

Izabela Tomczak, Paweł Stachura

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Kształtowanie tożsamości awatara w grach komputerowych Studium komputerowych adaptacji *Waldena* Henry’ego Davida Thoreau

Wiele gier komputerowych umożliwia mniej lub bardziej swobodne kształtowanie postaci, którą się gra (*player character*), przy czym warto podkreślić, że już w latach osiemdziesiątych XX wieku postać ta była określana jako awatar¹, tak jakby gracz ucieleśniał się w fikcyjnym świecie w swoim komputerze. Kształtowanie awatara, jak podkreślają gracze i krytycy, jest jednym ze źródeł przyjemności i rozrywki, gdyż daje graczom poczucie swobody i możliwość wyrażenia siebie oraz realizacji marzeń na swój temat. Krytyka i teoria gier komputerowych omawiają tworzenie i kształtowanie awatarów, posługując się pojęciem “kustomizacji”, czyli dostosowania produktu do potrzeb gracza; kustomizacja następuje zwykle przez wybór niewielkiej liczby wariantów i opcji, które same często narzucają graczom zaprojektowane przez kogoś obrazy postaci², często oparte na stereotypach dotyczących kobiet³, mężczyzn i różnych grup etnicznych⁴. Jednocześnie jednak wielu graczy identyfikuje się ze swoimi awatarami⁵, wykorzystując je do zaspokajania podstawowych potrzeb społecznych, takich jak poczucie przynależności, uznania, wyrażania uczuć i opinii, kształtowania swojego wizerunku⁶. Część krytyków

1. Kelly Boundreau, *Avatars*, w: Mark. J.P. Wolf, *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara 2012, s. 60–62.

2. Zach Wagoner, *My Avatar, Myself: Inentity in Vodeo Role-Playing Games*, McFarland, Jefferson 2009.

3. Nicholas Merola, Jorge Pena, *The Effects of Avatar Appearance in Virtual Worlds*, „Journal of Virtual Worlds Research”, 2010, 2, 5, s. 4–12.

4. Lisa Nakamura, *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*, Routledge, New York 2002.

5. Jilian Hamilton, *Identifying with an Avatar: An Interdisciplinary Perspective*, „Proceedings of the Cumulus Conference: 38° South: Hemispheric Shifts Across Learning, Teaching and Research, 12–14 November 2009, Swinburne University of Technology and RMIT University, Melbourne, Australia” <https://www.researchgate.net/publication/41016689_Identifying_with_an_avatar_a_multidisciplinary_perspective> (3.12.2017).

6. Kathy Cleland, *Image Avatars: Self-Other Encounters in a Mediated World*. Rozprawa doktorska dostępna na stronie autorki <http://www.kathycleland.com/wp-content/uploads/2009/07/cleland_thesis-2008-image-avatars.pdf> (15.11.2017).

zadaje pytanie, jak dużo swobody mają gracze w kształtowaniu awatarów⁷. Czy wizerunek budowany z szeregu standardowych opcji może zastąpić swobodne kształtowanie swojej tożsamości w realnym życiu? Jak dużą swobodę dają gry w takiej aktywności?

Do omówienia tych kwestii dobrze nadaje się przykład adaptacji książki *Walden, czyli życie w lesie* Henry'ego Davida Thoreau, którego jednym z głównych tematów jest wolność od ograniczeń narzuconych społecznie, a jednocześnie podporządkowanie się regułom narzuconym przez przyrodę. Podobnie w grze komputerowej stworzonej na podstawie tekstu Thoreau, swoboda działania i indywidualnej ekspresji wydaje się jedną z podstawowych cech gry: na ile gracz może swobodnie kształtować swoją tożsamość w adaptacjach *Waldena* Thoreau? Pytanie to wydaje się ważne również dlatego, że istnieją już trzy gry oparte na pamiętniku pustelnika znad jeziora Walden: *Walden, A Game* (2017), *Walden, Thoreau It All Away* (2016), oraz *Walden and the Werewolf* (2014), która jest tylko marginalnie powiązana z tekstem Thoreau. Dostępne są one na serwerze itch.io i są bardzo od siebie różne: różne są ich struktury fabularne, tematyka oraz samo podejście do grania i zabawy. Ponieważ związane są one z tekstem literackim, można je uznać za trzy różne odczytania *Waldena*, skupiające się na różnych obszarach myśli Thoreau i różnych tezach z jego tekstu. Co ważne, różnice pomiędzy trzema grami można odnieść do trzech stadiów ewolucji gier komputerowych oraz do ogólnego podziału w historii literatury i sztuki najnowszej: od modernizmu, przez postmodernizm, do okresu określanego niezbyt odkrywczo jako post-postmodernizm. Przedstawiona poniżej analiza prowadzi do wniosku, że gry-adaptacje tekstu i różne interpretacje tego tekstu są ze sobą powiązane i można je podzielić na tę samą sekwencję okresów filozoficznych, a z tego wynikają trzy różne podejścia do pojęć tożsamości i awataru. Ponieważ analiza przedstawiona w niniejszym artykule wynika ze współczesnej teorii gier internetowych, opis tła teoretycznego rozpocznie się od cytatu z klipu na YouTube.

W niedawno opublikowanym klipie na temat teorii gier komputerowych, MatPat, DannyMendiola, Luke MacAdams i IDistraxx⁸ argumentują, że ewolucja gier komputerowych dzieli się na fazy podobne do okresów w rozwoju sztuki, literatury i filozofii dwudziestowiecznej: modernizm, postmodernizm i post-postmodernizm, przy czym historia gier komputerowych przebiega według autorów znacznie szybciej, osiągając stadium post-postmodernistyczne po zaledwie czterdziestu latach. Według autorów klipu, modernizm w sztuce przypomina

7. Karen E. Dill, Kathryn P. Thil, *Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions*, „Sex Roles”, 57, 11–12, s. 851–864.

