbudowaną światoopowieść, w której poszlaki często są skryte i wymagają skupienia na

odkrywaniu tajemnic Greenvale. Tymi czynnikami są szczegółowy rozkład dnia i mechanika obserwacji.

Miasto ma swój własny rytm. By wykonywać misje główne, jak i aktywności poboczne, trzeba pilnować harmonogramu przypisanego do poszczególnych zdarzeń fabularnych i bohaterów. Większość miejsc ma określone godziny otwarcia. Jeśli gracz nie zdąży na czas, będzie musiał poczekać do – przykładowo – następnego ranka. Upływ czasu można przyspieszyć. Umożliwia to opcja palenia przez protagonistę papierosów, z której to możliwości użytkownik może w każdej chwili skorzystać.

Nastrojotwórczymi momentami w grze są dni deszczowe. Wtedy to miasto zamiera, a ulice pustoszeją – ma to związek z mroczną opowieścią o „mordercy w płaszczu” (*Raincoat Killer*), który miał terroryzować Greenvale kilkadziesiąt lat przed związaniem akcji gry, koncentrującej się na jego rzekomym powrocie. Jest to interesujący przykład działania w światoopowieści reguł społecznych wymienionych przez Ryan, w którym to właśnie miejska legenda wpływa na lokalne życie i rozgrywkę – gracz bowiem podczas deszczu może stracić dostęp do jakiejś opcji (na przykład aktywacji zadania).

Mechanika obserwacji bohaterów niezależnych wiąże się z tym, co Jesper Juul w swych rozważaniach nazwał poziomem abstrakcji. Jego zdaniem, „gra prezentuje świat fikcyjny, ale reguły gry dają graczom dostęp tylko do niektórych części tego świata, pozwalają graczom działać tylko na określonym poziomie [*game presents a fictional world, but the game rules only give players access to certain parts of this world, and only allow players to act on a certain level*]” (JUUL 2014). Gracz rozpoczynający nową grę nie identyfikuje poziomu abstrakcji od podstaw, ale opiera się na tym, że każdy gatunek ma swój własny poziom abstrakcji (*level of abstraction*) (JUUL 2014). Taki poziom abstrakcji w grach o otwartej strukturze często łączy się z postaciami niezależnymi, które są wyłącznie dostarczycielami zadań. Bywa, że ich wirtualne życie sprowadza się do bezcelowego błądzenia po mapie, którego śledzenie może okazać się doświadczeniem emersyjnym – gracz dostrzeże bowiem sztuczność, powtarzalność i niedopracowanie kodu gry. Tego typu sytuacje podpadają u Juula pod kategorię „fikcji niewdrożonej w reguły gry [*fiction not implemented in game rules*]” – gra sugeruje bowiem możliwość (na przykład poznania życia prywatnego bohaterów), która nie jest dostępna dla gracza (JUUL 2014).

Deadly Premonition oferuje na tym polu znaczącą innowację. Niemal każdy bohater niezależny odznacza się własnym życiem zawodowym i prywatnym. Gracz może obserwować dowolnego bohatera, który, przykładowo, po skończonej pracy uda się do swojego domu. Na tym śledzenie się nie kończy, gra bowiem posiada opcję podglądania

– aktywować ją można najczęściej pod oknem domu danej postaci niezależnej. Warto przyjrzeć się egzemplifikacji działania tej mechaniki.

Zastępczyni szeryfa, Emily, jest postacią, którą użytkownik szybko może polubić, zainteresowawszy się jej losami. Obserwując jej czas wolny, można dojść do kilku wniosków. W dni bezdeszczowe jada ona posiłek w miejscowej restauracji. Kiedy pada deszcz – zostaje w domu i próbuje coś sama ugotować. Mechanika podglądania ujawnia, że Emily nie jest zbyt dobrą kucharką, skoro oczom gracza (w trybie podglądania włącza się tryb pierwszoosobowy, subiektywny) ukazuje się okopcona kuchnia i zrezygnowana zastępczyni stojąca nad garnkami. Agent York może w tej sytuacji zareagować, wejść do jej domu i pomóc. Użytkownik stanie przed prostym zadaniem – wybraniem właściwego składnika, który pomoże w przygotowaniu smacznego dania. Po wykonaniu zadania włącza się scena kolacji, która rozbudowuje charakterystyki obojga bohaterów i tym samym dodaje kolejny wymiar do mentalnego obrazu w głowie odbiorcy. Gracz utwierdza się w tym, że praca agenta FBI to także poznawanie miejscowej społeczności i utrzymywanie z nią dobrych kontaktów.

Obserwowanie mieszkańców Greenvale ma istotny wpływ na śledztwo. Świadczy o tym wątek Nicka i Olivii, którzy są małżeństwem i właścicielami restauracji. Sprawa morderstwa szybko skrzyżuje się z ich losami. O ile Olivia pozostaje poza wszelkim podejrzeniem, o tyle jej mąż skrywa związek z kilkoma poszlakami. W grę może wchodzić także jego romans z właścicielką miejscowej galerii. Opryskliwy, podejrzany, niechętny do rozmowy Nick wydaje się idealnym bohaterem do śledzenia. W tym wypadku podglądanie ujawni szczegóły pożycia małżeńskiego. Okazuje się bowiem, że małżonkowie nie sypiają w jednym łóżku i utrzymują chłodne relacje. Nick w czasie wolnym w skupieniu pracuje nad dziełem malarskim. Śledztwo ujawnia, że jest on całkowicie niewinny, a jego relacja z właścicielką galerii najprawdopodobniej ogranicza się do poważnych rozmów o sztuce. Tak więc mechanika podglądania w tym wypadku umożliwia graczowi zajrzenie w codzienność i psychikę podejrzanego, co rzuca nowe światło na jego osobę i eliminuje go z grona podejrzanych. Postacią, której warto się przyjrzeć, jest także pomocnik szeryfa, Thomas, będący niezbyt wyszukany, stereotypowym wcieleniem zniewieściałego mężczyzny. Gracz, który zechce podejrzeć życie prywatne Thomasa, przekona się, że po godzinach słucha on powolnych melodii (*lounge music*) i tańczy w ich takt. Mechanika podglądania stwarza też tutaj graczowi szansę na chwilowy kontakt z osamotnieniem fikcyjnej postaci, która na pełną swobodę może pozwolić sobie

