

Być Jak Lee Everett – zjawisko autodeprywacji sprawczości na przykładzie *The Walking Dead* i *Red Dead Redemption II*

DOI: 10.14746/fp.2026.43.10

Artykuł udostępniono w otwartym dostępie
na warunkach licencji CC BY-NC-ND 4.0.

Michał Mydla

ORCID: 0009-0005-7747-7119

Od dłuższego czasu można zauważyć duże zainteresowanie antybohaterami w mediach. Antybohaterowie to postacie uzewnętrzniające zarówno cechy czarnych charakterów, jak i klasycznych bohaterów. Choć ich działania są często nieetyczne, antybohaterowie potrafią również zachować się właściwie i szlachetnie. Moralnie ambiwalentni protagoniści nierzadko występują w popularnych serialach i filmach (*Rodzina Soprano*, *Drive*, *Gra o tron*), jak i w grach cyfrowych (*Wiedźnim 3*, *The Last of Us*, *GTA IV*). Wielu badaczy (m.in. Margrethe Bruun Vaage, Carl Plantinga, Malcolm Turvey) podjęło próbę znalezienia odpowiedzi na pytanie, co sprawia, że sylwetka niejednoznacznego moralnie bohatera wydaje się tak atrakcyjna dla odbiorcy rozrywki masowej.

Choć antybohaterskie postaci można znaleźć również w grach cyfrowych, wciąż mało poświęca im się uwagi w badaniach groźnawczych. Rola moralnie niejednoznacznych postaci w grach jest równie ważna, co w innych mediach, szczególnie jeśli poruszamy problem identyfikacji czy przywiązania do postaci w grach. Mimo że w tym tekście nie zamierzam skupić się wyłącznie na reprezentacji antybohaterów w rozrywce cyfrowej, będą oni ważną częścią tej dyskusji.

W niniejszej pracy chciałbym opisać fenomen nazwany przeze mnie autodeprywacją sprawczości osób grających. Dotyczy on sytuacji, w której osoba grająca przypisuje większą

autonomię kontrolowanej przez siebie postaci gracza w grze, jednocześnie mając bezpośredni wpływ na zachowanie i charakter kontrolowanego awatara. Sytuację tę bardzo dobrze ilustrują przykłady wielu oddanych fanów postaci gracza Lee Everetta z gry *The Walking Dead* oraz Arthura Morgana z *Red Dead Redemption II*. W Internecie, na forach, platformach społecznościowych oraz portalach poświęconych grom cyfrowym wspomniane wyżej postacie są wymieniane jako jedni z najbardziej prominentnych bohaterów w historii gier cyfrowych.

Lee Everett i Arthur Morgan cenieni są nie tylko za to, w jaki sposób zostali napisani, zaprojektowani i zagrani. Oba awatary zawdzięczają swoją popularność swoim charakterom. Mimo iż Lee i Arthur dopuścili się wielu niemoralnych czynów, wśród opinii graczy na ich temat przeważają te pozytywne. Fani Lee często doceniają jego cierpliwość oraz opiekuńczość, z kolei Arthur chwalony jest za zdolność do autorefleksji i wysokie poczucie honoru. Choć postrzeganie obu tych antybohaterów przez większą część społeczności graczy jako przesadnie dobrych jest interesującym zjawiskiem, chciałbym zwrócić uwagę na inną kwestię. W obu przypadkach, Lee i Arthur nie muszą uzewnętrzniać żadnych pozytywnych cech. Bohater *The Walking Dead* może być nieuprzejmym egoistą, a Arthur z kolei może być bezwzględnym gangsterem. Biorąc pod uwagę, że to od samej osoby grającej zależy, w jaki sposób zachowają się wymienieni bohaterowie, nasuwa się pytanie: dlaczego wielu z nas, graczy, łatwo przypisuje własne wybory sterowanym przez nas awatarom?

Na to pytanie spróbuję odpowiedzieć, posiłkując się groźnymi teoriami, takimi jak rozróżnienie pomiędzy awatarem a postacią gracza zaproponowane przez Rune Klevjera. W pełni zależny od nas awatar nie sprawi, że będziemy skłonni zapomnieć o naszej sprawczości. Z kolei posiadająca namiastkę autonomii postać gracza może sprawiać wrażenie, jakby mogła być niezależna od nas. Omówię także teorię postaci gracza jako fikcyjnego pełnomocnika gracza, która tłumaczy, kiedy działania naszego bohatera możemy uznać za swoje, a kiedy za jego własne. Następnie zamierzam zaproponować wyjaśnienie, dlaczego autodeprywacja sprawczości nie występuje w każdej grze, która opiera się na wyborach gracza, wskazując na rolę upodobniania gier wideo do filmów.

