

# Magdalena Kozyra

Uniwersytet Jagielloński

## Spojrzenie androida. Analiza diegetycznego interfejsu w grze *NieR: Automata*

Celem niniejszego artykułu jest przyjrzenie się sposobom, w jakie interfejs w grze *NieR: Automata* (*N:A*, 2017, Platinum Games) zostaje wykorzystany jako jedno z narzędzi narracyjnych. Za sprawą włączenia elementów graficznego interfejsu gracza (HUD), zawierających informacje takie, jak poziom rozwoju postaci czy minimapa do diegezy, gra stanowi przykład wykorzystania elementów interfejsu zazwyczaj funkcjonujących w grach jako nienarracyjne i czysto informacyjne do próby ukazania doświadczenia postludzkich bohaterów oraz ich percepcji świata przedstawionego. Poprzez wpisanie elementów interfejsu czy ustawień systemowych do warstwy fabularnej *N:A* opowiada historię, angażując niemal wszystkie elementy medium, które pozwalają graczowi nie tylko zobaczyć i usłyszeć opowieść, ale również jej doświadczyć.

### Przeciw automatyzacji gier cyfrowych

Fabula *N:A* osadzona jest w postapokaliptycznej przyszłości, w której ostatni ludzie zmuszeni zostali do ucieczki na księżyc, ponieważ Ziemię zaatakowały maszyny stworzone przez najeźdźców z kosmosu. Aby uchronić się od zagłady oraz odzyskać planetę, rozpoczęli produkcję androidów YoRHa odpowiedzialnych za walkę z wrogiem, wdrażając również projekt pod tą samą nazwą, który miał na celu wyzwolenie planety. Z perspektywy trzech bohaterów – androidów

2B, 9S oraz A2, od setek lat wykonujących misję w służbie ludzkości – gracz eksploruje postapokaliptyczne ruiny świata, a także poznaje prawdę o bezcelowości projektu YoRHa oraz naturze maszyn i androidów poszukujących odpowiedzi na pytania o sens życia i ich rolę w niekończącej się wojnie. Z pozoru *N:A* przypomina grę, jakich wiele: skupiona na eliminacji przeciwników z kolejnych lokalizacji, problematyzuje granice między człowiekiem a maszyną kwestionując bezrefleksyjne wykonywanie rozkazów, a także czerpie z tradycji fabularnych gier akcji, umożliwiając eksplorację zrujnowanego przez bezcelową wojnę świata. W rzeczywistości *N:A* redefiniuje granice gier cyfrowych, negocjując utarte schematy ludyczne i fabularne, a także tematyzuje często przezroczyste zabiegi stosowane w obrębie medium. Grace Gerrish przywołuje słowa twórcy gry *N:A*, Yoko Taro, który w swojej prezentacji z 2014 roku zauważył, że „[t]ak samo jak filmy i powieści, teksty kultury, które dojrzały, może i my wkraczamy w ślepy zaułek” (za: Gerrish, 2018, s. 2). Innymi słowy, język gier wideo został zautomatyzowany, ograniczony przez to, co nazwał „niewidoczną ścianą (...), którą przemysł wznosił pomiędzy znormalizowanymi konwencjami medium a jego pełnym potencjałem” (tamże)<sup>1</sup>.

Wskazując na rewolucyjną wręcz rolę *N:A* w negocjowaniu i poszerzaniu języka gier wideo, Gerrish zaznacza, że tytuł ten „ukazuje sposób, w jaki granice pomiędzy graczem, mechaniką gry i narracją – czytelnikiem, urządzeniem i tekstem – są wysoce przenikalne” (tamże, s. 4). Jednym z pierwszych przywoływanych przez Gerrish przykładów potwierdzających tę obserwację jest prolog gry, w którym nieustannie zmieniają się style rozgrywki (poczynając od dwuwymiarowej strzelanki z widokiem z góry, a kończąc na trójwymiarowej perspektywie w trzeciej osobie), co nie tylko uniemożliwia graczowi przyzwyczajenie się do jednego stylu, ale również negocjuje jego oczekiwania względem gatunku (tamże, s. 3). Inny przykład to „nieustanne pozbawianie gracza poczucia narracyjnego zamknięcia” (Jaćević, 2017, s. 3), czyli odsuwanie w czasie tradycyjnie rozumianego zakończenia gry. Struktura *N:A* skrywa dwadzieścia sześć dodatkowych zakończeń (reprezentują je kolejne litery alfabetu), które mogą zostać odblokowane przez gracza poprzez wykonanie danej akcji (usuwanie systemu operacyjnego czy zjedzenie ryby natychmiast niszczy androida) lub podjęcie moralnie kwestionowanej decyzji (takiej jak ucieczka z pola bitwy czy zignorowanie swoich towarzyszy). Jednocześnie gra zawiera pięć kanonicznych zakończeń nazwanych literami alfabetu od A do E, w którym zakończenie A oraz B stanowią w rzeczywistości prologi do właściwej rozgrywki umożliwiającej wybór zakończeń C lub D, oraz odblokowującej dostęp do do-

