

MARZENA  
FALKOWSKA

Altergranie



Marzena Falkowska: krytyczka gier. Prowadzi bloga „Altergranie”, regularnie współpracuje z magazynem „Dwutygodnik”. Swoje teksty dotyczące kultury gier komputerowych publikowała m.in. na blogu „Jawne Sny” i w magazynie „Pixel”.

## MIĘDZY IMMERSJĄ USYTUOWANĄ A PODWÓJNĄ ŚWIADOMOŚCIĄ: WIZJA GIER I WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI W *EXISTENZ* DAVIDA CRONENBERGA

Between situated immersion  
and double-consciousness: the vision  
of games and virtual reality  
in David Cronenberg's *eXistenZ*

Wirtualna rzeczywistość wchodzi pod strzechy. Przynajmniej w planach i nadziejach producentów sprzętu i oprogramowania do VR oraz entuzjastów tej technologii. Kiedy piszę te słowa – w maju 2016 roku – Oculus Rift, gogle wyprodukowane przez firmę Oculus VR, są dostępne na rynku od niemal dwóch miesięcy. Wkrótce potem do sprzedaży trafiło Vive, urządzenie powstałe we współpracy HTC i Valve, a jeszcze w tym roku dołączyć ma do nich przygotowywane przez Sony PlayStation VR. Wirtualnej rzeczywistości możemy też skosztować za pośrednictwem Google Cardboard, platformy, do której wystarczy smartfon i tanie kartonowe gogle. Oto rozpoczęła się era komercyjnego VR, wieńcząc dekady marzeń o świecie alternatywnym dla realnego, w którym można zatopić zmysły, zapominając (przynajmniej teoretycznie) o tu i teraz. W wariancie najbardziej optymistycznym mamy już za sobą lata prób i błędów, prototypów, falstartów i ekspe-

rymentów, które kończyły się w najlepszym wypadku wąskimi zastosowaniami dla konkretnych gałęzi przemysłu czy nauki.

Przegląd historii wirtualnej rzeczywistości czy analiza jej możliwych funkcji przekracza oczywiście ramy tego artykułu. Zamiast tego chciałabym skupić się na skonfrontowaniu konkretnej jej wizji, przedstawionej w filmie *eXistenZ* (1999) w reżyserii Davida Cronenberga, z faktycznym doświadczeniem, jakie zapewnia nam obecnie sprzęt do VR. Kanadyjski reżyser w charakterystycznym dla horroru cielesnego stylu bada bowiem płynne granice między realem i wirtuałem, ciałem i maszyną, grą i tym, co poza nią. Prowokuje przy tym do pytań o celowość immersji totalnej i funkcjonowanie podwójnej świadomości (gracz jako osoba i jako awatar), a także rolę ciała w relacji ze światem wirtualnym.

## VR NA KINOWYM EKRANIE

Uważam ten temat za szczególnie interesujący również dlatego, że to właśnie kino fantastycznonaukowe lat 90. odpowiada w dużej mierze za nasze wyobrażenia i fantazje na temat wirtualnej rzeczywistości i funkcjonowania w niej. Podwaliny pod snucie filmowych wizji zastosowania tej technologii położył jeszcze pod koniec lat 80. serial *Star Trek: The Next Generation*, w którym pojawiło się urządzenie zwane holodekiem, potrafiące kreować symulowaną rzeczywistość na podstawie wprowadzonych wcześniej danych. Alternatywne wirtualne światy, które są w stanie zastąpić ten prawdziwy, pojawiały się później m.in. w *Pamięci absolutnej* (1990), *Kosiarzu umysłów* (1992), *Dziwnych dniach* (1995), *Trzynastym piętrze* (1999) i oczywiście trylogii *Matrix* (1999–2003), która koncepcję wirtualnej rzeczywistości spopularyzowała najbardziej, wprowadzając ją na stałe do popkulturowego imaginarium.

