

Tożsamość emersyjna na przykładzie postaci Deadpoola

PIOTR KUBIŃSKI

Uniwersytet Warszawski

Abstract

Emersive identity – a case study on Deadpool

Certain videogame creators intentionally introduce to their works elements which emphasize the mediated nature of a videogame (contrary to the trend for creating immersive gameplay). Those elements, which in my research are called 'emersive factors', strongly influence the relation between the player and the playable protagonist. This article is an attempt to answer the question of what are the consequences of introducing the character with an emersive identity into the game. The analysis of this issue is concentrated on the character named Deadpool, whose hallmark is the ability of breaking the fourth wall (which is one of the most basic emersive gestures).

KEYWORDS: *Deadpool, Marvel, Emersion Antihero, Breaking the Fourth Wall*

1. Wprowadzenie

Niniejszy artykuł wiąże się z tematem wzmaganania i zaburzenia utożsamienia gracza z postacią w grze. Twórcy współczesnych gier wysokobudżetowych

często projektują rozgrywkę (a więc także i postaci, z którymi identyfikuje się użytkownik) w taki sposób, by ukryć przed graczem zmediatyzowany charakter gry wideo (por. np. Lombard, Ditton, 2000; Ermi, Mäyrä, 2005). Najważniejszym celem takiego działania ma być wywołanie immersji (tu zwłaszcza w klasycznym ujęciu: Murray, 1997; Heim, 1998) czy też, innymi słowy, spowodowanie uczucia rzeczywistej „obecności w świecie generowanym komputerowo, a nie tylko [wrażenia – P.K.] używania komputera” (Ermi, Mayra, 2005, s. 4).

Zdarzają się jednak sytuacje, w których medialność gry jest celowo wydobywana na pierwszy plan i wykorzystywana do osiągnięcia ściśle określonych efektów estetycznych – zabiegi tego rodzaju nazywam w swoich badaniach emersyjnymi. Pamiętając o łacińskiej etymologii słowa „immersja”, ukulem bowiem neologizm „emersja” (od łacińskiego *emerge*, *emergere* – „wynurzać się”) i zaproponowałem w ten sposób autorską kategorię do nazwania tych procesów i zjawisk, które ujawniają zapośredniczony charakter rozgrywki (Kubiński, 2013; Kubiński 2014a).

Emersyjne elementy gry mogą mieć bardzo zróżnicowany status; z braku miejsca nie będę jednak referował klasyfikacji, która stała się przedmiotem moich wspomnianych już wcześniej prac. Dość powiedzieć, że czynniki emersyjne mogą mieć charakter nieprzewidywalny (przypadkowy i jednorazowy) albo powtarzalny (będący np. efektem ubocznym przyjętej konwencji gatunkowej), albo celowy, zaprojektowany (w niektórych sytuacjach czynniki pomniejszające immersję są bowiem wprowadzane przez twórców umyślnie – w celu wywołania precyzyjnie określonego efektu estetycznego). Ten ostatni wypadek należy uznać za najdonioślejszy, ponieważ otwiera nowe możliwości rozwoju gry jako formy tekstowej (czy wręcz artystycznej).

Rozpoznanie w grach wideo ich emersyjnego potencjału pozwala postawić nowe pytania badawcze sytuujące się w kręgu zagadnień podejmowanych w niniejszym tomie. Interesujące wydaje się bowiem zbadanie tego, w jaki sposób zabiegi emersyjne mogą wpływać na konstytuowanie się relacji pomiędzy graczem a kierowaną przez niego postacią. W analizie tego problemu zamierzam skoncentrować się na postaci Deadpoola – znakiem rozpoznawczym tego bohatera są bowiem **akty burzenia czwartej ściany**, które w swoich badaniach klasyfikuję jako jeden z najbardziej podstawowych zabiegów emersyjnych (Kubiński 2014b). Pozwala to na robocze nazwanie tożsamości Deadpoola tożsamością emersyjną.