tylko we własnym domu. Na mechaniki zamieszkiwania, obserwacji i odgrywania postaci detektywa można także patrzeć z perspektywy zorientowanej hermeneutycznie. Taką refleksję prezentuje Michał Kłosiński, wskazując, że:

[...] bez względu na światotwórczy aspekt cyberprzestrzeni i wirtualnych światów ich wymiar społeczny pozostaje bezwzględnie i niezmiennie ludzki. [...] Właśnie ten wymiar pozwala nie tylko na przenoszenie do światów wirtualnych skomplikowanych relacji międzyludzkich, lecz także na wytwarzanie tych relacji w wirtualnych światach (KŁOSIŃSKI 2017: 70).

Twórcy *Deadly Premonition* czynią wiele, by wzbogacić rozgrywkę jednoosobową o złożony wymiar społeczny. Hermeneutyka gier wideo zakłada zaś „otwarcie bycia na bycie-interpretowanym, a zatem postawienie pytań o to, czego bycie dowiaduje się o sobie poprzez zaangażowanie w wirtualne światy” (KŁOSIŃSKI 2017: 76). Dzięki kompleksowemu ujęciu pracy agenta FBI i detektywa zaangażowany gracz może skonfrontować się z własnymi wyobrażeniami na ten temat, skłaniany ponadto przez cały czas do interpretacji i otwarcia na dialog. Wszystkie opisywane sytuacje mogą zostać zaktualizowane tylko wtedy, gdy gracz będzie odczuwał odpowiednią motywację i gdy faktycznie zamieszka w świecie gry. Należy zwrócić uwagę, że obserwacje i związane z nimi zadania poboczne nie oferują nagród typowych dla gier o otwartym świecie. Użytkownik nie zdobywa coraz lepszych przedmiotów czy doświadczenia i nie rozwija swoich umiejętności. Motywacją jest właśnie chęć rozbudowywania światoopowieści, uczynienia ją tak bogatą, jak tylko gracz sobie wymarzy.

Horror w miasteczku

W początkowych partiach rozgrywki wydaje się, że prowadzone śledztwo jest typową sprawą detektywistyczną, w której złapanie sprawcy zakończy w Greenvale okres terroru. Zasady i mechaniki gry zdają się wspierać gracza w tym, że – jako niezłomny detektyw – prędzej czy później zwycięży i zaprowadzi porządek. Dopiero z czasem użytkownik zaczyna zauważać podejrzane sytuacje, które nie zawsze można racjonalnie wytłumaczyć – poszerzające szczelinę, przez którą do światoopowieści wdziera się niesamowitość⁹. Potencjał tej kategorii w odniesieniu do gier wideo był już przedmiotem refleksji badawczej:

⁹ Niesamowitość (*weird*) rozumiem tu jako kategorię estetyczną, która wymyka się jednoznacznej klasyfikacji i nie sposób jej sprowadzić do skodyfikowanych, łatwo rozpoznawalnych odmian horroru. Zdaniem Kseni Olkusz „groza czy niesamowitość pojawiają się w momencie manifestacji parapsychofizycznego czynnika, nieprzystającego

Weird wywiera znaczący wpływ na kształt innowacyjnej gramatyki współczesnych gier, nie tyle na prawach adaptacji, ile na drodze konfliktu z ustalonymi konwencjami. [...] Pewne właściwości gier są w stanie stworzyć nowy wymiar w afektywnym doświadczaniu *weird*. [...] Najbardziej widoczne jest to w jego mocy do podważania niezależnej władzy gracza. [...] *Weird* uobecnia się wtedy, gdy medium jest użyte przeciwko sobie (KRZYWIŃSKA 2014: 124-125)¹⁰.

W *Deadly Premonition* „mechaniki czasu rzeczywistego przyczyniają się do stworzenia jego własnej wersji *weird*” (KRZYWIŃSKA 2014: 124). Rozwój gry nakłania użytkownika do niespiesznej eksploracji i poznawania mieszkańców tak, by on sam coraz mocniej angażował się w śledztwo i życie miasteczka zarazem. Obserwacja i swoboda dają poczucie kontroli, które z czasem jednak się ulatnia. Zdaniem Krzysztofa Grudnika:

[...] brak wiedzy i pełnego zrozumienia jest dla literatury niesamowitej elementem konstytutywnym. Brak ów stanowi bowiem źródło grozy i nie może zostać rozwiązany bez jednoznacznej utraty efektu niesamowitości, gdyż okiełznanie elementu irracjonalnego będzie jego ponownym udomowieniem – usamowiczeniem (GRUDNIK 2014: 10-11).

