

Dobry, zły i niemy. Meandry wyborów moralnych jako metody kreacji tożsamości w *The Walking Dead* studia Telltale Games

MACIEJ MACIEJEWSKI

Uniwersytet Jagielloński, Kraków

Abstract

The good, the bad and the mute. Moral choices as identity creation in Telltale Games' *The Walking Dead*

In connection with the issue of control and its lack in The Walking Dead adventure game, I would like to consider elements of the game on which the player has a real impact, and that place difficulties in front of him. The question of player interference brings forth a substantial issue: if his influence is limited, then how does he mark his presence in a non-linear video game? Does he create his character according to the developer's intentions, or is it a matter of his own individuality? Which tools does the player use when shaping the game's scenario? I will seek answers to such questions by playing the game with the constant choice of "silent" dialogue lines, striving for the most "neutral" solution to the game's tasks.

KEYWORDS: *control, self-identity, adventure game, plot mechanisms*

1. Wprowadzenie

Gatunek gier przygodowych posiada wiele (nowszych i starszych) wariantów. Dla przykładu, formuła *point and click*, od dawna uznawana za anachroniczną, przeżyła prawdziwy renesans dzięki wielu innowacyjnym tytułom, takim jak chociażby produkcje Daedalic Entertainment czy studia Quantic Dream. Jednym z bardziej współczesnych przykładów zmian w gatunku jest *The Walking Dead* (2012), gra autorstwa Telltale Games, powstała na licencji docenionego komiksu Roberta Kirkmana. Zagadki i łamigłówki, jakie pamiętamy z *King's Quest* (Sierra On-line, 1983) bądź *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games, 1990) zostały tutaj zredukowane do minimum. Najważniejszym elementem stała się warstwa fabularna przygody, a konkretniej: dialogi oraz możliwości manipulacji scenariuszem poprzez dokonywanie wyborów narracyjnych o rozbudowanych konsekwencjach.

Jak wiadomo, gra wideo to skomplikowane medium, które nie ogranicza się wcale do aspektu interakcji między grą a graczem. Twórcy gry *Superbrothers: Sword & Sworcery EP* (Capybara Games, Superbrothers, 2012). proponują w swoim multimedialnym manifeście *Less talk, more rock* tezę, że warunkiem koherencji języka gier wideo nie jest ilość wyświetlanego bądź wyrecytowanego „tekstu”, lecz szeroko rozumiana komunikacja audiowizualna, stanowiąca fundamentalny aspekt medium, czyli tytułowy konkret (*rock*) (*Superbrothers*, b.d.). Krótko mówiąc, jest to załączek słusznej walki o to, aby gry były grami, a nie filmami. Co jednak zrobić z tytułami, w których to sam gracz może zacząć „mówić”? Co z grami, gdzie „*talk*” i „*rock*” dokonują dialektycznej syntezy, której owocem jest osobliwa kontrola nad losami bohaterów?

Kontrola to jednakże być może pojęcie, które powoli traci na znaczeniu w dyskursie gier wideo, o czym przypomina, powołując się na Iana Bogosta, Brian Crecente (2014). Oprócz wspomnianego przez niego braku interpretatywnego działania od strony gracza, warto zastanowić się nad tym, czy to tylko my manipulujemy grą, czy może gra manipuluje również nami. Piotr Sitarski zauważa optymistycznie, że linia narracyjna gry stanowi jedynie kontekst wobec twórczej działalności gracza (Sitarski 2003, s. 97–98). Trudno zgodzić się z tą tezą bez zastrzeżeń, kiedy gra daje nam, jak na przykład w serii *Mass Effect* (BioWare, 2007–2012), wybór pomiędzy drogą niebieską (dobrą) a czerwoną (złą, „egoistyczną”). Co prawda dzieło studia BioWare tworzy bardzo skomplikowany algorytm narracyjny, jednak w obliczu jedynie dwóch fundamentalnych postaw moralnych niekoniecznie możemy mówić o graczku jako demiurgu. Może on albo odegrać rolę modelowego dobroczyńcy, albo złośliwego antybohatera, który uprzykrza życie innym postaciom, korzystając z nadludzkich umiejętności uzyskiwanych z każdym poziomem doświadczenia.

