Przefiltrowana rzeczywistość

2 lutego 2014

Dzięki zwiększaniu się mocy obliczeniowej maszyn i szczegółowej pracy przygotowawczej symulacje oferują doświadczenia coraz bliższe rzeczywistości. A jednak ich realizm jest ograniczony. Świat okazuje się zbyt złożony by go przerobić na grę, która dawałaby przyjemność.

Bohater „Animal Crossing”, gry Nintendo z 2001 r., która rozeszła się w 25 mln egzemplarzy, mieszka w kolorowej wiosce, gdzie konsumpcjonizm ma naiwne, dziecinne oblicze. By spłacić kredyt za mieszkanie, trzeba zbierać jabłka, które sprzedaje się sklepikarzowi (szopowi praczowi), łapać owady dla lokalnego muzeum i korzystać z prezentów podsyłanych przez sąsiadów. Świat gry „Sims” (Electronic Art 2000, 170 mln egzemplarzy) jest już mniej sielski: na przedmieściach zamieszkiwanych przez amerykańską klasę średnią awatary, którymi steruje gracz, działają jak pragnące automaty, dążące do zaspokojenia potrzeb związanych z pożywieniem, higieną czy życiem towarzyskim. Simy sprawiają sobie ubrania firmy Diesel, meble z Ikei czy samochody marki Renault.

Mamy więc dwa przedstawienia codziennego życia, oparte na diametralnie różnych wizjach świata. Podczas gdy estetyka japońska daje pierwszeństwo stylizacji i wyobraźni, zachodnie gry wideo – dziś zdecydowanie dominujące – przenika dążenie do realizmu.

CZY TO PODKOLOROWANA SYMULACJA?

Przez realizm należy tu przede wszystkim rozumieć symulację – procedurę polegającą na budowaniu modeli rzeczywistości poprzez przekładanie jej na system reguł. I tak w „Europa Universalis IV”, najnowszym dziele szwedzkiego studia Paradox specjalizującego się w historycznych grach strategicznych, gracz staje na czele kraju, któremu ma zapewnić przetrwanie i

dobrobyt przez całą nowożytność. Główny architekt gry Johan Andersson tak podsumowuje rolę reguł: „Rozważamy wybory historyczne [a także polityczne, religijne, ekonomiczne – przyp. red.], przed którymi stanął dany kraj, i staramy się je przetłumaczyć na logikę gry, aby gracz mógł ich jak najpełniej doświadczyć”.

Dzięki zwiększaniu się mocy obliczeniowej maszyn i szczegółowej pracy przygotowawczej symulacje oferują doświadczenia coraz bliższe rzeczywistości. Amerykanin Dan Greenawalt, który przygotował dla Turn 10 symulację samochodową „Forza Motorsports 5″, przypisuje sobie niemal naukowe podejście: „Jeśli chodzi o badania, nie cofamy się przed żadnym wydatkiem. Robimy wszystko, co w naszej mocy, by na bieżąco uwzględniać odkrycia mechaniki pojazdów”. Opierając się na procedurach w rodzaju symulacji laserowej, da się zdaniem Greenawaldta odtworzyć rzeczywistą trasę z taką dokładnością, by można było dostrzec „chwasty na poboczach i najmniejsze nierówności szosy”. Taką samą troskę o detale deklaruje Thomas Frey, dyrektor artystyczny działającego w Zurychu studia Giants, którego „Farming Simulator” (4 mln sprzedanych egzemplarzy) oddaje w ręce gracza dużą zmechanizowaną farmę: „Dużo pracujemy z zawodowcami, wytwórcami maszyn rolniczych i samymi rolnikami”. Andersson przyznaje zarazem, że symulacja ma swoje granice, zwłaszcza gdy weźmie się pod uwagę nieprzewidywalny czynnik ludzki: „Rzeczywistość jest zbyt złożona, by można ją było odtworzyć, szczególnie jeśli efekt ma dawać przyjemność”.

Pomimo tych ograniczeń gry komputerowe bez wątpienia pozwalają na doświadczanie miejsc i sił, o których opowiadają. „Doskonale oddają wrażenie przestrzeni, być może lepiej niż jakiekolwiek inne medium” [1] – twierdzi Dan Houser, wiceprezes Rockstar Games. „Grand Theft Auto V”, ostatni produkt nowojorskiego studia, zabiera gracza w podróż do Los Santos, zminiaturyzowanej wersji Los Angeles: jego ubogich dzielnic i luksusowych willi, plaż i stref przemysłowych, pól

golfowych i kręgielni. Można mieć za złe twórcom gry jej skrajną brutalność i skłonność do przedstawiania w ciemnych barwach zarówno republikanów, jak i syndykalistów, ale nie można odmówić im sukcesu, jeśli chodzi o przenoszenie nas w świat przedstawiony na ekranie. Jazda po ulicach Los Santos to w równym stopniu wirtualna turystyka i badanie socjologiczne, pozwalające poczuć atmosferę miasta i doświadczyć przenikających go napięć.