Przywołane przykłady z życia osobistego mieszkańców świadczą pozornie o sporej wiedzy i kompetencjach agenta Yorka. Niemniej jednak wysyłają one też graczowi sygnał o „ukrytym” życiu miasta. Owe tajemnice mieszkańców są ważnym składnikiem *small-town horror*¹¹. Narracje te łączy powszechny niepokój o autentyczność, „niepokój o różnicę między tym, kim się wydajemy a tym, kim naprawdę jesteśmy [*an anxiety about the*

do empirycznej, weryfikowalnej fizycznie rzeczywistości” (OLKUSZ 2010: 138). Z kolei dla Dariusza Brzostka „to właśnie »niemożliwość« staje się podstawowym wyróżnikiem fantastyki [grozy — J.M], jeśli zaś dodam, że – zważywszy na kontekst historyczno-kulturowy powstania tej odmiany fikcji literackiej [...] – »niemożliwe« jest to, co zarazem nieracjonalne i nadprzyrodzone, to dotrę w ten sposób do Freudowskiego pojęcia »niesamowitego«, które stanowi drugą z cech konstytutywnych literatury fantastycznej” (BRZOSTEK 2009: 8). Na trudności genologiczne w tym obszarze zwracał uwagę Krzysztof Grudnik: „literatura niesamowita nie jest więc tożsama z fantastyką grozy. Stanowi jej podtyp, specyficzny rodzaj. Ta zaś specyfika [...] bierze się z odwołania do kategorii psychoanalitycznej” (GRUDNIK 2014: 6). W związku z tym „element niesamowity może pojawić się w obrębie każdej innej literatury, lecz tylko w specyficznej grupie utworów, nazywanych tu literaturą niesamowitą, stanowi głęboki sens ich konstrukcji” (GRUDNIK 2014: 9-10).

¹⁰ Przekład własny za: „More than simply adaptation, *Weird* is exerting an influence on the formation of innovative contemporary game grammar, largely in contention with established conventions. [...] Certain properties of digital games that are capable of generating a new dimension to the affective experience of *Weird*. [...] *Weird* is most apparent in its power to recast tired regimes of player sovereignty [...] *Weird* becomes present where the medium of games is used against itself”.

¹¹ Narracje *small-town horror* zyskały na popularności od lat siedemdziesiątych XX wieku, co związane jest w dużym stopniu z sukcesem artystycznym Stephena Kinga (LANGAN 2007: 537). To właśnie jego twórczość często osadzona jest w małych miastach. Choć kategoria ta w pierwszej kolejności odnosi się do miejsca akcji, to wiąże się także z pewnymi motywami. Należą do nich: powroty do rodzinnych domów, paranoja, tajemniczy wędrowcy,

difference between what we seem to be and what we in fact are]” (LANGAN 2007: 537). Horror tego typu z powodzeniem może występować w grach wideo, zwłaszcza tych o otwartej strukturze. Zwraca na to uwagę Katarzyna Marak, zdaniem której japońskie horrory charakteryzują się „stałym tempem, w którym rozwija się opowieść [*steady pace at which story unravels*]” (MARAK 2014: LOC. 3910-3912). Nie oznacza to jednak, że „elementy grozy zostają wprowadzone z opóźnieniem [*it does not delay the introduction of the horror element*]” i „gra jest nieciekawa, zwyczajna [*which is not to say uneventful*]” (MARAK 2014: LOC. 3913-3915). Japoński horror skupia się bardziej na wpływananiu na emocje niż na dynamicznej akcji [*focus is on emotional impact rather than dynamic action*]” (MARAK 2014: LOC. 3915). Niesamowitość z kolei bierze się ze stopniowego odbierania graczowi władzy, którą zrazu dawały mu procedury i reguły „wspierające racjonalne schematy poznawcze” (ŻMUDA 2012: 213). Użytkownik, który od początku wnikliwie eksplorował Greenvale i korzystał z możliwości systemu, zauważy, że jego starania nie przynoszą rezultatu. W mieście bowiem dochodzi do kolejnych morderstw. Nieoczywistą grozę *Deadly Premonition* dobrze ilustrują dwa przypadki, w których przenika ona poszczególne mechaniki.

Pierwszy przypadek związany jest z tym, co Dariusz Brzostek nazwał „żywołem opowiadania” oraz „oddziaływaniem tradycji ustnej jako swoistej skarbnicy kulturowej niesamowitości” (BRZOSTEK 2016: 53). Oznacza to, że:

[...] prawdziwość (domniemana lub rzekoma faktyczność) zdarzeń ma gwarantować grozę i niesamowity wymiar opowieści, natomiast element fantastyczny odpowiedzialny jest za osadzenie i zakotwiczenie opowieści w strukturach pamięci, ułatwiając jej „przechowanie i redystrybucję”. Komponent fantastyczny takiej opowieści stanowi zarazem jej oś kompozycyjną, konstruując temat narracji (BRZOSTEK 2016: 56).

