

„Kwartalnik Filmowy” nr 122 (2023)  
ISSN: : 0452-9502 (Print) ISSN: 2719-2725 (Online)  
<https://doi.org/10.36744/kf.1563>  
© Autorka; licencja Creative Commons BY 4.0

**Joanna Pigulak**  
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu  
<https://orcid.org/0000-0002-1345-3979>

# Kolonizacje leśnego grajobrazu. Szkic o lasach w polskich grach wideo z perspektywy studiów postkolonialnych

## Słowa kluczowe:

gry cyfrowe;  
polskie gry wideo;  
grajobraz;  
las;  
postkolonializm

## Abstrakt

W artykule zaprezentowano analizę leśnych grajobrazów (*gamespaces*) w wybranych polskich grach wideo. Autorka odwołuje się do badań z zakresu studiów postkolonialnych, aby unaocznic, w jaki sposób utrwała się lub dekonstruuje wzorce kolonialne w projektowaniu relacji między awatarem gracza a przestrzenią leśną. Przygląda się relacjom między postacią a leśnym grajobrazem, uruchamiając konteksty związane z kolonizacją (Edward Said, Tomasz Z. Majkowski, Shoshana Magnet), tożsamością hybrydyczną (Souvik Mukherjee) i diasporą (Homi K. Bhabha, Krzysztof Loska). Twórcy gier bardzo często – świadomie lub nieświadomie – powielają wzorce kolonialne, prezentując relacje między przestrzenią i postacią. Daje się jednak odnaleźć przykłady polskich gier wideo (choćby *Żaginięcie Ethana Cartera* /2014/ czy *Werewolf: The Apocalypse – Heart of the Forest* /2020/), których autorzy dekonstruują kolonialny paradygmat myślenia o podróżowaniu zarówno na poziomie fabuły, jak i mechaniki rozgrywki.

## Wprowadzenie

Podróże zapośredniczone medialnie są dla ponowoczesnych społeczeństw zupełnie naturalne, a turystyka wirtualna, generująca coraz liczniejsze grono cyfrowych wagabundów, jest wspierana przez rozwój najnowszych technologii. Obrazy rzeczywistości, symulowane za pośrednictwem nieustannie udoskonalanych, otaczających nas zewsząd ekranów, imitują to, co realne, i – w pełnej zgodzie z poetyką symulaków – stają się częścią doświadczenia realności<sup>1</sup>. Realne miejsca nie tylko są zastępowane przez wirtualne nie-miejsca<sup>2</sup>, z którymi pozostają w rozmaitych zależnościach ekonomicznych, społecznych i kulturowych, ale także w podobny sposób odpowiadają na ludzkie potrzeby i oferują pożądane formy empirii.

W kontekście podróży wirtualnych szczególną funkcję pełnią gry wideo, które otwierają przed użytkownikami liczne, wiarygodnie symulowane przestrzenie<sup>3</sup> oraz udostępniają im szeroki zakres interakcji z zapośredniczoną rzeczywistością, a w konsekwencji stymulują cyfrowy nomadyzm. Na podobieństwo między grami wideo a narracją podróżniczą zwracano uwagę już w latach 90. ubiegłego stulecia, kiedy dyskurs groźnawczy dopiero się rozwijał, a gry operowały ograniczonymi środkami wyrazu audiowizualnego<sup>4</sup>. Porównywano eksploatację wirtualnej przestrzeni z aktem odkrywania rzeczywistego świata, a analogię tę uprawomocniała nie tylko identyczna sytuacja podmiotu (jako odkrywcy mapującego terytorium), ale także specyfika doświadczenia odkrywanej rzeczywistości, niepozbawiona obciążenia kulturowego i historycznego.

Ideologiczne implikacje podróżowania w grach wideo zostały interesująco omówione między innymi przez Souvika Mukherjee, Tomasza Z. Majkowskiego oraz Shoshanę Magnet, którzy badając sposoby kształtowania chronotopu gier oraz specyfikę jego doświadczenia przez gracza, wykorzystali narzędzia i teorie studiów postkolonialnych. Magnet, analizując zakres nawigowania użytkownika w przestrzeni, już na początku XXI w. dowodziła, że krajobrazy w grach wideo są *aktywnie konstruowane według określonej struktury ideologicznej*<sup>5</sup>. Myśl tę rozszerzyli Mukherjee<sup>6</sup> i Majkowski<sup>7</sup>, którzy posługując się odmiennym oraz zróżnicowanym materiałem egzemplifikacyjnym, wskazywali, w jaki sposób gry ucieleśniają prymarne założenia kolonializmu. Podążając wytyczoną przez tych badaczy ścieżką, w niniejszym szkicu połączę refleksję groźnawczą z rozpoznaniem z zakresu studiów postkolonialnych, aby wskazać, jak doświadczenie podróżowania po wybranych grajobjazdach (*gamespaces*<sup>8</sup>) konkretyzuje się w działaniach kolonizatora zawłaszczającego obcą (sobie) przestrzeń.

Grajobjazy traktuję – zgodnie z propozycją Juliana Kücklicha – jako zwiualizowany obszar działań gracza, w którym obowiązują określone reguły modelujące interakcję użytkownika z przestrzenią<sup>9</sup>. Zakres i swoboda eksploracji grajobjazu są zróżnicowane i najczęściej uzależnione od konwencji gatunkowej/przedstawieniowej wykorzystanej w danej grze. Gry, które cechuje dynamika działania, intensywne tempo eksploracji oraz rozwój fabuły zależny od decyzji użytkownika (na przykład typu *open world*), bardzo często skracają czas eksploracji świata przedstawionego, choćby dzięki wykorzystaniu znaczników szybkiej podróży – poręcznych, diegetycznych znaków symbolicznych umożliwiających błyskawiczne przemieszczenie się postaci w przestrzeni. Z kolei te polegające na

rozwiązywaniu zagadek logicznych, odkrywaniu odstępstw od zastanych wzorców oraz obserwacji sekwencji zdarzeń (na przykład przygodowe i symulatory) kształtują korpus cyfrowego nomady, intensyfikując doświadczenie podróży. Ten drugi typ, zajmujący mnie najbardziej, zazwyczaj wykorzystuje mechanikę przemieszczania się w czasie rzeczywistym – polega na powolnej, mozolnej, niepozbawionej przeszkód wędrówce przez grajobraz, podejmowanej po to, aby dotrzeć do określonego celu i zawłaszczyć go<sup>10</sup>. Taki model zachowań w przestrzeni gry powiela rzeczywiste praktyki związane z kolonizacją nowych obszarów przez alochtonów.

To, w jaki sposób działania te znajdują przedłużenie w sferze wirtualnej, zbadam, skupiając się na określonym typie grajobrazu – kompleksach leśnych stanowiących przestrzeń cyfrowej włóczędzy. W wielu grach las jest symbolem tego, co naturalne, a zatem nie(s)cywilizowane, nieskażone technologicznie i przemysłowo, nietknięte ludzką ręką, i jako taki jawi się niczym idealny obszar ekspansji kolonizacyjnej. Leśne grajobrazy są ważnym miejscem akcji licznych polskich gier cyfrowych, a zarazem często funkcjonują w nich jako bohater pierwszoplanowy. Odbiór takiego grajobrazu, jego potencjał narracyjny i ludyczny jest – jak wskażę – uwikłany w wiele kontekstów związanych z konsumpcją, ekonomią, ekologią oraz imperializmem.

## Kolonizator wkracza do lasu

Gęste lasy, dzikie, niedostępne, zwarte puszcze to krajobrazy często adaptowane na potrzeby horrorów przetrwania (*survival horrors*) – podgatunku gier grozy, w którym celem gracza jest – zgodnie z nazwą – zapewnienie awatarowi przetrwania we wrogim środowisku. Nieprzewidywalność kompleksów leśnych, która nie pozwala antycypować czyhających niebezpieczeństw, oraz przytłaczająca człowieka gęstość zalesienia utrudniająca odnalezienie się w terenie wydają się adekwatnym kontekstem dla kształtowania grozy. Nic zatem dziwnego, że taka wizja lasu została zaprezentowana w horrorze *Darkwood* (prod. Acid Wizard Studio, 2017), którego akcja dzieje się w fikcyjnej puszczy gdzieś na pograniczu Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej oraz terytorium tak zwanego bloku wschodniego w późnych latach 80. XX w.

Bohaterowie są uwięzieni w lesie czy też – ujmując kwestię precyzyjniej – przez las. Ten bowiem nie tylko ma potencjał sprawczości, ale również został obdarzony swoistą inteligencją strategiczną – nieustannie się rozrasta, zajmując znaczną część miast, jakby pragnął je odzyskać. Prowadzenie działań w świecie gry jest utrudnione ze względu na nieprzewidywalność terytorium leśnego, a co za tym idzie – zmienność przestrzeni, która na poziomie mechanik rozgrywki została osiągnięta przez implementację opcji proceduralnego generowania obszaru<sup>11</sup>. Oznacza to, że użytkownik – nawet doświadczając gry po raz kolejny – nie ma możliwości odtworzenia granic lasu, jego zmapowania. Ludzie zagubieni w nieznanym, skrajnie nieprzyjaznym terenie są zmuszeni walczyć o przetrwanie. Jest to tym trudniejsze, że puszcza okazuje się nie tylko ekspansywna, ale i nadnaturalna – pochłonawszy swoje ofiary, zmienia je w potwory, które stanowią kolejne zagrożenie dla postaci grywalnych.