Definicja sprawczości (i jej autodeprywacji)

Zanim przejdę do omawiania właściwych zagadnień, chciałbym zdefiniować termin sprawczości. W książce *Videogames and Agency* Bettina Bódi słusznie zauważa, że próba zdefiniowania sprawczości w grach niesie za sobą ryzyko stworzenia mocno ograniczonego rozumienia tak obszerne i wieloznaczne pojęcia¹. Jednakże omówienie przeze mnie wszystkich aspektów sprawczości przyniosłoby efekt odwrotny od zamierzonego i zdecydowanie oddaliło od właściwego celu mojego artykułu. Z tego względu chciałbym nakreślić ramy, w jakich będę rozpatrywał pojęcie sprawczości. Przyjmijmy więc, na potrzeby tego tekstu, że sprawczość objawia się poprzez znaczące czyny gracza w danej grze. Są to czynności bądź wybory, które mają bezpośredni wpływ na przebieg gry, otoczenie czy los postaci w świecie gry. Sprawczości nie należy więc rozumieć tylko jako natychmiastowej reakcji gry na czyn gracza (interaktywność), ale także jako znaczący wpływ osoby grającej na fabułę czy świat przedstawiony danej gry wideo.

¹ Bettina Bódi, *Videogames and Agency* (London, New York: Routledge, 2022), 22, <https://doi.org/10.4324/9781003298786>.

Omówiwszy, w jaki sposób będę rozpatrywał pojęcie sprawczości, chciałbym jeszcze raz przytoczyć moją definicję jej autodeprywacji i pokazać, w jaki sposób do niej dochodzi. Autodeprywacją sprawczości nazywam zjawisko, w którym gracz przypisuje swojemu awatarowi większą autonomię i niezależność, niż owa postać faktycznie posiada.

Rozważmy następujący przykład:

- Gracz A w świecie gry X podejmuje decyzję, aby pomagać innym postaciom niezależnym. Wybiera on również na ogół opcje dialogowe, dzięki którym jego awatar odnosi się przyjaźnie wobec innych.
 - Relacja Gracza A wygląda następująco: „większość czasu jestem miły dla innych [postaci] i wszystkim staram się pomagać”.
 - Gracz A uznaje swoją sprawczość w grze i uznaje czyny kontrolowanego przez siebie awatara za swoje.
- W drugim przypadku Gracz B, grając w grę Y, podejmuje decyzje oraz wybory dialogowe w sposób podobny do Gracza A. Zatem awatar Gracza B dzięki jego wyborom zostaje ukształtowany jako sympatyczna i pomocna postać.
 - Relacja Gracza B wygląda jednak tak: „Lee jest bardzo pomocny i każdego jest w stanie wesprzeć”.
 - Zachodzi tu umniejszenie sprawczości [gracza] w świecie gry. Gracz B przypisuje swojemu awatarowi większą autonomię i niezależność.

To właśnie takie wypowiedzi na temat Arthura Morgana i Lee Everetta (jak w przykładzie nr 2) można znaleźć na internetowych forach, blogach czy w esejach wideo na platformie YouTube. Aby lepiej zrozumieć i wyjaśnić ów efekt, w pierwszej kolejności należy omówić, od czego zależy i jak się zmienia postrzeganie awatarów przez graczy.

Ja czy on? Postrzeganie awatara i postaci gracza

Samo postrzeganie awatara czy innych postaci w grze jako osobnego bytu nie jest niczym nowym ani zaskakującym. Istnieje wiele teorii, a także empirycznych badań, które skupiają się na sposobie, w jaki osoba grająca postrzega swojego awatara. Zasadniczo się uważa, że obraz awatara w oczach gracza nie jest stały i ciągle się zmienia w zależności od sytuacji. Oznacza to, że podczas gry osoba grająca może czasem określać czyny swojego awatara jako swoje własne, a o sterowanej postaci mówić „ja”. Innym razem gracz może się dystansować od swojego awatara i jego czynów, określając go jako „on”.

Powodów, dla których gracze tak często zmieniają postrzeganie swoich postaci i czynów w grze, jest wiele. W artykule *Me and Lee: Identification and the Play of Attraction in „The Walking Dead”* Nicholas Taylor i współautorzy sugerują, że na identyfikację gracza z awatarem (lub na jej brak)

mogą wpływać takie czynniki, jak zinternalizowane normy społeczne, zaznajomienie z medium czy cielesność gracza². W praktyce oznacza to, że gracz może projektować swoją moralność na awatara, aby usprawiedliwić podjęty wybór w grze. W innym przypadku osoba grająca wytłumaczy zachowanie swojego awatara, na przykład opisując je jako typowe dla bohatera gry wojennej, jeśli postać gracza będzie chciała rozwiązać każdy konflikt poprzez użycie broni.