Światoopowieść gry umożliwia właśnie tego typu sytuacje komunikacyjne. Gracz bowiem nie tylko jest detektywem, ale i słuchaczem „opowieści z dreszczykiem”, powiernikiem tajemnic. Nieliniowość tytułu zakłada możliwość odbycia rozmowy z takimi mieszkańcami, którzy kojarzą się z konwencjonalnymi narracjami grozy. Takimi bohaterami niezależnymi są na przykład samotny grabarz, osobliwa staruszka czy tajemniczy,

przerazająca prawda, satanizm, tajemne kultury, groza zamkniętych społeczności, zmowy milczenia czy ksenofobia (LANGAN 2007: 538-546). Lista pisarzy omawianego nurtu jest zróżnicowana. Poza klasykami fantastyki grozy i *weird fiction* (Algernon Blackwood, Howard Phillips Lovecraft), można na niej znaleźć Nathaniela Hawthorne’a (*Young Goodman Brown*, 1835), Williama Faulknera (*Róża dla Emilii*, 1930), Raya Bradbury’ego (*Jakiś potwór tu nadchodzi*, 1962), Irę Levina (*Żony ze Stepford*, 1972), a spośród filmów – *Ptaki* (1963, reż. A. Hitchcock), *Kult* (1973, reż. R. Hardy) czy *Wioskę przeklętych* (1960, reż. W. Rilla).

sparaliżowany milioner. W zasadzie wszyscy rozmówcy mogą wnieść coś do „żywołu opowiadania”, choć oczywiście to od użytkownika zależy, co uzna za prawdę. Gracz może spotkać się kilkakrotnie ze zdaniem, iż Greenvale jest przeklęte. Odkryje również, że mroczna historia miasta sięga 1955 roku, kiedy to w niewytłumaczalny sposób doszło do masowych zabójstw i narodzin legendy o „mordercy w płaszczu”. Gra znajduje więc sposób, by niepokoić gracza poprzez uruchomienie dyskursu miejskich legend, z którym współczesny odbiorca popkultury jest zazwyczaj zaznajomiony.

Drugi przypadek przenikającej niesamowitości wiąże się z samą przestrzenią. Pod wpływem wspomnianych wyżej opowieści mieszkańców i kolejnych dramatycznych wydarzeń, eksploracja Greenvale staje się niepokojącym doświadczeniem. Odsyła nas to wprost do archetypu złego miejsca:

Nośność i aktualność tego archetypu wynikają z faktu, że u jego podstaw leży przekonanie o „zapisaniu się” w danym miejscu dawnych zdarzeń, uczynków, myśli, cierpień, emocji, także zbrodni, co pozwala na skonstruowanie atmosfery niesamowitości czy zgrozy, niejako „unoszącej się” nad opisywanym terenem (OLKUSZ 2010: 30).

Światoopowieść *Deadly Premonition* konfrontuje gracza z miejscami charakterystycznymi dla fantastyki grozy. Należą do nich cmentarz, opuszczony tartak, gotycka posiadłość milionera czy piwnice poszczególnych domów. Intensyfikacja niesamowitości sprawia jednak, że zmianie może ulec stosunek gracza do obserwacji, a więc korzystania z okien. W tym kontekście bowiem mogą się stać one „»oknami do innego świata«, przez które nie tylko obserwujemy, ale też jesteśmy obserwowani” (BRZOSTEK 2016: 60). Tak więc czynność podglądania, początkowo niezwiązana z grozą, w toku rozgrywki nabiera znamion niesamowitości – i gracz może po prostu zacząć jej unikać, aby nie konfrontować się z tym, co może ujawnić.

Wszystko to jest dowodem na istnienie owej „sfery immanentnego, ale i transcendentnego zła, niejako wrośniętego w czasoprzestrzeń sennego [miasta — J.M.]” (TWARDUCH 2014: 155). Tym samym światoopowieść, która z początku oferowała satysfakcjonujące, immersyjne, regulowane zasadami doświadczenie, zmienia się w roztrzaskany „porządek tekstualny”, stając się „dramatem interpretacji, poszukiwaniem sensu w świecie, który tego sensu został pozbawiony; w końcu – narracją obłądu” (ŻMUDA 2012: 212, 213).

Efekty emersyjne i postmodernistyczny kod

Emersja jest zjawiskiem opisanym i wprowadzonym do refleksji groznawczej przez Piotra Kubińskiego. Jako stan przeciwstawny wobec immersji okazuje się żywiołem bardzo silnie obecnym w medium cyfrowym. Jak wyjaśnia sam Kubiński:

Chociaż twórcy gier wideo [...] dążą do osiągnięcia jak największego potencjału immersyjnego, to jednak w ich utworach często znajdują się liczne elementy charakteryzujące się przeciwstawnym działaniem, czyli osłabiające odbiorcze wrażenie bezpośredniej obecności w świecie diegetycznym. [...] Elementy te mają bardzo zróżnicowany status: czasem są zjawiskami zupełnie przypadkowymi, nieprzewidywanymi i niepojawiającymi się regularnie; inne mają charakter stałe powtarzalny, bo wynikają np. z konwencji gatunkowej gry i w rezultacie bywają traktowane jako swego rodzaju oczywistość; w jeszcze innych sytuacjach czynniki [...] są wprowadzane przez twórców z premedytacją – w celu osiągnięcia precyzyjnie określonego efektu estetycznego (KUBIŃSKI 2016: 69).

W pierwszej chwili usterki techniczne *Deadly Premonition* mogą się wydać niepożądanym wynikiem niestaranności twórców i niedoskonałości przestarzałego silnika graficznego. Gracz spotka się z takimi zaburzeniami, jak niewidoczne bariery, pustki nie do przebycia, pozorne przeszkody, fasadowość scenografii, przenikanie się postaci, błędy z fizyką i wiele innych ograniczeń. Prowadzą one do demaskacji sztuczności świata diegetycznego i jego zmediatyzowanego charakteru (KUBIŃSKI 2016: 78). Z czasem jednak, już po dotarciu do Greenvale, gracz zacznie zauważać więcej natarczywych i dezorientujących sygnałów nietypowego działania gry. Techniczna deziluzja związana jest też z całą mechaniką interakcji między postaciami. Bohaterowie niezależni często wykonują karykaturalne miny, są nieprofesjonalnie animowani i nad wyraz emfaticzni. Ta emfaza i prezencja w połączeniu z niespodziewanymi dialogami prowadzi do kolejnych zaskoczeń gracza.