8. MatPat, Danny Mendiola, Luke MacAdams, IDistraxx, *Game Theory: Gaming is BROKEN! ... What Comes Next?* <<https://www.youtube.com/watch?v=gxzKZdTxNp8&t=6s>> (23.07.2017).

okres w latach dziewięćdziesiątych XX wieku, kiedy powstawały pierwsze gry „zanurzające” gracza w fikcyjny świat (*immersion games*): innowacje techniczne i postęp techniczny prowadziły do powstania bardziej sugestywnych reprezentacji doznań zmysłowych, pamięci i doświadczenia. Natomiast w projektowaniu gier postmodernistycznych celem nie jest „zanurzenie” w fikcyjny świat: odrzucenie sugestywnej i angażującej gracza reprezentacji ma być podobne do postmodernistycznego odrzucenia tradycyjnych funkcji sztuki, odrzucenia norm wartości artystycznej. Tak jak wszystko może być sztuką postmodernistyczną, wszystko może być również taką grą. Jako przykłady autorzy klipu podają dzieła surrealistów oraz gry autorów niezależnych (*Indie gaming*) z początku XXI wieku:

W grach autorów niezależnych widać ten sam pomysł, co u surrealistów. W tych grach eksperymentalnych podważane są wszystkie nasze wyobrażenia o tym, czym w ogóle jest gra komputerowa. Na przykład Soda Drinker Pro jest jak narkotyczna wizja, ma niechlujną grafikę w tle, niewygodne guziki do kierowania postacią, i dosłownie udaje okropną grę, dopóki nie dokopie się do znacznie lepszej, całkowicie ukrytej drugiej gry. A co z grami takimi jak Mountain? Autorzy tej gry obiecali, cytuję, „spełnić marzenia o byciu górą”. Albo Rock Symulator (symulator kamyka), żart, na który znalazły się pieniądze z crowdfundingu – całość gry polega na obserwacji kamyka. [...] Najbardziej widać tę zmianę w trendzie do produkcji gier, w których świadomie podkreślany jest ich status gier komputerowych, na przykład w Pony Island trzeba się wyrwać z pliku gry na swoim komputerze, w Undertale zapisywanie i ładowanie zapisanej gry jest częścią fikcyjnego świata, w którym się gra, a w Doki Doki Literature Club trzeba samemu modyfikować pliki gry, by dojść do jej przerażającego zakończenia. Są to gry, których celem jest łamanie przyjętych zasad, stanowiących o tym, jak się gra, w co się gra oraz czym w ogóle jest granie⁹.

W końcu post-postmodernizm jest powrotem do gier narracyjnych i realistycznych, co odzwierciedla panujący nastrój zmęczenia i znużenia ironią i wywrotowością gier postmodernistycznych.

To raczej krótkie i niefrasobliwe omówienie modernizmu i postmodernizmu należy uzupełnić o odwołania do bardziej konkretnych analiz zbioru *Walden* oraz do ogólnie znanych koncepcji teoretycznoliterackich. Po pierwsze, ponieważ większość krytyków identyfikuje przyrodę i poleganie na sobie (*self-reliance*) jako główne tematy książki Thoreau, tematy związane z amerykańską tożsamością narodową¹⁰, to omówienie gier powinno również odwołać się do modernistycznych i postmodernistycznych koncepcji przyrody i autonomii podmiotu. Podobnie, ponieważ kompozycja *Walden* jest często omawiana jako przykład

9. MatPat, Danny Mendiola, Luke MacAdams, IDistraxx, *Game Theory...* (23.07.2017).

10. Francis Otto Matthiessen, *American Renaissance: Art and Expression in the Age of Emerson and Whitman*, Oxford University Press, Oxford 1968, s. 174.

formy organicznej, na przykład w dziele Francisa Otto Matthiessena o renesansie amerykańskim oraz w wielu późniejszych książkach, w niniejszym omówieniu zostanie podjęta próba zastosowania pojęcia formy organicznej do analizy gier komputerowych, adaptacji *Walden*. Równie ważne są analizy formalistyczne, których autorzy posługują się pojęciami formy zamkniętej i otwartej, jak sugeruje historyczny przegląd interpretacji dzieła Thoreau (2007), gdzie wymienione są późnomodernistyczne analizy Shermana Paula (1957) i Charlesa R. Andersona (1961), porównane do odczytań szczegółowych (*close reading*) „zamkniętego artefaktu werbalnego” (*self-contained verbal artifact*), porównywalnego z wierszem; te pojęcia podobne są do zamkniętych i otwartych modeli fabuły gry, które zostaną omówione poniżej.

Najbardziej skomplikowane pojęcie, przydatne w postmodernistycznym odczytaniu *Walden* (tekstu i jego adaptacji na gry), to podmiotowość postmodernistyczna. Klasyczna interpretacja *Walden* w książce Matthiessena, który uznał *Walden* za formę organiczną wyrosłą z samodzielnego, polegającego na sobie podmiotu¹¹, sugeruje przekonanie krytyka o totalnej autonomii podmiotu i o potrzebie jego afirmacji. Takie odczytanie zostało niedawno rozbudowane i usystematyzowane przez Forougha Baraniga i Wan Roselezam Wan Yahyę¹². Pojęcie formy organicznej prowadzi jednak do pytań, które przypominają postmodernistyczną dekonstrukcję podmiotu przez Derridę w eseju *Różnia*¹³. Tak jak pytający podmiot w szkicu Derridy kwestionuje proces *różni* (różności), choć nie może zostać ukonstytuowany przez ten proces, jak sugeruje francuski filozof, kiedy pyta o to, „kto różni” w procesie różnicowania i definiowania pojęć¹⁴, tak samo podmiot wzrostu nie jest konstytuowany przez sam wzrost. Organiczna forma wypowiedzi podmiotu nie jest sama wzrostem (mechanizmem wzrostu), nie jest sama w stanie produkować form organicznych; myśl i wypowiedź nie są w stanie udzielić odpowiedzi, same z siebie, na pytania o to, „kto rośnie”, „z czego wyrasta” myśl i podmiotowość. Inny sposób postmodernistycznego zakwestionowania autonomii podmiotu pochodzi od myśli Althussera: podmiot ekonomiczny jednocześnie narzuca i polega na nieosobowych formach determinizmu ekonomicznego i opresji¹⁵. Nawet dekonstrukcja podmiotowości, jak zasugerował