Dopodobnych wniosków doszedł również Felix Schröter, opracowując różne modele doświadczania postaci w grach przez osoby grające (ang. *modes of experience*)³. Według Schrötera sposób, w jaki odbieramy postać w grze, w dużej mierze zależy od tego, jak będzie ona przedstawiona. Postać definiowana głównie przez swoje techniczne aspekty (użyteczność w grze, mechaniki i statystyki) będzie raczej postrzegana jako element gry. Z kolei postać uzewnętrzniająca swoje motywacje czy cechy charakteru będzie odbierana jako fikcyjny byt, będący częścią świata przedstawionego gry. Ostatecznie Schröter wskazuje, że to, jak w danym momencie postać będzie się zachowywać, ma decydujące znaczenie dla sposobu, w jaki odbierze ją gracz⁴. Gdy podczas rozgrywki gracz zobaczy strażników chodzących z miejsca w miejsce, uzna ich raczej za element gry; przeszkodę, którą należy pokonać. Z kolei awatar, który podczas przerywnika filmowego zrobi zdziwioną minę w reakcji na to, co zobaczył, będzie najpewniej odebrany jako fikcyjny byt.

Użyteczność i przynależność do świata przedstawionego gry zdają się równie ważne w przypadku rozgraniczenia pomiędzy awatarem a postacią gracza (ang. *Player-Character*), jakie proponuje Klevjer. Według badacza awatar to narzędzie będące w pełni zależne od gracza; wszystkie jego cele i motywacje są bezpośrednie nadane przez osobę grającą. Awatary zatem służą jako przedłużenie sprawczości i doświadczeń gracza. Postać gracza natomiast, choć ma pewne cechy wspólne z awatarem, posiada również namiastkę niezależności. Charakter, motywacje czy przekonania postaci gracza nie muszą więc być narzucone przez osobę nią sterującą⁵.

Teorię Klevjera doskonale ilustrują różnice pomiędzy głównymi bohaterami gier *Skyrim* oraz *Wiedźmin 3*. W pierwszym przypadku, grając w grę studia Bethesda, mamy do czynienia z awatarem. W *Skyrim* postać, którą przyjdzie nam kontrolować, możemy dowolnie wykreować; dla naszego awatara wybieramy imię, rasę, płeć i wygląd. Dodatkowo nasza postać w *Skyrim* nigdy nie wyrazi opinii ani nie zachowa się w sposób sprzeczny lub niezgodny z preferencjami lub decyzjami gracza.

Geralt z Rivii, bohater z gry *Wiedźmin 3*, to z kolei przykład klevjerowskiej postaci gracza; jego charakter czy motywacje są do pewnego stopnia predefiniowane i w zupełności niezależne od grającego. W pewnych sytuacjach Geralt skomentuje jakieś wydarzenie, element otoczenia czy pogodę bez ingerencji gracza. Niektóre z zachowań wiedźmina również nie będą podyktowane decyzją osoby grającej – znajdując się w pobliżu wrogich postaci, Geralt automatycznie wyciągnie swój miecz.

² Nicholas Taylor, Chris Kampe, Kristina Bell, „Me and Lee: Identification and the Play of Attraction in The Walking Dead”, *Game Studies* 1 (2015): 8, <https://gamestudies.org/1501/articles/taylor>.

³ Felix Schröter, „My Avatar and Me. Toward a Cognitive Theory of Video Game Characters”, w: *Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion*, red. Bernard Perron, Felix Schröter (Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2016), 38–39, <http://site.ebrary.com/id/11237687>.

⁴ Schröter, 41.

⁵ Rune Klevjer, *What Is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, Revised and commented edition (Bielefeld: transcript, 2022), 69–70, <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=3411591>.

Klevjerowskie rozróżnienie pomiędzy awatarem a postacią gracza wyjaśnia, dlaczego niektóre postacie w grach mogą wydawać się bardziej niezależne od innych. Należy podkreślić, że aby gracz był skłonny umniejszyć swoją sprawczość, musi najpierw uznać, że jego awatar jest dostatecznie samodzielny. Samodzielność należy tu rozumieć jako zachowania i czyny postaci, których nie można bezpośrednio przypisać osobie grającej. Na pytanie, jakie czyny awatara można przypisać samemu graczowi, a jakich nie, stara się odpowiedzieć teoria postaci gracza jako fikcyjnego pełnomocnika opracowana przez Logana Taylora i Matthew Carlsona.