<sup>1</sup> Przytoczone w artykule fragmenty tekstów podano w tłumaczeniu autorki (przyp. red.).

datkowego i ostatniego już zakończenia E. Przy czym gra wymaga uczestnictwa w tych samych wydarzeniach najpierw z perspektywy 2B, a następnie 9S – spojrzenie skanera 9S wzbogaca rozgrywkę o dodatkowe informacje na temat świata przedstawionego oraz pozwala na bezpośredni wgląd w życie maszyn. Powołując się na książkę Riccardo Fassone’a *Every Game Is an Island: Endings and Extremities in Video Games*, traktującą o formach zakończeń istniejących w grach wideo, Hans-Joachim Backe wskazuje, że *N:A* poprzez wprowadzenie zakończeń, które w rzeczywistości są jedynie „zakłóceniem w strukturze gry” (Backe, 2018, s. 1), konfrontuje graczkę „z decyzją czy chce kontynuować rozgrywkę, i zmusza ją do (re)interpretacji struktury i charakteru gry. Decyzja ta nie jest w żadnym wypadku trywialna, ponieważ gracze stają przed dylematem oczekiwania negatywnych konsekwencji niezdecydowania lub bezczynności, dobrze znanych zarówno w psychologii (...) i filozofii (...) (tamże, s. 2).

Powyższe przykłady, negocjujące strukturę gry cyfrowej oraz mające na celu zaburzenie jej mechanicznego odbioru, Gerrish analizuje z perspektywy narzędzi wypracowanych przez rosyjskich formalistów, zaznaczając, że już sam tytuł gry zapowiada wyrażone wcześniej pragnienie autora: „«nier» po francusku oznacza «zaprzeczać» albo «negować» i dlatego jesteśmy wezwani do negocjowania i odrzucania automatyzacji” (Gerrish, 2018, s. 9). Chociaż przywołani badacze analizują w głównej mierze strukturę gry, której nieszablonowe użycie może stać się „potężnym narzędziem ekspresyjnym dla projektantów gier” (Backe, 2018, s. 3), wskazać można również na inne elementy medium, które wykorzystane zostają w pokrewny sposób. Interfejs, stanowiący pomost pomiędzy graczem a światem przedstawionym, jest jednym z nich. Poprzez włączenie informacyjnej, a z tego powodu często postrzeganej jako przezroczystej, nakładki do diegezy, interfejs staje się jednym z narzędzi narracyjnych, przedstawiającym sposób funkcjonowania w świecie z perspektywy androida.

### **Interfejs diegetyczny: spojrzenie androida**

Rozgrywka *N:A* rozpoczyna się niemal filmową sekwencją przedstawiającą myśliwce YoRHa kierujące się w stronę zrujnowanego miasta, aby wyeliminować silnego wroga stanowiącego zagrożenie dla stacjonującego na Ziemi oddziału androidów. Kiedy kolejne myśliwce zostają zestrzelone ogniem zagrażających maszyn, 2B, której oczami gracz poznaje świat gry, oddelegowana jest do kolejnych zadań – przejmuje sterowanie, następnie dowodzenie, a na końcu otrzymuje zgodę na użycie broni. Rozpoczynając rekoniesans w fabryce wroga, otrzymuje kolejno pakiet aktualizujący zdolności POD-a (latającej maszyny towarzyszącej i zapewniającej wsparcie każdemu androidowi), takie jak nakładka namierzająca

wroga, a następnie mapę ułatwiającą poruszanie się po fabryce. Prolog, ukazujący pierwszą misję 2B na planecie, a także włączający do jej wizji kolejne narzędzia mające ułatwić poruszanie się i interakcję z nowym środowiskiem, fabularyzuje tutorial mający przedstawić graczowi podstawowe mechaniki gry, takie jak poruszanie awatarem czy sposoby używania różnych rodzajów broni, a także prezentuje podstawowe elementy interfejsu, jak minimapa czy stan zdrowia bohaterki.

