

Mateusz Kossakowski

<https://orcid.org/0000-0001-5478-9092>

Akademia WSB w Dąbrowie Górniczej

Zwrot w stronę narracji filmowej – współczesna narracja gier wideo na przykładzie serii *The Last of Us*

Słowa kluczowe: narracyjność, badania gier wideo, fabuła, PlayStation, fikcja interaktywna, immersja

Key words: storytelling, game studies, story, PlayStation, interactive fiction, immersion

Wstęp

Każda pojawiająca się w sprzedaży generacja konsol gwarantowała kolejny skok technologiczny, jakościowy, nierzadko dzięki temu, że usprawniano w niej dopiero co wprowadzone na rynek rozwiązania, które w późniejszym czasie stawały się standardem. W trzeciej generacji tych urządzeń (lata 1983–1989) gracze otrzymali ikoniczne i do dzisiaj ukazujące się w nowych odsłonach gry koncernu Nintendo (na przykład serie *Mario* czy *Zelda*), piąta generacja (1994–1998) to czas triumfu PlayStation i gier 3D, a z powodu siódmej generacji (2005–2012) wiele osób skłoniło się do zakupu konsol za sprawą popularnych w tamtych latach gier ruchowych opartych na urządzeniach Move, Kinect czy Wii Remote (Chikhani 2015). Zmierzch ósmej generacji (2012–2020) oraz premiera nowych konsol to odpowiednia pora na podsumowania (Kuo i in. 2016: 101–106).

Ostatnie lata można by uznać za czas bardziej ewolucji niż szeroko zapowiadanej przez producentów rewolucji na rynku gier cyfrowych. Gry te z biegiem lat stawały się coraz bardziej rozbudowanymi produkcjami, przechodząc długą i skomplikowaną drogę od prostych gier rozrywkowych (na przykład *Pong*) i logicznych (*Tetris*) do masowego, audiowizualnego medium tworzonego przez zespoły liczące setki osób. Zmianie ulegały nie tylko różnego typu mechanizmy wpływające na odczuwanie przez gracza zanurzenia w świecie przedstawionym gry, lecz również sama narracja. Jej załączkowe formy można było zauważyć już w latach osiemdziesiątych XX wieku, o czym wspomina badaczka Marie-Laure Ryan:

[...] twórcy promowali swoje produkty, obiecując fabularne doświadczenia, które w swym zmysłowym bogactwie konkurować miały z filmami akcji. Gry pakowane były w kolorowe pudełka, które przedstawiały realistyczne sceny akcji, czemu towarzyszyły opisy sugerujące, iż działania gracza mieścić się będą w archetypicznych schematach narracyjnych [...]. Wspomniane zabiegi reklamowe miały

w zamyśle projektantów prowokować w umysłach graczy wrażenie narratywności, których gry jako takie nie potrafiły jeszcze zapewnić (Ryan 2006: 276–277)¹.

Piotr Stasiewicz (2009: 481) konstatuje, że równocześnie w tym okresie (a *de facto* nawet wcześniej) rozwijały się takie gatunki gier, jak RPG (ang. *role playing games* – gry fabularne, polegające na wcielaniu się w postaci opisane w scenariuszu) oraz RTS (ang. *real time strategy* – gry strategiczne czasu rzeczywistego), których cechą charakterystyczną było między innymi przekazywanie określonych fabuł i generowanie historii z wykorzystaniem zasad charakterystycznych dla danego tytułu.

Gry wideo, w odróżnieniu od filmów, seriali czy literatury, umożliwiają ich odbiorcom rzeczywisty udział w fikcyjnych bądź realnych wydarzeniach. Gracze, wykorzystując różnego rodzaju mechanizmy przygotowane przez twórców, mogą wcielać się w konkretne lub zdefiniowane przez siebie role, a także mieć pozorny lub realny wpływ na otaczający ich wirtualny świat². Kilkanaście lat temu dziennikarze zajmujący się opisywaniem i recenzowaniem gier, podejmując temat zaangażowania gracza w światy w nich przedstawiane, zaczerpnęli termin wywodzący się bezpośrednio z nauk literaturoznawczych – immersja (Qin i in. 2009). W dalszej części artykułu termin ten będzie rozumiany jako miernik między innymi emocji gracza, nierozzerwalnie łączący się z warstwą narracyjną gry.

Zaangażowanie w narrację

W dyskursie badań nad grami wideo od wielu lat trwa ludologiczno-narratologiczna debata. Niektórzy badacze, na przykład Janet Murray, utrzymują, że najważniejszym elementem gry jest narracja, ponieważ „[...] przedstawienie historii to podstawowa ludzka aktywność, którą podejmujemy w każdym środku wyrazu – od oralno-schematycznych po cyfrowe multimedia” (Murray 2010: 64). Inni, jak Markku Eskelinen (2001) czy Alexander Galloway (2006: 90–91), skupiają się przede wszystkim na wszelkiego rodzaju mechanizmach rozgrywki, za pośrednictwem których kształtują się interakcje gracza z opracowanym systemem.