*Zaginięcie Ethana Cartera*, prod. The Astronauts (2014)



*Blair Witch*, prod. Bloober Team (2019)

Ekspansywność lasu, właściwa mu zdolność do pochłaniania tego, co „cywilizowane”, skłonność do zawłaszczania uprzednio oswojonej przestrzeni wydają się czytelными sygnałami odwrócenia wzorca kolonialnego, zgodnie z którym kolonizator – jako nośnik kultury – przekształca to, co „dzikie”, „niecywilizowane”. Oto bohater (człowiek), próbując przetrwać w konfrontacji z opresyjną naturą, walczy nie tylko o swoje życie, ale także o swoją tożsamość – podmiotową, społeczną i kulturową. Las, pochłonawszy człowieka, zmienia go w byt nie-ludzki, upodabnia do siebie, odziera z tożsamości wspólnotowej; wyznacza mu przy tym zupełnie nowe cele i motywacje, które są wspólne z tymi właściwymi inteligencji „naturalnej”. Innymi słowy, las niweluje różnicę między bytami nieludzkimi oraz ludźmi, przymusowo łącząc człowieka z naturą, wchłaniając go w siebie.

Podstawowym założeniem kolonializmu jest różnica (społeczna lub etniczna), przy czym kategoria ta jest rozumiana negatywnie. Kolonizator anektuje Innego w określone ramy istnienia społecznego i kulturowego, wymuszając na nim adaptację. Różnica między kolonizatorem a Innym nie może jednak zostać zniwelowana całkowicie; Inny nigdy nie osiągnie statusu kolonizatora. Na podobnej zasadzie człowiek wchłonięty przez las będzie tylko monstrualną protezą tegoż, jego groteskowym odbiciem<sup>12</sup>. W tym sensie kreacja puszczy w *Darkwood* może być cennym kontekstem dla analizy sposobów manifestowania się dyskursów postkolonialnych w narracjach interaktywnych. Krytyce został tu bowiem poddany logocentryzm – ważny element ideologii kolonialnej (choć las nie artykułuje swoich zamiarów, nie posługuje się językiem, to okazuje się bytem niezwykle konsekwentnym, dysponuje umiejętnością myślenia strategicznego, potrafi doskonale komunikować się w obrębie własnej „społeczności” przy użyciu nieludzkiego języka). Ponadto został przekształcony motyw inkorporacji terytorium – aneksji dokonuje to, co pierwotne i naturalne, czyli las.

W przeciwieństwie do wielu innych horrorów przetrwania, których akcja dzieje się w przestrzeniach leśnych, puszcza w *Darkwood* nie jest wyłącznie malowniczym tłem, przerażającą scenerią wydarzeń<sup>13</sup>. Jej funkcje inscenizacyjne, związane z generowaniem doświadczeń estetycznych czy uczuć, przede wszystkim grozy, nie są najważniejsze. Las jest tutaj równoprawnym i pełnoprawnym bohaterem opowieści – antagonistą mającym określone cele i motywacje. Dlatego właśnie puszcza w *Darkwood* stanowi doskonały przykład grajobrazu w pełni zawartego<sup>14</sup>, czyli na tyle unikatowego i dookreślonego, że akcja gry nie mogłaby mieć miejsca w żadnej innej przestrzeni (nawet w innej przestrzeni leśnej). Antropomorfizacja lasu i nadanie mu określonych cech skutkuje tym, że łatwo poddaje się on metaforyzacji – przeniesienie znaczeń z kolonizatora na puszcze jest uzasadnione specyfiką tego samostanowiącego bytu, którego konsekwentne działania polegają na rozszerzaniu i utrwalaniu swojej tożsamości.

Taka konstrukcja przestrzeni może zostać odczytana również z nieco innej – ekologicznej – perspektywy jako zaangażowana próba przedstawienia natury w taki sposób, aby umożliwić lepsze zrozumienie jej mechanizmów. Choć w *Darkwood* las jest hiperbolizowany, a nawet nabiera cech monstrum, to zainscenizowana relacja między człowiekiem i naturą nie została nacechowana jednoznacznie negatywnie. Podkreślono współzależność tego, co ludzkie i nie-ludzkie, koniecz-

ność wypracowania pewnego kompromisu – wprawdzie ekspansywny las się nie zatrzyma, ale człowiek i przyroda mogą zacząć współistnieć. Takie spojrzenie na rzeczywistość jest bliskie myśli Brunona Latoura, który pisał o możliwości budowania wspólnego świata ludzi i nie-ludzi<sup>15</sup>.

Ukazywanie lasu jako wrogiej i nadnaturalnej przestrzeni ma także miejsce w innych polskich produkcjach należących do gatunku horroru. Wspomnieć tu można choćby grę *Blair Witch* (prod. Bloober Team, 2019) – swobodną adaptację<sup>16</sup> serii filmów pod zbliżonymi tytułami, której akcja toczy się w znanym z kinematograficznego pierwowzoru Black Hills Forest w Burkittsville, a także *Medium* (2021) – kolejną grę tego samego studia, w której część znaczących sekwencji rozgrywa się w opuszczonym ośrodku wypoczynkowym w lesie pod Krakowem, w realiach postkomunistycznej Polski początku lat 90. Co znamienne, w *Medium* grozę wywołuje popularny kurort wakacyjny, zwyczajowo kojarzony z odpoczynkiem i beztróską. Odwrócenie podstawowych właściwości przestrzeni (otulony puszczą ośrodek okazuje się siedliskiem niebezpieczeństw wymykających się racjonalnemu poznaniu) jest charakterystyczne dla horrorów spirytualistycznych, a źródeł tego motywu należy poszukiwać w popularnych realizacjach filmowych<sup>17</sup>. W pełnej zgodzie z poetyką podgatunku eksploracja pozostałości resortu i jego leśnych, malowniczych okolic pozwala odkryć tajemnicę osób niegdyś zamieszkujących i odwiedzających tę przestrzeń, jak również zmierzyć się bohaterce z własną przeszłością. Konsekwencją rekolonizacji lasu, mapowania terenu i poszukiwania śladów uprzedniej obecności ludzi jest zatem odkrycie własnej podmiotowości. Zawłaszczenie nieznanego terytorium pozwala pogłębić to, co znane – osobistą tożsamość. W szerszym ujęciu pozornie nostalgiczna podróż protagonistki (tytułowego medium) ujawnia nieumiejętność radzenia sobie z tym, co minione, oraz stanowi przyczynek do zmierzenia się z historią zarówno indywidualną, jak i społeczną, bowiem umożliwia rozpoznanie skomplikowanych relacji między polską teraźniejszością i przeszłością<sup>18</sup>.

Także w *Blair Witch* podróżowanie jawi się jako czynność pozwalająca na dogłębne zrozumienie siebie, a jednocześnie stanowi interesujące rozszerzenie narracji filmowej. Odwołując się do popularnej serii horrorów paradokumentalnych, twórcy gry nadal leśnej wędrowce rozpoznawalną strukturę przez dostosowanie jej do wzorców kina grozy. Oto główny bohater, weteran wojenny Ellis, w towarzystwie psa-przyjaciela poszukuje dziewięcioletniego chłopca, który zaginął w nawiedzonym lesie. Uruchomienie takiego kontekstu medialno-narracyjnego sprawia, że doświadczenie podróży w okolicznościach przyrody staje się nie tylko intensywne emocjonalnie, ale też znaczące ideologicznie. Z jednej strony to sposób na przywrócenie ładu i naprawę więzi społecznych, a z drugiej – działanie wręcz autoterapeutyczne, mające na celu zmierzenie się bohatera z własnymi traumami.

We wszystkich trzech przypadkach awatarem użytkownika są postacie osamotnione i zagubione w samostanowiącej przestrzeni. Wkraczają do niej jednak (albo funkcjonują w niej) na własnych zasadach – są tam po to, aby zrozumieć siebie i „cywilizowaną” rzeczywistość, którą pozostawili za sobą. Żeby to uczynić, bohaterowie – rękami gracza, który konkretyzuje ich działania w nawigowalnej przestrzeni gry – muszą zawłaszczyć obcą przestrzeń, poznać

i poskromić przynależnych jej autochtonów, zreorganizować ją w taki sposób, aby stała się im podległa. Nie zawsze jest to możliwe, a z pewnością nigdy nie jest łatwe – las stawia opór przed aneksją, dynamicznie stwarzając tym samym własną tożsamość. Zaczyna funkcjonować jako pełnoprawny bohater, którego cele (ekspansja albo zachowanie *status quo*) stoją w sprzeczności z aspiracjami postaci grywalnych.