Efekt deziluzji wywołuje także oprawa dźwiękowa. Głosy postaci podłożone są amatorsko, a wielu bohaterów przemawia z charakterystyczną emfazą. Podobnie rzecz ma się z ilustracjami muzycznymi. Ścieżkę dźwiękową gry tworzy niewielka ilość utworów i podczas gry trudno nawet określić ich długość. Dzieje się tak z tego powodu, iż oprawę cechuje całkowita dowolność w doborze podkładu pod daną sytuację. W obrębie jednej rozmowy czy *cutscene* mamy do czynienia z wielokrotną zmianą ilustracji dźwiękowej przy tym samym nastroju sytuacji, co prowadzi do „stylistycznego zgrzytu, brutalnej ingerencji w [...] tkankę [fabularną — J. M.]” (LEWICKI 2007: 193). Zabiegi tego typu są charakterystyczne dla muzyki w filmie postmodernistycznym.

Dla wielu graczy nagromadzenie tych wszystkich usterek może być zbyt frustrujące. Jednak dla innych może to być sygnał, by potraktować te czynniki emersyjne jako świadome uruchomienie dyskursu kina kultowego. Jak pisze o zjawisku Andrzej Pitrus:

Źródeł kina kultowego, którego największy rozkwit przypada na lata siedemdziesiąte, należy szukać znacznie wcześniej: w latach czterdziestych i pięćdziesiątych, kiedy nastąpił poważny kryzys kina [...]. Wtedy to bowiem nastąpiły najpoważniejsze zmiany w kinie gatunków. [...] [Ich — J.M.] zasługą było jednak nie tylko stworzenie wielokrotnie później powielanego wzorca taniej produkcji niezależnej, ale także nowej widowni, która z samego założenia miała traktować rzeczywistość oferowanych im dzieł z pewnym dystansem, wynikającym ze znajomości reguł gatunku i świadomości *bricolage'owej* formuły (PITRUS 1998: 9).

Twórcy tego typu kina negowali zasadę przezroczystości medium filmowego, nie tylko demaskując materialność filmowego spektaklu, lecz także pozwalając widzowi czerpać przyjemność z rozbijania iluzyjności i spójności filmowej diegezy (PITRUS 1998: 9). Owa przyjemność łączy się także z dyskursem kampu:

[...] tandeta i kicz są częściej postrzegane jako cechy przedmiotów, a kampf odnosi się raczej do subiektywnego procesu. [...] Producent i konsument kiczu są najczęściej nieświadomi stopnia, do jakiego ich intencje czy pretensje zostają uprzedmiotowione i wyobcowane w kiczowatym przedmiocie. Inaczej kampf, który zakłada po stronie znawcy świadomą celebrowanie wyalienowania, dystansu i nieprzystawalności, odbijających się w samym procesie odbioru, w wyniku którego w jakimś enigmatycznym czy ekstrawagancko przesadnym przedmiocie odkrywamy niespodziewaną wartość (ROSS 2012: 336-337).

Podsumowując technologiczne znamiona emersji, należy zwrócić uwagę na to, że w zależności od kompetencji i przychylności gracza sytuuje się ona albo po stronie deziluzji, albo efektu estetycznego. Użytkownik może już po kilku minutach odrzucić grę jako niedopracowaną. Może jednak dać jej szansę, jeśli przykładowo jest fanem kina klasy B i w owych spiętrzonych, celowych usterkach dostrzeże odwołanie do istotnego, konkretnego segmentu popkultury i przemysłu filmowego.

Innym przykładem emersji i kodu postmodernistycznego jest wieloaspektowa dezorientacja¹². Związana jest z niejasnymi, zaskakującymi regułami warunkującymi przebieg rozgrywki. W jednej z początkowych misji gracz musi znaleźć klucze do gabinetu na

¹² Odwołuję się tu do klasyfikacji filmoznawczej Andrzeja Zalewskiego. Wyróżnił on dwa typy technik dezorientacyjnych: przedmiotowe i nieprzedmiotowe. Do tych pierwszych należą niezwykle przedmioty, zachowania postaci czy zdarzenia diegetyczne. Technika nieprzedmiotowa może działać na przykład poprzez „dziwnie” rozprawdzone w czasie akt narracji (ZALEWSKI 1998: 17-38).

komisariacie. Z pozoru nic w tym poleceniu nie może budzić emocji, jednak przebieg wydarzeń okazuje się niecodzienny. Gracz bowiem zmuszony jest do przeszukania całego komisariatu, wskutek czego znajduje kilka kluczy. Żaden z nich nie jest jednak właściwy. Nadano im mylące, skomplikowane nazwy takie, jak: *Southern Flying Squirrel*, *Long-Tailed Flying Squirrel* czy *Grey Squirrel*. W tym zadaniu gracz nie traci z oczu dziwnych przedmiotów – klucze są wymyślnie nazwane – lecz równie mocno oddziałuje na niego absurdalny, niepotrzebnie przedłużany przebieg misji, która mogłaby przecież trwać o wiele krócej, a w zasadzie nie powinno jej być. Wpisana w medium interaktywność tylko wzmacnia wrażenie dziwności, oddziałując wszak na użytkownika silniej niż podczas oglądania filmu.