Według tych badaczy, teoria postaci gracza jako fikcyjnego pełnomocnika wyjaśnia, dlaczego gracz mówi o czynach swojej postaci jak o własnych. Działanie fikcyjnego pełnomocnika wygląda następująco: przycisk X na padzie sprawia, że postać gracza strzela z broni. Nacisnąwszy przycisk X, gracz uprawnia swoją postać w grze, aby ta strzeliła z broni w jego imieniu w świecie gry. Zatem relacja osoby grającej, która brzmi „strzeliłem z broni”, jest zgodna z prawdą⁶.

Taylor i Carlson zwracają jednak uwagę na fakt, że choć postać gracza może działać w imieniu osoby grającej w fikcyjnym świecie gry, nie zawsze będzie tę osobę reprezentować. Gracz może bowiem być odpowiedzialny wyłącznie za czyny i decyzje, do których upoważnił swojego awatara. Zatem tracąc całkowitą kontrolę nad postacią w trakcie nieinteraktywnego przerywnika filmowego, osoba grająca nie odpowiada za czyny i decyzje swojego awatara⁷.

Warto zwrócić uwagę, że postać gracza może wciąż wykazywać przejawy niezależności, działając w imieniu swojego mocodawcy. Jeżeli gra zdawkowo opisze czynność bądź opcję dialogową do wyboru (np. „powiedz coś miłego” lub „bądź niemiły”), sposób, w jaki zostaną one zrealizowane, nie będzie zależał od nas. W przypadku *Red Dead Redemption II* mogę na przykład zdecydować, aby sterowany przeze mnie Arthur Morgan był dla kogoś miły, jednak ani sposób, w jaki okaże on swoją życzliwość, ani to, co powie, nie podlega mojej kontroli. Wybierając więc opcję „pozdrów”, mogę się spodziewać, że mój awatar automatycznie się z kimś przywita lub powie komuś wyszukany komplement. Gesty i zachowania tego rodzaju mogą z kolei pogłębić wrażenie autonomii mojej postaci.

Omówiłem już teorie groźnawcze, które tłumaczą efekt autodeprywacji sprawczości graczy. W kolejnej części tekstu zamierzam omówić stosowane przez twórców gier metody sprzyjające występowaniu wspomnianego zjawiska na przykładzie *The Walking Dead* oraz *Red Dead Redemption II*.

Gra jako filmowe doświadczenie

Gry cyfrowe od dawna korzystają z wielu narzędzi wypracowanych przez sztukę filmową. Jedną z najczęstszych form narracji w grach są właśnie przerywniki filmowe, przeważnie w formie oskryptowanych scen wygenerowanych za pomocą silnika gry. Istnieją również gry takie jak *Heavy Rain* czy *Until Dawn*, które starają się zatrzeć umowną granicę pomiędzy grą a filmem. Oferują one elementy gry, jednocześnie starając się zachować wrażenie filmowej

⁶ Matthew Carlson, Logan Taylor, „Me and My Avatar: Player-Character as Fictional Proxy”, *Journal of the Philosophy of Games* 1 (2019): 5, <https://doi.org/10.5617/jpg.6230>.

⁷ Carlson, Taylor, 11.

ciągłości na przykład poprzez wykorzystanie sekwencji typu *quick time*. Geoff King i Tanya Krzywinska sugerują, że mariaż gier cyfrowych i filmu jest często niezbędnym zabiegiem, służącym wykreowaniu unikatowego doświadczenia, które oferuje granie w gry⁸. Przykład gier *The Walking Dead* i *Red Dead Redemption II* doskonale ilustruje to stwierdzenie.

Obie gry w oczywisty sposób usiłują wywołać pewne uczucia kojarzące się jednoznacznie z filmem i telewizją. Mowa tu o nie tylko o typowym wykorzystaniu narzędzi audiowizualnych, takich jak ruch kamery, ścieżka dźwiękowa czy oświetlenie. Wspomniane tytuły czerpią również garściami z estetyki i konwencji filmów czy seriali, do których nawiązują.