Podjęta przez twórców decyzja o ukryciu tutorialu w warstwie fabularnej gry wskazuje równocześnie na perspektywę podwójnie zapośredniczoną przez gracza, którego wgląd w świat przedstawiony jest umożliwiony poprzez spojrzenie, czy też szerzej – doświadczenie – androida. Będąc obiektem widocznym zarówno z perspektywy bohaterów, jak i gracza, graficzny interfejs przynależy do świata przedstawionego. Taki zabieg włączenia interfejsu użytkownika do diegezy Piotr Kubiński nazywa metainterfejsem. Są to „elementy diegetyczne, które nie spełniają kryterium przestrzenności, a więc są wizualizowane wyłącznie jako przynależące do płaszczyzny ekranowej” (Kubiński 2016, s. 212). Nie jest to jednak często stosowany przez twórców gier zabieg – autor wspomina o podobnym, lecz znacznie bardziej ograniczonym, wykorzystaniu metainterfejsu w *Deus ex: Bunt ludzkości* (2011, Eidos Montreal), aby ukazać hybrydyczne spojrzenie cyborga (Kubiński, 2016, s. 212–214).

Równie istotny i interesujący zabieg na interfejsie użytkownika został wykorzystany w *N:A* po sekwencji prologu, podczas którego gracz nie uzyskuje jeszcze dostępu do wszystkich funkcji systemowych gry, takich jak zapisanie rozgrywki czy zmiana poszczególnych ustawień. Prolog kończy się sceną, w której 2B oraz 9S za pomocą czarnych skrzynek dokonują autodestrukcji niszczącej także znajdujących się w zasięgu wybuchu przeciwników. Wysłanie czarnej skrzynki, która przechowuje wszystkie dane o androidzie i pozwala przesyłać zaktualizowane informacje do kosmicznej bazy<sup>2</sup>, wymusza ponowną konfigurację robota. Gracz „budzi się” w ciemności, za przewodnika mając jedynie głos 9S, który przeprowadza 2B przez podstawową konfigurację zmysłów wzroku (jasność ekranu), słuchu (poziom głośności) i dotyku (wibracja kontrolera). W ten sposób gracz dowiadyuje się, że nie tylko HUD, ale również ustawienia systemowe są elementem diegetycznym, do którego każdy grywalny bohater posiada dostęp. W każdym momencie może on skonfigurować swoje ustawienia, wskazując, że sposób doświadczenia świata przez androida zapośredniczony jest przez robotyczne zmysły i zaawansowaną technologię. Jest to również kolejny przykład potwierdzający

<sup>2</sup> Zapis gry w przeznaczonych do tego miejscach fabularnie przedstawiony zostaje jako moment przesłania najnowszych wspomnień androida do bazy, która przechowuje i synchronizuje wszystkie informacje w wypadku zniszczenia ciała androida.

ambicję twórcy, by kreatywnie wykorzystywać potencjał przezroczystych elementów medium, które w znacznej mierze postrzegane są jako funkcje usprawniające obsługę gry i ułatwiające interakcję ze światem przedstawionym.

Rob Gallagher, analizując znaczenie pamięci i przechowywania danych w *N:A*, zwraca uwagę między innymi na wykonywane przez gracza czynności takie jak zapis gry. W większości gier działanie to jest czysto operacyjne<sup>3</sup>, jednak w analizowanym tytule zmienia ono swój status i zaczyna przynależć również do sfery narracyjnej. „Istnieją jednak gry (i tryby rozgrywki), w których wdrożenie systemu zapisu ma wpływ nie tylko na doświadczenie rozgrywki, ale również na próby opowiedzenia konkretnej historii, kultywowania określonej atmosfery lub eksplorowania specyficznych tematów, stają się „znaczące” nie tylko w rozumieniu Salena i Zimmermana – lokując poczucie konsekwencji w działaniach gracza (...) – ale także w sensie wywoływania refleksji i interpretacji (Gallagher, 2018, s. 1).