2. Deadpool – emersyjność jako dominanta tożsamości

Deadpool został powołany do istnienia na początku ostatniej dekady XX wieku jako postać komiksowa (Liefeld, Nieceza, 1991). Pierwotnie wymyślony jako bohater poboczny, drugoplanowy – ostatecznie stał się wyrazistym bohaterem transmedialnego uniwersum Marvela (na temat historii Deadpoola zob. np. Janik, 2012). Popularności tej postaci przysporzył niewątpliwie jej rys komiczny. Deadpool to bohater komediowy, który nie tylko wyłamuje się z konwencji związanych z herosami komiksowymi (dlatego też bardziej niż jako o klasycznym komiksowym bohaterze należy mówić o nim jako o antybohaterze; na temat antybohatera w komiksie zob. np. Błażejczyk, 2004; Jonason i in., 2012), lecz także świadomie podważa rozmaite reguły gatunkowe. Jego najbardziej charakterystyczną cechą jest bowiem to, że zdaje sobie sprawę z własnej fikcyjności, a więc wie, że jest postacią komiksową i że podlega prawom poetyki komiksu. Można wskazywać wiele tekstowych wyrazów tej świadomości, dość wymienić liczne zwroty tego bohatera bezpośrednio do czytelnika komiksu. Ponadto w wielu utworach Deadpool na przykład komentuje to, że jego wypowiedzi są prezentowane w komiksowych dymkach.

Analogiczne zabiegi (polegające na obdarzeniu bohatera fikcji szczególnego rodzaju ponadfabularną samowiedzą czy może raczej: metawiedzą) są najczęściej nazywane aktami burzenia czwartej ściany. Termin „czwarta ściana” został pierwotnie ukuty na potrzeby opisu mechanizmów rządzących przedstawieniem teatralnym, gdzie miał oznaczać symboliczną barierę oddzielającą scenę od widowni (Diderot, 1958; Pavis, 1998). Obecnie jednak ów termin bywa stosowany do opisu analogicznego mechanizmu (a zwłaszcza do przeciwstawiania się temu mechanizmowi – stąd „burzenie” czwartej ściany) występującego w innych mediach wizualnych – w filmie, telewizji, komiksie czy grach wideo (np. Auter, Davis, 1991). Zabiegi polegające na burzeniu czwartej ściany mają stosunkowo uniwersalny charakter, są dość łatwo przetłumaczalne na język innych mediów (choć w różnych mediach mogą przynosić różne rezultaty, o czym piszę w dalszej części artykułu). To pozwala także grom wideo, w których występuje Deadpool, obfitować w podobne sceny. Wyrazistego przykładu dostarcza bijatyka *Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds* (Capcom, Eighting, 2011), w której Deadpool po wygranym pojedynku często podchodzi do wirtualnej kamery i, zachwycając się własnym zwycięstwem, zwraca się bezpośrednio do gracza – na przykład słowami: „Nagrywałeś to gracz, prawda? Nie?! Co to ma znaczyć, że nie nagrywałeś mojej walki!” (ten i następane cytaty z gier podaję we własnym tłumaczeniu). W innym takim komentarzu kieruje swoje słowa bezpośrednio do firmy Capcom (a więc do wydawcy gry) i twierdzi, że za tak dobrze stoczony pojedynek powinien

w nagrodę znaleźć się na okładce następnej gry z serii *Street Fighter*. W ten sposób bohater ujawnia swoją metaświadomość, zdaje sobie sprawę z tego, że jest częścią fikcji zapośredniczonej przez medium. Jednocześnie gdy zwraca się bezpośrednio nie tylko do użytkownika, lecz także do wydawcy gry (oraz gdy wymienia inny tytuł wydawany przez tę firmę), postać kontrolowana przez gracza wykazuje zaskakująco dużą wiedzę spoza świata fabularnego. W tym sensie przypomina nie tyle postać fikcyjną, ile aktora, który na chwilę wychodzi z roli i bezpośrednio zwraca się – na przykład do widza w teatrze – głosem swoim, a nie postaci, którą odgrywa. Pozostaje to notabene bliskie wskazanej już teatralnej genezie terminu „czwarta ściana”.