Większość tych filmów eksploruje rozmaite obawy związane z pochłonięciem człowieka przez wirtualną rzeczywistość, utratą jego (wyrażającego się między innymi w cielesności) człowieczeństwa lub ucieczką przed nim poprzez sprzężenie zmysłów z maszyną. Dzieje się tak poprzez połączenie ciała z urządzeniem, które jest zdolne bezpośrednio przenosić neuronowe informacje do ludzkiego mózgu. Na tym tle *eXistenZ* nie jest wyjątkiem.

Tam jednak, gdzie pozostałe filmy wprowadzają skomplikowaną technologiczną aparaturę potrzebną do funkcjonowania w wirtualnej rzeczywistości (kombinezon i żyroskopowa konstrukcja w *Kosiarzu umysłów*, wypełnione cieczą zbiorniki pobierające od ludzi energię w *Matriksie*, nakładane na głowę urządzenia nagrywające i odtwarzające wspomnienia prosto z kory mózgowej w *Dziwnych dniach*), *eXistenZ* proponuje bardziej intymną i bezpośrednią wizję wejścia człowieka do wirtualnej rzeczywistości, kładącą nacisk na aspekt biologiczny – konsole potrzebne do gry mają na poły organiczną strukturę i wpina się je bezpośrednio do ciała gracza. W ten sposób hardware staje się „fleshware”, by użyć określenia Steve’a Keane’a<sup>1</sup>. Ciało jest zresztą w ogóle centralnym motywem w twórczości Cronenberga, zwłaszcza w filmach z lat 80. i 90. Obrazy takie jak *Videodrome* (1982), *Mucha* (1986), *Nierozłączni* (1988) czy *Crash* (1996) eksplorują rozmaite lęki związane z deformacją i degeneracją ciała. Podczas gdy większość artystów interesuje relacja ciało–umysł, Cronenberg wprowadza dodatkowo do równania trzeci element: maszynę. Ciało wchodzi w skomplikowane związki z maszynami, co powoduje jego modyfikację, a ta przekłada się bezpośrednio na umysł bohaterów, skutkując zmianami w ich psychice i zachowaniu.

Nie inaczej jest w *eXistenZ*. Konsole (MetaFlesh Game-Pods) są tworcami organiczno-nanotechnologicznymi, wykonanymi z jaj płazów połączonych z syntetycznym DNA. Steruje się nimi poprzez gałki przypominające sutki, które trzeba głaskać i ścisnąć. Wyglądają trochę jak płody, a trochę jak tyse zwierzątka, zwłaszcza gdy pod wpływem dotyku wiją się i piszczą. Gracz łączy się z konsolą – choć może raczej należałoby powiedzieć, że konsola łączy się z graczem – za pośrednictwem przypominającego pępowinę kabla (UmbyCord), który wsadza się do bioportu – dodatkowo wykonanego otworu w rdzeniu kręgowym. Jest to przesiąknięte symboliką seksualną (do bioportów w trakcie filmu wkładane są też palce i języki) i obrazowo nawiązuje do intymnych relacji, jakie mamy z grami. Po połączeniu konsola z jednej strony stymuluje emocje gracza, a z drugiej strony się nim żywi; zachodzi

<sup>1</sup> S. Keane, *From Hardware to Fleshware: Plugging into David Cronenberg's eXistenZ*, w: *ScreenPlay: Cinema, Videogames, Interfaces*, ed. G. King, T. Krzywinska, London–New York 2002, s. 154–165.

tu swego rodzaju sprzężenie zwrotne. Stymulowane ciało gracza wyzwala energię biochemiczną, która zasila konsolę, a ta wysyła sygnał do mózgu, przenosząc gracza do świata gry *eXistenZ*.

Ciało funkcjonuje zatem w filmie na dwóch płaszczyznach: jako sprzęt potrzebny do uruchomienia gry pozostawiony w świecie rzeczywistym, ale też jako narzędzie do samego grania przeniesione do świata wirtualnego. Przy tym oba światy pozostają nierozróżnialne (co jest kolejnym elementem różniącym *eXistenZ* od większości filmów z tamtego okresu traktujących o VR): ci sami aktorzy wcielają się w protagonistów oraz ich awatary. Ten prosty, lecz sugestywny zabieg filmowy burzy naturalną granicę między realnością a wirtualnością i sprawia, że nie wiemy, czy bohaterowie znajdują się w danej chwili w grze, czy poza nią.