Nie brakuje również teorii łączących te przeciwstawne koncepcje. Jesper Juul (2005: 5) w książce *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* wskazuje dwa główne elementy gier: zasady oraz świat przedstawiony, ale zauważa również, że narracja jest nierozzerwalnie związana z mechaniką

¹ Tłumaczenie Piotra Stasiewicza; cytat pochodzi z jego artykułu naukowego *Formy istnienia narracji w grach komputerowych* (Stasiewicz 2009).

² W historii gier wideo można znaleźć wiele przykładów gier, w których działania gracza mają wpływ na wirtualny świat. W jednej z misji w grze *Fallout 3* użytkownik aplikacji staje przed opcjonalnym wyborem zdetonowania broni nuklearnej na terenie pewnego miasta. Jeśli zdecyduje się na detonację, traci dostęp do niektórych zadań i automatycznie zyskuje możliwość eksplorowania nowo powstałych ruin.

danej gry, niejako ją w ten sposób charakteryzując. Z kolei Britta Neitzel w swojej publikacji z 2014 roku słusznie zaznacza, że spór ludyczno-narracyjny nie przynosi pod względem badawczym żadnego efektu z powodu swego wąskiego zakresu. W pierwszym przypadku prowadzenia badań, z perspektywy ludologicznej, zachodzi ryzyko niedoszacowania wartości znaczeń narracyjnych, w drugim – przecenienia ich. Ponadto to *game play* danej gry (czyli specyficzny, właściwy jej sposób, w jaki gracz wchodzi w interakcję z zaprojektowanym w niej światem) oraz jej gatunek mają ostateczny wpływ na zastosowaną w niej linearną bądź alinearną narrację (Neitzel 2014). Podobnego zdania jest Graeme Kirkpatrick (2010: 174–177) – wskazuje na współzależność fabuły oraz mechaniki w budowaniu zaangażowania odbiorcy. Według tej koncepcji nauczanie się systemu mechaniki gry jest z punktu widzenia recepcji tak samo istotne jak doświadczenie narracyjne.

Zjawisko immersji w grach komputerowych można zdefiniować jako silnie wyobrazoną identyfikację lub więź emocjonalną z fikcyjnym środowiskiem. Iluzja rzeczywistości w grach nie wynika wyłącznie z opracowanych mechanizmów symulacyjnych, lecz również z chęci samych graczy, by wydarzenia w grach wideo traktować tak, jakby były rzeczywiste (Prajzer 2009: 22). Doświadczenie immersji uważane jest za jeden z najważniejszych czynników motywujących do grania w gry cyfrowe – oznacza to, że rozgrywka potrafi na tyle zaangażować odbiorcę, iż skupia on na niej swoją uwagę, co dodatkowo powoduje jednoznaczne pozytywne odczucia względem danej produkcji (Mazurkiewicz 2016: 51). W książce *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej* Katarzyna Prajzer (2009: 23–55) zauważa, że immersję można osiągnąć, posługując się dowolnym medium zdolnym do wygenerowania reprezentacji świata – gry cyfrowe mają jednak tę przewagę, że operując środkami wizualnymi, językowymi, a także specjalnie przygotowanymi mechanikami, potrafią w szybkim tempie maksymalnie zaangażować uwagę użytkowników.

Na podstawie badań nad immersyjnym aspektem gier wideo Marcin Petrowicz (2015: 44–46) wyróżnił dwa podstawowe czynniki kształtujące zaangażowanie gracza: elementy systemu formalnego gry oraz elementy wplecione w zasady rozgrywki. Następnie rozszerzył je o podgrupy. Do elementów gry angażujących w narrację zaliczył:

1. Niepowtarzalność wyzwań – każdy element wykreowanego świata jest unikatowy, a postawione przed graczem wyzwania mogą być rozwiązywane w różny sposób. Autor podaje także przykład wyboru opcji dialogowych w scenach konwersacyjnych (odpowiedzi udzielane przez awatar obrany przez gracza bądź zadawane pytania będą miały wpływ na interlokutora)³.

³ Wykorzystanie tego typu mechanik niewątpliwie wpływa na immersję, lecz konsekwencje działań użytkownika gry często bywają złudne (choć zdarzają się oczywiście wyjątki). Interesującym tego typu przykładem może być twórczość Quantic Dream i Davida Cage'a. W grze *Heavy Rain* wybory dokonywane przez gracza są na tyle poważne, że otwierają zupełnie nowe sekwencje czy zakończenia. Sami twórcy namawiali jednak do jednokrotnego przejścia gry – podczas wielokrotnego przejścia gracz analizował jej mechanikę i skrypty, co negatywnie wpływało na immersję i wrażenie „filmowości”.