Opisane przeze mnie elementy interfejsu stanowią przykład diegetycznej nakładki, która za sprawą robotycznych bohaterów może być wykorzystana do próby ukazania nieludzkiego doświadczenia. Jak wskazuje Rob Gallagher, analizując sposób zapisu gry, interfejs również staje się elementem znaczącym, który zostaje zaprezentowany jako specyficzny sposób postrzegania świata, a następnie sfunkcjonalizowany w warstwie fabularnej. Aby dokładniej przeanalizować to, jak bohaterowie korzystają z ustawień systemowych oraz zmagają się z nimi, a także sposób, w jaki *N:A* wykorzystuje interfejs do przedstawienia konkretnego doświadczenia uwarunkowanego technologicznie, posłużę się zaproponowanymi przez Kristinę Jørgensen kategoriami przekazywania informacji przez gry cyfrowe opisanymi w książce *Gamerworld Interfaces*. Badaczka traktuje wszystkie elementy świata przedstawionego jako swoisty interfejs, którego główną rolę jest komunikowanie graczowi poszczególnych funkcji cyfrowego środowiska – wskazuje on, z jakimi elementami można nawiązać interakcję, które przedmioty są fabularnie istotne, a które mogą zostać zignorowane, nie mając wpływu na przebieg rozgrywki (Jørgensen, 2014). Łącząc poszczególne kategorie sposobu przekazywania informacji o świecie gry, Jørgensen opisuje przypadek informacji nakładkowej (*superimposed*), fikcyjnej (*fictional*) i ekologicznej (*ecological*). Informacje nakładkowe przybierają najczęściej postać filtra nałożonego na ekran, fikcyjne charakteryzują się spójnością z fabułą gry, natomiast kategoria ekologiczności związana jest z możliwością interakcji z danym elementem – wpływa on w jakiś sposób na cyfrowe środowisko i jest widoczny z perspektywy bohatera. Badaczka opisuje połączenie tych trzech kategorii w następujący sposób:

<sup>3</sup> Autor posługuje się pojęciami Alexandra Gallowaya, który wykonywane przez gracza akcje takie jak konfigurowanie czy zapisanie gry nazywa „nondiegetycznymi działaniami operatora” (*nondiegetic operator act*), nieprzynależącymi do sfery diegetycznej gry (Galloway, 2006, s. 37).

„To połączenie jest ciekawym sposobem prezentowania informacji o systemie, ponieważ informacja jest dopasowana do fikcyjnej rzeczywistości, a równocześnie wchodzi w dynamiczną relację z ekologią świata gry jako dwuwymiarowa nakładka ekranowa. Ogólnie rzecz biorąc, informacja nakładkowa może być fikcyjna tylko wtedy, kiedy zostanie wyraźnie przedstawiona jako element istniejący w fikcji gry – na przykład poprzez wskazanie, że jest to część hełmu albo fragment technologii używanej przez awatara w perspektywie pierwszoosobowej. Jednak sprawienie, aby informacja nakładkowa i fikcyjna była ekologiczna (...) nie jest powszechnym zjawiskiem. Oznacza to, że element ekologii świata gry ma bezpośredni wpływ na to, co jest prezentowane jako technologia. Na przykład w grze z perspektywą pierwszoosobową osadzoną w kosmosie, jeśli osłona twarzy awatara zostanie zniszczona, awatarowi grozi uduszenie” (Jørgensen, 2014, s. 155).

Z perspektywy niniejszego wywodu pojęcia opisane przez Jørgensen są w stanie w prosty sposób ukazać liczne funkcje i wykorzystania interfejsu w grze *N:A*, który stanowi nie tylko element świata przedstawionego, będący w stanie w kompleksowy sposób ukazać doświadczenie androida, ale stanowiący również interaktywny obiekt, który może zostać poddany manipulacji, tym samym wpływając na sposób postrzegania świata i determinując istniejące możliwości interakcji z nim. Przykładem naturalizacji interfejsu, ukazującym także jego zwłaszcza ekologiczny charakter, jest możliwość instalowania chipów – android wyposażony jest w dysk twardy zawierający system operacyjny, który umożliwia udoskonalanie niektórych zmysłów i pozbywanie się nieprzydatnych bodźców czy informacji wyświetlanych na graficznym interfejsie użytkownika. Gracz może wyposażyć androida w chipy odpowiedzialne za podwyższenie poziomu zdrowia, „samouzdrawianie”, ale również za informacje pojawiające się na ekranie. Należy do nich cała seria chipów, takich jak HUD: Sound Waves (fale dźwiękowe ułatwiające odnajdywanie przedmiotów ukrytych w poszczególnych lokalizacjach), HUD: Enemy Data (informacje na temat przeciwników znajdujących się w polu widzenia), HUD: Save Points (ukazanie miejsc pozwalających na zapis gry) czy HUD: Fishing Spots (oznacza miejsca, w których gracz może łowić ryby). Gracz może również w dowolnym momencie usunąć te chipy, które przeszkadzają mu w rozgrywce (np. minimapę czy informacje o przeciwnikach). Wprowadzenie do gry możliwości manipulowania chipami, a więc informacjami widniejącymi na interfejsie czy ułatwiającymi wykonywanie danych czynności, sprawia, że wpływają one na profil postrzegania cyfrowego świata oraz zmieniają sposób, w jaki gracz się porusza, i to, jakie czynności wykonuje. Mają one

więc charakter ekologiczny, a także spełniają funkcję fabularną, ukazując, jak robotyczni bohaterowie postrzegają świat. Cytowana już Grace Gerrish również zwraca uwagę na istotną rolę narracyjną chipów:

„Gracz może również „odinstalować” elementy interfejsu użytkownika, takie jak minimapa albo paski zdrowia, tym samym ustanawiając te elementy nie jako obojętne „części gry”, które przyjmujemy jako fakt, ale jako funkcjonalne urządzenia, które jednocześnie rozróżniają gatunek gry i wykonują narrację pozwalającą graczowi zobaczyć świat oczami jednostki YoRHa” (Gerrish, 2018, s. 4).

### Glitch i naturalizacja interfejsu: doświadczenie androida

Tym, co wydaje mi się najbardziej interesujące z perspektywy narracyjnego użycia metainterfejsu oraz informacji ekologicznej w *N:A*, jest sposób, w jaki twórcy wykorzystali usterki w celu jego naturalizacji. Glitche, czyli usterki systemu wyświetlające się na ekranie i często zaburzające widoczność i sposób interakcji z cyfrowym otoczeniem, prezentowane są jako błędnie działający i rozstrojony ekran, zmniejszenie nasycenia kolorów albo ich odwrócenie, ikony znikające bądź zmieniające swoją pozycję na graficznym interfejsie użytkownika czy migające opcje menu. Z powodu intencjonalnego wpisania efektów symulujących usterki w rozgrywkę glitche pojawiające się w *N:A* można nazwać raczej glitcho-podobnymi (*glitch-alike*) – zapożyczając to określenie od Iman Moradi, Stefano Gualeni określa je nie jako nieprzewidziane i niewłaściwe zachowanie gry jako sprawczego obiektu (Janik, 2017), tylko świadomie sfabrykowane przez twórców zakłócenia wprowadzone w celach estetycznych czy fabularnych (Gualeni, 2019, s. 2). Jednak, tak jak w przypadku nieoczekiwanych glitchy, awarie, z którymi muszą poradzić sobie androidy, zmuszają gracza do zmiany strategii rozgrywki i skupienia na technologicznym aspekcie medium (Janik, 2017, s. 73). Pojawiają się one najczęściej podczas sekwencji walki, w których poziom zdrowia androida spada niemal do zera, bądź podczas poszczególnych wydarzeń, takich jak konfrontacja z głównym przeciwnikiem, która na poziomie narracyjnym wymaga od gracza doświadczenia częściowej czy chwilowej porażki. Niekiedy na ekranie wyświetlają się również okna informujące o uszkodzeniu poszczególnych funkcji robotycznego ciała, takich jak używanie broni dalekiego zasięgu czy możliwość szybkiego poruszania się. Uszkodzony android ma również problemy z widocznością, które bezpośrednio przekładają się na sposób poruszania i związane z nimi ograniczenia.

Sposób, w jaki *N:A* wykorzystuje usterki w narracji, różni się od ich typowego zastosowania w innych grach cyfrowych – za ich pomocą twórcy najczęściej chcą

osiągnąć efekty emersyjne, ukazujące techniczną deziluzję czy burzenie czwartej ściany (Kubiński, 2016). Jak pisze Piotr Kubiński (2016, s. 174): „[g]raficzny interfejs użytkownika w swojej najprostszej postaci (a więc widoczny na płaszczyźnie ekranu) jest zjawiskiem emersyjnym – samym swoim występowaniem podkreśla bowiem zapośredniczony charakter gry”. Zakłócenia pojawiające się na ekranie dodatkowo podkreślają ten zapośredniczony charakter medium. Jednak, jak wskazywałam już wcześniej, sposób prezentacji interfejsu w *N:A* włącza go do diegezy, natomiast wszelkie usterki i zaburzenia widoczności mają charakter immersyjny i naturalizujący – ukazują one specyficzny rodzaj doświadczenia androida, którego mechaniczne ciało i zmysły podatne są na usterki techniczne, które często ograniczają jego zdolności motoryczne.