Celowe mącenie percepcji w sferze wizualnej koresponduje ze skomplikowaną strukturą fabularną filmu. Jaki jest bowiem przebieg fabuły? Na życie Allegra Geller, genialnej projektantki gier i autorki tytułowego *eXistenz*, czyhają tzw. realiści, którzy chcą zapobiec deformacji rzeczywistości poprzez stopienie jej ze światem wirtualnym. W ucieczce przed zamachowcami pomaga jej przypadkowy współpracownik, Ted Pikul. Allegra i Ted wspólnie wchodzi do świata gry, by sprawdzić, czy w trakcie ataku nie została uszkodzona jej konsola, która zawiera jedyną istniejącą kopię gry. Od tej pory ścigają ich podwójni agenci i płatni zabójcy, a protagoniści zmieniają scenerie i lokalacje, wchodząc coraz głębiej w strukturę gry. Pod koniec filmu okazuje się, że wszyscy bohaterowie byli jedynie graczami testującymi scenariusz *eXistenZ* w innej grze *transCendenZ*. Po powrocie do rzeczywistości Allegra i Ted ujawniają się jako „realiści”, którzy zabijają twórcę *transCendenZ*, Yevgenya Nourisha. Po tym zdarzeniu, gdy jeden z graczy pyta ich, czy nadal znajdują się w grze, pojawiają się napisy końcowe. Cronenberg pozostawia nas w stanie dezorientacji, sugerując, że żyjemy tak naprawdę w hiperrzeczywistości rodem z filozofii Baudrillarda, gdzie wszystko jest tylko symulacją symulacji<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Analizy filmu w kontekście filozofii J. Baudrillarda dokonuje C.H. Newell w eseju *David Cronenberg and Jean Baudrillard: The Simulacrum of eXistenZ*, <https://fathersonholygore.com/the-philosophy-of-david-cronenbergs-existenz/> [dostęp: 30.05.2016].

Kanadyjski reżyser nie byłby sobą, gdyby tej płynności nie wykorzystał do opowiedzenia o przyrodzonych człowiekowi lękach – konkretnie o strachu przed utratą kontroli nad ciałem. Artykułuje go Ted Pikul, którego postać jest w ogóle pomyślana jako *alter ego* publiczności: występuje on w roli rzecznika widzów, wyrażając obawy, jakie mogą w trakcie seansu stać się ich udziałem. Pikul ma fizjologiczne opory przed naruszeniem ciała poprzez zrobienie w nim dodatkowego otworu, zadaje pytania o funkcjonowanie w *eXistenZ* i martwi się o to, co dzieje się z jego ciałem, kiedy jest podłączony do gry. Allegra uspokaja go, że spokojnie odpoczywa ono w nudnym otoczeniu, i zbywając obawy towarzysza, zachęca do skupienia się na grze. Mimo to Ted czuje, że traci kontakt ze swoim ciałem i z rzeczywistością.

## IMMERSJA TOTALNA – TAM I Z POWROTEM

Mówiąc o genezie swojego filmu, David Cronenberg stwierdził:

Odniosłem wrażenie, że grając, ludzie dążą tak naprawdę do coraz pełniejszego stopienia się z grą. Koncepcja bezpośredniego podłączenia gry do systemu nerwowego wydała mi się mieć idealny sens, ponieważ nałożenie okularów i rękawic jest prymitywną próbą osiągnięcia tego. Poszedłem więc odrobinę dalej – jeśli chce stać się grą, to gra będzie również chciała stać się mną<sup>3</sup>.