Analogiczny mechanizm zastosowano w *LEGO Marvel Super Heroes* (TT Games, 2013), gdzie Deadpool występuje jako jedna z drugoplanowych postaci, które można odblokować w toku rozgrywki. Tu także bohater nierzadko zwraca się bezpośrednio do gracza. Dobrze ilustruje to moment, w którym Deadpool stwierdza: „To moja trzecia misja, więc wiesz, co to oznacza: projektantom pewnie już skończyły się pomysły”. W ten sposób bohater zdradza świadomość istnienia nie tylko użytkownika, lecz także twórców gry odpowiadających za jej ostateczny kształt. Dostrzega także strukturę typową dla gry akcji, zdaje sobie sprawę z konwencjonalnego rozczłonkowania fabuły na poszczególne misje. Co więcej, da się z jego wypowiedzi wyczytać pogląd, według którego oryginalność rozgrywki jest uzależniona od kreatywności i jakości pracy projektantów (co samo w sobie nie jest kontrowersyjną hipotezą – zaskakujące jest jedynie to, kto tę hipotezę wypowiada).

Już dwa powyższe przykłady w wystarczająco wyrazisty sposób pokazują, że mechanizm burzenia czwartej ściany jest łatwo przekładalny na język gry wideo. O wiele ciekawsze i bardziej znaczące okazują się jednak takie zabiegi, które wykorzystują swoisty charakter gier wideo i mechanizmy typowe dla ich poetyki. Doskonałego przykładu dostarcza w tym wypadku inna gra, w której występuje omawiany bohater (tym razem jako główny protagonista) – chodzi o *Deadpool: The Video Game* (High Moon Studios, 2013), w której podkreślanie fikcjonalności fabuły oraz zapośredniczonego charakteru gry jest regułą, stale powtarzającym się chwytem. Jest to widoczne już na samym początku właściwej rozgrywki. Po obejrzeniu intra, a więc nieinteraktywnego filmowego wprowadzenia do gry, gracz od razu przejmuje kontrolę nad protagonistą, który siedzi w fotelu przed telewizorem. Gdy gracz wykonuje pierwszy ruch (nakazuje Deadpoolowi wstać z kanapy), natychmiast zostaje mu przyznane osiągnięcie (lub – w przypadku wersji na Playstation 3 – trofeum) noszące nazwę „The first one’s free!” (ang. *Pierwsze jest za darmo!*). Żart wykorzystany w tej sytuacji jest bardzo czytelny – gracz zostaje nagrodzony, uhonorowany osiągnięciem, mimo że właściwie nie zdążył jeszcze niczego dokonać (wstanie

z fotela trudno uznać za godny odnotowania wyczyn). Scena może być odczytana jako ironiczny komentarz do tego sposobu nagradzania graczy za pomocą osiągnięć i trofeów, które są właściwie stałym elementem powstających obecnie gier komercyjnych. Ironiczne odczytanie tego zabiegu wzmacnia nazwa osiągnięcia „The first one’s free”, która przywodzi kontekst handlarzy narkotyków rozdających pierwszą próbkę narkotyku za darmo (by następnie czerpać zyski z uzależnionych klientów). W tym świetle cytowana scena byłaby żartem z osób szczególnie koncentrujących się na zdobywaniu osiągnięć i „uzależnionych” od ich kolekcjonowania (na określenie takich „łowców osiągnięć” ukuto w środowisku graczy krytyczne – i niewybredne – sformułowanie: „achievement whore”, zob. np. Jakobsson, 2011).