Interfejs wpływa na dokonywaną przez gracza interakcję ze światem przedstawionym, a wszelkie zaburzenia i nieprawidłowości zmieniają jego percepcję i styl grania. Marcin M. Chojnacki, zajmując się typologią interfejsów, również zwraca uwagę na pewną zależność pomiędzy interfejsem a kontrolerem, wysnuwając wniosek, że o tych drugich prawie wcale się nie mówi (Chojnacki, 2020, s. 99). Niemniej autor zwraca uwagę, że „[n]ierzadko projekt i typ urządzenia determinują sposób, w jaki obcujemy z grą, definiują możliwe akcje, jednoznacznie wpływają na funkcjonalność samego oprogramowania, a nawet wymuszają pewne rozwiązania stylistyczne oraz mechaniczne” (tamże, s. 99). Podążając dalej za myślą Chojnackiego, można dodać, że również rozwiązania stylistyczne mogą wpływać na dokonywane przez gracza akcje i sposób obcowania z grą. Włączając glitch do narracyjnego doświadczenia, twórcy *N:A*, by ująć to słowami Grace Gerrish (2018, s. 4), „tworzą opowieść bez narracji”.

W omawianej grze pojawiają się dwie sceny wykorzystujące zniekształcenia obrazu oraz efekt glitcho-podobny jako informację ekologiczną, które wpływają między innymi na sposób sterowania, próbując opowiedzieć historię postludzkiego doświadczenia. Druga część gry, rozpoczynająca się po zakończeniu B, w głównej mierze skupia się na ukazaniu fasadowości projektu YoRHa, który nie tylko był kontynuowany przez same androidy, aby podtrzymać morale innych jednostek, ale który ukrywa również fakt, że ludzkość dawno umarła (tak samo zresztą jak wroga rasa kosmitów), a toczona przez androidy wojna z maszynami miała tylko jeden cel – nadawać sens ich życiu. Kiedy bohaterowie dowiadują się prawdy o swojej naturze i zaczynają rozumieć bezsensowność toczonej od wielu lat wojny, projekt YoRHa wstępuje w swoją finalną fazę mającą na celu zniszczenie wszystkich maszyn oraz androidów poprzez zainfekowanie ich systemów wirusem – mechaniczni mieszkańcy Ziemi rozpoczynają ostatnią walkę i opanowani szalem zaczynają nawzajem się atakować.



Wirus z początku dotyka jedynie maszyn, które wpadają we wściekłość i atakują wszystko w swoim zasięgu, jednocześnie wysyłając wirusa w stronę bunkra synchronizującego i przechowującego dane o wszystkich androidach. Z powodu zdolności unikatowych dla każdego modelu androida 9S jest odporny na przesyłane przez maszyny informacje – jest typem skanera potrafiącym hakować oprogramowania innych maszyn. Jednak kiedy znajduje się w ich zasięgu, niektóre ustawienia jego systemu zaczynają zawodzić czy wręcz przestają działać. Zaangażowany w walkę, która ma odciągnąć uwagę maszyn od niesprawnych androidów dotkniętych wirusem, 9S mierzy się z glitchującym ekranem, kolejno otrzymując wiadomości takie jak: „Error: Visual Sensor Abnormal”, „Error: Close Combat FCS Down” czy „Error: Jumping System Disabled”. Gracz, wcześniej przyzwyczajający się przez niemal całą grę (trwającą średnio kilkadziesiąt godzin) do sposobu poruszania się oraz atakowania daną postacią (każda z nich posiada inne umiejętności), w opisywanym momencie gry zdaje sobie sprawę z ograniczeń, na których pojawianie się przestaje mieć wpływ – nie może przeinstalować chipa czy zmienić broni, którą się posługuje. W jednej chwili możliwość walki bliskodystansowej przestaje być dostępna, dlatego gracz zmuszony jest zmienić strategię albo uciec na bezpieczną odległość. Po chwili odzyskuje kontrolę nad bronią, żeby odkryć, że postać 9S nie może wykonać skoku albo użyć swoich zdolności hakowania. W pewnym momencie dochodzi również do znaczącego zniekształcenia ekranu przypominającego efekt kineskopowy, a wszystkie kolory zastępują różne odcienie czerwieni, co sprawia, że widoczność jest w gruncie rzeczy zerowa (jedynie paski informujące o poziomie życia przeciwnika sugerują, w którym miejscu się on znajduje).