Dążenie do „coraz pełniejszego stopienia się z grą”, które w *eXistenZ* przybiera namacalną, doprowadzoną do ostateczności formę, w odniesieniu do współczesnego dyskursu wokół gier wideo można odczytać jako nawiązanie do koncepcji immersji. Immersja, rozumiana powszechnie jako fizyczne wrażenie zanurzenia w wirtualnym świecie, jest w istocie rozmaicie interpretowana i definiowana. W klasycznej już dla groznawstwa i dyscyplin pokrewnych pracy *Hamlet on the Holodeck* z 1998 roku Janet Murray określa immersję jako doświadczenie otoczenia przez zupełnie odmienną rzeczywistość, które pochłania całą naszą uwagę i aparat percepcyjny. Wtóruije jej Marie-Laure Ryan, która opisuje obrazowo ten stan jako

<sup>3</sup> Cyt. za: S. Keane, *From Hardware to Fleshware...*, s. 150 (tłum. własne).

ekscytujące i pobudzające doświadczenie, które porównać można do kąpieli w zimnym oceanie przy silnych falach. Otoczenie wydaje się początkowo nieprzyjazne i wchodzisz w nie niechętnie, ale gdy tylko zanurzysz się i poddasz swoje ciało działaniom fal, chciałbyś nigdy nie wychodzić<sup>4</sup>.

Późniejsze prace problematyzują pojęcie immersji, wprowadzając jej typologię. Przykładowo Laurie N. Taylor wyróżnia immersję diegetyczną (narracyjną) oraz immersję usytuowaną<sup>5</sup>. Pierwsza oznacza zanurzenie w samą czynność grania, druga natomiast zanurzenie dodatkowo w doświadczenie przebywania i działania w wirtualnej przestrzeni. Ten podział jest dla mnie o tyle istotny, że wydaje się odpowiadać koncepcjom błędu immersyjnego (*immersive fallacy*) oraz podwójnej świadomości (*double-consciousness*), którym chciałabym się bliżej przyjrzeć. Obie zostały zaproponowane przez Katie Salen i Erica Zimmermana w książce *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Przez błąd immersyjny autorzy rozumieją fałszywe przekonanie o tym, że przyjemność z obcowania z doświadczeniem medialnym czerpana jest z możliwości przeniesienia zmysłów do iluzorycznej, symulowanej rzeczywistości. Błędnie uważa się, że rzeczywistość ta jest tak kompletna, że granica zostaje zatarta i odbiorca zaczyna wierzyć, że naprawdę staje się częścią wyobrażonego świata. Pojęcie to odpowiadałoby zatem immersji usytuowanej.

Zamiast immersji stawianej na piedestale jako ostateczny i zawsze pożądaný cel projektowania gier Salen i Zimmerman proponują koncepcję podwójnej świadomości, w której gracze są świadomi swojej podwójnej roli – jako awatara działającego w świecie gry i jako osoby grającej w grę. Nie zachodzi wówczas bezpośrednia identyfikacja z awatarem ani całkowite zanurzenie w świecie gry – gracz jest bowiem w pełni świadomy, że gra jest sztucznym konstruktem – tylko swego rodzaju wielowarstwowe doświadczenie, które można porównać do relacji między marionetkarzem a marionetką.

<sup>4</sup> M.L. Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore 2001, s. 11 (tłum. własne).

<sup>5</sup> L.N. Taylor, *Video Games: Perspective, Point-of-View, and Immersion*, Master's thesis, University of Florida 2002, <http://purl.fcla.edu/fcla/etd/UFE1000166> [dostęp: 30.05.2016].

Co więcej to właśnie w podwójnej świadomości – oraz w umiejętności naturalnego, czasem wręcz niezauważalnego przenoszenia się pomiędzy „ja jako awatar” i „ja jako osoba” – Salen i Zimmerman upatrują esencji wartości gier jako medium, a zarazem źródła przyjemności dla gracza. Ich podejście podzielają liczni teoretycy i praktycy projektowania gier. Na przykład Steve Swink w książce *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation* przekonuje, że dzięki podwójnej świadomości gracze unikają poczucia winy, utrzymując przy tym zaangażowanie, bo powracają szybko i w dowolnym momencie do pożądanego poczucia kontroli. Jako przykład podaje gratulowanie sobie umiejętności, kiedy jako Gordon Freeman bez wysiłku pokonujemy zastępy *marines* w *Half-Life* – tylko po to, by moment później krzyknąć do Gordona, że jest „głupią łajzą”, kiedy przypadkowo spadamy z klifu.