11. Matthiessen, *American Renaissance...*, s. 176.

12. Forough Barani, Wan Roselezam Wan Yahya, *Literary Art as a Form of Self-Inquiry in Thoreau's Walden*, „International Journal of Interdisciplinary Social Sciences”, 2010, 5, 1, s. 39–51.

13. Jacques Derrida, *Różnia (différance)*, przekł. Joanna Skoczylas, w: Marek Siemek, *Drogi współczesnej filozofii*, Czytelnik, Warszawa 1978, s. 374–411.

14. Derrida, *Różnia...*, s. 380.

15. Louis Althusser, *W imię Marksa*, przeł. Michał Herer, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2009, s. 228 i nn.

James Heartfield w 2002 roku, ma cechy samozwrotności i samozaprzeczenia, co prowadzi do zatrzymania procesu dekonstrukcji:

Krytyka podmiotowości charakteryzuje się pewną intensywnością emocjonalną, pewnym *elan*. Rozpoczyna się ona od działań ostrożnych, jakby dziecko testowało nowopoznane bluźnierstwo. Odkrywszy, że nie napotyka na silny opór, krytyka podmiotowości skacze do przodu, wywarzając otwarte drzwi. To tak, jakby ktoś zebrał odwagę, by powiedzieć „Podmiot jest nagil!”, po czym nagle wszyscy dostrzegają nagość mówiącego. Takie nagłe zmiany zachęcają krytyków do działania. Atak na Podmiot przybiera formę rewolucji, jak szturm na Pałac Zimowy. Ci, którzy stawiają opór, to starzy, reakcyjni głupcy. Dość szybko wczorajsze poglądy rewolucyjne stają się poglądami dzisiejszego establishmentu. Postmodernizm jest dziś obowiązkową częścią programu nauczania nauk humanistycznych¹⁶.

W kontekście gier komputerowych miejsce podmiotu wydaje się podwójnie zagrożone: teoretycy regularnie kwestionują zdolność podmiotu do podejmowania decyzji w grze komputerowej¹⁷, ale pytają również o granice możliwości kształtowania podmiotu w grze¹⁸. W grach bazujących na tekście Thoreau pojęcie podmiotowości organicznej może nawet doprowadzić do zakwestionowania autonomii podmiotu: skoro Thoreau, narrator *Walden*, musiał podporządkować się wyższym prawom przyrody, jak deklaruje w rozdziale *Wiosna*, tak by samą swoją podmiotowością wyrażać zgodę z prawami natury, o ile więcej musi podporządkować się gracz, który musi działać zgodnie z zasadami, by w ogóle umożliwić grze działanie, nie mówiąc o wygraniu? Jeśli gra oparta na *Walden* ma symulować przyrodę, to prawdopodobnie będzie również symulować działanie jej praw, ograniczając tym samym autonomię i swobodę podmiotu-gracza, za pomocą ograniczonej liczby opcji, sztywnego scenariusza gry oraz zamkniętej architektury jej fikcyjnego świata. I odwrotnie: dostatecznie otwarta architektura gry może umożliwić graczowi naruszenie zasad „zgodnego z przyrodą” życia nad jeziorem Walden, na przykład poprzez niszczenie krajobrazu, naruszanie praw własności, zmianę scenariusza i projektu gry lub poprzez opuszczenie jeziora. W ten sposób sama struktura gry odnosi się do paradoksów formy organicznej i praw przyrody, czyli do problematyki książki *Walden*.

Jeszcze jeden kontekst teoretyczny, ważny dla interpretacji projektów graficznych w grach, to pojęcie postmodernistycznej estetyki wzniosłości, „wzruszenia,

16. James Heartfield, *The “Death of the Subject” Explained*, Hallam University Press, Sheffield 2002, s. 20. (Przeł. I.T., P.S.).

17. Torill Mortensen, *Playing with Players: Potential Methodologies for MUDs*, „Game Studies”, 2002, 2, 1, <<http://www.gamestudies.org/0102/mortensen/>> (2.4.2017).

18. Joachim Backe, *Narrative Rules? Story Logic and the Structures of Games*, „Literary and Linguistic Computing”, 2012, 27,3, s. 243–260.

które prowadzi każdą myśl (w tym myśl krytyczną) do jej granic”¹⁹. Koncepcja wzniosłości postmodernistycznej jest dobrze znana; jej komponenty to zaburzenie przyczynowości i niedookreślenie w reprezentacji rzeczywistości, lęk i niebezpieczeństwo oraz ryzyko podejmowane w zabawie wynalazkami, formami i koncepcjami²⁰. Estetyka wzniosłości rzadko bywa przywoływana w omówieniach książki Thoreau, do którego w większości opracowań odnosi się estetyka malowniczości i sielanki, zgodnie z analizami Leo Marxa²¹ i nowszymi dziełami ekokrytycznymi Lawrence’a Buella²². Z drugiej jednak strony, analizy przedstawione w książce Richarda Bridgmana *Dark Thoreau*²³ dotyczą tematyki strachu, poczucia klęski, resentymentu i okrucieństwa w dziełach Thoreau. Znacznie bardziej pasuje estetyka wzniosłości do postmodernistycznych gier komputerowych, o czym mowa w dalszej części artykułu.