2. Niską trudność – gra powinna być na tyle łatwa, by swoją mechaniką nie odstraszała użytkownika. Większość współczesnych gier posiada kilka stopni trudności, a niektóre posiadają też tryb dla „niedzielnych graczy” (zwany również trybem fabularnym), po włączeniu którego tak zwany próg wejścia jest na tyle niski, że można się skupić głównie na samej narracji.
3. Brak możliwości porażki – przegrana niszczy autentyczność świata⁴.
4. Wyraźne konsekwencje wyborów – gracz musi poczuć, że ma wpływ na otaczający go świat, a nie być wyłącznie bierną postacią. Oprócz fabularnej, przyczynowo-skutkowej struktury efekty mogą i powinny wywoływać konsekwencje w mechanice gry (na przykład strata majątku bohatera czy nieprzepisowe poruszanie się po jezdni wywołujące reakcję policji).

Mniej znaczy więcej – w stronę wirtualnej empatii

Jeden z najbardziej rozpoznawalnych twórców gier wideo, Hideo Kojima (seria *Metal Gear Solid*, gra *Death Stranding*), nie ukrywa, że wiele ze swoich pomysłów czerpie z filmów: „[...] 70 procent mojej tożsamości stanowią filmy” (Maher 2019). Inni autorzy również przyznają się do filmowych inspiracji. Dori Arazi, reżyser zdjęć odpowiedzialny za nową odsłonę *God of War*, w jednym z wywiadów opowiedział, że największym wyzwaniem podczas pracy nad grą ekskluzywną Sony było odpowiednie ustawienie wirtualnych kamer, tak aby w żaden sposób nie zaburzyć wrażenia zanurzenia w świecie przedstawionym gry (za: Sawicki 2020). To powodowało, że musiał współpracować z wieloma ludźmi: animatorami, osobami odpowiedzialnymi za oświetlenie czy programistami. Efektem ich pracy jest gra oparta na motywie drogi, w której aspekty inscenizacji i ruch w przestrzeni (praca kamery) są niezwykle ważne, ale jednocześnie każdy gracz może sam swobodnie ustawić „swoją” wirtualną kamerę.

Wraz z rozwojem technologii zmienił się sposób narracji w grach. Jeszcze w latach dziewięćdziesiątych XX wieku popularne były przerywniki filmowe (ang. *cut scene*), w których gracz nie mógł w żaden sposób kontrolować rozgrywki lub ta kontrola była znacząco ograniczona. Później elementy narracyjne można było wprowadzać wyłącznie na podstawie projektów 3D czy silnika gry (Pitrus 2010: 218). Nowe możliwości w opowiadaniu historii spowodowały, że zaczęto produkować coraz więcej aplikacji typu *sandbox* (gracz dowolnie eksploruje w nich świat gry; inaczej gra typu „otwarty świat”) czy też gier jednoosobowych (ang. *single player game*), choć dopiero w ostatnich latach, co jest związane

⁴ Niski poziom trudności oraz brak możliwości porażki mogą u niektórych graczy wpływać pozytywnie na zaangażowanie (z biegiem lat większość gier stała się zauważalnie łatwiejsza, mimo coraz bardziej skomplikowanych algorytmów). Coraz większa liczba graczy narzeka jednak na obecny stopień trudności wysokobudżetowych gier, stąd popularność w ostatnich latach serii *Dark Souls* czy roguelike’ów (gier tworzonych na wzór gry *Rogue*).

z nadejściem ósmej generacji konsol, można zauważyć wzrost produkcji aplikacji skierowanych do pojedynczego gracza⁵.

Uwagę badacza narracji w grach zwraca dwuczęściowa seria *The Last of Us* [*Ostatni z nas*]. W 2013 roku, za sprawą studia Naughty Dog⁶, pojawiła się pierwsza odsłona serii, która zrewolucjonizowała immersję w grach konsolowych (Hughes 2015). Akcja tej gry toczy się w 2033 roku w postapokaliptycznych Stanach Zjednoczonych, dwadzieścia lat po wybuchu epidemii grzyba, który zdziesiątkował ludzką populację. W wyniku zakażenia patogenem wiele osób zamieniło w mutantów zombie – i dalej rozsiewa zarazę (choć słowo „zombie” w grze nigdy się nie pojawia; w trakcie rozgrywki gracz poznaje różne typy zainfekowanych przeciwników, na przykład klikaczy, biegaczy czy purchlaków). Ci, którzy wciąż żyją, zostają zmuszeni do walki o przetrwanie.

Za pomocą narracji już od początku gry jej twórcy budują dramaturgię. Podczas prologu, który rozpoczyna się w 2013 roku niedaleko Austin (Teksas), samotny ojciec, Joel, wspólnie z córką Sarah świętuje swoje urodziny. Chwilę później gracz (wcielający się w postać małej dziewczynki) budzi się w środku nocy z powodu dzwoniącego telefonu i postanawia poszukać swojego taty. Po jego odnalezieniu widzi świat tuż po apokalipsie. Zewsząd słychać dźwięki syren ratunkowych i głosy przerażonych ludzi. Rodzina próbuje wydostać się z zainfekowanego terenu. Przebieg wydarzeń, budowany od początku na silnym poczuciu więzi rodzicielskiej, szybko i brutalnie odziera graczy z nadziei na ratunek. Pod koniec prologu Sarah ginie, zastrzelona przez jednego z mundurowych.