Zależność między dążeniami kolonizatora oraz oporem kolonizowanego stanowi podstawowe źródło napięć fabularnych oraz wyzwiań również w grze *Green Hell* (prod. Creepy Jar, 2019), reprezentującej jednak odmienny gatunek niż omówione wyżej horrory przetrwania. *Green Hell* jest przykładem symulatora, a celem gry staje się symulowanie rzeczywistych aktywności. Specyfika symulatorów zasadza się na niefikcyjnym charakterze narracji. Ich twórcy zacierają granice między *realis* a *virtualis*, kreują swoiste symulakry rzeczywistości, składając obietnicę doświadczenia bliskiego rzeczywistemu<sup>19</sup>. Może się ono wiązać z imitacją działań specjalistycznych (jak na przykład w symulatorach prowadzenia maszyn ciężkich<sup>20</sup>), odnosić do codzienności (gdy chodzi o tak zwane simy<sup>21</sup>) bądź symulować sytuacje ekstremalne, jak dzieje się to w przypadku *Green Hell*.

Celem gracza jest przetrwanie w tytułowym zielonym piekle – w głębi amazońskiego lasu deszczowego. Aby sprostać temu niełatwemu zadaniu, jest on zmuszony poznać i zinternalizować zasady sztuki przetrwania za pośrednictwem awatara. Mechanika gry została całkowicie podporządkowana temu celowi, a użytkownik nawiguje w przestrzeni po to, by zdobywać wodę, pożywienie, opał oraz surowce konieczne do wytworzenia ekwipunku niezbędnego do przeżycia oraz zbudowania schronienia. Bohater próbuje zatem podporządkować sobie, czyli skolonizować skrajnie niebezpieczną przestrzeń. Użytkownik, oswajając obce terytorium, wielokrotnie ponosi porażkę. Poziom trudności gry jest wysoki, a gameplay został zaprojektowany w taki sposób, że powtarzanie działań i planowanie kolejnych kroków jest konieczne do osiągnięcia epifanii<sup>22</sup>. Cierpliwy i nieustępliwy gracz/bohater jawi się w tej perspektywie jako mityczny kolonizator – człowiek pełen uporu, zdolny do strategicznego myślenia, zaradny i pracowity, dzięki czemu może zawłasczyć dzikie terytorium.

Analiza mechanik gry umożliwia zatem odczytanie *Green Hell* jako produkcji uwikłanej w dyskurs imperialny. Uruchamia ona konteksty związane z przemocą kultur dominujących<sup>23</sup> – biały człowiek wkracza w samowystarczalną, dziewiczą przestrzeń leśną i pragnie ją okiełznać, podporządkować sobie. Należy podkreślić, że celem rozgrywki wcale nie jest ucieczka czy opuszczenie wrogiego terytorium, ale właśnie oswojenie go za pomocą narzędzi lub metod symbolizujących rozwój cywilizacyjny (schronienie, przetwarzanie żywności, oczyszczanie wody). Mamy tutaj zatem do czynienia z dosłowną kolonizacją leśnego grajobrazu<sup>24</sup>, a przy tym raczej z nieintencjonalnym powielaniem przez twórców gry wzorca kolonizacyjnego.

Tomasz Z. Majkowski, analizując mapy świata w grach udostępniających użytkownikowi do eksploracji rozległe terytoria, zwracał uwagę na to, że sposób ich skonstruowania (naniesione na nie puste miejsca czy białe obszary sugerujące istnienie nieodkrytych i wartych zbadania terenów) jest przykładem myślenia im-

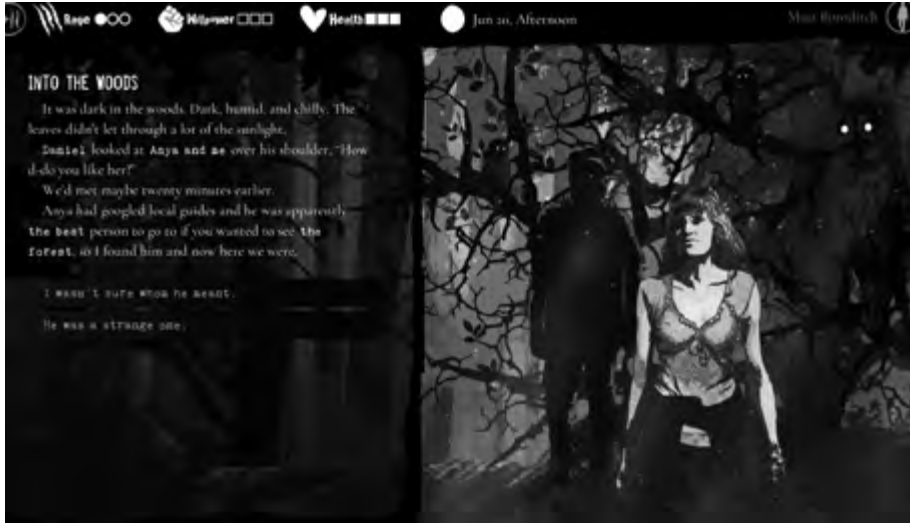
perialnego. Tym samym zakłada się bowiem, że dopiero awatar-kolonizator może w prawidłowy sposób odczytać przestrzeń, która przecież została już uprzednio rozpoznana przez funkcjonujących w jej obszarze autochtonów<sup>25</sup>. Taka konstrukcja jednego z ważnych elementów mechaniki jest – jak wskazuje autor – *rezultatem pracy imperialnej wyobraźni w takim samym stopniu, jak analizowane przez Edwarda Saida mechanizmy fabularne i konstrukcyjne powieści realistycznej – świadomie i nieświadomie powiela znaturalizowaną ideologię imperialną*<sup>26</sup>. Analogicznie gry takie jak rodzima *Green Hell*, które w centrum opowieści umieszczają protagonistę-alochtona ujarzmiającego obce terytorium<sup>27</sup>, mogą być interpretowane z uwzględnieniem podobnych kontekstów. Świadomość imperialna manifestuje się tutaj – intencjonalnie bądź nieintencjonalnie – na poziomie struktury fabularnej (zaradny bohater próbuje podporządkować sobie wroga przestrzeń, aby przetrwać), konstrukcji świata przedstawionego (leśny grajobraz jest prezentowany jako terytorium nieujarzmione) i gameplaya (źródłem przeszkód i wyzwań – aporii – jest puszcza, którą bohater dostosowuje do siebie za pomocą określonych narzędzi).

### Porażka w leśnym grajobrazie

W całkiem odmienny i znacznie bardziej zniuansowany sposób relacje między podmiotem doświadczającym natury a nią samą ustanawia hybrydyczny gatunek łączący cechy symulatora i gry przygodowej, jakim jest *walking simulator*. Gameplay w tak zwanych symulatorach chodzenia polega na niespiesznej eksploracji przestrzeni udostępnianej przez twórców. Bohaterowie w tego rodzaju grach zazwyczaj nie mają precyzyjnie określonych celów, a kolejne zdarzenia naracyjne rozwijają się podczas samotnej, wirtualnej wędrówki, nie zaś na skutek interakcji z bohaterami niezależnymi czy obiektami w świecie przedstawionym<sup>28</sup>. Innymi słowy, doświadczenie immersji – zanurzenia w rzeczywistości cyfrowej – jest kształtowane przez symulowanie codziennej, zwyczajnej aktywności, czyli spaceru. „Zwyczajne” doświadczenie wędrówki okazuje się jednak, paradoksalnie, nadzwyczajne, gdyż podmiot grający zostaje uwikłany w sieć napięć między tym, co realne i wirtualne, między doświadczeniem rzeczywistości i wirtualności, które wzajemnie się dopełniają.

Tę skomplikowaną zależność na linii *realis – virtualis* w interesujący sposób problematyzuje szeroko doceniona poza granicami kraju produkcja polskiego studia *The Astronauts Zaginięcie Ethana Cartera* (2014)<sup>29</sup>. Jej schemat fabularny wydaje się prosty – gracz wciela się w prywatnego detektywa, Paula Prospera, który przybywa do małego górskiego miasteczka Red Creek Valley, aby odnaleźć tytułowego jedenastolatka, zaginionego w tajemniczych okolicznościach. Śledczy wykorzystuje przy tym zarówno swoje zdolności paranormalne, jak i umiejętność dedukcji. Użytkownik obserwuje przestrzeń z perspektywy pierwszoosobowej, oczami awatara, co implikuje całkowite ukrycie postaci w przestrzeni pozakadrowej (okazuje się również znaczące, jeśli chodzi o interpretację utworu<sup>30</sup>). Prospero, prowadząc śledztwo, eksploruje obszar leśny otaczający miasteczko. To tam odnajduje kolejne wskazówki dotyczące zaginięcia chłopca, a także poznaje coraz bardziej nieprawdopodobną historię Red Creek Valley, w której to, co rzeczywiste, miesza się z tym, co irracjonalne.