Pewna liczba opracowań szczegółowych wprost odwołuje się do gry i zabawy, a nawet do gier komputerowych, jako kontekstów interpretacyjnych w analizie *Walden*. Na przykład Maura D’Amore w artykule o „nierealnej posiadłości Thoreau”²⁴ opisuje *Walden* jako zapis „zabawy w dom”, symulowanego kontaktu z przyrodą i życiem na wsi, rodzaj wakacyjnego żartu w wykonaniu mieszcza. Autorka cytuje z prasy współczesnej Thoreau, udowadniając, że wakacyjna gra w emersonowskie poleganie na sobie, symulowana samowystarczalność oraz zabawa w rolnictwo były często wówczas (jak i dziś) spotykanymi reakcjami na urbanizację i tryb życia w wielkim mieście.

Symulacja i gra nie zawsze jest jednak sposobem na przyjemną rekreację, jak zauważa Marvin K.L. Ching w swoim studium o grach i zabawach jako metaforach życia w kulturze amerykańskiej²⁵. Ching, krytyk-psycholingwista, podaje liczne przykłady gry i zabawy jako metafory życia, usprawiedliwiającej krótkowzroczność, wąskie horyzonty, egoizm oraz pragnienie osiągnięcia natchmiastowej satysfakcji. Nieoczekiwane, w przykładach zostaje wymieniony

19. Jean-François Lyotard, *Lessons on the Analytic of the Sublime*, red. Werner Hamacheri, Davind E. Wellbery, przekł. Elizabeth Rottenberg, Stanford University Press, Stanford 1994, s. x.

20. Jean-François Lyotard, *Kondycja ponowoczesna*, przekł. Małgorzata Kowalska i Jacek Migasiński, Aletheia, Warszawa 1998, s. 87–88.

21. Leo Marx, *The Machine in the Garden: Technology and the Pastoral Ideal in America*, Oxford University Press, Oxford 1964.

22. Lawrence Buell, *The Environmental Imagination: Thoreau, Nature Writing, and the Formation of American Culture*, Harvard University Press, Cambridge 1995.

23. Richard Bridgman, *Dark Thoreau*, University of Nebraska Press, Lincoln 1982.

24. Maura D’Amore, *Thoreau’s Unreal Estate: Playing House at Walden Pond*, „The New England Quarterly”, 2009, 82, 1, s. 56–79.

25. Marvin K.L. Ching, *Games and Play: Pervasive Metaphors in American Life*, „Metaphors and Symbolic Activity”, 1993, 8, 1, s. 43–65.

*Walden*²⁶ jako wyraz niepoważnego nastawienia do życia i przyrody, co jest oceną nie do końca sprawiedliwą, lecz może się okazać ważne dla analizy gier komputerowych powstałych na podstawie tekstu Thoreau, zwłaszcza jeśli otwarta struktura gry zapewni graczom możliwość realizacji fantazji o agresji lub błyskawicznym zaspokojeniu pragnień. Tak dzieje się na przykład w grze *Fallout 4*, gdzie jezioro Walden i chata Thoreau pojawiają się jako miejsce akcji: w świecie po zagładzie atomowej jezioro jest na wpół wyschłe, otoczone martwymi drzewami, a jednak domek Thoreau wciąż stoi jako eksponat muzealny w skansenie. Wokół chaty stoją plakaty muzealne, a za naciśnięciem guzika można wysłuchać elektronicznego przewodnika, który cytuje książkę *Walden*, przy czym wypowiedzi te obdarzone są ironicznym lub sceptycznym komentarzem przez postacie poboczne (ale nie przez awatar gracza). Epizod ten jest częścią pobocznego wątku gry, rodzajem ironicznego komentarza na temat świata gry, w którym wszechobecne są przemoc i zniszczenie.

Kolejnym przykładem, pozornie słabiej związanym z tematyką gier, jest studium Thomasa Koeniga²⁷ dotyczące komercjalizacji i fragmentacji tekstu Thoreau, który w Stanach Zjednoczonych funkcjonuje w obiegu popularnym, w postaci krótkich cytatów na koszulkach, w reklamach, w piosenkach i filmach oraz na niezliczonych memach w internecie. Koenig twierdzi, że jest to przykład postmodernistycznej estetyki cytatu i pastiszu, lecz według krytyka podobną estetyką posługiwał się sam Thoreau, wykorzystując krótkie cytaty z autorów sobie współczesnych, a przede wszystkim z autorów klasycznych. *Walden* jest zatem, według Koenigsa, rodzajem wypisów z literatury światowej. Złuszczka jedna z analizowanych poniżej gier funkcjonuje w podobny sposób.

Na koniec, rozdział o ekonomii w *Walden*, omawiany przez większość interpretatorów tej książki, jest powiązany ze współczesną Thoreau doktryną liberalizmu gospodarczego. Szczegółowo omawiali ten związek Thomas D. Birch i Fred Metting²⁸ w artykule o założeniach ekonomicznych książki Thoreau. Birch zidentyfikował w tekście liczne ukryte odwołania do dzieł Adama Smitha i Jean-Baptiste'a Saya, dochodząc do wniosku, że „choć Thoreau odrzucał teorię wartości według Smitha, jego przekonanie o konieczności podziału pracy oraz jego definicję bogactwa, to *Walden* i *Bogactwo narodów* mają zaskakująco liczne wspólne tematy: oba dzieła podkreślają związek pomiędzy wolnością indywidualną i wzrostem gospodarczym, nieufnie odnosząc się do regulacji gospodarki przez rządy²⁹. Taka jest

26. Ching, *Games and Play...*, s. 54.

27. Thomas Koenigs, *The Commonplace Walden*, „ESQ: A Journal for the American Renaissance”, 2013, 59, 3, s. 439–480.

28. Thomas D. Birch, Fred Metting, *The Economic Design of Walden*, „The New England Quarterly”, 1992, 65, 4, s. 587–602.