Wykreowany przez twórców gry prolog przywołuje na myśl koncepcję projekcji-identyfikacji Edgara Morina (1975). Morin zwracał uwagę na związek wyobraźni, uczuć i intelektu. Koncepcja służyła opisaniu mechanizmów mentalnych zachodzących między człowiekiem (w tym wypadku graczem) a światem (Morin 1975: 120). Zastosowane na początku gry zabiegi dramatyczne nie tylko budują więc odpowiednie napięcie, lecz przede wszystkim mają na celu silną identyfikację ze światem i przeżyciami poszczególnych bohaterów.

Akcja *The Last of Us* przenosi się następnie do Bostonu, 20 lat później. Opowiada o emocjonalnej relacji między Joelem (który został przemytnikiem) i nastoletnią Ellie. Dziewczyna wielokrotnie żartuje czy wręcz wydaje się nie zdawać sobie sprawy z wyglądu otaczającego ich świata. W trakcie rozgrywki współdziała z Joelem, który po utracie córki czuje się odpowiedzialny za swoją nową towarzyszkę. Mężczyzna staje się obrońcą Ellie. Ona także niejednokrotnie wybawia go z kłopotów. Nie przypomina archetypu „damy w opresji” ratowanej

⁵ Jeszcze w poprzedniej generacji konsol dominowała odwrotna tendencja – w każdej grze, nawet nakierowanej na fabułę, pojawiał się także tryb *multiplayer* (gra wieloosobowa). Od kilku lat w najbardziej popularnych grach (na przykład *Red Dead Redemption*, *Grand Theft Auto* czy *Cyberpunk 2077*) rozgrywka online jest dodawana w formie rozszerzenia kilka miesięcy po premierze danego tytułu.

⁶ Twórcy skupieni w studiu Naughty Dog byli wielokrotnie doceniani przez graczy za swoje dzieła. W stworzonej przez nich tetralogii *Uncharted* można odnaleźć wiele odniesień do filmów przygodowych, zwłaszcza do gatunkowej konwencji Kina Nowej Przygody, w tym do popularnego bohatera tego nurtu, Indiany Jonesa.

przez bohatera, nie jest też typową nastolatką znaną z otaczającej nas rzeczywistości. Musiała szybko dorosnąć i teraz nie oczekuje od starszego kompana wsparcia i pomocy. Jej próg bólu i szoku jest zdecydowanie podwyższony, ale zdarzają się momenty, które budzą w niej dziecięcą wrażliwość i ciekawość świata.

Fabula gry została oparta na motywie drogi, jednak to na empatycznej relacji dwóch głównych bohaterów zbudowana jest cała narracja. „*The Last of Us* nie ofiaruje graczowi zbędnych obietnic czy misji. Ważna jest każda chwila spędzona wspólnie w długiej wędrówce, by zrealizować cel”⁷ – zauważa Jon McKellan (za: Horti 2018), współtwórca epizodycznej gry przygodowo-logicznej z elementami horroru *Stories Untold*. Celem jest doprowadzenie Ellie do grupy Świetlików. Brutalny świat gry jednak często zmusza gracza do wyboru i zastanowienia się, czy w danym momencie warto marnować broń lub amunicję. Twórcy nie zaimplementowali aktywnej pauzy, więc nawet w czasie przeglądania ekwipunku należy bacznie uważać i słuchać ostrzeżeń Ellie. W grze nie ma też automatycznej regeneracji zdrowia – wszystkie czynności wymagają czasu i reakcji w czasie rzeczywistym, co powoduje uczucie ciągłego zagrożenia.

Kulminacyjnym momentem *The Last of Us* jest dotarcie do Salt Lake City, gdzie znajduje się poszukiwana przez Joela grupa osób należących do organizacji Świetlików. Nastolatka zostaje wówczas zabrana Joelowi – z racji odporności na epidemię ma zostać przygotowana do zabiegu usunięcia mózgu. Jej śmierć ma posłużyć w przyszłości do stworzenia szczepionki. Mężczyzna nie może się jednak pogodzić z utratą towarzyszkę podróży i postanawia ją uratować, zabijając wszystkich ludzi na swojej drodze, tak by nikt nie poznał prawdy o możliwości ocalenia ludzkości.

„To nie tyle przedsmak nowej generacji gier, co wręcz jej pierwszy przedstawiciel”⁸

Dynamiczna, wciągająca fabuła pierwszej części *The Last of Us* i zakończenie rozgrywki bez wyraźnego zamknięcia wszystkich wątków dawały nadzieję na część drugą, ale paradoksalnie chwilę po jej ogłoszeniu niektórzy mieli obawy, czy ta koncepcja jest słuszna. Neil Druckmann, dyrektor kreatywny obu gier, wspólnie z całym sztabem Naughty Dog postanowił jednak zaryzykować i pokazać bohaterów z innej strony. Bo o ile pierwszą część można określić mianem apoteozy bezkompromisowej ludzkiej miłości⁹, druga część udowadnia, że od

⁷ O ile nie zaznaczono inaczej, cytaty ze źródeł anglojęzycznych są przytaczane po polsku w tłumaczeniu autora artykułu.