*Werewolf: The Apocalypse – Heart of the Forest*,  
prod. Different Tales (2020)



*Darkwood*, prod. Acid Wizard Studio (2017)

Leśny grajobraz, który użytkownik przemierza za pośrednictwem awatara, stanowi odwzorowanie realnej przestrzeni polskich gór karkonoskich. Wybrane miejsca Karkonoszy zostały sfotografowane, a następnie zaimplementowane do programu komputerowego, w którym dwuwymiarowe zdjęcia przekształcono w trójwymiarowe modele obiektów i przeniesiono do systemu gry. Proces ten, określany mianem fotogrametrii<sup>31</sup>, umożliwił stworzenie – dosłownie – fotorealistycznej przestrzeni, z detalicznymi teksturami obiektów i wiarygodnie oddanymi efektami wolometrycznymi<sup>32</sup>. Gracz, choć nawiguje w przestrzeni wirtualnej, eksploruje terytorium realne, mimo że zapośredniczone, co znacząco wpływa na odbiór grajobrazu. Jest on wiarygodny, a składające się nań elementy (liczne odmiany drzew iglastych i liściastych, kora i kamienie porośnięte mchem, ściółka z widocznymi zeschniętymi liśćmi oraz igliwem, bogata tkanka runa leśnego czy wydeptane ścieżki) sprawiają wrażenie rzeczywistych. Takie ukształtowanie i urozmaicenie grajobrazu pozwala go uznać za realistyczny, a zatem także prawdziwy. Choć awatar gracza jest bez wątpienia alochtonem wkraczającym w obcą przestrzeń (czuje się w niej wyobcowany, co wyraża przez monolog z offu), to użytkownik, polegając na kompetencjach i doświadczeniu ze swej codzienności, może tę przestrzeń potraktować jako „prawdziwą”, naturalną i w pewien sposób neutralną, daną człowiekowi raz na zawsze.

Co więcej, w grajobrazie tym – z uwagi na przyjętą konwencję gatunkową – obowiązują podobne zasady fizyczne, społeczne i kulturowe jak w przestrzeni rzeczywistej. Paul Prospero porusza się po lesie niespiesznie, idzie wyznaczonymi szlakami, podąża za punktami charakterystycznymi, stopniowo oswajając się z gęstą puszcza, w której jest zupełnie sam. To kolonizator cierpliwy i nieustępliwy. Dąży do tego, aby nie tyle zmapować to obce sobie terytorium, ile odkryć i oswoić prawdę o nim – ta zaś okazuje się zupełnie odmienna od prawdy autochtonów, mieszkańców Red Creek Valley, sugerujących, że Ethana Cartera opętał demon. Racjonalny detektyw zostaje zatem przeciwstawiony zabobonnemu „dzikim”, z którymi nawet nie może wejść w dialog (przemawiają doń niejako z innej czasoprzestrzeni, są wizualizowani w trybie retrospekcji). Niemożność porozumienia jest znamieną – Prospero natrafia na barierę nawet nie tyle komunikacyjną, ile kulturową – jest obcym, który nie może przyjąć perspektywy autochtona. Odtworzenie postrzegania Innego nie jest obiektywnie możliwe, bo pozostaje uwikłane ideologicznie – domniemane doświadczenie kolonizowanego zostaje przefiltrowane przez doświadczenie kolonizatora i przezeń przewartościowane. Jest to jedna z przyczyn, dla których detektyw nie potrafi zrozumieć pobudek i sposobów działania lokalnej społeczności, a zatem również pojąć całej sytuacji.

Wirtualna przestrzeń działania gracza – w przeciwieństwie do zamieszkujących ją postaci – nie jest jednak obca, bo w pewnym zakresie pozostaje tożsama z przestrzenią realną, a jej doświadczenie jest analogiczne do rzeczywistych doświadczeń samotnej wędrowki po lesie. Taka koncepcja wyklucza zatem antropomorfizację natury charakterystyczną dla omówionych wcześniej horrorów przetrwania, a odkrywanie terytorium rozszerza sferę empirii znaną z codzienności. Owo specyficzne doświadczenie gry, odwołujące się do codzienności, pozwoliło na ukształtowanie fabuły w taki sposób, aby gracz poniósł fiasko, które można określić jako porażkę kolonizatora.

Im bardziej Prospero – a wraz z nim użytkownik – zagłębia się w fotorealisticzną przestrzeń lasu, im więcej odkrywa terytorium i zdarzeń, które miały tam miejsce, tym bardziej odległa staje się perspektywa odnalezienia chłopca. Cel wędrówki awatara nie może zostać osiągnięty – podróżnik-kolonizator, polegając na swych umiejętnościach oraz doświadczeniu i próbując oswoić oraz uporządkować otaczającą go rzeczywistość, ponosi porażkę. Co więcej, badając pogranicze i przebywając na styku tego, co „normalne” (w znaczeniu: zgodne z wiedzą i doświadczeniem kolonizatora) oraz paranormalne (czyli nie tylko wymykające się poznaniu racjonalnemu, ale i przeczące akceptowanym wartościom, wyobrażeniom i przekonaniom), traci swoją tożsamość<sup>33</sup>.

Ostatecznie okazuje się, że starannie symulowana przestrzeń lasu jest iluzją, skrajnie subiektywną wizją będącą wytworem imaginacji Ethana Cartera. W czasie rozwiązywania zagadki dotyczącej zniknięcia chłopca gracz dowiaduje się, że nieświadomie przywołał on mroczne siły, które stopniowo opanowały miasteczko i jego mieszkańców, a w kopalni Red Creek Valley znajdowało się przejście do innego wymiaru. Fabuła staje się zatem coraz bardziej nieprawdopodobna i przypomina fantastyczne opowiadania Cartera. W zakończeniu gry, po rozwiązaniu wszystkich zagadek w leśnej przestrzeni, pojawia się nieinteraktywna filmowa sekwencja retrospektywna. W scenie, która pełni również funkcję epilogu, wyjaśnia się, że Paul Prospero był tylko owocem wyobraźni Ethana (jednocześnie uzasadnia to, dlaczego wygląd bohatera nigdy nie został zaprezentowany w kadrze), a chłopiec zginął w wyniku nieszczęśliwego wypadku, zatrzasnąwszy się w piwnicy płonącego domu.

W takim ujęciu odkrywca – podmiot narracyjnie zobiektywizowany<sup>34</sup>, a zarazem fokalizator rzeczywistości przedstawionej – traci swoją tożsamość na skutek postępującego aktu odkrywania. W tym sensie gra wpisuje się w problematykę studiów postkolonialnych, jako że bohaterem jest jednostka hybrydyczna, która tylko pozornie reprezentuje figurę racjonalnego odkrywcy. W istocie jego działania są skazane na porażkę; nie jest w stanie zrozumieć i wyjaśnić zastanej rzeczywistości, bo ta niejako wykracza poza zakres jego poznania. Takie ukształtowanie awatara jest znamienne – wymyka się on stereotypowi zwycięskiego herosa, klasycznego protagonisty gier wideo, który przybywa do obcego świata i w nim zwycięża. W *Zaginięciu Ethana Cartera* główna postać przegrywa – okazuje się jedynie zsubiektywizowanym wyobrażeniem podporządkowanym wyobraźni chłopca, jest podległa (*subaltern*<sup>35</sup>) perspektywie Innego. Podróż, choć sugestywnie wizualizowana z wykorzystaniem technologii fotogrametrii, ma zatem przede wszystkim charakter wewnętrzny – kolonizacja leśnego grajobrazu pozwala kolonizującemu poznać prawdę o sobie samym.

Twórcy polskich gier cyfrowych często dekonstruują kulturowo (i tekstowo) ugruntowany motyw podróży bohatera, mapującego nieznanne terytorium, w ten sposób, że uniemożliwiają mu zwycięstwo. Postać ponosi fiasko – wkracza do zupełnie obcej przestrzeni po to, aby ją poznać i oswoić, ale nie jest w stanie tego uczynić<sup>36</sup>. Ostatecznie to właśnie bohater podporządkowuje się nieznanemu terytorium oraz jego mieszkańcom. Taka konstrukcja narracyjna skłania ku działaniom interpretacyjnym w duchu postkolonialnym – liczy się tu bowiem przede wszystkim podmiotowość człowieka, która podlega transformacjom. Ewa Do-

mańska wskazywała, że w centrum zainteresowania studiów postkolonialnych znajduje się jednostka, która została ukształtowana przez ideologię kolonialną oraz imperialną, a mimo to swoją tożsamość warunkuje tym, co niekolonialne i nieimperialne<sup>37</sup>. Refleksja postkolonialna obejmuje zatem namysł nad podmiotem hybrydycznym, zawieszonym między różnymi porządkami rzeczywistości.

Przykładem bohatera hybrydycznego jest właśnie Paul Prospero. Jego tożsamość to konstrukt sztuczny, fikcyjny, z góry narzucony. Samoświadomość detektywa została ukształtowana przez wyobrażenia Ethana. Czując ograniczenia własnej tożsamości, Prospero próbuje odkryć prawdę o sobie (dążenie to ukrywa jednak pod pretekstem śledztwa). Poznając ją, dowiaduje się o swoim rzeczywistym (nie)istnieniu. Staje się częścią (nie)pamięci, pozostawiając po sobie ślad jedynie w leśnym grajbrozie.