29. Thomas D. Birch, Fred Metting, *The Economic Design of Walden*, s. 594.

również tematyka, nawet jeśli niewyrażona wprost, gier opartych na ekspansji terytorialnej i gospodarczej, czyli rozlicznych klonów *Cywilizacji* i *Warcrafta*, oraz wcześniejszych podobnych gier z lat dziewięćdziesiątych XX wieku, np. *Settlers*. Ekonomia jako główny lub poboczny wątek gry komputerowej jest być może powiązana z tematyką artykułu D'Amore o zabawie w gospodarstwo domowe.

Analiza gier komputerowych będących adaptacjami zbioru esejów *Walden* Thoreau skupi się zatem na następujących kwestiach: ile swobody pozostawia gra podmiotowości gracza, na ile możliwa jest modyfikacja samej gry, czy gracz zmuszony jest do przestrzegania praw fikcyjnej „przyrody” świata gry, na ile zamknięta jest struktura miejsca akcji i scenariusza gry, czy gracz może kształtować wygląd i wypowiedzi swojego awatara, czy gra zapewnia natychmiastowe zaspokojenie pragnień i czy toleruje ona krótkowzroczność, czy ekonomia gry opiera się na indywidualnej inicjatywie i swobodnym dostępie do zasobów naturalnych, wreszcie, czy w grze pojawiają się cytaty z tekstu Thoreau i czy ich użycie ma cechy rozbudowanej kolekcji, wypisów z literatury.

Pytania te są powiązane z jedną z podstawowych koncepcji teoretycznych w badaniach nad grami, czyli z typologią gier według Rogera Caillois. Według francuskiego krytyka, problem z klasyfikacją gier nie leży, jak mogłoby się wydawać, wyłącznie w kwestii tworzenia odpowiednich kategorii: trudność polega raczej na znalezieniu odpowiednio szerokich kryteriów podziału. Biorąc pod uwagę ogromną różnorodność w świecie gier, znalezienie systemu, który włączyłby takie cechy jak zasady gry, liczba potencjalnych graczy czy złożoność fabuły w jasny i logiczny sposób, graniczy z niemożliwością. Żeby stawić temu czoła, Caillois proponuje oryginalną terminologię, dzieląc gry wobec dominującego w nich elementu: rywalizacji, losowości, symulacji i vertigo³⁰. I tak powstały kolejno: *agon*, *alea*, *mimicry* i *ilinx*. Każda kategoria zajmuje pewne miejsce na spektrum kreatywności, pewnego continuum oscylującego pomiędzy dwoma biegunami; grami polegającymi na improwizacji (*paidia*), i grami wymagającymi dyscypliny (*ludus*)³¹.

Pierwsza kategoria, *agon*, obejmuje gry, w których bardzo istotna jest rywalizacja. Główną funkcją takich gier jest, po pierwsze, zapewnienie graczom sprawiedliwych, jednakowych warunków na starcie i po drugie, wybranie zwycięzcy na podstawie jednej umiejętności, na przykład szybkości, pomysłowości czy wytrzymałości. Gry *agon* wymagają dyscypliny i wysiłku, ponieważ to one są kluczem do wygranej. Nie dzieje się tak w grach z kategorii *alea*, która swoją nazwę czerpie z łacińskiego określenia na grę w kości, gdzie sukces jest niezależny

30. Roger Caillois, *Gry i ludzie*, przekł. Anna Tatarkiewicz i Maria Żurowska, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 1997, s. 12.

31. Caillois, *Gry i ludzie*, s. 13.

od umiejętności gracza. W przeciwieństwie do gier *agon*, zwycięstwo w grach *alea* zależy od łutu szczęścia, a nie od kompetencji uczestnika. "Gracz jest całkowicie bierny; nie używa swojej zaradności, umiejętności, siły czy inteligencji. Jedyne, co może zrobić, to czekać pełny nadziei i drżeć przed losem wyrzuconym na kości"³². Wynik takiej gry może diametralnie się zmienić bez najmniejszej zapowiedzi. Callois zaznacza jednak, że mimo pozornego kontrastu tych dwóch kategorii, niektóre gry mogą wykazywać cechy obu typów. Dobrym przykładem takiej gry jest karciany poker, gdzie szczęście determinuje rękę każdego gracza, ale do zwycięstwa wymagane są pewne umiejętności psychologiczne i taktyczne.

Mimicry, trzecia kategoria gier według Callois, wydaje się nie pasować do dwóch poprzednich w swojej charakterystyce. Zamiast opisywać udział umiejętności gracza w rozgrywce, ta grupa bazuje na elemencie naśladownictwa. Innymi słowy, taka gra polega na stworzeniu iluzji, często przy użyciu rekwizytów, kostiumów czy dekoracji i przyciągnięciu widza. Zdaniem Caillois, mecze wrestlingowe czy futbolowe są w swojej naturze czysto teatralne; wywołują emocje, wymagają noszenia pewnych strojów i, co ważne, mogą zamienić najbardziej utalentowanych graczy w celebrytów. Można wtedy powiedzieć, że wyżej wymienione gry typu *agon*, w których wymagany jest wysiłek gracza, mają pewne cechy gier typu *mimicry*. Po raz kolejny kategorie częściowo się pokrywają, co z jednej strony pozwala na dokładniejszy opis poszczególnych gier, ale z drugiej podważa stabilność podziału.