⁸ Cytat pochodzi z fragmentu recenzji gry *The Last of Us 2* opublikowanej w polskim czasopiśmie konsolowym „PSX Extreme” (Drabik 2020). Jej autor w ten sposób nawiązuje do nadejścia nowej generacji konsol, ale podkreśla też filmową narracyjność produkcji.

⁹ Ostatnie sceny pierwszej części serii ukazują tragizm wyboru, przed którym musiał stanąć Joel. Egoistyczna decyzja, aby ocalić Ellie, lecz tym samym skazać ludzkość na zarazę, pozwala jeszcze szerzej spojrzeć na tego bohatera. Joel ma ludzkie odruchy i potrzeby, a brutalna rzeczywistość zmusza go do wyceny wartości życia najbliższej mu osoby.

miłości niedaleko jest do nienawiści. Powolne odkrywanie motywacji kolejnych postaci *The Last of Us 2*, oglądanie tych samych miejsc z różnych narracyjnych perspektyw, nagłe zwroty akcji – utkana na potrzeby gry nić fabularna jest tak skonstruowana, by gracz mógł w pełni przeżywać emocje bohaterów.

Historia rozpoczyna się w spokojnej osadzie zwanej Jackson, jednak bez-troskie życie bohaterów nie trwa długo. Główną postacią jest tym razem Ellie, która dorosła i zaczęła podejmować własne wybory. Jedną z jej pierwszych decyzji jest opuszczenie miasteczka, by znaleźć odpowiedzi na ważne pytania i zemścić się na dawnych oprawcach. To już nie jest opowieść o relacji dwóch osób (Ellie nie jest jedyną grywalną postacią), lecz historia ludzi rozpaczliwie walczących o pozory normalności. Owe pozory można dostrzec nie tylko w budowie świata, lecz również w warstwie fabularnej. Ukształtowanie narracji odróżnia tę produkcję od większości dostępnych aplikacji. Wprowadzenie nowych grywalnych postaci pozwala bowiem przeżywać te same wydarzenia z różnych perspektyw, odkrywając motywacje poszczególnych bohaterów. Ponadto w grze nie ma typowego podziału na protagonistę i antagonistę. W tym świecie każdy walczy o przetrwanie, nie ma łatwych wyborów, choć początkowe sekwencje narracyjne zdają się to sugerować¹⁰.

Ponad 20 lat od wybuchu epidemii światem zaczęła rządzić natura. Stworzona na potrzeby gry postapokaliptyczna wizja Seattle została wypełniona detalami. Osoba znająca to amerykańskie miasto z pewnością rozpozna charakterystyczne budynki, oczywiście odpowiednio zmodyfikowane, by uwzględnić wpływ czasu oraz sytuację (rys. 1), czy ulice, które zamieniły się w rwące rzeki i potoki. Seattle staje się nowym „bohaterem” gry. Rozgrywka zachęca do powolnej eksploracji terenu i odkrywania tajemnic – twórcy umieścili w świecie przedstawionym aż 286 przedmiotów do odnalezienia. Większość z nich zawiera unikatowe informacje o mieście i jego mieszkańcach, choć spora liczba zakamarków jest opcjonalna i tylko od gracza zależy, jak głęboko zechce się zanurzyć w ową fatalistyczną wizję.

Miasto nie jest jednak tak wyludnione, jakby się na początku mogło wydawać. Front Wyzwolenia Waszyngtonu (WLF) odbił newralgiczne tereny zajmowane początkowo przez frakcję FEDRA oraz wojsko (w mieście istniały pierwotnie strefy kwarantanny). Działa także sekta Serafitów (członkowie WLF nazywają ich również Bliznami, gdyż rytualnie kaleczą sobie twarze), niektórzy z nich wierzą, że epidemia stanowi karę za ludzkie grzechy.

The Last of Us 2 nie jest klasyczną grą akcji – ponownie kluczem do wyjścia z najcięższych opresji jest powolna eksploracja i nasłuchiwanie zewsząd zagrożenia, a nie szybkie podejmowanie decyzji. Każde starcie, zarówno z ludźmi, jak i zakażonymi, wymaga indywidualnej taktyki (zwłaszcza na wyższych poziomach trudności, gdy dodatkowo odczuwalny jest brak przedmiotów potrzebnych

¹⁰ Powtarzalność niektórych sekwencji można uznać za mankament gry. Gracz nie ma do czynienia z tak zwanym backtrackingiem (sekwencja w grze, która zmusza użytkownika aplikacji do cofania się do wcześniej poznanych lokacji), a przede wszystkim z poznawaniem tych samych wydarzeń oczyma innego bohatera, co ma wpływać na umotywowanie niektórych zachowań postaci.