Red Dead Redemption II to gra, której historia rozgrywa się w Ameryce u schyłku XIX wieku, kiedy to cywilizacja dotarła już prawie do każdego zakątka kraju, sprawiając, że czasy bezprawia nieuchronnie zmierzały ku końcowi. Główny bohater gry, Arthur Morgan, to członek jednego z ostatnich gangów, dowodzonego przez charyzmatycznego Dutcha Van Der Linde. Morgan, podstarzały gangster, próbuje się odnaleźć w nowej rzeczywistości, ale zdaje sobie sprawę z tego, że Dziki Zachód, jaki znał, bezpowrotnie odchodzi w przeszłość. Gra korzysta z gatunkowych tropów znanych z westernów. Podczas rozgrywki gracz przemierza amerykańskie prerie, uczestniczy w pojedynkach rewolwerowych i napadach na banki. Fabuła opowiadana jest przede wszystkim za pomocą wyreżyserowanych przerywników filmowych; każda, nawet najmniejsza misja zaczyna się od filmowej scenki rodzajowej, która nakreśla szczegóły historii. Ponadto gra często płynnie przechodzi z rozgrywki w film (choćby podczas misji głównych, gdy gracz wykonuje monotonną czynność, taką jak jazda na koniu z punktu A do punktu B). W pewnym momencie kamera oddala się od bohatera, na ekranie pojawiają się filmowe paski, zaczyna grać muzyka, a osoba grająca może podziwiać, jak Arthur Morgan gna przez prerię.

Oczywiście, samo wykorzystanie podobnych chwytów w grze nie sprawi, że osoba grająca poczuje, iż ogląda film. *Red Dead Redemption II* to gra z otwartym światem, a zatem można spędzić w niej wiele godzin, przemierzając rozległą krainę, walcząc z wrogimi gangami, polując czy łowiąc ryby. Jednak należy pamiętać, że w tym czasie Arthur Morgan będzie funkcjonował przede wszystkim jako fikcyjny pełnomocnik gracza. Oznacza to, że dopiero podczas wykonywania misji i oglądania przerywników filmowych możemy poznać bliżej charakter i cele Arthura, co z kolei może powodować narastanie sympatii do niego.

Natomiast gra *The Walking Dead* od Telltale Games, tak jak w przypadku wielu innych produkcji tego studia, ma przypominać serial. Jej etapy są podzielone na odcinki (epizody), z czego każdy ma swoją zapowiedź, streszczenie, a także zwieńczony jest napisami końcowymi. Dodatkowo każda z czterech części serii gier *The Walking Dead* jest nazwana sezonem. Pełny tytuł części, o której tutaj mowa, to *The Walking Dead Season 1*.

Pierwszy sezon opowiada historię kilkorga ludzi próbujących przeżyć apokalipsę zombie, która opanowała cały świat. Grupie ocalałych przewodzi główny bohater gry, Lee Everett, który dodatkowo opiekuje się osieroconą dziewczynką Clementine. Rozgrywka opiera się na

⁸ Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces, red. Geoff King, Tanya Krzywinska (London: Wallflower Press, 2002), 149.

podejmowaniu trudnych, często niejednoznacznych moralnie decyzji i wybierania pod presją czasu przeróżnych opcji dialogowych dla głównego bohatera. Limit czasu nie jest tu jedynie mechaniką gry. Ma on również dawać pewne poczucie kontynuacji, tak jakby postacie rozmawiały w filmie.

Domeną filmu jest przede wszystkim brak interaktywności. Oglądając film, widz nie ma wpływu na to, jak zachowają się bohaterowie ani jak potoczą się ich losy, w przeciwieństwie do gier, w których to czyny gracza często mogą zadecydować, jakie będzie zakończenie całej historii. Wspomniane tytuły, pomimo korzystania z zabiegów narracyjnych bądź strategii zaczerpniętych z filmu, wciąż oferują osobie grającej możliwość podejmowania decyzji mających wpływ na przebieg fabuły i świat przedstawiony gry. Co więcej, upodabnianie się gry do filmu bynajmniej nie musi się wiązać z utratą sprawczości przez gracza. Bódi przekonująco pokazuje na przykładzie serii gier *Uncharted*, oferujących „aktywne doświadczenie filmowe” (*ang. active cinematic experience*)⁹, że użycie języka filmowego jako jednego z głównych elementów gry nie musi ograniczać aktywności gracza. Wręcz przeciwnie: może oferować czynny udział w wydarzeniach kojarzących się silnie ze scenami oglądanymi w filmach¹⁰. Nie znaczy to jednak, że upodabnianie gier do filmu intensyfikuje poczucie, iż sterowane przez nas postacie wydają się bardziej niezależne. Ostatecznie nie chodzi o to, czy gracz rzeczywiście ma kontrolę nad swoją postacią, ale o to, co czuje, kiedy nią gra.

Uczucia a rzeczywistość

Autodeprywacji sprawczości sprzyja również inne zjawisko związane z kinematografią, a konkretnie to, co Margrethe Bruun Vaage nazywa wykorzystywaniem naszych skłonności do reakcji wymagających niskiego nakładu poznawczego (*ang. low-level automatic responses*)¹¹.