Ostatnia grupa gier, *ilinx*, być może najbardziej intrygująca, dotyczy takich dziedzin, gdzie istotna jest nagła zmiana, zburzenie statusu quo. Opiera się więc na wzbudzaniu gwałtownych uczuć paniki czy niepokoju, często jako rezultat wyjątkowo ryzykownych zabiegów, jak na przykład skomplikowanych akrobacji. Żeby zilustrować tę grupę, Caillois przywołuje meksykańskie praktyki *voladores*:

W Meksyku, *voladores* [...] wspinają się na szczyt słupa o wysokości od 65 do 100 stóp. Za pomocą skrzydeł przywiązanych do ich nadgarstków, przeistaczają się w orły. W talii są przywiązani końcem sznura. Sznur przechodzi dalej pomiędzy ich palcami u stóp w taki sposób, żeby mogli zawisnąć głową w dół z rozpostartymi na boki ramionami. Zanim opadną na ziemię, muszą wykonać wiele okrążeń [...] po ciągle poszerzającym się torze ich lotu. Cała ceremonia, zaczynająca się w południe i obejmująca kilka takich lotów, jest interpretowana jako taniec zachodzącego słońca, a także kojarzona z ptakami, przeciwstawieniu się śmierci³³.

Po raz kolejny można wyciągnąć wniosek, że powyższa gra poza cechami swojej kategorii, na pewnych zasadach mogłaby być włączona do grupy *mimicry* (z racji

32. Caillois, *Gry i ludzie*, s. 17.

33. Caillois, *Gry i ludzie*, s. 23.

swojej teatralności, użycia kostiumów etc.). Można więc wywnioskować, że cztery grupy Callois: *agon*, *alea*, *mimicry* i *illinx* to raczej ogólne wskazówki interpretacji rozmaitych gier, a nie wyłączne, jednoznaczne kategorie. Kategoryzacja gier komputerowych, pozornie bardziej jednorodna, ulega podobnym trudnościom. Typologia gier nie polega na wyłączności, a raczej na zbiorze cech, którą dany tytuł posiada. Skategoryzowanie gier jako modernistyczne, postmodernistyczne czy nawet post-postmodernistyczne polega na ujęciu ich w bardziej otwartym, ogólnym znaczeniu, gdzie kluczowy jest zamysł twórczy i eksperyment (lub jego brak) z formą, raczej niż bardziej typowe podziały (np. względem perspektywy gracza czy tematyki).

Trzy gry, które są przedmiotem tego artykułu, czyli *Walden, A Game* (2017), *Walden, Thoreau It All Away* (2016), i *Overcast: Walden and the Werewolf* (2014), są trudne do jednoznacznego skategoryzowania. Z racji ich wspólnego, literackiego przodka i bycia wyprodukowanymi przez małe, niezależne studia, te tytuły różnią się znacznie od tradycyjnych, komercyjnych przykładów. Już na tej podstawie można stwierdzić, że wykazują postmodernistyczną intertekstualność przez nawiązanie do eseju Thoreau oraz cechują się pewną indywidualnością przez swą przynależność do gier niszowych. W konsekwencji, gry te wykraczają poza tradycyjną klasyfikację, jaką proponuje Caillois, ale mogą być zbiorczo określone mianem „gier postmodernistycznych”.

Zdaniem Marka Woolfa³⁴, wyjątkowość gier komputerowych polega na ich głębokiej więzi z odbiorcą, a dokładniej z graczem. Dodatkowo, wiele współczesnych cieszących się uznaniem gier skupia się na wartkiej akcji i oczekuje od gracza refleksu i zdolności adaptacji. „Dzięki niemal natychmiastowym reakcjom komputera na bodźce [...] gry wideo często są projektowane w taki sposób, żeby wymagać szybkiego działania i refleksu, zupełnie jak sport czy takie gry jak pinball czy tenis stołowy. Dla niektórych to szybkie tempo akcji jest tak silnie powiązane z doświadczaniem gry, że w węższych definicjach gier wideo wyklucza się gry tekstowe, adaptacje gier karcianych itp.”³⁵. Takie rozumowanie odbija się echem na przemyśle komputerowym, co może być zweryfikowane chociażby przez zwrócenie uwagi na stan rynku gier. W ankiecie magazynu *Forbes*³⁶, na liście 10 bestsellerów roku 2017 dominują tytuły skupione na wartkiej akcji, takie jak *Call of Duty: WWII*, *Destiny 2* czy *GTA V*. W takiej rzeczywistości, *Walden, A Game* nie zasługuje na swój podtytuł, gdyż nie ma w tej grze akcji, a *Thoreau It All Away* mogłoby zostać wyrzucone do kosza, gdyż jest celowo uproszczoną parodią gry

34. Mark J.P. Wolf, *The Medium of the Video Game*, University of Texas Press, Austin 2001.

35. Wolf, *The Medium...*, s. 15.

36. Erik Kain, *The Best-Selling Video Games of 2017 (So Far)*, „Forbes”, 16.12.2017, <<https://www.forbes.com/sites/erikkain/2017/12/16/the-best-selling-video-games-of-2017-so-far>> (5.01.2018).

komputerowej. Zgodnie z hipotezą zaproponowaną na kanale Game Theory „[w] tych grach eksperymentalnych podważane są wszystkie nasze wyobrażenia o tym, czym w ogóle jest gra komputerowa”³⁷, a to właśnie ma miejsce w wyżej wymienionych tytułach. Poza różnicami względem akcji, „postmodernistyczne” tytuły zainspirowane esejem Thoreau zapewniają graczowi ograniczoną immersję, równie szczątkowe awatary i nie przyciągają odbiorcy przez rozbudowaną narrację albo postaci. I właśnie ta niekomercyjność, niszowość tych tytułów przyrównuje je do postmodernistycznych eksperymentów z tekstem, które początkowo były odbierane z rezerwą przez szeroką publikę bądź nawet z otwartą niechęcią.