Rys. 1. Postapokaliptyczna wizja Seattle według twórców gry *The Last of Us 2*. Amerykańskie miasto zostało zaprezentowane z niezwykłym przywiązaniem do detali, co na przykładzie porównania zamieszczonego powyżej oraz licznych innych przykładach udowadnia ElAnalistaDeBits (2020)

Źródło: ElAnalistaDeBits. 2020. *The Last of Us Part II vs Reality | Seattle City Comparison*. [Online]. YouTube. Dostęp: <https://www.youtube.com/watch?v=VTSz-uG5o4Q> [27.08.2020].

do walki czy przeżycia). W sequele rozgrywka jest bowiem bardziej zróżnicowana, a sama mechanika nagradza za pomysłowość i nietuzinkowe rozwiązania. Członkowie WLF swoją siłę opierają na liczności, uzbrojeniu oraz, w późniejszych etapach gry, psach, które wymuszają na graczu opracowanie nowych strategii. Czworonogi szybko znajdują trop awatara, którym kieruje gracz, co sprawia, że musi on być ciągle w ruchu, z kolei walka z Serafitami polega przede wszystkim na analizie otaczającego terenu, jako że ich przewagą jest umiejętność wtapienia się w otoczenie.

Pochopne decyzje i niezaplanowane działania kończą się zwykle brutalną animacją śmierci, co wymusza wyczytanie ostatniego zapisu i zmierzenie się jeszcze raz z daną sekwencją. Porażka nie wpływa jednak negatywnie na autentyczność świata, co więcej, poczucie wszechobecnego zagrożenia paradoksalnie pozytywnie wpływa na „filmowość” historii. Z jednej strony gracz na każdym kroku odczuwa skutki swoich działań, przez co ma pogłębione wrażenie realności fikcyjnego świata. Z drugiej strony twórcy gry zrywają z koncepcją szybkiego następowania po sobie przyczyny i skutku, ponieważ, choć główna oś fabularna jest ściśle określona i wyreżyserowana, prawdziwe konsekwencje swoich działań gracz odkrywa zwykle później. Motyw zemsty, na którym oparto *The Last of Us 2*, w żadnej wcześniejszej produkcji nie był aż tak bardzo eksploatowany. Niekiedy gracz może razem z postacią żałować dokonanego wyboru, szczególnie kiedy widzi ostateczne efekty swoich działań; zakończenie rozgrywki wywołuje

silne i jednocześnie różnorodne refleksje. Ostatecznie gra, dzięki licznym zwrotom akcji, daje odpowiedź na pytanie, czy działając w celu wypełnienia odwetowej misji, można wreszcie osiągnąć satysfakcję.

Podsumowanie

Narracja w grach, choć do jej wykreowania wykorzystuje się modele innych mediów, jest nierozzerwalnie związana z działaniami gracza. Bez jego aktywności fabuła, nawet ta w pełni linearna, nie zostanie dalej opowiedziana. Choć twórcy gier, posługując się odpowiednią budową świata przedstawionego oraz sztucznie narzuconymi skryptami, mogą wpływać na dramaturgię opowieści, na ogół korzystają z tych mechanizmów z rozważą, ponieważ gracze pragną nie tylko interesującej i angażującej historii, lecz przede wszystkim chcą otrzymać jak największą swobodę¹¹. Dlatego przez niektórych badaczy wszelkie działania gracza są definiowane jako połączenie procesu opowiadania z rozgrywką. Powstało zatem nowe pojęcie charakterystyczne dla tego medium – narraktywność (Kłoda-Staniecko 2011).

Wykorzystywanie narracji filmowej w grach jest znamienne przede wszystkim dla największych studiów growych, które mają wielomilionowe budżety. Gdy robi się to umiejętnie, odbiorca widzi nie tylko interesującą historię, lecz także ma poczucie integralnego wpływu na świat przedstawiony. To istotna różnica w stosunku do kinematografii. Niektóre aplikacje wywołują niezwykle silne poczucie uczestnictwa w opowiadanej historii. Coraz więcej współczesnych gier opiera się na skomplikowanych i jednocześnie liniarnych fabułach, co pozwala twórcom skuteczniej wyreżyserować historię i same przeżycia graczy. Seria *The Last of Us*, wskutek zastosowania odpowiednich zabiegów fabularnych oraz opracowanej mechaniki rozgrywki, wpisuje się w ten najnowszy trend w grach wideo, jednocześnie oferując swoim odbiorcom głębokie przeżycia i autentyczne emocje. Choć niektórym graczom nie podobają się liczne zwroty narracyjne w drugiej części serii¹², dzięki pracy twórców ze studia Naughty Dog dostępna oferta gier została poszerzona o niezwykle angażującą aplikację.