Bohaterom w końcu udaje się uciec z pola walki, jednak wirus rozprzestrzenił się również w systemach androidów. Bohaterowie rozdzielają się, i gracz tym razem z perspektywy 2B zmuszony jest odbyć żmudną wędrówkę w wyznaczone na mapie miejsce. 2B zostaje zainfekowana – okno ukazujące procentowy poziom korupcji systemu („System Corrupted”) informuje gracza o powolnej i nieuniknionej śmierci androidki. Tak jak w przypadku powyższej sceny, pierwszym zniekształceniem jest zakłócenie widoczności. Bohaterka spowalnia, nie może wykonywać skoków, nie jest w stanie walczyć z wrogami. Gracz zostaje po raz kolejny zmuszony do zmiany strategii – musi wybrać trasę, którą 2B będzie w stanie pokonać pomimo wad systemowych, takich jak uniemożliwienie biegu czy skakania. Z czasem z głośników zaczynają dobiegać trzaski i szum, a także zniekształcony głos POD-a informujący o stanie rozprzestrzeniania się wirusa. Zakłócenia na ekranie stają się coraz bardziej uciążliwe, do tego stopnia, że gracz nie jest w stanie rozpoznać rozmywających się dookoła kształtów – do wskazanej lokalizacji może udać mu się dotrzeć głównie dzięki posiadanej pamięci terenu.

Opisane sceny są niezwykle interesujące, ponieważ nie tylko podejmują próbę przedstawienia nieludzkiego doświadczenia, ale również ukazują sposób, w jaki interfejs może wpłynąć na interakcję z otoczeniem – gracz mierzy się nie tylko z wadami systemu, których nie może w żaden sposób zlikwidować (choćby przez ponowne włączenie gry), ponieważ wpisane są one w warstwę fabularną gry, ale musi też zmienić swoje przyzwyczajenia wyuczone podczas rozgrywki trwającej kilkadziesiąt godzin. Kontrast pomiędzy prezentowaną wcześniej sprawnością 2B (taką jak możliwość nauczenia się wykonywania długich skoków czy uczestnictwa w wymagających sekwencjach walki), a obezwładniającą i męczącą wręcz powolnością oraz niesprawnością podstawowych jej systemów, takich jak funkcje motoryczne czy zmysł wzroku pozwala graczowi doświadczyć opowiadanej historii na własnym ciele – uporczywie wciskane przyciski na kontrolerze nie spełniają swoich wyznaczonych funkcji, a ciągle kierowanie gałką umożliwiającą poruszanie się nagle staje się nużące i odpowiada na polecenia gracza jakby w zwolnionym tempie. *N:A* odbiera graczowi sprawczość i poczucie pewności związane z czasem poświęconym na naukę ruchów awatara, wykonywaniem skomplikowanych sekwencji i zdobywaniem kolejnych poziomów (a więc elementów, które w typowej rozgrywce gwarantowałyby sukces gracza), których nie może zaaplikować w najbardziej wymagającej sekwencji gry. Gracz musi również pogodzić się z faktem, że nie jest w stanie kontrolować postaci i zmusić jej do wykonania konkretnych działań – co więcej, nie może również w żaden sposób powstrzymać wirusa rozprzestrzeniającego się w systemie 2B, a jego rola ogranicza się do obserwacji i pasywnego wręcz udziału w jej powolnym rozpadzie.

„Wszystko co żyje, zostało zaprojektowane, aby się zakończyć” (*N:A*)

Za pomocą wielu nietypowych dla gier cyfrowych narzędzi i form narracyjnych *N:A* umożliwia dostęp do nowego doświadczenia – nie tylko propozycji nieludzkiego bycia w świecie, ale również kompleksowej formy opowiadania historii nieograniczającej się do prezentowanej w przerywnikach filmowych (*cutscene*) czy dialogach fabuły. Opisując krytyczny potencjał gatunku science fiction, Paweł Frelik (2017, s. 74) zwraca uwagę, że:

„Science fiction jest, między innymi, dyskursem, którego celem jest odhumanizowanie i posthumanizowanie naszych punktów widzenia – gry tego gatunku mogą więc oferować perspektywy, które chociaż w małym stopniu pozwolą graczom spojrzeć na inne światy z odmiennej perspektywy. Standardem stała się już przyjęta z takich filmów jak *The Terminator* (1984) i *Robocop* (1987) «wizja cyborga» symulująca postludzkie spojrzenie, w którego polu znajdują się również elementy interfejsu i źródła danych”.