## Las jako źródło tożsamości

Hybrydyczny charakter awatara jeszcze mocniej, a przy tym uruchamiając kolejne konteksty związane ze świadomością zarówno postkolonialną, jak i ekologiczną, manifestuje się we wspomnianej już grze *Werewolf: The Apocalypse – Heart of the Forest*. Jest to druga produkcja polskiego studia Different Tales, założonego przez grupę twórców pracujących wcześniej przy serii gier *Wiedźmin* (prod. CD Projekt RED, 2007-2015)<sup>38</sup>. *Werewolf...* reprezentuje gatunek fikcji interaktywnej, co oznacza, że narracja jest rozwijana przede wszystkim za pomocą tekstu – słowa pisanego. Gra stanowi jednocześnie adaptację *Wilkołaka: Apokalipsy* (prod. White Wolf Publishing, 1992) – popularnego systemu *role-playing game*, który przenosi użytkownika do fikcyjnego Świata Mroku, gdzie gracze wcielają się w postaci Garou – wilkołaków walczących w obronie Ziemi. Ten schemat fabularny został zmodyfikowany i zniuansowany przez scenarzystów gry cyfrowej. W pełnej zgodzie z poetyką transformacji tekstowej<sup>39</sup> twórcy przekształcili elementy mechaniki oryginalnej gry (wykorzystano między innymi wskaźnik wściekłości, który wpływa na sposób reagowania postaci na zdarzenia, a zrezygnowano z elementów potencjalnie redundantnych z punktu widzenia cyfrowej rozgrywki<sup>40</sup>). Modyfikacji uległa także koncepcja świata przedstawionego. Akcja *Werewolf...* rozgrywa się w czasoprzestrzeni niefikcjonalnej – w Puszczy Białowieskiej i we wsi Białowieża. W świecie przedstawionym, analogicznie do pierwowzoru tekstowego, obok ludzi funkcjonują zwierzęcouludzkie hybrydy – tytułowe wilkołaki, których celem staje się ochrona środowiska naturalnego, a w tym konkretnym przypadku: Puszczy Białowieskiej przed wycinką<sup>41</sup>.

Garou ukrywają swoją tożsamość, przyjmując na co dzień ludzki kształt. Ta koncepcja, choć niezaskakująca, biorąc pod uwagę popularny sposób prezentowania wilkołaków w tekstach kultury interaktywnej i audiowizualnej, pozwala postawić pytania o granice autoekspresji i samoakceptacji podmiotu hybrydycznego. Kwestie te wydają się kluczowe dla zrozumienia głównej bohaterki gry – Mai Boroditch. Ta Amerykanka polskiego pochodzenia przybywa w odpowiedzi na niepokojące sny o puszczy, które nawiedzają ją od dłuższego czasu, do Białowieży, gdzie będzie musiała się zmierzyć z przeszłością swojej rodziny oraz swoim przeznaczeniem. Wraz z rozwojem fabuły okazuje się, że Maia jest potomkinią

wilkołaków i sama w sobie odkrywa właściwą im tożsamość. Od gracza zależy to, w jaki sposób ją wykorzysta – czy jako jedna z Garou będzie agresywnie walczyć o ochronę puszczy, czy raczej, dopuszczając do głosu swą „ludzka” stronę świadomości, zdecyduje się działać bardziej pojednawczo i na przykład wykorzysta doświadczenie aktywistyczne.

Niezależnie od podjętych wyborów Maia pozostaje przez całą rozgrywkę podmiotem hybrydycznym – zawieszona między różnymi porządkami rzeczywistości, jednocześnie lawiruje pomiędzy swymi tożsamościami. Czyni to z wprawą, niejako przyzwyczajona do ukrywania – przynajmniej częściowo – swojej wrażliwości oraz indywidualności. Jest ona – wzorem bohaterów, którymi szczególnie interesują się twórcy postkolonialni – społecznie wykluczona, i to wykluczona podwójnie. Z jednej strony jej „inność”, odmienność od otoczenia społeczno-kulturowego determinuje pochodzenie. Maia jest imigrantką – sny o Białowieży nieustannie przypominają jej o polskich korzeniach czy też, ujmując rzecz nieco bardziej metaforycznie, o efemerycznym pierwiastku polskości, którego nie sposób wyrugować. Przybywając do kraju, bohaterka czuje się jednak zagubiona. Nie zna języka<sup>42</sup>, ma problem ze zrozumieniem rodzimej mentalności, przytłaczają ją różnice kulturowe. Z drugiej strony Maię wyklucza jej przynależność „ontologiczna”. Im bardziej odkrywa w sobie wilkołaczą naturę, tym mniej umiejętnie komunikuje się z otoczeniem, a zwłaszcza z przyjaciółką, która towarzyszy jej w Białowieży. Między nią a innymi pogłębia się przepaść i choć znajduje pewne zrozumienie u pozostałych Garou, to jednak czuje się wyobcowana; jej samoświadomość dopiero się kształtuje – tożsamość podmiotu hybrydycznego okazuje się wyjątkowo krucha.

Tożsamość tę spaja przestrzeń, w której bohaterka funkcjonuje. Niefikcyjnalny leśny grajobraz został sugestywnie opisany za pomocą struktur tekstowych oraz zwizualizowany intensywnymi grafikami, łączącymi cechy stylu ekspresjonistycznego i pop-artu. Bohaterka odwiedza Puszcze Białowieską w newralgicznym momencie, kiedy trwają protesty aktywistów przeciwko wycince drzew i gdy dochodzi do regularnych konfrontacji między nimi a pracownikami zatrudnionymi do wyrębu. Maia reaguje na tę sytuację niejako dwiema stronami swojej osobowości: ludzką oraz nie-ludzką. Podstawowym elementem mechaniki gry jest wspomniany wskaźnik wściekłości (*rage*). W zależności od tego, jakie decyzje podejmie użytkownik, zwiększa się on albo zmniejsza, co z kolei prowadzi do tego, że w przyszłości pewne opcje lub działania mogą być dostępne bądź nie. Maia może zareagować na zdarzenia, których jest świadkiem, czynnym sprzeciwem, nieneutralnym, a nawet agresywnym działaniem, gestami, które burzą zastany porządek społeczny, a zatem również kontestują ideologię – w ten sposób odkrywa wilkołaczą część swojej osobowości, zaś wskaźnik wściekłości wzrasta. Bohaterka może jednak również powstrzymać gniew – zdecydować się na działanie metodyczne, zgodne z przyjętymi normami społecznymi i prawnymi, a w domyśle: stanąć po „racjonalnej” stronie i dowartościować (pojmowany bardzo dosłownie) pierwiastek ludzki. Niezależnie od tego, na jaki schemat działań w określonych sytuacjach zdecyduje się użytkownik, jego wybory będą istotnie wpływały zarówno na konstytuującą się osobowość bohaterki, jak i na przestrzeń leśną (wycinka może szybko postępować bądź też zatrzymać się na jakiś czas).

Warto na tę zależność spojrzeć także z innej strony. To, co dzieje się z puszcza, znacząco wpływa na Maię – las nie tylko „wymaga” od niej podjęcia decyzji, ale także „odkrywa” ją jako Garou<sup>43</sup>. To właśnie w puszczy po raz pierwszy przemienia się ona w wilkołaka i to tam następuje rytuał przejścia – bohaterka zostaje poddana próbom przez inne wilkołaki i zmuszona do odnalezienia swojego miejsca wśród nich. Leśny grajobraz jest zatem przestrzenią, która sankcjonuje „inność”, przyzywa hybrydyczne podmioty do siebie i w pełni je akceptuje. Homi K. Bhabha wskazywał, że hybrydyczny Inny jest jednocześnie obiektem pożądania i drwiny; pragnienie bycia Innym jest nieustannie konfrontowane z pogardą dla niego<sup>44</sup>. Taki stosunek do obcości rzeczywiście występuje poza granicami puszczy, jednak na jej terytorium „inność” zostaje dowartościowana jako to, co właściwe.

Bohaterka odkrywa więc w lesie swoją podmiotowość, kształtuje ją na nowo bez dotychczasowych ograniczeń. Odzyskanie własnego „ja” wymaga działania fizycznego – wkroczenia do puszczy, a także poznania jej i zrozumienia. Początkowo Maia chce zwiedzić las i jego charakterystyczne przestrzenie (pomiędzy kolejnymi aktami rozgrywki użytkownik wybiera, do której lokacji wokół Białowięży się uda), aby dowiedzieć się czegoś o sobie i swojej przeszłości. Można to nazwać rodzajem epistemicznej kolonizacji leśnego grajobrazu – alochton wkracza na obce terytorium po to, by odkryć jego tajemnice, przejrzeć na wskroś, w pełni pojąć. Bohaterka próbuje najpierw zawłaszczyć przestrzeń, ale z czasem zaczyna z nią współ-być, z obcego staje się tubylcem. Okazuje się jednak, że tubylec musi porzucić swoje kulturowe, społeczne oraz ideowe przyzwyczajenia, a nawet – dosłownie – porzucić własną skórę. Maia jest w stanie w pełni pojąć las dopiero w wilkołaczym wcieleniu.