Dezorientację wywoływać mogą nieprzewidywalne nagrody niewspółmierne do wykonywanego zadania. W ramach wynagrodzenia za wykonanie prostego zadania pobocznego dla szeryfa otrzymujemy radio, pozwalające na szybką podróż w wybrane, wcześniej odwiedzone miejsce. Jest to więc przedmiot kluczowy dla mechaniki, ułatwiający i uprzyjemniający rozgrywkę. W typowej grze głównonurtowej taka nagroda byłaby przyznawana za obowiązkowe zadanie główne, będąc naturalnie wpleciona w podstawowy tok zabawy. Tutaj jednak użytkownik łatwo może tę poboczną misję ominąć – jeśli na przykład nie będzie zainteresowany życiem codziennym szeryfa. Tym samym nie uzyska dostępu do jednego z ważnych usprawnień.

Podobnie ma się sprawa w wypadku innego drobnego zadania, gdzie nagrodą jest klucz francuski. Przedmiot ten wydaje się niepotrzebny i nieinteresujący, jednak w praktyce okazuje się jedną z najlepszych broni dostępnych w grze. Jeśli gracz zechce spróbować go w walce, zauważy, że dzięki niemu nie musi męczyć się z celowaniem, wskutek czego eliminacja przeciwników staje się łatwiejsza. Znowu więc istotny przedmiot zostaje niespodziewanie ukryty w niepozornej misji pobocznej. Uważny gracz szybko wykryje pewną prawidłowość i z jeszcze większą czujnością będzie podchodził do pobocznych aktywności. W takiej dezorientującej emersji kryje się więc potencjał metadyskursywny, użytkownik bowiem zaczyna się zastanawiać nad regułami gry, tym, co je warunkuje i co kryją, a więc mierzy się z własnymi oczekiwaniami i przyzwyczajeniami z innych gier.

Na tym jednak nie kończy się repertuar zabiegów emersyjnych. Awatar przez całą rozgrywkę prowadzi osobliwy monolog z tajemniczym Zachiem. Jest to jawne nawiązanie do *Miasteczka Twin Peaks*, gdzie agent Cooper zwracał się poprzez dyktafon do Diane, która jednak nigdy nie została bliżej przedstawiona. Gracz początkowo nie wie, jak ma odbierać to zachowanie awatara, jednak z czasem okazuje się, że to właśnie użytkownik jest owym Zachiem. Wszelka sprawczość w grze zasadza się na decyzjach gracza-

Zacha. Kiedy agent York staje przed możliwością opcjonalną (dotyczącą na przykład pójścia na obiad czy do baru) wtedy zawsze przykładą palec do skroni i pyta się: „Zach, chcesz to zrobić?”. Jest to więc przejaw burzenia czwartej ściany, polegającego na obdarzeniu „bohatera fikcji szczególnego rodzaju ponadfabularną samowiedzą (albo meta-wiedzą)” (KUBIŃSKI 2016: 116). Dotyczy to w tym konkretnym wypadku postaci, która wie, że jest obserwowana przez użytkownika i zaczyna się do niego zwracać.

Relacja gracza-Zacha z awatarem budowana jest konsekwentnie i z wykorzystaniem wielu aspektów rozgrywki, czego przykład stanowią obszerne monologi podczas jazdy samochodem. Zdradzają one niemal encyklopedyczną wiedzę agenta Yorka w zakresie kina. Rejestr przywoływanych filmów jest zróżnicowany – od niskobudżetowych horrorów (*Atak pomidorów zabójców*, *Diabelskie nasienie*) po uznane dzieła (*Kabaret* czy *Mechaniczna pomarańcza*). Takie tendencje kinofilskie są przejawem zjawiska charakterystycznego do postmodernizmu¹³. Uwielbienie agenta Yorka dla filmów kulturowych po raz kolejny krzyżuje się z dyskursem kampu:

Zły smak stał się prawie uznanym sposobem ekspresji, choćby dlatego, że zdobył dla siebie kwitnący rynek zbytu. Dziś ten proces kampowej rehabilitacji jest podstawą olbrzymiego i dochodowego sektora przemysłu rozrywkowego nastwionego na produkty niskobudżetowe. [...] Kamp wszedł na stałe do świadomości subkultury „złych filmów”, posiadającej własny, alternatywny obieg, na który składają się festiwale, propagatorzy, bohaterzy, gwiazdy i nagrody. Znamcy kampu rozkoszują się dziełami takich reżyserów jak Ed. D. Wood (ROSS 2012: 345, 347).

Reprezentacja zaburzeń¹⁴ percepcji bohatera wpływa na odbiorcze zaangażowanie w opowieść, ale tylko wtedy, gdy posiada „punkty styeczne z doświadczeniem życiowym użytkownika [*pointers to the experiential background*]” (CARACCILO 2014: 245)¹⁵. W *Deadly Premonition* gracz traktowany jest jak bliski przyjaciel, z którym detektyw przeżył wiele lat. Protagonista odwołuje się zatem do świata pozadiegetycznego, uruchamiając w użytkowniku potrzebę odniesienia się do owych filmów i sięgnięcia do własnej pamięci. W tej optyce zabieg ten nie tyle burzy czwartą ścianę, co przebudowuje ją i rozszerza. Tak właśnie definiuje to zjawisko Steven Conway:

¹³ Widocznego na przykład bardzo wyraźnie w postmodernistycznym slasherze, którego etap w kinie rozpoczął *Krzyk* Wesa Cravena (1996).