Walden, A Game zaczyna się od krótkiej animowanej sekwencji, w której narrator, domniemany Thoreau, cytuje fragment eseju *Walden*. Tym samym, awatar wewnątrz świata gry wyjaśnia swój cel rozgrywki tak jak oryginalny autor uczynił to w tekście: „Zamieszkałem w lesie, albowiem chciałem żyć świadomie, stawać w życiu wyłącznie przed najbardziej ważkimi kwestiami, przekonać się, czy potrafię przyswoić sobie to, czego może mnie życie nauczyć, abym w godzinie śmierci nie odkrył, że nie żyłem”³⁸. Wysłuchawszy całego fragmentu, gracz krok po kroku zostaje poinstruowany jak ma się poruszać w nowym świecie i wchodzić z nim w interakcje. Interfejs gry jest minimalistyczny i nie zaburza poczucia immersji w żaden sposób. Większość informacji jest podana graczowi przez narrację bądź krótkie wskazówki, przez co nasila się poczucie wspomnianej w *Walden* samodzielności. Otoczenie powstało na podstawie bogatych opisów z książki Thoreau; poza ikoniczną chatą i stawem, większość roślin jest odtworzona z opisów pochodzących z eseju (gracz może przeczytać krótki opis na temat każdego gatunku po kliknięciu na daną roślinę myszką). W grze nie spotykamy osobiście żadnej postaci poza awatarem Thoreau, a interakcje z innymi postaciami (np. siostrą eseisty) są prowadzone przez listy, które otrzymujemy w trakcie gry. Ograniczony jest zbiór czynności, jakie może wykonywać awatar: ogranicza się on do eksploracji otoczenia, łowienia ryb, zbierania opału i jagód oraz wykonywania drobnych napraw i pracy przy budowie chaty. Czynności te, ze względu na bardzo uproszczony interfejs, są jednak dosyć monotonne, co w parze z brakiem dynamiki i innych postaci mogłoby zniechęcić wielu współczesnych graczy.

W rezultacie, *Walden, A Game* doskonale wpisuje się w konwencję gry postmodernistycznej. Zamiast typowej gry akcji wymagającej skupienia i umiejętności od gracza, ten tytuł pokazuje komputerową opcję alternatywną do tradycyjnego, tekstowego ujęcia problemu. Awatar w grze *Walden* również jest wyjątkowy, gdyż nie jest awatarem gracza, ale, cokolwiek niekonwencjonalnie, awatarem samego

37. MatPat, Danny Mendiola, Luke MacAdams, IDistraxx, *Game Theory*... (23.07.2017).

38. Henry D. Thoreau, *Walden, czyli życie w lesie*, przeł. Halina Cieplińska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1991, s. 121–122.

Thoreau. O ile w wielu grach awatar ma służyć zachowaniu anonimowości (ukrywać tożsamość gracza) albo wzmacniać uczucie immersji (przez wysłanie „naszej” postaci w świat gry), w przypadku gry *Walden*, żadna z tych funkcji nie występuje. Postać Thoreau jest swego rodzaju nośnikiem informacji, które w oryginalnym eseju pełnił tekst; jest wizualną reprezentacją pewnych treści książki: opisów prostoty życia codziennego, skromności ubioru, niekonwencjonalnego wyglądu, ogólnego samoograniczenia i samozaparcia oraz podporządkowania się prawom przyrody, narzuconym przez nią rytmom i wymaganiom.

Granie w *Waldena* przypomina więc raczej czytanie książki czy oglądanie filmu, z tą jedną różnicą, że zawiera elementy interaktywne. Docelowym odbiorcą takiej gry nie jest zatem przeciętny gracz, a raczej entuzjasta oryginalnego eseju; sama rozgrywka jest tłem, główną rolę gra tekst. Jest to sytuacja zupełnie odwrotna do postmodernistycznych eksperymentów w literaturze, gdzie tradycyjne piarstwo ustępowało eksperymentom wizualnym lub znaczeniowym. Jest to przykład nowego trendu: przemysł komputerowy otwiera się na mniej typowych odbiorców i zaczyna tworzyć gry, które są samodzielnym medium artystycznego wyrazu, który nie wymaga już zdefiniowanego celu, fabuły lub akcji. Silne wrażenie immersji oraz tworzenie kustomizowanego awataru, przestają być tak istotne i ustępują miejsca samemu doświadczeniu świata, co było zamierzonym celem zamieszkania w lesie dla Thoreau. Doświadczenie i nauka w tym przypadku dominują nad sprawczością.

Gra *Overcast – Walden and the Werewolf* (2014), mimo obiecującego tytułu, korzysta z oryginału w sposób co najmniej instrumentalny. Pozornie powiązanie między esejem a grą wydaje się głębokie: Walden to nazwisko głównego bohatera, którym steruje gracz; bohater ten mieszka w odizolowanej chacie i konfrontuje się z otaczającą go naturą. Jednak z racji, że jest to gra typu *survival horror*, zamiast kojącej atmosfery pełnej refleksji, spokój gracza zostaje zakłócony przez potworne stworzenia. Samo uczucie immersji jest mocno nadszarpnięte przez niską jakość grafiki i interfejsu (intensywnie czerwone strzałki, ikonka rączki pojawiająca się przy obiektach, z którymi można wejść w interakcje). Gra szybko przechodzi w typowy tryb FPS (*first-person-shooter*, strzelanka pierwszoosobowa) i to bardzo liniowy; zbieranie amunicji i strzelanie do kolejnych przeciwników szybko staje się nużące i nie wydaje się do czegokolwiek prowadzić. Ograniczenia graficznie znacznie też wpływają na status gry jako horroru, który jest raczej groteskowy niż prawdziwie straszny. *Overcast* (2014) nie jest więc grą o eseju *Walden*, ale raczej grą przez niego zainspirowaną; esej jest tu intertekstem, ale nie spełnia osobnej funkcji i nie ma dużego znaczenia wobec samej gry. Po raz kolejny awatarowy potencjał gry nie zostaje zrealizowany – postać nie jest kustomizowana ani eksponowana wizualnie. Gracz nie ma najmniejszego wpływu na wygląd Waldena, a podejmowane przez gracza decyzje są względnie linearne. Podmiotowość gra-

cza, tu wyrażona przez szcążkową kontrolę nad awatarem, zaprzecza ogólnemu konceptowi wolności zawartemu w eseju.