TO CO WIDZIMY NA EKRANIE

Gry komputerowe dysponują coraz lepszymi narzędziami odzwierciedlania rzeczywistości. Ale ten biznes – zdobywający coraz większą liczbę klientów i zyskujący na wartości rynkowej – zaczyna naśladować Hollywood w jego skłonności do schlebiania gustom i fantazjom publiczności. Twórcy wojennej gry „Call of Duty: Ghosts (Activision)" szczycą się „fotorealizmem". Sceny, które znajdziemy w grze, można by uznać za fragmenty filmu. Ten zabieg należy jednak odróżnić od realizmu w sensie ścisłym. Nie chodzi o dokładne odwzorowanie tego, co dzieje się na polu bitwy; na jaką sprzedaż mogłaby bowiem liczyć gra pozwalająca wejść w rolę żołnierza piechoty zmagającego się z codziennym horrorem wojny? Fizyczna symulacja i siła grafiki służą tu przedstawieniu, które chce być tylko prawdopodobne. Efekty specjalne pozwalają twórcom wymyślać sceny zapierające dech w piersiach. Aby gracz nie odłożył konsoli, eksplozja musi wyglądać jak prawdziwa. Należy koniecznie doprowadzić do zawieszenia podejrzliwości, uaktywnić zdolność widza do wierzenia w to, co mu się pokazuje.

Nie chodzi zresztą o odtworzenie rzeczywistości jako takiej, lecz rzeczywistości wtórnej, tej przefiltrowanej przez media, zwłaszcza zaś kino i telewizję. I tak gry sportowe w rodzaju „FIFA" (Electronic Arts) czy „NBA2K" (Take-Two Interactive) nie pokazują piłki nożnej i koszykówki takimi, jakimi je widzą gracze, ale raczej takimi, jakie otrzymujemy w retransmisjach – ze zwolnieniami, powtórkami i komentarzami.

Gry te osiągają ogromną popularność dlatego, że pozwalają wyjść poza sytuację widza i wreszcie zagrać główną rolę. Przyznaje to nawet tak zaangażowany rzecznik realizmu jak Greenawalt. Celem jest stworzenie „piaskownicy" – przestrzeni, w której gracz może spełniać swoje fantazje: wskoczyć do wymarzonego markowego samochodu i odjechać na spotkanie „sytuacji, które w świecie rzeczywistym byłyby nieopłacalne, nieprawdopodobne czy zbyt niebezpieczne". Innymi słowy, inżynierowie Turn 10 dają nam narzędzie do zabawy resorakami, „jakby pieniądze nie miały znaczenia". Jeśli zatem nie stać cię na nową brykę, zawsze pozostaje ci czarodziejski świat gier wideo.

Przed ekranem gracz ma okazję odegrać niezliczone role, założyć wszelkie możliwe kostiumy. Zaspokojone zostaną wszelkie – nawet najdziwniejsze – gusta. Interesujesz się koleją? Oto „Train Simulator 2014". Zawsze marzyłeś, by zostać kierowcą? „Eurotruck Simulator 2", ze swoją flotą TIR-ów i kilometrami autostrad między Gdańskiem i Düsseldorfem, został stworzony właśnie dla ciebie. W głębi duszy jesteś farmerem? Z myślą o tobie zaprojektowano „Farming Simulator". Każda z tych gier stara się znaleźć delikatną równowagę pomiędzy symulacją a rozrywką: „Naprawdę realistyczna symulacja byłaby pełna powtórek i w związku z tym nudna. Zazwyczaj musimy upraszczać, by gra działała intuicyjnie i stała się dobrą zabawą" – tłumaczy Thomas Frey. Zabawa, ostateczny cel rozrywki w postaci gier wideo, poważnie ogranicza to, co można w grach przedstawić.

ZAGRAJMY W DEPRESJĘ

Nie należy się jednak spieszyć z uznaniem realizmu za zwykły wabik. O ile uzasadnione jest powściąganie entuzjazmu wobec mody na „poważne gry" – dzieła tworzone często na zamówienie, w których realizm służy edukacyjnym czy wychowawczym celom gry – to nie można zaprzeczyć, że niektóre news games pozwalają adekwatnie sproblematyzować przedstawiane sytuacje. Przykładem może być gra „September 12th" Gonzala Fraski, która uzmysławia

graczowi efekty tzw. chirurgicznych ataków – żąda bowiem od niego strzelania do terrorystów z użyciem celownika za mało precyzyjnego, by uniknąć przypadkowych ofiar. Środek ten, choć skuteczny, ma jednak więcej wspólnego z karykaturą niż ze ściśle rozumianą symulacją.

Przyszłością realizmu jest być może intymny naturalizm, skupiający się na niepodkolorowanej codzienności. Taką tendencję można zaobserwować w środowisku twórców gier niezależnych, coraz częściej budowanych wokół pozornie banalnych tematów. Na myśl przychodzą przede wszystkim gry autobiograficzne – takie jak „Depression Quest", gdzie młoda projektantka Zoe Quinn za pomocą interaktywnej fikcji mierzy się ze swoją własną historią. Jak twierdzi, chce w ten sposób uwrażliwić odbiorców na sytuację osób w depresji i przypomnieć tym ostatnim, że nie są same.

Także „Papers, Please" Lucasa Pope'a stawia nam przed oczami codzienną rzeczywistość w całej jej banalności i okrucieństwie. Gracz wciela się tu w rolę żołnierza straży granicznej fikcyjnej dyktatury. Taśmowo sprawdza paszporty podróżujących, po czym ich przepuszcza, odsyła z powrotem lub, w określonych przypadkach, aresztuje – jak wojskowi w punktach kontroli w Gazie albo celnicy w Sangatte czy Roissy. Stopniowo mnożąc reguły, „Papers, Please" pozostaje wciągającą grą, a jednocześnie uzmysławia nam desensybilizujący wpływ rutyny: pracując w pośpiechu, gracz traci ludzkie odruchy i zaczyna odczłowieczać migrantów.

Autor: Martin Lefebvre
Tłumaczenie: Agata Łukomska
Źródło: Le Monde diplomatique – edycja polska

PRZYPIS

[1] Libération, Paryż, 16 września 2013 r.