¹⁴ W tym przypadku jest to zaburzenie dysocjacyjne tożsamości, rozdwojenie jaźni.

¹⁵ Znakomitym tego przykładem są właśnie analizowane przez Caracciolo interaktywne sekwencje koszmarów głównego bohatera w grze *Max Payne 2* (CARACCILO 2014).

[...] tak zwane burzenie czwartej ściany faktycznie służy do dalszego zanurzenia gracza, rozszerzając immersję poza ekran, i to właśnie tutaj termin ten staje się niewystarczający. Zamiast burzenia – następuje ruch i budowa, gdy ściana rozciąga się na zewnątrz, aby wchłonąć wszystko to, co twórca gry uzna za odpowiednie do zwiększenia immersji (CONWAY 2010: 151)¹⁶.

Wypada zgodzić się z tymi słowami. Gracz, który uzna proponowane przez grę reguły za satysfakcjonujące, z czasem przestanie postrzegać czynniki emersyjne jako nagłe, bezpośrednio rozbicia diegezy i obnażania sztuczności. Staną się one raczej swego rodzaju drugą zagadką gry, sytuującą się na poziomie metadiegetycznym. Jak pisze Arkadiusz Lewicki: „postmodernistyczny system sygnifikacji domaga się innego typu odbioru niż dzieła realistyczne i modernistyczne”, ponieważ „następuje w nich wymieszanie dwóch płaszczyzn – racjonalnej i irracjonalnej” (LEWICKI 2007: 202, 210).

Agent Morgan, niczym bohaterowie narracji *small-town horror*, „odkrywając tajemnice swego miasta, odkrywa zarazem sekrety samego siebie [*to learn the secret of his town is for him to learn the secret of himself*] (LANGAN 2007: 544). Związek z miejscem akcji jest nieuświadomiony, lecz ujawnia się w trakcie. Dopiero dramatyczny finał, w którym okazuje się, że zło ma pochodzenie nadprzyrodzone i demoniczne, demaskuje prawdę o agencie Morganie i Zachu. Okazuje się, że przez całą rozgrywkę gracz był nie tyle agentem, ile jego drugą osobowością. Zaburzenie powstało wskutek traumatycznego doświadczenia z dzieciństwa, gdy demoniczny byt z Greenvale zamordował jego rodziców. Cała gra jest więc próbą połączenia pękniętej osobowości. Pozwala na nią właśnie sprawczość gracza, który stopniowo zbliża się do prawdy o bohaterze. Identyfikacja na linii gracz–awatar jest jednocześnie powtórny scaleniem psychiki protagonisty, co ponownie pozwala wpisać grę w poetykę postmodernizmu. Takie filmy jak *Piękny umysł*, *Fight Club*, *Podjeźrzani* czy *Szósty zmysł* to dzieła podobnie problematyzujące odbiór, „zmieniające swoje znaczenia i sposób lektury w zależności od tego, czy oglądamy je po raz pierwszy, czy po raz kolejny” (LEWICKI 2007: 206). *Deadly Premonition* również można poddać takiej podwójnej lekturze, której wywrotowy charakter, ujawniony w finale, zmienia dotychczasowe ustalenia gracza.

¹⁶ Przekład własny za: „[...] so-called fourth wall breaks actually serve to further immerse the player, extending the immersion beyond the screen, and this is where the term 'breaking the fourth wall' becomes extremely lacking. Instead of breaking, there is movement, as the wall expands outwards to absorb whatever the game developer deems appropriate to enhance the immersive quality of play”.

Podsumowanie

Deadly Premonition jawi się jako gra wzniesiona na paradoksach. Z jednej strony oferuje spory potencjał immersyjny, a jej światopowieść wyróżnia się na tle wielu innych produkcji. Łatwość, z jaką angażuje gracza nie byłaby możliwa, gdyby nie zastosowane strategie narracyjne i innowacyjne mechaniki. To dzięki nim gracz może poczuć się jak detektyw w małym, obcym mieście i wytworzyć bogatą światopowieść. Pozwalają one także na stopniowe przedostawanie się do historii pierwiastka niesamowitości. Z drugiej jednak strony gra przejawia silną emersję, wspomaganą kodem postmodernistycznym. Techniczna strona rzuca użytkownikowi wyzwanie, które musi on podjąć. Efekt emersyjny wiąże się też z interesującą kreacją protagonisty. Ujawnia ona spory potencjał emersji jako ważnego składnika tożsamości głównego bohatera. Zabieg ten odznacza się nadto walorami artystycznymi, reprezentując zaburzoną percepcję bohatera i mocno oddziałując na więź między agentem Yorkiem i graczem. Tak jak *Miasteczko Twin Peaks* pokazało wszelkie zalety formatu telewizyjnego w portretowaniu małej, barwnej społeczności, tak *Deadly Premonition* czyni to samo w medium gier wideo – i dowodzi ponad wszelką wątpliwość, że wysoki poziom immersji nie musi wiązać się z doskonałością technologiczną.