W artykule jego autor skupił się przede wszystkim na narracji w grach skierowanych do jednego gracza¹³, bowiem w ostatnich latach można zauważyć

¹¹ Przykładem wolno toczącej się narracji filmowej, która odstraszyła niektórych graczy, jest druga odsłona *Red Dead Redemption*. Western, stworzony na bazie systemu *open world*, jest niezwykle ceniony za swobodę i opracowane przez twórców mechanizmy. Narracja toczy się jednak niespiesznie i by móc w pełni korzystać z „otwartego świata”, należy wcześniej przejść kilkugodzinne wprowadzenie.

¹² Niektórzy gracze, nie zgadzając się na pewne rozwiązania fabularne, zaczęli w Internecie wystawiać grze negatywne oceny. O innej, kuriozalnej sytuacji poinformowała na swoim koncie w serwisie Twitter Laura Bailey, aktorka wcielająca się w rolę Abby w *The Last of Us 2*. Bailey kilka tygodni po premierze gry zaczęła dostawać negatywne komentarze od graczy przepełnione agresją i nienawiścią (Wańtuchowicz 2020).

¹³ Pierwsza część *The Last of Us* zawiera również wciąż popularny model rozgrywki wieloosobowej, także w drugiej części twórcy nie wykluczyli wprowadzenia takiego rozwiązania.

nagły i niespodziewany wzrost popularności produkcji zaprojektowanych dla jednej osoby (ang. *single player*). Na tym się jednak narracja w grach nie kończy. Budowanie immersji w aplikacjach nastawionych na rozgrywkę z innymi osobami, zwłaszcza środki umożliwiające różnego rodzaju interakcje (na przykład w formie czatu czy rozmowy), to temat na inną, bardziej rozbudowaną publikację.

Bibliografia

- Arazi, Dori. 2017. *God of War and Cinematography in Games*. Bydgoszcz: Camerimage.
- Drabik, Grzegorz. 2020. The Last of Us 2. *PSX Extreme*, 275, s. 42–45.
- Galloway, Alexander. 2006. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Hughes, Scott. 2015. Get Real: Narrative and Gameplay in ‘The Last of Us’. *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 1 (6), s. 149–154.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kirkpatrick, Graeme. 2010. Cynizm gracza komputerowego. Tłum. Michał Szota. W: Filiciak, Mirosław (red.). *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*. Warszawa: SWPS Academica, s. 161–190.
- Kuo, Andrew; Hiler, Jacob L.; i Lutz, Richard J. 2016. From ‘Super Mario’ to ‘Skyrim’: A Framework for the Evolution of Video Game Consumption. *Journal of Consumer Behaviour*, 2 (16), s. 101–120.
- Mazurkiewicz, Bartosz. 2016. *Wpływ immersji na odbiór komunikatów marketingowych lokowanych w grach komputerowych*. [Praca doktorska napisana pod opieką naukową dr. hab. Zygmunta Waśkowskiego, prof. nadzw. Uniwersytetu Ekonomicznego w Poznaniu].
- Morin, Edgar. 1975. *Kino i wyobraźnia*. Tłum. Konrad Eberhard. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Murray, Janet. 2010. Od gry-opowiadania do cyberdramy. W: Filiciak, Mirosław (red.). *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*. Warszawa: SWPS Academica, s. 63–77.
- Petrowicz, Marcin. 2015. Zasady przeciw immersji. Zaangażowanie w narrację i zaangażowanie w system formalny gry. *Replay. The Polish Journal of Game Studies*, 2, s. 35–49.
- Pitrus, Andrzej. 2010. Narracja w deszczu. O *Heavy Rain*, przełomowej grze studia Quantic Dream. *Kwartalnik Filmowy*, 71–72, s. 281–290.
- Prajzer, Katarzyna. 2009. *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Qin, Hua; Pei-Luen, Patrick Rau; i Salvendy, Gavriel. 2009. Measuring Player Immersion in the Computer Game Narrative. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 2 (25), s. 107–133.
- Ryan, Marie-Laure. 2006. *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Stasiewicz, Piotr. 2009. Formy istnienia narracji w grach komputerowych. W: Kubicka, Halina; i Taranek, Olga (red.). *Kody kultury: interakcja, transformacja, synergia*. Wrocław: Wydawnictwo Sutoris, s. 479–491.

Netografia

- Chikhani, Riad. 2015. *The History of Gaming: An Evolving Community*. [Online]. TC. Dostęp: <https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/> [27.08.2020].
- ElAnalistaDeBits. 2020. *The Last of Us Part II vs Reality | Seattle City Comparison*. [Online]. YouTube. Dostęp: <https://www.youtube.com/watch?v=VTSz-uG5o4Q> [27.08.2020].
- Eskelinen, Markku. 2001. The Gaming Situation. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 1 (1). [Online]. Game Studies. Dostęp: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> [27.08.2020].