Z koncepcją podwójnej świadomości współgra też pojęcie cybernetycznego połączenia, o którym pisze Steven Poole w książce *Trigger Happy*. Odnosi się ono do relacji pomiędzy graczem a kontrolerem i może nim być nawet najprostszy joystick, który służy do sterowania grą. Cybernetyczne połączenie daje nam poczucie kontroli, leżąc u podstaw grania jako doświadczenia fizycznego, z którego (obok doświadczenia wizualnego czy emocjonalnego) rodzi się zaangażowanie w grę. Znów pojawia się zatem motyw odseparowania, który przeczy idei pełnej immersji. Jak pisze Poole:

Na przekór intuicji wydaje się, że idealne doświadczenie gry wymaga, by wzrastające zaangażowanie imaginacyjne i fizyczne gracza zatrzymało się gdzieś na drodze do pełnej cielesnej immersji. Koniec końców, poczucie przyjemnej kontroli implikuje pewną dozę odseparowania: jesteśmy oddzieleni od tego, co kontrolujemy. Nie chcemy naprawdę tam być, wykonując samodzielnie przejawskrawione, niebezpieczne ruchy... Nie chcemy, żeby było zbyt prawdziwie<sup>6</sup>.

Wracając do *eXistenZ*, należy zauważyć, że protagoniści dysponują podwójną świadomością, gdy wchodzi do gry *eXistenZ* (na przykład Allegra wyraźnie instruuje Teda, że niektóre wypo-

<sup>6</sup> S. Poole, *Trigger Happy*, London 1999, s. 76–77 (tłum. własne).

wiadane przez niego kwestie należą do postaci, w którą się wcieliła, więc nie powinien się dziwić, że wydostają się z jego ust). W ramach *eXistenZ* zaczynają grać w kolejną grę (a właściwie rozszerzenie do niej), używając micropodów, które są tak małe, że dosłownie wnikają w rdzeń kręgowy. Można powiedzieć, że wchodzą wówczas na poziom potrójnej świadomości, zyskując przy tym jeszcze większą kontrolę nad całym procesem. Problemy zaczynają natomiast pojawiać się, kiedy przy końcu filmu okazuje się, że przez cały czas grali w *transCendenZ*, przy czym po powrocie do „rzeczywistości” nie są pewni, czy nadal nie są w grze. Całe poczucie kontroli pryska w mgnieniu oka, a dotychczasowa świadomość okazuje się iluzją. Zaistniało zjawisko immersji usytuowanej w swej najbardziej posuniętej formie i bynajmniej nie okazało się to dla protagonistów przyjemnym doświadczeniem.

Cronenberg eksploruje też doświadczenia związane z cybernetycznym połączeniem, wprowadzając różne formy growych kontrolerów (wspomniane Meta-Flesh Game Pods oraz Micro-Pods, ale też nieinwazyjny system VR w formie zakładanych na głowę drucianych konstrukcji, który pod koniec filmu okazuje się potrzebny do grania w *transCendenZ*). W miarę wchodzenia w coraz głębsze warstwy świata przedstawionego technologia staje się bardziej niewidoczna i intruzyjna, zmniejszając stopień odseparowania „ja jako awatar” od „ja jako osoba” aż do pełnego stopienia się z grą, o którym Cronenberg wspominał w przywołanej wyżej wypowiedzi.

Koncepcję immersji – w jej teoretycznym, spekulatywnym wydaniu – eksploruje też ciekawie Mitu Khandaker-Kokoris, badaczka i autorka gier. Proponuje ona mianowicie pojęcie immersyjnej osobliwości<sup>7</sup>, czyli punktu, w którym gracz (poprzez manipulację jego układem somatosensorycznym) jest tak całkowicie zanurzony w wirtualnym świecie, że tworzy i/lub gra w nową grę w tym świecie. Zachowuje przy tym podwójną świadomość i wspomnianą wyżej relację marionetkarz–marionetka. Po osią-

<sup>7</sup> M. Khandaker-Kokoris, *On eXistenZ and Immersion: From the Immersive Fallacy to the Immersive Apogee?*, <http://mitu.nu/2009/10/01/on-existen-z-and-immersion-from-the-immersive-fallacy-to-the-immersive-apogee/> [dostęp: 30.05.2016].



gnięciu tego punktu nie ma już sensu mówienie o immersji, bo świat wirtualny jest, w istocie, światem rzeczywistym.