Źródła cytowań

- ACCESS GAMES (2010), *Deadly Premonition* [XBOX 360].
- ARSENAULT DOMINIC (2011), 'Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique: fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo', *Academia.edu*, online: https://www.academia.edu/2999430/Des_typologies_m%C3%A9caniques_%C3%A0_lexp%C3%A9rience_esth%C3%A9tique_fonctions_et_mutations_du_genre_dans_le_jeu_vid%C3%A9o [dostęp: 30.08.2019].
- BRZOSTEK DARIUSZ (2009), *Literatura i nierozum. Antropologia fantastyki grozy*, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- BRZOSTEK DARIUSZ (2016), 'Praktyki grozy i praktyki narracyjne. Creepypasta: niesamowitość (w) sieci', *Literatura Ludowa*: 3 (60), ss. 53–61.
- CARACCILO MARCO (2014), 'Those Insane Dream Sequences: Experientiality and Distorted Experience in Literature and Video Games', w: Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon (red.), *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln: Nebraska University Press, ss. 230-250.
- CONWAY STEVEN (2010), 'A circular wall? Reformulating the fourth wall for video games', *Journal of Gaming and Virtual Worlds*: 2 (2), ss. 145–155.
- ERMI LAURA, FRANS MÄYRÄ (2005), 'Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analyzing Immersion', w: *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, online: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.41516.pdf> [dostęp: 30.08.2019].
- GARDA MARIA B. (2016), *Interaktywne fantasy. Gatunek w grze cyfrowej*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- GENETTE GERARD (1992), 'Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia', przekł. Aleksander Milecki, w: Henryk Markiewicz (red.), *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, t. 4, cz. 2, Kraków: Wydawnictwo Literackie, ss. 317-366.
- GRUDNIK KRZYSZTOF (2014), 'Niesamowita, czyli jaka? O warunkach literatury niesamowitej', *FA-art*: 4 (98), ss. 3-15.
- JUUL JESPER (2014), *On Absent Carrot Stick: The Level of Abstraction in Video Games*, online: <https://www.jesperjuul.net/text/absentcarrotsticks/> [dostęp: 30.08.2019].

- KŁOSIŃSKI MICHAŁ (2017), 'Zamieszkując wirtualne światy', *Śląskie Studia Polonistyczne*: 1 (9), ss. 69 - 87.
- KRZYWIŃSKA TANYA (2014), 'Conspiracy Hermeneutics. The Secret World as Weird Tale', *Well Played Journal*: 2 (3), ss. 123-143.
- KUBIŃSKI PIOTR (2015), 'Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)', *Tekstualia*: 4 (43), ss. 23-36.
- KUBIŃSKI PIOTR (2016), *Gry wideo. Zarys poetyki*, Warszawa: Universitas.
- LANGAN JOHN (2007), 'Small-town horror', w: S.T. Joshi (red.), *Icons of Horror and the Supernatural: an Encyclopedia of Our Worst Nightmares*, Westport: Greenwood Press, ss. 537-563.
- LEWICKI ARKADIUSZ (2007), *Sztuczne światy. Postmodernizm w filmie fabularnym*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- MAJ KRZYSZTOF M. (2015), 'Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru', *Teksty Drugie*: 3, ss. 368-394.
- MAJ KRZYSZTOF M. (2017), 'Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji', *Teksty Drugie*: 3 (165), ss. 192-209.
- MAJKOWSKI TOMASZ Z. (2012), 'Złote runo. Gra wideo jako doświadczenie interpretacyjne', w: *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 177-189.
- MARAK KATARZYNA (2014), *Japanese and American Horror: A comparative study of film, fiction, graphic novels and video games*, Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers [Edycja Kindle].
- MARAK KATARZYNA (2015), 'Wybrane fanowskie praktyki dochodzeniowe na przykładzie fandomu gier *Silent Hill*', *Studia Kulturoznawcze*: 2 (8), ss. 90-101
- MÜLLER JÜRGEN E. (2010), 'Remediacje w światach sekundarnych (i prymarnych). O gatunkowej specyfice paratekstualności gier cyfrowych', przekł. Krystyna Krzemieniowa, w: Andrzej Gwóźdź (red.), *Pogranicza audiowizualności*, Kraków: Universitas.
- OLKUSZ KSENIA (2010), *Współczesność w zwierciadle horroru. O najnowszej polskiej fantastyce grozy*, Racibórz: Wydawnictwo PWSZ w Raciborzu.
- PITRUS ANDRZEJ (1998), *Kino kultu*, Kraków: Rabid.

- ROSS ANDREW (2012), 'Kamp: sposoby użycia', w: Przemysław Czapliński, Anna Miznerka (red.), *Kamp. Antologia przekładów*, Kraków: Universitas, ss. 328-369.
- RYAN MARIE-LAURE (2013), 'Transmedial Storytelling and Transfictionality', *Poetics Today*: 3 (34), ss. 361-388.
- RYAN MARIE-LAURE (2014), 'Story/World/Media', w: Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon (red.), *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln: Nebraska University Press, ss. 25-49.
- RYAN MARIE-LAURE, JAN-NOËL THON (2014), 'Storyworlds across Media: Introduction', w: Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon (red.), *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln: Nebraska University Press, ss. 1-21.
- TWARDOCH EWELINA (2014), 'Śmierć i dziewczyna. O nieoczywistej metafizyce zbrodni w serialach inspirowanych *Miasteczkiem Twin Peaks*', w: Małgorzata Major, Justyna Bucknall-Hołyńska (red.), *Władcy torrentów. Wokół angażującego modelu telewizji*, Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, ss. 147-157.
- ZALEWSKI ANDRZEJ (1998), *Strategiczna dezorientacja. Perypetie rozumu w postmodernistycznym filmie fabularnym*, Warszawa: Instytut Kultury.
- ŻMUDA MICHAŁ (2012), 'Horror w grach komputerowych: poetyka grozy a gatunek *survival horror*', w: Andrzej Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 205-215.