- Horti, Samuel. 2018. *How 'The Last of Us' Raised the Bar for Video Game Narratives*. [Online]. Techradar. Dostęp: <https://www.techradar.com/news/how-the-last-of-us-raised-the-bar-for-video-game-narratives> [27.08.2020].
- Kłoda-Staniecko, Bartosz. 2011. *Narracja w grach wideo (cz. I)*. [Online]. Artpapier. Dostęp: <http://artpapier.com/index.php?page=artykul&wydanie=127&artykul=2800> [27.08.2020].
- Maher, Cian. 2019. *The Sound of Death Stranding and How Hideo Kojima Selects the Music for His Games*. [Online]. Eurogamer. Dostęp: <https://www.eurogamer.net/articles/2019-11-11-the-sound-of-death-stranding-and-how-hideo-kojima-selects-the-music-for-his-games> [27.08.2020].
- Neitzel, Britta. 2014. *Narrativity of Computer Games*. [Online]. The Living Handbook of Narratology. Dostęp: <https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/127.html> [27.08.2020].
- Sawicki, Eryk. 2020. *Storytelling in Games as Compared to Film*. [Online]. UX Collective. Dostęp: <https://uxdesign.cc/storytelling-in-games-as-compared-to-film-how-cinematography-interaction-and-narrative-design-f8280ba2b309> [27.08.2020].
- Wańtuchowicz, Przemysław. 2020. *Aktorka wcielająca się w Abby z „The Last of Us 2” otrzymuje groźby śmierci*. [Online]. Eurogamer.pl. Dostęp: <https://www.eurogamer.pl/articles/2020-07-04-aktorka-wcielajaca-sie-w-abby-z-the-last-of-us-2-otrzymuje-grozby-smierci> [27.08.2020].

Streszczenie

Od czasu pojawienia się pierwszych automatów do grania w *Pong* (1972) gry wideo uległy ogromnej ewolucji – od mało skomplikowanych produkcji opartych na prostych mechanizmach po wysokobudżetowe i skomplikowane rozgrywki. Wraz z technicznym rozwojem gier ich twórcy zaczęli także większą wagę przywiązywać do warstwy narracyjnej, przez co, badając recepcję graczy, zaczęto używać terminu „immersja”, zaczerpniętego z nauk psychologicznych i literaturoznawczych. Narracja w grach nie jest już tą samą narracją znaną z innych, tradycyjnych mediów. Tu odbiorca, wykorzystując skonstruowaną przez twórców mechanikę danej gry i dokonując (linearnych bądź alinearnych) wyborów, tworzy *de facto* własną opowieść. Bez jego zaangażowania w rozgrywkę niemożliwe jest pełne poznanie danej historii. Immersyjne elementy można zauważyć w wielu grach zaprojektowanych dla jednego użytkownika (gry typu *single player*), które w sposobie narracji coraz bardziej przypominają konstrukcje *stricte* filmowe, czego przykładem jest seria gier *The Last of Us* stworzona przez studio Naughty Dog. Akcja serii toczy się w postapokaliptycznych Stanach Zjednoczonych. Osobowość bohaterów, dialogi, złożoność wykreowanego świata oraz pewne, opisane w tym opracowaniu zabiegi fabularne spowodowały, że seria wzbudza silne emocje. Świadczą o tym oceny krytyków – *The Last of Us* i jej kontynuacja były wielokrotnie nominowane do tytułu gry roku, a ich średnia ocen według GameRankings i Metacritic plasuje je w czołówce najlepiej ocenianych gier wideo w historii. W artykule autor analizuje fabułę oraz najważniejsze elementy mechaniki serii, by pokazać drogę, jaką przeszły gry wideo od początku swojego istnienia do współczesnych form narracji. Odpowiada także na pytanie, co ostatecznie spowodowało, że seria *The Last of Us* stała się jedną z najlepiej sprzedających się nowych marek w dziejach konsoli PlayStation.

A Turn into Film Narration: Contemporary Video Game Narration on the Example of *The Last of Us* Series

Summary

Over the years, video games have evolved considerably – from less complicated productions based on simple mechanisms to big-budget, complex creations. Along with the technical development of games, their creators have also started to pay closer attention to their narrative layer. This has led to using the term “immersion,” which comes from psychological and literary studies measuring gamer perception. The narration in games is not the same narration known from other traditional media. Here, a gamer, using the constructed game mechanics and making (linear or non-linear) choices, creates his/her own story. Without such engagement in the gameplay, it is impossible to fully experience the story. These immersive elements can be seen in many single-player games, which in the narration appears increasingly cinematic in its narrative style, as exemplified by Naughty Dog’s *The Last of Us*. The series is set in a post-apocalyptic United States. Among other things, character personalities, dialogues, the complexity of the created world and certain measures taken to enrich the plot allow the series to trigger strong emotions. The critics’ reviews attest to this – *The Last of Us* and its sequel have been nominated for Game of the Year multiple times, and their average ratings, according to GameRankings and Metacritic, place them among the best-rated video games ever. In this article, the author attempts to analyse the plot and key mechanics of the series to show the journey that video games have gone through from their inception to modern narrative forms and tries to answer the question of what ultimately made *The Last of Us* series one of the best-selling new brands in the history of the PlayStation console.