Warto zaznaczyć, że omawiana przeze mnie autodeprywacja sprawczości graczy dotyczy dwóch antybohaterów, a więc postaci niejednoznacznych moralnie. Oznacza to, że w środowisku graczy Lee Everett i Arthur Morgan uznawani są przeważnie za pozytywne postacie, choć nie zawsze reprezentują oni postawy godne pochwały. Prawdą jest również, że chociaż to osoba grająca ma wpływ na to, jakie cechy uzewnętrznia owe awatary, to właśnie dzięki klevjerowskiemu rozróżnieniu między awatarem a postacią gracza odpowiemy na pytanie, dlaczego nie każda postać wzbudzi taką sympatię u gracza. Ponieważ bohaterowie *Red Dead Redemption II* i *The Walking Dead* posiadają predefiniowane cechy charakteru i zachowania, łatwiej uznać je za samodzielne podmioty. Inaczej przedstawia się sytuacja mojego przywiązania do wykreowanej przeze mnie postaci w grze *Baldur's Gate III* czy *Skyrim*, gdzie każda jej postawa zależy wyłącznie ode mnie.

Vaage w książce *The Antihero in American Television* poświęca sporo uwagi omówieniu narracyjnych strategii używanych przez nowoczesne seriale. Celem tych zabiegów jest przekonanie widzów do polubienia bezwzględnych gangsterów i seryjnych morderców goszczących na ekranie. Jednym z najskuteczniejszych sposobów na to, by antybohater zaskarbił sobie sympatię widza tudzież gracza, jest wykorzystanie ludzkiej skłonności do polegania na reakcjach wymagających niskiego

⁹ Bódi, 75.

¹⁰ Bódi, 108–109.

¹¹ Margrethe Bruun Vaage, *The Antihero in American Television*, Routledge Advances in Television Studies (London, New York: Routledge, 2017), 11–12.

nakładu poznawczego (*low-level responses*). Jak argumentuje Vaage, podczas oglądania filmu, tak jak w prawdziwym życiu, ludzki umysł potrzebowałby zbyt dużo czasu na racjonalną ocenę sytuacji, często więc idzie na skróty i w ocenie sytuacji zdaje się raczej na silne emocje niż na fakty¹². W konsekwencji, widząc antybohatera, który pomimo swoich wad i moralnych uchybień zachowuje się przyzwoicie (pomaga nieznajomemu, dba o rodzinę), łatwo nam go polubić i przymknąć oko na jego kryminalną działalność i inne moralnie naganne postęпки. Jeszcze łatwiej przychodzi nam sympatyzowanie z podobnym bohaterem, jeśli wyróżnia się na tle postaci bardziej od niego zdemoralizowanych¹³.

Gry cyfrowe nie są tu wyjątkiem. Co więcej, podobny mechanizm można zaobserwować przy podejmowaniu „dobrych” i „złych” wyborów w grze. Znaczy to, że podczas rozgrywki zwrócimy uwagę na pozytywną lub negatywną reakcję otoczenia na czyn naszego awatara. Co za tym idzie, mniej skupimy się na fakcie, że tę reakcję wywołaliśmy, sterując naszą postacią. Jeśli zdecydujemy się pomóc komuś jako postać, najpewniej to ona zostanie pochwalona za dobry uczynek, a nie my jako gracze. Pochwała bądź dezaprobata otoczenia w reakcji na czyn naszego bohatera najpewniej skłoni nas, abyśmy zapomnieli o naszej sprawczości. Oczywiście warunkiem jest, by sterowana przez nas postać wykazała przy tym inicjatywę.

Widać to bardzo dobrze na przykładzie *Red Dead Redemption II*. Podczas gry gracz może podejmować honorowe bądź niehonorowe działania, co z kolei przekłada się na wskaźnik honoru gracza. W zależności od wysokiego lub niskiego wskaźnika honoru Arthura inne postacie będą zwracać się do niego z szacunkiem i pozdrawiać go na ulicy lub przeciwnie, okażą mu zdecydowaną dezaprobatę. Co więcej, zarówno zakończenie, jak i przerywniki filmowe, ukazujące moralną przemianę lub degradację głównego bohatera, będą się różnić w zależności od uzyskanego przezeń wskaźnika honoru.

Tę mechanikę dobrze ilustruje scena po zakończeniu jednej z głównych misji w trzecim akcie gry. Umierający na gruźlicę Arthur może spotkać na stacji kolejowej albo znajomą zakonnicę (jeśli gracz wykonał poboczne misje z jej udziałem), albo księdza, który decyduje się opuścić gang Van Der Linde’a. Spotkanie Morgana z zakonnicą będzie możliwe, tylko jeśli będzie miał on dostatecznie wysoki wskaźnik honoru. W tej wzruszającej scenie Arthur niejako spowiada się siostrze zakonnej ze swojego pełnego przemocy życia, a także wyjawia, że zaraził się gruźlicą po tym, jak pobił chorego farmera, który zadłużył się u gangu. Przerywnik filmowy pokazuje przemianę, jaką przeszedł główny bohater, i to jak bardzo żałuje tego, jakie życie prowadził. Pomimo że to suma naszych „honorowych” uczynków jako graczy sterujących Arthurem doprowadziła do takiego rozwoju wydarzeń, łatwo w takiej chwili o tym zapomnieć. Pomagają w tym zdecydowanie estetyka filmowa gry, jak i nasza skłonność do reakcji wymagających niskiego nakładu poznawczego.