Rozważając pojęcie immersyjnej osobliwości – oraz tego, czy taki stan jest w ogóle możliwy do osiągnięcia – Khandaker-Kokoris sięga do filozofii, a konkretnie do koncepcji *Dasein* Martina Heideggera, mówiącej o świadomej egzystencji, czyli uświadomieniu sobie bycia w świecie. To na nim oparta jest centralna dla teorii wirtualnej rzeczywistości kategoria obecności (*presence*). Podobnie jest z immersją usytuowaną. Być może, zastanawia się autorka, ta immersja nie jest możliwa do osiągnięcia w stanie idealnym nie ze względu na podwójną świadomość charakterystyczną dla gier, tylko przez niedostatki współczesnej techniki, która nie jest jeszcze w stanie przekonać nas, że jesteśmy naprawdę *Dasein* w wirtualnym świecie. Pozostaje jeszcze kwestia pamięci: niezależnie od powyższego można założyć, że gracz pamięta przecież, iż poczynił konkretne kroki, by wejść do gry, pozostawiając na zewnątrz prawdziwą rzeczywistość. Pamięta też, kim jest w prawdziwym życiu. Pamięć, podobnie jak doznania zmysłowe, może być jednak zawodna (*vide* eksperyment myślowy *Mózg w naczyniu*). W kontekście gry *transCendenZ/eXistenZ* fakt pamiętania bądź niepamiętania przez gracza, że jest w trakcie gry, może być świadomą projektową decyzją twórców. Sugerują to słowa Allegry, która tłumaczy Pikulowi, że doświadczenie wejścia do gry może wahać się od płynnego przepłotu do ostrego cięcia. W przypadku tego pierwszego zasadne jest pytanie, czy bez pamięci o wejściu do gry można mówić o poczuciu *Dasein*. Być może potrzebna jest do tego właśnie zdolność tworzenia i/lub grania w nową grę w tym świecie (czyli wspomniana immersyjna osobliwość), co też czynią bohaterzy filmu Cronenberga.

## CIAŁO ZAGUBIONE

Dotychczasowe rozważania pozostają w głównej mierze w sferze spekulatywnej, jako że aktualny stan rozwoju technologii VR nie jest w stanie nawet zbliżyć się do wywołania efektu immersji usytuowanej. Zamiast pełnego zanurzenia w wirtualną rzeczywistość, która zastępuje tę prawdziwą i jest dla niej

pełnoprawną alternatywą, mamy do czynienia raczej z czymś, co można nazwać kolejną formą zapośredniczonego przez technologię medialnego doświadczenia. Przez cały czas pozostajemy w nim świadomi bycia tu i teraz, świadomi swojego ciała. W miejsce sprzężenia sprzętu do wirtualnej rzeczywistości z systemem nerwowym otrzymujemy czarną skrzynkę (lub jej odpowiednik) zakładaną na oczy. Innowacją są tanie ekrany wyświetlające obraz o wysokiej rozdzielczości i z dużą szybkością odświeżania. W pakiecie dostajemy jeszcze chorobę lokomocyjną – większość aktualnych projektów VR próbuje oddać poczucie ruchu, ale gdy mamy założone gogle, tracimy zewnętrzny punkt odniesienia potrzebny do orientacji w przestrzeni. W rezultacie mózg ma problemy z pogodzeniem sprzecznych sygnałów: w grze lub interaktywnym filmie chodzimy, a faktycznie siedzimy na kanapie lub na krześle.