Żart zostaje dodatkowo wzmocniony tym, że Deadpool – w typowy dla siebie sposób – zauważa i komentuje fakt przyznania graczowi osiągnięcia. W momencie pojawienia się na ekranie stosownego metakomunikatu, bohater mówi: „Hej, co to? Śledzicie teraz każdy mój ruch? Ale ja przecież jeszcze niczego w tej grze nie osiągnąłem!”. Tak jawne pogwałcenie konwencji obowiązujących w grach wideo wywołuje zaskoczenie i rozbawienie. Efekt humorystyczny zostaje następnie dodatkowo wzmocniony, ponieważ chwilę później graczowi zostaje przyznane drugie osiągnięcie nazywające się „The second one is also free...” (ang. *Drugie też jest za darmo...*) – co również nie uchodzi uwadze bohatera.

Za najważniejszy element i wyznacznik tej sceny należy uznać **akt zatarcia granicy pomiędzy diegetycznym poziomem gry** (a więc fabularnym, należącym do „świata gry”, według typologii zaproponowanej w: Aarseth, 2003) a **niediegetycznym poziomem metasystemowym**. Mechanizm nagradzania graczy za pomocą trofeów czy osiągnięć postrzega się wszakże właśnie jako metasystem, który jest co prawda ściśle powiązany z właściwą rozgrywką, ale nie stanowi przecież jej części na poziomie fabularnym (czego najbardziej oczywistym dowodem jest to, że bohaterowie z reguły nie dostrzegają zdobywanych przez gracza osiągnięć).

Analogiczny zabieg da się wskazać w cytowanej już *Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds*. Występujący tu Deadpool – podobnie jak inni bohaterowie – dysponuje zestawem ruchów, ataków i akcji specjalnych. Jedno z takich zagrań polega na tym, że bohater chwyta widniejący nad nim pasek zdrowia (a więc element graficznego interfejsu użytkownika), następnie „odrywa go od ekranu”, by po chwili uderzyć nim przeciwnika. Później sięga po inny element interfejsu i również wykorzystuje go jako oręż. Niezwykłość tego zabiegu polega na tym, że tego typu elementy graficznego interfejsu użytkownika mają charakter niediegetyczny, nie są postrzegane jako fabularny element świata gry. Tymczasem akcja wykonywana przez Deadpoola doprowadza w istocie do

tematyzacji interfejsu; bohater we właściwy dla siebie sposób zaburza podział na diegetyczny i wyłącznie ekranowy (a więc metafabularny) poziom gry, by ostatecznie zrównać czy też (na chwilę) zespolić je ze sobą.

3. Wnioski

Justyna Janik trafnie stwierdza, że Deadpool bezustannie „ukrywa się za fasadą swojego czarno-czerwonego kostiumu, którego właściwie nie ściąga – szczególnie [...] maski” (2008, 40). Uważam jednak, że – wbrew dalszemu rozpoznaniu autorki – nie jest to „właściwie jedyny przejaw jego tendencji tożsamościowych” (tamże). Istota tożsamości tego bohatera zasadza się właśnie na jego **metaświadomości oraz wynikającym z niej stosunku bohatera do medium i do reguł rządzących komunikatem, którego sam jest częścią.** W wypadku gier wideo tożsamość ta konstruowana jest zatem wokół reguły emersyjności. Analizowane przeze mnie zabiegi wskazane w grach, w których występuje Deadpool, łączy bowiem to, że każdorazowo akcentują zmediatyzowany charakter gry, celowo przypominają graczowi o tym, że ma on do czynienia właśnie z grą (z kreacją zapośredniczoną przez komputer lub konsolę), a nie z bezpośrednim doświadczeniem „bycia tam”, „bycia w cyfrowej rzeczywistości”.