Trzecia z gier, *Thoreau It All Away*, jest parodią typowej gry platformowej z lat osiemdziesiątych XX wieku: naśladuje ograniczenia grafiki i ubogą interakcję awatara ze światem gry. Awatar może poruszać się w prawo i w lewo oraz „interagować” z przedmiotami i innymi awatarami. Gracz ma do wyboru dziewięć interakcji w różnych miejscach. Interakcja polega na przyciśnięciu na klawiaturze strzałki w górę, przy czym awatar śmiesznie podskakuje i wykonuje jedną z ośmiu czynności: rozmowa w biurze, praca przy biurku w biurze, jedzenie w domu, zmywanie, sen. Gracz wykonuje te czynności naprowadzany strzałkami, które każą mu prowadzić awatara pomiędzy domem i biurem. Natomiast jeśli gracz zmierza w kierunku niewskazanych strzałkami, trafia do chaty nad jeziorem, gdzie może uprawiać ogród, jeść, pisać, spać i oddychać na brzegu jeziora. Po wykonaniu stu interakcji „pisanie” w chacie gra się kończy, a na ekranie wyświetla się napis „Masterpiece” (arcydzieło). Oprócz tej krańcowo ubogiej serii czynności w grze, istnieje jeszcze możliwość kształtowania awatara, wybierania koloru i długości włosów oraz stylu ubioru. Nie jest to w zasadzie gra, tylko parodia gry, zwracająca uwagę na schematyczność i bezcelowość interakcji komputerowej i biurowego trybu życia. Również alternatywny wybór zostaje potraktowany żartobliwie: życie w skupieniu, blisko przyrody jest równie schematyczne i bezcelowe, ale przynajmniej umiła je śpiew ptaków i kojąca muzyka. Gra nie wymaga dużego wysiłku i szybko się kończy, a iluzoryczna swoboda w kształtowaniu swojego awatara oraz w poruszaniu się po świecie gry jest w sposób demonstracyjny ograniczona do wyboru kilkunastu dostępnych opcji. *Thoreau It All Away* jest zatem przykładem postmodernistycznego żartu, zakwestionowania autonomii podmiotu poprzez ukazanie zamkniętej struktury, w ramach której podmiot podejmuje decyzje.

Z omówienia trzech gier, adaptacji eseju *Walden*, wynika przede wszystkim wniosek, że struktura gry spełnia w nich tę samą funkcję, którą w tekście spełnia przyroda: ogranicza swobodę kształtowania awatara i swobodę postępowania gracza. Realizowany przez Thoreau ideał postępowania zgodnie z nakazami przyrody miał być sposobem na afirmację człowieczeństwa i uwolnienie go od konwencji społecznych, paradoksalnie prowadził on jednak do samoograniczenia i zubożenia indywidualnej sprawczości. W przypadku gier jest podobnie, zwłaszcza w *Walden: A Game*, gdzie możliwości kształtowania awatara, zestaw czynności i przebieg gry są bardzo ubogie i powtarzalne, natomiast rozbudowana jest reprezentacja przyrody i topografia gry, obejmująca niemal cały obszar wokół jeziora oraz miasteczko Concord. Rozbudowany jest również zestaw cytatów, które wzbogacają grę: fragmenty książki *Walden* czytane przez aktora, listy i fragmenty dzienników Thoreau, listy od jego siostry i innych osób, w tym od Emersona. Możliwe jest również przeglądanie dzieł Emersona w jego biblio-

tece. Grę można zatem interpretować jako zestaw wypisów z literatury, podobnie jak był interpretowany sam *Walden*. W najprostszej grze, *Thoreau It All Away*, możliwości działania gracza oraz kształtowanie awatara zostały jeszcze bardziej ograniczone, ale w sposób żartobliwy: gra naśladuje konwencję prymitywnych gier platformowych z lat osiemdziesiątych XX wieku, zamykając gracza w świecie tak uproszczonym, że nie sposób grać w nią „na poważnie”. We wszystkich omawianych grach kształtowanie awatara ograniczono do minimum, co można uznać za postępowanie zgodne z przesłaniem książki Thoreau: przyroda uczy nas, że uwolnienie się od obciążeń ekonomicznych i absurdalnych konwencji społecznych wymaga uproszczenia we wszystkich dziedzinach życia, również w kształtowaniu własnego wizerunku. W świecie gier, postępowanie takie prowadzi do ograniczenia potencjału zabawy, zwłaszcza tego rodzaju zabawy, który Caillois określał jako *ilinx*. Paradoksalnie, uproszczenie gry i ograniczenie potencjału zabawy jest powiązane z cechami uznanymi za negatywne: linearnym i uproszczonym scenariuszem, ograniczonym zestawem opcji i ustawień, ograniczonym zestawem czynności awatara oraz niewielkim wpływem na jego wygląd. Jedyna powiązana z *Walden* gra, w której jest inaczej, to *Fallout IV*, lecz tam chata Thoreau jest zupełnie nie na miejscu, prowokuje szydercze lub sceptyczne komentarze i nie jest częścią samej gry, a jedynie ironicznym do niej komentarzem. Być może taka właśnie jest ogólna relacja pomiędzy dziełem pustelnika z Concord a światem gier komputerowych i swobodnie kształtowanych awatarów.