Taki sposób przedstawiania hybrydycznego Innego jest znamieny i niezwykle oryginalny w obszarze gier cyfrowych. Mukherjee, pisząc o podmiotach hybrydycznych w przestrzeni interaktywnej, zauważał, że są one najczęściej ujmowane z perspektywy imperialnego kolonizatora, a zatem negatywnie – jako byty budzące odrazę, nieracjonalne i niebezpieczne, będące zagrożeniem, które należy wyeliminować. Jako przykład takiego sposobu ukazywania postaci podawał między innymi *Wiedźmina*. Geralt walczy z podmiotami nie-ludzkimi, łączącymi w sobie cechy różnych organizmów, w których jednak pierwiastek ludzki jest silnie obecny (choćby strzygi czy upiory), i unicestwia je, tylko okazjonalnie dając Innemu dość do głosu<sup>45</sup>. Tymczasem w grze *Werewolf...* Inni nieustannie przemawiają własnym głosem – nie tylko są samoświadomi i pewni swoich możliwości, ale też zdeterminowani i niepozbawieni silnego kompasu moralnego. Kultuwują wewnętrzne tradycje, realizują powzięte cele, myślą i działają wspólnotowo, jako że mają silne poczucie przynależności.

Maia staje się zatem częścią unikatowej społeczności, szczególnej diaspory. Zanim jednak do tego dojdzie, musi dokonać przemieszczenia nie tylko fizycznego (przylatuje z USA do Polski), ale również metaforycznego. Mamy tutaj do czynienia z kulturowym przemieszczeniem implikującym zmianę tożsamości<sup>46</sup>. Doświadczenie leśnego grajobrazu umożliwia akces do zupełnie nowej kultury, kładzie podwaliny pod budowę wyjątkowej tożsamości i pozwala wejść do diaspory. Tomasz Dobrogoszcz zauważa, że *ostoją diaspory jest opór migracyjnej społeczności zarówno wobec skutków przygodności jej pozycji w obcym środowisku, jak i niewspółmierności otaczającej ją obcości*<sup>47</sup>. W przypadku wilkołaków wytworzenie

swojej rutyny, specyficznej kultury i metod działania służy nie tyle temu, aby uprawomocnić funkcjonowanie w leśnej przestrzeni, ile zjednoczeniu się i pozostaniu silnymi właśnie wobec ludzkiej obcości. Garou łączą się, aby usankcjonować swoją tożsamość aktywnością, która – wbrew stereotypom zakorzenionym w kulturze – jest kulturo- i sensotwórcza. Chroniąc naturę przed degradującym wpływem człowieka, wyrażają swoje „ja”. Czyni to także Maia, która dołącza do walki o ochronę puszczy, wybierając indywidualną strategię działania. Jednak niezależnie od wyborów podjętych przez gracza bohaterka zmienia się z alochtona w autochtona, z kolonizatora w tubylca, staje się członkinią nowej społeczności walczącej o zachowanie tego, co naturalne. Taki sposób ukazywania leśnego grajobrazu jest na polu polskich gier wideo zupełnie bezprecedensowy. Las okazuje się nie tylko pełnoprawnym protagonistą, wyznaczającym rytm i dramaturgię narracji, ale również przestrzenią ekspresji tożsamościowej.

## Podsumowanie

Leśne grajobrazy – w całej swej złożoności wizualnej i gameplayowej – są szczególnie chętnie eksploatowane przez twórców polskich gier wideo. Wiąże się to oczywiście z istotnymi uwarunkowaniami technologicznymi i budżetowymi (renderowanie przestrzeni leśnych, z powtarzającymi się obiektami i detalami, ograniczoną różnorodnością tekstur oraz często brakiem dynamicznych modeli postaci, jest łatwiejsze niż na przykład generowanie dużych aglomeracji miejskich<sup>48</sup>), ale bez wątplenia las jest w polskich grach nośnikiem szczególnych znaczeń narracyjnych, epistemicznych i kulturowych. Dzięki zaprezentowanemu w niniejszym szkicu spojrzeniu na leśne lokacje z perspektywy studiów postkolonialnych udało się rozpoznać skomplikowane, często niejednoznaczne relacje między fabułą oraz gameplayem. Przyjęta optyka pozwoliła odsłonić zależności między kształtem i charakterem przestrzeni a przynależnością genologiczną gry. Okazało się, że „samostające się”, dysponujące swoistą inteligencją, dynamiczne i zmienne, a zarazem niemożliwe do odtworzenia i zmapowania przez użytkownika leśne grajobrazy dominują w grach, których celem jest przetrwanie awatara we wrogim środowisku; natomiast kompleksy naturalne pozornie łatwe do zeksplorowania i „przyjazne” w sensie doświadczenia sprzyjają implementacji gameplaya opartego na logicznym myśleniu i dowartościowującego indywidualne wybory gracza.

Uwzględnienie rozpoznań z obszaru studiów postkolonialnych umożliwiło wychwycenie powtarzających się tendencji w kształtowaniu manifestujących się na poziomie gameplaya relacji między przestrzenią i postacią. Bardzo często – w sposób świadomy bądź nieświadomy – twórcy gier powielają wzorce kolonialne (obcy funkcjonuje jako symbol tego, co „dzikie”, podczas gdy kolonizator uosabia to, co „cywilizowane”; przestrzenie niezaanektowane jeszcze przez „zachodniego” człowieka wymagają kolonizacji, nawet jeśli są już zamieszkałe). Rzadziej spogląda się na nie krytycznie. Tymczasem okazuje się, że redefinicje takich wzorców – przeciwstawienie się wiodącemu paradygmatowi myślenia o podróżowaniu po nieznanym przestrzeni – pozwalają wytworzyć oryginalne, zaskakujące (także na poziomie mechanik rozgrywki) narracje interaktywne, takie jak *Zaginięcie Ethana Cartera* oraz *Werewolf...*



Przeprowadzone analizy dowodzą, że leśne grajobrazy w polskich grach wideo są kształtowane z dużą świadomością ekologiczną, a proponowane narracje świadczą o ekokrytycznych ambicjach ich twórców. Zagadnienie potencjału ekokrytycznego gier, w których dominują przestrzenie naturalne, wykracza poza ramy niniejszego szkicu, ale z pewnością jest warte zbadania i dalszego namysłu. W tym kontekście należałoby wziąć pod uwagę również gry wysokobudżetowe, choćby *Chernobylite* (prod. The Farm 51, 2021) czy te z serii *Wiedźmin*.

<sup>1</sup> J. Baudrillard, *Zły duch obrazu*, tłum. J. Niedzielska, „Film na Świecie” 2000, nr 401, s. 41.

<sup>2</sup> Zob. M. Augé, *Nie-miejsca. Wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*, tłum. R. Chymkowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2012.

<sup>3</sup> Zazwyczaj są to przestrzenie całkowicie fikcjonalne (choć pozostają w zależnościach kulturowych, społecznych i politycznych z *realis*), ale zdarza się także, że twórcy gier wideo transformują przestrzenie niefikcjonalne (np. Wrocław w grze *Magritte*, prod. Marcin M. Drews, 2007; Puszcza Białowieska w grze *Werewolf: The Apocalypse – Heart of the Forest*, prod. Different Tales, 2020).

<sup>4</sup> Zob. M. Fuller, H. Jenkins, *Nintendo and New World Travel Writing: A Dialogue*, w: *CyberSociety: Computer-Mediated Communication and Community*, red. S. G. Jones, SAGE Publications, Los Angeles 1995, s. 57-72.

<sup>5</sup> S. Magnet, *Playing at Colonization: Interpreting Imaginary Landscapes in the Video Game “Tropico”*, „Journal of Communication Inquiry” 2006, t. 30, nr 2, s. 142.

<sup>6</sup> Zob. S. Mukherjee, *Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back*, Palgrave Macmillan, Cham 2018.

<sup>7</sup> Zob. T. Z. Majkowski, *Języki gropowieści. Studia o różnorodności gier cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2019.