*N:A* stanowi jeden z ciekawszych przykładów gier cyfrowych posługujących się diegetycznym interfejsem do tworzenia oraz wzbogacania prezentowanej narracji. Wykorzystując figurę androida reprezentującą postludzkie doświadczenie, ukazuje potencjał przezroczystych elementów medium używanych przeważnie w czysto informacyjnych celach. Gerrish zaznacza, że *N:A* „przypomina graczowi, że te elementy [interfejsu użytkownika – MK] nie są trwałymi obiektami, ale soczewkami pozwalającymi zobaczyć, jak bohaterowie postrzegają świat, a także zmiennymi urządzeniami, które należy rozważać same w sobie” (Gerrish, 2018, s. 5). Dotychczasowe analizy tytułu ukazujące między innymi wykorzystanie nieoczywistych elementów medium do prowadzenia narracji można poszerzyć o dodatkową perspektywę, jaką jest dokładna analiza interfejsu, a także zastosowanie rzekomych wad systemowych w charakterze immersyjnym. Naturalizując interfejs poprzez glitche i inne usterki techniczne, tytuł ukazuje niedostępne za pośrednictwem innego medium doświadczenie robotycznego ciała, jednocześnie odbierając graczowi sprawczość i konfrontując go z zepsutym ekranem oraz wadliwym systemem. Za pomocą narzędzi takich, jak interfejs, mechanika sterowania czy ustawienia systemowe *N:A* prezentuje potencjał gier cyfrowych do opowiadania historii bez konieczności mówienia o nich.

### Bibliografia:

- Backe, H.J. (2018). Consecutive Endings and the Aesthetic Potential of Cognitive Dissonance. W: *Proceedings of DiGRA 2018 Conference*, [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DIGRA\\_2018\\_paper\\_139.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DIGRA_2018_paper_139.pdf) (dostęp: 30.05.2020).
- Chojnacki, M.M. (2020). Interfejs. W: *Wprowadzenie do groznawstwa*, K. Prajzner (red.). Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Frelík, P. (2017). *Kultury wizualne science fiction*. Kraków: Universitas.
- Gallagher, R. (2018). Memory and Meaning in *Analogue: A Hate Story* and *Nier: Automata*. W: *Proceedings of DiGRA 2018 Conference*, [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DIGRA\\_2018\\_paper\\_111.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DIGRA_2018_paper_111.pdf) (dostęp: 30.05.2020).
- Galloway, A.R. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Gerrish, G. (2018). NieR (De)Automata: Defamiliarization and the Poetic Revolution of *NieR: Automata*. W: *Proceedings of DiGRA Nordic 2018 Conference*, [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA\\_Nordic\\_2018\\_paper\\_32.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_Nordic_2018_paper_32.pdf) (dostęp: 30.05.2020).
- Gualeni, S. (2019). On the De-Familiarizing and Re-ontologizing Effects of Glitches and Glitch-Alikes. W: *Proceeding of DiGRA 2019 Conference*, [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA\\_2019\\_paper\\_20.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2019_paper_20.pdf) (dostęp: 05.01.2021).
- Jaćević, M. (2017). 'This. Cannot. Continue.' – Ludoethical Tension in *NieR: Automata*. W: *Proceedings of The Philosophy of Computer Games 2017 Conference*, [https://gamephilosophy2017.files.wordpress.com/2017/11/jacevic\\_pocg2017.pdf](https://gamephilosophy2017.files.wordpress.com/2017/11/jacevic_pocg2017.pdf) (dostęp: 30.05.2020).
- Janik, J. (2017). Glitched Perception: beyond the Transparency and Visibility of the

Video Game Object, *Transmissions: The Journal of Film and Media Studies*, Vol. 2, No. 2.

Jørgensen, K. (2014). *Gameworld Interfaces*. Cambridge: The MIT Press.

Kubiński, P. (2016). *Gry wideo: Zarys poetyki*. Kraków: Universitas.

### **Ludografia:**

*Deus ex: Bunt ludzkości* (2011, Eidos-Montreal).

*NieR: Automata* (2017, Platinum Games).

### **Summary:**

#### **Android's gaze. The analysis of diegetic interface in *NieR: Automata***

The aim of this article is to show how the user interface in video game *NieR: Automata* (N:A) is used as a narrative device. The author analyzes how the title tells a complex story through unconventional usages of different medium's elements, often perceived as invisible tools. Presenting the story from the perspective of three androids, the game uses interface and system settings for narrative purposes and at the same time they are used to propose a look at a posthuman experience. The author claims that through glitches and other system's flaws *N:A* naturalizes a mediated interface and allows the player to more intensively experience the story.

**Keywords:** video games, *NieR: Automata*, interface, diegetic interface, glitch