W przypadku *The Walking Dead* sytuacja jest bardzo podobna. Łatwo zapomnieć, że zanim kontrolowany przez gracza Lee Everett został przywódcą grupy ocalałych, a także przybrany ojcem małej Clementine, był skazany za zabójstwo swojej żony i miał trafić do więzienia. Twórcy gry bowiem bardzo umiejętnie zachęcają nas, abyśmy ocenili Lee, kierując się emocjami, a nie rozsądkiem. Widać to już w otwierającej pierwszy odcinek scenie, gdy Lee

¹²Vaage, 11–12.

¹³Vaage, 97.

jest wieszony radiowozem do więzienia. Główny bohater ukazany jest nie jako bezduszny morderca, lecz okazujący skruchę człowiek, zmagający się z ciężarem winy. Ponadto wiozący Lee funkcjonariusz przyznaje, że wielu skazanych w podobnej sytuacji zarzekło się, iż są niewinni (pomimo że zostali przyłapanymi na gorącym uczynku). Podobne zabiegi narracyjne mają na celu skłonić gracza do łagodniejszego traktowania głównego bohatera.

Choć w dużej mierze to gracz decyduje o tym, jaki stosunek Lee będzie miał do innych postaci czy samej Clementine, łatwo przypisać mu wiele pozytywnych cech, takich jak chęć pomocy, dobroduszość i opiekuńczość. Dzieje się tak dlatego, że Lee nadaje naszym wyborom dialogowym swoją interpretację. Mimo że to ja decyduję, co ma powiedzieć i zrobić w moim imieniu, to on nadaje moim decyzjom odpowiednią formę; jeśli chcę, żeby Lee kogoś pozdrowił, to on użyje ciepłego głosu i życzliwych słów, witając się z daną postacią. Co za tym idzie, gdy decyduję, aby Lee był miły i pomocny, to on odgrywa rolę troskliwego opiekuna i troszczącego się o innych lidera. W połączeniu z pozytywną reakcją innych postaci na dobrodusznego Lee i filmową estetyką sprawia to wrażenie, jakby uzewnętrzniał on te cechy samoczynnie.

Co więcej, wątek głównego bohatera, który opiekuje się osieroconą dziewczynką, pomaga w odbiorze tej postaci jako godnej naszej sympatii. Jak wskazuje Vaage, ukazywanie pożądanych przez społeczeństwo cech, takich jak dbanie o rodzinę, sprawia, że tego typu bohater zdobywa w naszych oczach uznanie. Szczególnie jeśli stanowi on przeciwwagę dla postaci, która takich cech nie uosabia¹⁴.

Podsumowanie

W tym tekście opisałem zjawisko nazwane przeze mnie autodeprywacją sprawczości graczy. Przejawia się ono, gdy osoba grająca przyznaje sterowanej przez siebie postaci większą autonomię, niż ta ma w rzeczywistości. Fenomen ten można dostrzec w sposobie, w jaki gracze wypowiadają się o charakterze i czynach swoich postaci pomimo tego, iż w dużej mierze to oni stali za decyzjami i postawami swoich awatarów. Jako przykład podałem dużą popularność postaci Arthura Morgana z *Red Dead Redemption II* i Lee Everetta z *The Walking Dead*. Aby wytłumaczyć, dlaczego podobny efekt nie występuje w przypadku każdej gry opierającej się na wyborach gracza, opisałem, jak postrzeganie awatara przez gracza wpływa na odbiór sprawczości. Im bardziej sterowana przez nas postać będzie wydawać się zależna od naszych wyborów, tym bardziej uznamy jej czyny za nasze własne, opierając się na rozróżnieniu pomiędzy awatarem a postacią gracza zaproponowanym przez Klevjera. Dodatkowo omówiłem, jak niektóre teorie groźnawcze, takie jak koncepcja postaci gracza jako fikcyjnego pełnomocnika, określają, kiedy możemy uznać czyny naszych awatarów za nasze, a kiedy nie. To się przekłada na postrzeganie naszego awatara jako bardziej autonomicznego, niż jest w świecie gry. Również upodobnianie gier do filmu (kadrowanie, nacisk na wykorzystywanie pewnych ujęć w trakcie przerw filmowych) pomaga stworzyć iluzję, że nasze awatary są w pewnym stopniu niezależne od nas. Dodatkowo nasze skłonności do automatycznych reakcji poznawczych, sprzyjają występowaniu autodeprywacji sprawczości, gdy skupimy się na bezpośredniej reakcji na czyny naszej postaci.