<sup>8</sup> Neologizm „grajobraz” jest propozycją translologiczną Tomasza Z. Majkowskiego (tenże, dz. cyt., s. 235), który w ten sposób tłumaczy anglojęzyczne sformułowanie *gamespace*. W tytule niniejszego szkicu świadomie odnoszę się do jednego z rozdziałów książki Majkowskiego (*Kolonizacja cyfrowych światów*), choć interesują mnie odmienne konteksty, niezwiązane z opisywaną przez autora kartografią przestrzeni wirtualnych. Źródeł terminu *gamespace* należy poszukiwać w erze przedcyfrowej, w dyskursie odnoszącym się do gier tradycyjnych. Daniel Tetteroo, Denis Reidsma, Betsy van Dijk i Anton Nijholt opisują grajobrazy gier

dziecięcych w odniesieniu do zakresu możliwości działania gracza w przestrzeni. Na tej podstawie wyróżniają trzy typy grajobrazów: w pełni zewnętrzne (*fully external*), czyli takie, w których przestrzeń jest tylko kontekstem dla rozgrywki i nie stanowi jej immanentnej części w tym sensie, że w każdym momencie może być zamieniona na inną przestrzeń; częściowo zawarte (*partially contained*) – pewne elementy rozgrywki zawierają się w konkretnej przestrzeni czy też określona przestrzeń jest niezbędna dla niektórych form gry i gameplaya (np. aby istniała możliwość wspinania, w przestrzeni muszą znajdować się wzniesienia, są więc one konieczne dla określonego elementu gry, ale nie determinują jej całej); w pełni zawarte (*fully contained*) – przebieg gry jest uzależniony od określonego kształtu przestrzeni, a sama gra nie może się odbywać poza nią. Zob. D. Tetteroo, D. Reidsma, B. van Dijk, A. Nijholt, *Yellow Is Mine!: Designing Interactive Playgrounds Based on Traditional Children’s Play*, w: *Intelligent Technologies for Interactive Entertainment*, red. A. Camurri, C. Costa, Springer, London 2012, s. 129-138.

<sup>9</sup> J. Kücklich, *Seki: Ruledness and the Logical Structure of Game Space*, w: *Logic and Structure of the Computer Game*, red. S. Günzel, M. Liebe, D. Mersch, Potsdam University Press, Potsdam 2010, s. 48-49.

<sup>10</sup> Mowa tutaj zwłaszcza o grach typu *walking simulator*, które charakteryzują w dalszej części artykułu.

<sup>11</sup> Generowanie proceduralne polega na automatycznym tworzeniu przez algorytmy komputerowe elementów świata gry. Wskutek tego zabiegu przestrzeń każdorazowo zmienia się, przez co sprawia wrażenie niepowtarzalnej.

<sup>12</sup> Nt. kategorii różnicy w dyskursie postkolonialnym zob. W. Bolecki, *Mysli różne o postkolonializmie. Wstęp do tekstów nie napisanych*, „Teksty Drugie” 2007, nr 4, s. 8.

<sup>13</sup> Zob. np. filmowe dramaty interaktywne studia Supermassive Games: *Until Dawn* (2015)

- i *The Quarry* (2022), w których las jest traktowany przedmiotowo – swoiście domyka symulowane środowisko (bohaterowie nie mogą przekroczyć granicy lasu ze względu na jego gęstość), a także jest zawłaszczony przez monstra, przed którymi uciekają protagoniści. Podobną funkcję – przestrzeni egzystencji dla różnego rodzaju potworów i bytów budzących abominację – tereny leśne pełnią m.in. w grze *Alan Wake* (prod. Remedy Entertainment, 2010).
- <sup>14</sup> D. Tetteroo i in., dz. cyt., s. 132.
- <sup>15</sup> B. Latour, *Polityka natury*, tłum. A. Czarnacka, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2009, s. 102.
- <sup>16</sup> Już w latach 50. XX w., kiedy refleksja nad filmowymi adaptacjami literatury dopiero się rodziła, Wojciech Wierzewski zaproponował ich podział na dwie kategorie: wierne, tj. ograniczające się do ilustrowania pierwowzoru, oraz swobodne, czyli takie, które znacznie modyfikują oryginał i stanowią stylistyczną wariację na jego temat. Zob. *Słownik pojęć filmowych. T. 10*, red. A. Helman, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 1998, s. 24.
- <sup>17</sup> Zob. m.in. *Martwe zło* (*The Evil Dead*, reż. Sam Raimi, 1981), *Rytuał* (*The Ritual*, reż. David Bruckner, 2017) czy polską produkcję *W lesie dziś nie zaśnie nikt* (reż. Bartosz M. Kowalski, 2020).
- <sup>18</sup> Wątek polskiej historii pojawia się również w grze *Darkwood*. Znamienne w tym kontekście jest to, że tyrańska puszcza rozrasta się na pograniczu Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej i Związku Radzieckiego. Las staje się tutaj czytelną metaforą hegemonicznych rządów.
- <sup>19</sup> Jest to doświadczenie paradoksalne, gdyż to, co rzeczywiste, zostaje za pośrednictwem technologicznie, a więc choć kształtuje pozory bezpośredniości doświadczenia, nie jest w istocie dostępne bezpośrednio.
- <sup>20</sup> Takie symulatory są niezwykle popularne w Europie Zachodniej (zwłaszcza w Niemczech). W Polsce działa spółka PlayWay, która specjalizuje się w wydawaniu symulatorów obsługi i naprawy maszyn (zob. np. *Train Mechanic Simulator 2017*, prod. Bit Golem, 2017; *Car Mechanic Simulator 2018*, prod. Red Dot Games, 2017).
- <sup>21</sup> Nazwa pochodzi od serii gier *The Sims* (prod. Maxis, The Sims Studio, 2000-2022), których ogromna popularność przyczyniła się do rozwoju podgatunku i realizacji mniej lub bardziej udanych „inkarnacji” simów.
- <sup>22</sup> Jest to kategoria religijno-filozoficzna zaadaptowana na potrzeby dyskursu groźnawczego przez Espena Aarsetha. Autor określa tym mianem satysfakcję, którą odczuwa gracz, pokonując kolejne przeszkody i realizując cele gry podczas gameplaya. Zob. E. Aarseth, *Aporia and Epiphany in “Doom” and “The Speaking Clock”: The Temporality of Ergodic Art*, w: *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, red. M. L. Ryan, Indiana University Press, Bloomington – Indianapolis 1999, s. 37.
- <sup>23</sup> Przemoc kultur dominujących wobec ludności rdzennej jest jednym z podstawowych zagadnień rozważanych w ramach studiów postkolonialnych – jako taka wykracza poza zdarzenia historyczne, staje się w dyskursie postkolonialnym problemem na wskroś uniwersalnym. Zob. K. Loska, *Postkolonialna Europa. Etnoobrazy współczesnego kina*, Universitas, Kraków 2016, s. 35.
- <sup>24</sup> Kolonizację rozumiem tutaj bardzo dosłownie, za Edwardem Saidem, jako akt osiedlenia się na odległym, obcym terytorium. Zob. E. W. Said, *Kultura i imperializm*, tłum. M. Wyrwas-Wiśniewska, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2009, s. 5.
- <sup>25</sup> T. Z. Majkowski, dz. cyt., s. 239-246.
- <sup>26</sup> Tamże, s. 239.
- <sup>27</sup> Edward Said charakteryzował imperializm jako *myślenie o ziemi, osiedlanie się na niej, a wreszcie władanie ziemią, której się nie posiada, która jest odległa, na której żyją inni i która jest przez nich posiadana* (E. W. Said, dz. cyt., s. 5).
- <sup>28</sup> M. Kagen, *Walking Simulators, #GamerGate, and the Gender of Wandering*, w: *The Year's Work in Nerds, Wonks, and Neocons*, red. J. P. Eburne, B. Schreier, Indiana University Press, Bloomington 2017, s. 289.
- <sup>29</sup> Za produkcję gry odpowiadał m.in. Adrian Chmielarz, jeden z najbardziej rozpoznawalnych polskich projektantów gier wideo. Podziękowania dla Chmielarza, a także dla innych twórców *Zaginięcia Ethana Cartera*, pojawiają się w napisach końcowych innego symulatora chodzenia, kończącego z rozwiązań zaproponowanych w *Zaginięciu... – Somy* (2015), zrealizowanej przez szwedzkie studio Frictional Games, co świadczy o szerokim zasięgu omawianej gry.
- <sup>30</sup> Sytuacja, w której postać gracza zostaje ukryta w przestrzeni pozakadrowej, jest zupełnie naturalna dla gier typu *first person perspective*, jednak w tym przypadku ma ona znaczenie fabularne, które opisuje w dalszej części tekstu.
- <sup>31</sup> Yves Egels oraz Michael Kasser definiują fotografię jako *technikę pomiarów*