Pojawiły się głosy, że wirtualna rzeczywistość może świetnie się sprawdzać w projektach, które mają wywoływać empatię, bo pozwalają nam one, dosłownie, spojrzeć na świat cudzymi oczami. Możemy przykładowo wcielić się w więźnia celi izolacyjnej (6x9), osobę niewidomą (*Notes on Blindness: Into Darkness*), cierpiącą na migrenę (*The Migraine Experience*) albo przedstawiciela/przedstawicielkę innej płci (*Gender Swap*). Brzmi to sugestywnie, ale pozostawia dużo miejsca na sceptycyzm, głównie z powodu wspomnianej dosłowności: VR przenosi do innego miejsca jedynie nasze zmysły, natomiast umysł drugiego człowieka nie jest miejscem, do którego można się przenieść tylko za pomocą zmysłów. O problemie tym pisze Michael W. Clune w artykule *Virtual Reality Reminds Users What It's Like to Be Themselves*<sup>8</sup>, dzieląc się wrażeniami z seansu interaktywnego filmu *Clouds Over Sidra*, który opowiada o codziennym życiu dwunastoletniej syryjskiej uchodźczyni w obozie w Jordanii. Kiedy odbiorca widzi świat jej oczami, wciąż nie wie, jak to jest być nią – wie jedynie, jak to jest być sobą, widzącym to, co widzi ona. Clune przekonuje, że aby zaistniała empatyczna funkcja sztuki, potrzebna jest

<sup>8</sup> M.W. Clune, *Virtual Reality Reminds Users What It's Like to Be Themselves*, <http://www.theatlantic.com/technology/archive/2016/04/the-virtual-world-in-a-real-body/478956/> [dostęp: 30.05.2016].

wyobraźnia, która wypełnia pustą przestrzeń pomiędzy niedoskonałym odwzorowaniem rzeczywistości na ekranie (w filmie czy grze) a autentycznymi przeżyciami drugiej osoby. Ta pusta przestrzeń, którą wirtualna rzeczywistość tak stara się wypełnić za odbiorcę, nie jest ograniczeniem, lecz źródłem siły wyrazu artystycznego.

Wydaje się, że na aktualnym etapie rozwoju VR może znajdować komercyjne zastosowanie przede wszystkim do różnego rodzaju wirtualnej turystyki (również tej edukacyjnej, przykładem polski *Chernobyl VR Project*, który służy uwiecznieniu skażonej strefy wokół elektrowni w Prypeci) albo zaangażowanego dziennikarstwa, które ma jeszcze bardziej zbliżyć odbiorcę do poruszanej tematyki (jak w filmie *Factory Farm*, który zabiera nas w głąb rzeźni przemysłowej). Tego typu projekty są jedynie trochę interaktywne, bo pozostają świadome ograniczeń technologii. Zamiast dążyć do umożliwienia nam zaawansowanego działania w wirtualnej rzeczywistości skupiają się raczej na sugestywnym odwzorowaniu danego miejsca, które odbieramy nadal przede wszystkim zmysłami wzroku i słuchu – jak w tradycyjnych dwuwymiarowych filmach. Pozostajemy przy tym sobą; nie ma mowy o myleniu świata realnego z wirtualnym, o zatraceniu się w nim, o poczuciu utraty świadomości własnego „ja” czy kontroli nad własnym ciałem, czego doświadczyli bohaterowie *eXistenZ*. Z drugiej strony trudno też o uzyskanie efektu podwójnej świadomości, ponieważ do tego potrzebne jest uświadomienie sobie grania jako aktywności fizycznej, która odbywa się za pomocą ciała. Przy projektowaniu jakichkolwiek interfejsów – a zwłaszcza interfejsów, które mają być wykorzystywane w grach – nie można zapominać, że jesteśmy istotami organicznymi, które przenosząc część świadomości do awatara, nie opuszczają swojego ciała. Poczucie tego odseparowania i kontroli nad przenoszeniem świadomości jest wręcz niezbędne do czerpania przyjemności z gry. W *eXistenZ* Cronenberg w wymowny sposób pokazuje nam to, o czym zdają się zapominać liczni twórcy przecierający szlaki dla komercyjnego zastosowania VR – że działając w świecie wirtualnym, potrzebujemy marionetki, a nasze ciało nie może pełnić tej funkcji.