¹⁴Vaage, 40.

Bibliografia

- Bódi, Bettina. *Videogames and Agency*. London, New York: Routledge, 2022. <https://doi.org/10.4324/9781003298786>.
- Bowman, Nicholas David, Mary Beth Oliver, Ryan Rogers, Brett Sherrick, Julia Woolley, Mun-Young Chung. „In Control or in Their Shoes? How Character Attachment Differentially Influences Video Game Enjoyment and Appreciation”. *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 1 (2016): 83–99. https://doi.org/10.1386/jgvw.8.1.83_1.
- Carlson, Matthew, Logan Taylor. „Me and My Avatar: Player-Character as Fictional Proxy”. *Journal of the Philosophy of Games* 1 (2019): 1–19. <https://doi.org/10.5617/jpg.6230>.
- Coulson, Mark, Jane Barnett, Christopher J. Ferguson, Rebecca L. Gould. „Real Feelings for Virtual People: Emotional Attachments and Interpersonal Attraction in Video Games”. *Psychological of Popular Media Culture* 1 (2012): 176–184.
- Klevjer, Rune. *What Is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games. Revised and Commented edition*. Bielefeld: Transcript, 2022. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=3411591>.
- Schröter, Felix. „My Avatar and Me. Toward a Cognitive Theory of Video Game Characters”. W: *Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion*, red. Bernard Perron, Felix Schröter, 32–52. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2016. <http://site.ebrary.com/id/11237687>.
- Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*. Red. Geoff King, Tanya Krzywinska. London: Wallflower Press, 2002.
- Taylor, Nicholas, Chris Kampe, Kristina Bell. „Me and Lee: Identification and the Play of Attraction in «The Walking Dead»”. *Game Studies* 1 (2015). <https://gamestudies.org/1501/articles/taylor.Vaage>, Margrethe Bruun. *The Antihero in American Television*. Routledge Advances in Television Studies. London, New York: Routledge, 2017.

Ludografia

- Red Dead Redemption II*. Rockstar Games, 2018.
- The Elder Scrolls V: Skyrim*. Bethesda Game Studios, 2011.
- The Walking Dead*. Telltale Games, 2012.
- Wiedźmin 3: Dziki Gon*. CD Projekt Red, 2015.

SŁOWA KLUCZOWE:

sprawczość

AWATARY

The Walking Dead

ABSTRAKT:

Na internetowych forach i platformach społecznościowych można dostrzec wyraźną fascynację środowiska graczy pewnymi antybohaterami z gier. Szczególną popularnością cieszą się Lee Everett (*The Walking Dead*) oraz Arthur Morgan (*Red Dead Redemption II*). Warto zauważyć, iż postacie te często chwalone są zarówno za swoje pozytywne cechy charakteru, jak i moralną postawę, którą reprezentują. W dyskusji często pomijany jest wpływ osoby grającej na czyny i etyczność wspomnianych postaci. Możliwość podejmowania wyborów przez gracza w grach oznacza, że to, jakie wartości będą wyznawać Arthur Morgan i Lee Everett, zależy przede wszystkim od decyzji, jakie podejmie osoba grająca. W niniejszym tekście opisuję to zjawisko, nazwane przeze mnie „autodeprywacją sprawczości przez gracza”. Aby odpowiedzieć na pytanie, co sprzyja występowaniu tego efektu, omawiam groźnawcze badania dotyczące tego, jak gracz może postrzegać swoją postać oraz jak odbiór awatara może się przekładać na poczucie sprawczości w grze. Ponadto na przykładzie gier *The Walking Dead* oraz *Red Dead Redemption II* pokazuję, jak wykorzystanie języka filmowego przy opowiadaniu historii w grach cyfrowych może wzmocnić wrażenie, jakoby sterowana przez nas postać w grach była niezależna od nas.

*Red Dead Redemption II*GRA JAKO FILMOWE
DOŚWIADCZENIE**NOTA O AUTORCE:**

Michał Mydla – ur. 2000, magister filologii angielskiej na Wydziale Humanistycznym Uniwersytetu Śląskiego, groznawca. Jego główny obszar zainteresowań to relacje między graczem a awatarem oraz mechanizmy wywoływania u grającego poczucia wstydu i winy. |