Tu jednocześnie daje się dostrzec zasadnicza różnica pomiędzy wykorzystaniem zabiegu burzenia czwartej ściany w grze i w komiksie. Jak zauważa Jerzy Szyłak, już z samej natury komiksu wynika specyficzny dystans wpisany w odbiór takich utworów: „Komiks jest bowiem – z założenia – »nie serio«; operuje umownym rysunkiem i obrazem rzeczywistości, który nie tyle ją przedstawia, ile oznacza” (2009, 35). Tymczasem gry – ze względu na wskazane wcześniej działanie immersyjne – zwykle dążą do redukcji takiego dystansu. Oznacza to, że **zabiegi burzenia czwartej ściany stosowane na gruncie komiksu i gry różnie sytuują się wobec modelowego sposobu odbioru takich dzieł.**

Elementy gry analizowane w niniejszym artykule niosą zatem trudne do przecenienia konsekwencje z perspektywy użytkownika. Oczywiście najbardziej podstawowym efektem takiego kwestionowania konwencji i zasad przez postać fikcyjną jest zaskoczenie oraz rozbawienie. Jednakże obok efektu komicznego konstrukcja oparta na tożsamości emersyjnej może istotnie wpływać na proces identyfikacji gracza z protagonistą. Wskazane czynniki mogą wszakże prowokować użytkownika przede wszystkim do krytycznego spojrzenia na fikcję przedstawioną w grze i na mechanizmy rządzące rozgrywką. Przykładowo: zanalizowany zabieg tematyzacji interfejsu (polegający

na wydobyciu na pierwszy plan elementu niediegetycznego i użyciu go w sposób zupełnie niezgodny z konwencją) sprzyja wywołaniu nie tylko rozbawienia, lecz także krytycznego dystansu i refleksji na temat ontycznego statusu graficznego interfejsu użytkownika („Jak to możliwe, że bohater dostrzega interfejs?”; „Czy te fragmenty ekranu istnieją rzeczywiście w świecie przedstawionym?”; „Na mocy jakiego prawa Deadpool je wykorzystuje?”) oraz tego, jak skonstruowana jest sama gra.

Gry, w których występują bohaterowie o tożsamościach dających się określić jako emersyjne, wywołują zatem efekt sprzeczny z dążeniem do immersji. Nie znaczy to jednak, że tożsamość emersyjna koniecznie zmniejsza zaangażowanie gracza (nie musi być też czynnikiem najsilniej determinującym rozgrywkę) – to **zaangażowanie nabiera jednakże innego charakteru**. Zamiast doprowadzać do tego, by gracz bezkrytycznie uwierzył w fikcję ekranową, omawiane zabiegi powodują uwypuklenie kreacyjnego charakteru zdarzeń i uczestniczących w nich postaci – umożliwiają zatem **grę z samą konwencją gry**. Da się tu wskazać uzasadnioną analogię np. z postmodernistycznymi autotematycznymi grami literackimi (McHale, 1987) kwestionującymi wiarygodność przedstawianych zdarzeń i podającymi w wątpliwość ich status ontyczny. Przy zachowaniu wszelkich proporcji można uznać, że zabiegi emersyjne w grach wpisują się w podobną tendencję kulturową co wspomniane chwytły literackie – i szerzej: artystyczne (Kubiński, 2013). Tożsamości emersyjne, które celowo prowokują przyjęcie przez gracza postawy krytycznej wobec tekstu, należy uznać za następną realizację tego konceptu.

LITERATURA

- Aarseth, E. (2003). *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*. Online: <<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>>. Data dostępu: 23 maja 2014.
- Auter, P. J., Davis, D. M. (1991). When characters speak directly to viewers: Breaking the fourth wall in television. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 68(1–2).
- Błażejczyk, M. (2004). Kim jest antybohater? *Zeszyty Komiksowe*, 1(1).
- Diderot, D. (1958). Rozprawa o poezji dramatycznej (tłum. E. Rządowska). W: E. Rządowska, *Teorie dramatyczne oświecenia francuskiego*. Wrocław: Ossolineum.
- Ermi, L., Mäyrä, F. (2005). *Fundamental Components of Gameplay Experience: Analysing Immersion*. Online: <http://people.uta.fi/~tilma/gameplay_experience.pdf>. Data dostępu: 23 maja 2014.
- Heim, M. (1998). *Virtual Realism*. New York–Oxford: Oxford University Press.
- Jakobsson, M. (2011). The Achievement Machine: Understanding Xbox 360 Achievements in Gaming