## Abstrakt

Mamy możliwość obserwować na bieżąco, jak wirtualna rzeczywistość wkracza w fazę technologii konsumenckiej. Szczególnie interesująca wydaje mi się w związku z tym konfrontacja aktualnego stanu rozwoju wirtualnej rzeczywistości z wyobrażeniami i fantazjami na jej temat, w których celowało kino fantastycznonaukowe lat 90. W artykule przyglądam się, jak jeden z najbardziej wizjonerskich, oryginalnych obrazów tamtego okresu – *eXistenZ* Davida Cronenberga (1999) – bada płynne granice między realem i wirtualnym, ciałem i maszyną, grą i tym, co poza nią, prowokując przy tym do pytań o celowość immersji usytuowanej i funkcjonowanie podwójnej świadomości (gracz jako osoba i jako awatar), a także o rolę ciała w relacji ze światem wirtualnym.

## Abstract

We are currently able to observe how virtual reality is slowly becoming consumer technology. What seems especially interesting to me, is how prevailing state of its progress looks confronted with the ideas and fantasies typical for science-fiction cinema of the 90s. In the article, I examine how one of the most visionary and imaginative movies of that time – “eXistenZ” by David Cronenberg – explores fluid boundaries between real and virtual, body and machine, game and what’s beyond it, at the same provoking time questions about the purpose of situated immersion and the way double-consciousness works (player as person and player as avatar), and the role of the body in relation with virtual world.

## BIBLIOGRAFIA

- Keane S., *From Hardware to Fleshware: Plugging into David Cronenberg’s eXistenZ*, w: *ScreenPlay: Cinema, Videogames, Interfaces*, ed. G. King, T. Krzywinska, London–New York 2002.
- Murray J., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge 1998.
- Poole S., *Trigger Happy*, London 1999.
- Ryan M.L., *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore 2001.
- Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge–London 2004.

## NETOGRAFIA

- Clune M.W., *Virtual Reality Reminds Users What It’s Like to Be Themselves*, <http://www.theatlantic.com/technology/archive/2016/04/the-virtual-world-in-a-real-body/478956/> [dostęp: 30.05.2016].
- Khandaker-Kokoris M., *On eXistenZ and Immersion: From the Immersive Fallacy to the Immersive Apogee?*, <http://mitu.nu/2009/10/01/on-existenz-and-immersion-from-the-immersive-fallacy-to-the-immersive-apogee/> [dostęp: 30.05.2016].

- Newell C.H., *David Cronenberg and Jean Baudrillard: The Simulacrum of eXistenZ*, <https://fathersonholygore.com/the-philosophy-of-david-cronenbergs-existenz/> [dostęp: 30.05.2016].
- Swink S., *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*, Elsevier 2009, <https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/2-game-feel.pdf> [dostęp: 30.05.2016].
- Taylor L. N., *Video Games: Perspective, Point-of-View, and Immersion*, Master's thesis, University of Florida 2002, <http://purl.fcla.edu/fcla/etd/UFE1000166> [dostęp: 30.05.2016].

## PROJEKTY VR

- 6×9: *A virtual experience of solitary confinement*, Guardian VR, 2016, <http://www.theguardian.com/world/ng-interactive/2016/apr/27/6x9-a-virtual-experience-of-solitary-confinement> [dostęp: 30.05.2016].
- Chernobyl VR Project*, The Farm 51, 2016, <http://www.reality51.com/pl/projekty/4,chernobyl-vr-project.html> [dostęp: 30.05.2016].
- Clouds Over Sidra*, Gabo Arora & Chris Milk, 2015, <http://vrse.com/watch/clouds-over-sidra/> [dostęp: 30.05.2016].
- Factory Farm*, Animal Equality & Condition One, 2016, <http://conditionone.com/> [dostęp: 30.05.2016].
- Gender Swap*, BeAnotherLab, 2014, <http://www.themachinetobeanother.org/?p=1025> [dostęp: 30.05.2016].
- Notes on Blindness: Into Darkness*, AGAT Films Ex Nihilo, ARTE France & AudioGaming, 2016, <http://www.notesonblindness.co.uk/vr/> [dostęp: 30.05.2016].
- The Migraine Experience*, Excedrin, 2016, <https://www.excedrin.com/migraine-experience/> [dostęp: 30.05.2016].