- umożliwiająca kreowanie trójwymiarowej przestrzeni za pośrednictwem dwuwymiarowych fotografii (Y. Egels, M. Kasser, *Digital Photography*, Routledge, London – New York 2002, s. 2).
- <sup>32</sup> Więcej nt. inscenizacji w fotorealistycznych przestrzeniach gier wideo zob. J. Pigulak, *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*, Universitas, Kraków 2022.
- <sup>33</sup> Informacje nt. kluczowego dla studiów postkolonialnych zagadnienia tożsamości pogranicza można odnaleźć m.in. w książce *Post-Colonial Studies: The Key Concepts* autorstwa Billa Ashcrofta, Garetha Griffithsa i Helen Tiffin (Routledge, London – New York 2000).
- <sup>34</sup> Chociaż perspektywa pierwszoosobowa zasadniczo wyklucza obiektywizm, to w przypadku tej gry wykorzystano interesujący zabieg formalny. Paul Prospero nie jest widoczny w kadrze, ale użytkownik nieustannie słyszy jego głos, który z offu komentuje zdarzenia w świecie diegetycznym. Swoiste odseparowanie źródła dźwięku od reprezentacji wizualnej w świecie gry sprawia wrażenie, jakby spoza kadru przemawiała nie tyle postać, ile zobiektywizowany narrator. W *Zaginięciu Ethana Cartera* płynna jest zatem granica nie tylko między tym, co realne i wirtualne, ale także tym, co subiektywne i obiektywne.
- <sup>35</sup> Więcej nt. koncepcji podległości podmiotu hybrydycznego w grach wideo zob. S. Mukherjee, *Playing the Hybrid Subject: The Slave and the Subaltern in Videogames*, w: tegoż, dz. cyt., s. 53-74.
- <sup>36</sup> Zob. np. *Observer: System Redux* (prod. Bloober Team, 2020), *Superhot* (prod. Superhot Team, 2016).
- <sup>37</sup> E. Domańska, *Badania postkolonialne*, w: L. Gandhi, *Teoria postkolonialna. Wprowadzenie krytyczne*, tłum. J. Serwański, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 2008, s. 159.
- <sup>38</sup> Mowa tutaj o Arturze Ganszyńcu (*story designer*) oraz Jacku Brzezińskim (*lead manager*).
- <sup>39</sup> Transformację rozumiem za Dudleyem Andrewem jako zabieg polegający na zachowaniu najważniejszych elementów narracji danego tekstu przy jednoczesnym dostosowaniu go do specyfiki medium, w przestrzeni którego tekst jest adaptowany. Zob. D. Andrew, *Concepts in Film Theory*, Oxford University Press, New York 1984, s. 9.
- <sup>40</sup> Ograniczono niektóre statystyki i umiejętności postaci. Ponadto gra operuje figurą awatara zamkniętego – pewne cechy charakteru oraz przeszłość i pochodzenie bohaterki są z góry określone. Natomiast w przypadku klasycznej rozgrywki *Wilkołaka...* gracze dowolnie kształtują swoją postać. Rezygnacja z możliwości tworzenia własnego bohatera została podyktowana przyjętą formułą gatunkową oraz specyfiką fabuły, dla której istotne jest odslanianie skomplikowanej przeszłości Mai w toku rozgrywki i która pozostaje ściśle związana z historią Białowieży.
- <sup>41</sup> Zniuansowano i zracjonalizowano zatem motywacje wilkołaków – w oryginalnym tekście Garou bronią Ziemię przed mitycznym złem, podczas gdy w *Werewolf...* ochraniają środowisko naturalne, w którym funkcjonują. Zmiana kontekstu fabularnego uniwersalizuje historię, czyni ją aktualną oraz wpisuje ją we współczesne dyskursy ekokrytyczne.
- <sup>42</sup> Przy okazji należy zauważyć, że gra została wydana wyłącznie w języku angielskim, podobnie jak poprzednia gra tekstowa studia *Different Tales – Wanderlust: Travel Stories* (2019).
- <sup>43</sup> Puszcza Białowieska jest poddawana daleko idącej antropomorfizacji. Przyzywa ona Maię do siebie w snach, komunikuje się z nią, kiedy dziewczyna pojawia się w okolicy. W przeciwieństwie do *Darkwood*, gdzie las pełnił funkcję antagonisty, puszcza w *Werewolf...* przyjmuje raczej funkcję narratora. To w tej właśnie przestrzeni wyjaśniają się kolejne zawiłości fabularne, a gracz otrzymuje coraz pełniejszy obraz rzeczywistości; w końcu las sankcjonuje zdarzenia, potwierdza ich nieodwracalność.
- <sup>44</sup> S. Mukherjee, dz. cyt., s. 59.
- <sup>45</sup> Tamże, s. 55.
- <sup>46</sup> Refleksję nt. relacji między geograficznym i kulturowym przemieszczeniem rdzennych mieszkańców określonych terenów a transformacjami w zakresie ich tożsamości podejmuje Leela Gandhi (tamże, dz. cyt., s. 118).
- <sup>47</sup> T. Dobrogoszcz, *Przeciw stereotypom: mimikra a hybrydyczność. Współczesna proza polska na tropie tożsamości polskich migrantów w Wielkiej Brytanii*, „Teksty Drugie” 2016, nr 3, s. 42.
- <sup>48</sup> W tym kontekście znamieny jest przykład studia CD Projekt RED – z wykorzystaniem dokładnie tego samego silnika produkcyjnego twórcom udało się wiarygodnie wygenerować rozległy świat *Wiedźmina*, składający się z wielu słabo zaludnionych obszarów naturalnych i wiejskich, podczas gdy kreacja gęsto zaludnionej, futurystycznej metropolii w grze *Cyberpunk 2077* (2020) okazała się nieudana (nie osiągnięto iluzji tętniącego życiem, dynamicznego miasta).

**Joanna Pigulak**

Adiunkt w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Współtwórczyni studiów groźnawczych na UAM. Autorka monografii *Gra w film. Ź zagadnień relacji między filmem i grami wideo* (2022). Edukatorka filmowa i popularyzatorka wiedzy o grach cyfrowych.

## Bibliografia

- Aarseth, E.** (1999). Aporia and Epiphany in “Doom” and “The Speaking Clock”: The Temporality of Ergodic Art. W: M. L. Ryan (red.), *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory* (ss. 31–41). Bloomington – Indianapolis: Indiana University Press.
- Andrew, D.** (1984). *Concepts in Film Theory*. New York: Oxford University Press.
- Dobrogoszcz, T.** (2016). Przeciw stereotypom: mimikra a hybrydyczność. Współczesna proza polska na tropie tożsamości polskich migrantów w Wielkiej Brytanii. *Teksty Drugie*, (4), ss. 42–59.
- Domańska, E.** (2008). Badania postkolonialne. W: L. Gandhi, *Teoria postkolonialna. Wprowadzenie krytyczne* (tłum. J. Serwański, ss. 157–163). Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.
- Egels, Y., Kasser, M.** (2002). *Digital Photogrammetry*. London – New York: Routledge.
- Helman, A.** (red.) (1998). *Słownik pojęć filmowych. T. 10*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Kagen, M.** (2017). Walking Simulators, #GamerGate, and the Gender of Wandering. W: J. P. Eburne, B. Schreier (red.), *The Year’s Work in Nerds, Wonks, and Neocons* (ss. 275–300). Bloomington: Indiana University Press.
- Kücklich, J.** (2010). Seki: Ruledness and the Logical Structure of Game Space. W: S. Günzel, M. Liebe, D. Mersch (red.), *Logic and Structure of the Computer Game* (ss. 36–56). Potsdam: Potsdam University Press.
- Latour, B.** (2009). *Polityka natury* (tłum. A. Czarnacka). Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej.
- Loska, K.** (2016). *Postkolonialna Europa. Etnoobrazy współczesnego kina*. Kraków: Universitas.
- Magnet, S.** (2006). Playing at Colonization: Interpreting Imaginary Landscapes in the Video Game “Tropico”. *Journal of Communication Inquiry*, 30 (2), ss. 142–162.
- Majkowski, T. Z.** (2019). *Źęzyki groźnowieści. Studia o różnorodności gier cyfrowych*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Mukherjee, S.** (2018). *Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Said, E. W.** (2009). *Kultura i imperializm* (tłum. M. Wyrwas-Wisniewska). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Tetteroo, D., Reidsma, D., Van Dijk, B., Nijholt, A.** (2012). Yellow Is Mine!: Designing Interactive Playgrounds Based on Traditional Children’s Play. W: A. Camurri, C. Costa (red.), *Intelligent Technologies for Interactive Entertainment* (ss. 129–138). London: Springer.

**Keywords:**

digital games;  
Polish video games;  
gamespace;  
forest;  
postcolonialism

**Abstract**

Joanna Pigulak

**Colonization of the Forest Gamespace: An Essay about Forests in Polish Video Games from the Perspective of Postcolonial Studies**

The article presents an analysis of forest gamespaces in selected Polish video games. Referring to research in the field of postcolonial studies, the author shows how colonial patterns are preserved or deconstructed in designing the relationship between the player's avatar and forest spaces. She examines relationships between characters and forest gamespaces in contexts such as colonization (Edward Said, Tomasz Z. Majkowski, Shoshana Magnet), hybrid identity (Souvik Mukherjee), and diaspora (Homi K. Bhabha, Krzysztof Loska). Very often, game creators – consciously or unconsciously – replicate colonial patterns by depicting the relationship between space and figures. Despite this, some Polish video games challenge this paradigm by deconstructing it in both their narrative and gameplay mechanics. Two examples of such games are *Zaginiecie Ethana Cartera* [*The Vanishing of Ethan Carter*] (2014) and *Werewolf: The Apocalypse – Heart of the Forest* (2020).



*Medium*, prod. Bloober Team (2021)



*Green Hell*, prod. Creepy Jar (2019)