- Practices. *Game Studies*, 11(1). Online: <<http://gamestudies.org/1101/articles/jakobsson>>. Data dostępu: 23 maja 2014.
- Janik, J. (2012). *Czas antybohaterów. Deadpool – postmodernistyczny ironista*. W: M. Błaszowska i in. (red.), *Superbohater – mitologia współczesności?*. Kraków: Katedra Porównawczych Studiów Cywilizacji [ebook].
- Jonason, P. K., Webster, G. D., Schmitt, D. P., Li, N. P., Crysel L. (2012). The Antihero in Popular Culture: Life History Theory and the Dark Triad Personality Traits. *Review of General Psychology*, 16(2).
- Kubiński, P. (2013). *Poetyka gier wideo. Cechy swoiste*. Praca doktorska pod kierunkiem Ewy Szcześnej. Warszawa: Uniwersytet Warszawski [maszynopis].
- Kubiński, P. (2014a). *Immersion vs. emersive effects in videogames*. W: D. Stobart, M. Evans (red.), *Play, Theory, and Practice: Engaging with Videogames*. Oxford: ID Press [ebook].
- Kubiński, P. (2014b). Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo. *Nowe Media*, 5(1).
- Liefeld, R., Nicieza, F. (1991). *New Mutants #98*. New York: Marvel Comics.
- Lombard, M., Ditton, T. (2000). *Measuring presence: a literature-based approach to the development of a standardized paper-and-pencil instrument*. Online: <<http://www.socialinformation.org/readings/presence/measruing%20presence.pdf>>. Data dostępu: 23 maja 2014.
- McHale, B. (1987). *Postmodernist Fiction*. London, New York: Routledge.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Pavis, P. (1998). *Słownik terminów teatralnych* (tłum. S. Świontek). Wrocław: Ossolineum.
- Szyłak, J. (2009). *Komiks. Świat przerysowany*. Gdańsk: Słowo/obraz terytoria.

LUDOGRAFIA

- Capcom, Eighting (2011). *Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two World* [konsola]. Capcom.
- High Moon Studios (2013). *Deadpool: The Video Game* [gra wieloplatformowa]. Activision.
- Traveller's Tales, TT Fusion (2013). *LEGO Marvel Super Heroes* [gra wieloplatformowa]. Warner Bros. Interactive Entertainment, Feral Interactive.

dr Piotr Kubiński, filolog, sekretarz Pracowni
Badań Intersemiotycznych i Intermedialnych UW,
piotr.kubinski@uw.edu.pl

Tożsamość emersyjna na przykładzie postaci Deadpoola

Abstrakt

Twórcy niektórych gier (wbrew powszechnej w branży gier wideo tendencji do wzmocnienia immersyjności) celowo wydobywają medialność gry na pierwszy plan, podkreślając zapośredniczony charakter cyfrowej diegezy. Zabiegi tego rodzaju (które nazywam w swoich badaniach emersyjnymi) istotnie wpływają na budowanie relacji pomiędzy graczem a kierowaną przez niego postacią. Niniejszy artykuł jest próbą odpowiedzi na pytanie, jakie skutki z perspektywy gracza niesie wprowadzenie do gry bohatera z tożsamością, którą roboczo nazywa się tu emersyjną. W analizie tego problemu użytecznym i wyrazistym przykładem okazuje się postać Deadpoola, której znakiem rozpoznawczym jest akt burzenia czwartej ściany (będący jednym z najbardziej podstawowych zabiegów emersyjnych).

SŁOWA KLUCZOWE: *Deadpool, Marvel, emersja, antybohater, burzenie czwartej ściany*