W obu przypadkach zakładamy jedynie pewną maskę, której krój odgórnie przygotowali nam już twórcy gry. Gracz posiada w tym wypadku przez cały czas złudny cień kontroli nad losem postaci, która to kontrola ogranicza się do powtarzalnych wyborów między szlachetnością i plugawością. Być może, paradoksalnie, bardziej interesujące elementy gry pojawiają się właśnie tam, gdzie niespodziewanie kończy się obietnica kontroli – gdzie wybory indywidualnie uznane za właściwe doprowadzają do negatywnych konsekwencji. Dlatego warto przyrzeć się tytułom, które rezygnują z uproszczonych schematów moralnych, proponując zamiast wyboru między ciemną a jasną stroną mocy wybór pomiędzy jedną opinią a drugą. Awatar gracza zamiast bohatera/łotra przypomina wtedy raczej dziennikarza, który bada racje jednej i drugiej strony, faworyzując tę wybraną i dając jej większe pole wypowiedzi.

Rola dziennikarza, jak już zresztą zauważyła Susan Sontag (2012), nie jest drogą pozbawioną ciężaru odpowiedzialności. Dając jednej grupie społecznej „broń” w postaci dostępu do forum publicznego spycha się inną na margines. W grach RPG często mamy do wyboru między dwiema stronami konfliktu. Podejmując decyzję, musimy niekiedy liczyć się z jej dalekosiędnymi konsekwencjami. Przykładowo, przy konflikcie między salarianami a kroganami w *Mass Effect*, stajemy się w kimś w rodzaju negocjatora, który początkowo bada opinie obu stron, po czym zmuszony jest do podjęcia werdyktu w kluczowych kwestiach sporu. Po pewnym czasie gry dochodzi do zjawiska bardzo mocno antycypowanego przez współczesnego odbiorcę nieliniowych narracji: ukazania konsekwencji wyborów. Niektóre postacie, takie jak Wrex we wspomnianej grze *BioWare*, mogą odłączyć się od drużyny gracza, bądź nawet stanowić dla niego zagrożenie. Biorąc pod uwagę obserwacje Crecente, to właśnie owe konsekwencje niespodziewanie wydają się prowokować odbiorcę do indywidualnej interpretacji zdarzeń (2014). Następstwa wyborów spadają wtedy na gracza niczym zimny deszcz, uświadamiając mu, że wybór nie jest rzeczą łatwą. Okazuje się, że w momencie ujawniania konsekwencji wyborów gracz również traci kontrolę nad grą, ale w sposób znacznie bardziej wyrafinowany. Margines domaga się głosu, a gra zaczyna robić z gracza ofiarę jego własnej nieroztropości.

Tym wyróżniają się tytuły takie jak *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), seria *Wiedźmin* (CD Projekt RED, 2007-2015) czy właśnie *The Walking Dead*. W przeciwieństwie do wielu innych nieliniowych narracji, nie ma tam prostych deklaracji, których konsekwencją jest „zerojedynkowy” rezultat w postaci życia/śmierci, samotności/rozkoszy bądź zbawienia/zagłady¹.

¹ Warto przy takim rozróżnieniu przywołać tekst *Do You Feel Like a Hero Yet?* M. J. Herona i P.H. Belford, gdzie dokonana jest rozbudowana dystynkcja pomiędzy różnymi typami systemów moral-

Przykładowo, przyglądając się historii gier studia BioWare, zauważyć można nieustanną próbę odżegnania się od chronicznego syndromu binarnej moralności, poprzez wszczęcie do swoich gier RPG najpierw jasnej/ciemnej strony mocy (co w *Knights of the Old Republic* (2003) paradoksalnie zaskutkowało wyjątkowo niejednoznacznym zwrotem akcji), potem Ścieżki Otwartej Dłoni/Zamkniętej Pięści w *Jade Empire* (2005) i w końcu roli idealisty/renegeata w *Mass Effect*. Ten ostatni model w założeniu twórców miał stawiać przed graczem dwie oryginalne strategie rozwiązania bądź zawiązania konfliktu, w praktyce jednak okazały się one po prostu surogatami konwencjonalnie pojętego dobra i zła (niebieskiego i czerwonego – niebiańskiego i piekielnego). W *The Walking Dead* gracz nie posiada wglądu w żadne parametry – dokonuje on jedynie wyborów „w ciemno”, licząc być może na dobre bądź złe rozwiązanie akcji, jednak nigdy nie otrzymując odpowiedzi na tacy. Pomijając już wspomniane wyżej antycypacje graczy wobec niejednorodnych moralnie wyborów fabularnych, tutaj są one zaimplementowane właściwie ze względu na wymogi takiego, a nie innego settingu – nic w świecie apokalipsy zombie nie może być oczywiste i komfortowe.

2. „Gra przystosowuje się do twoich wyborów. Historia zależy od tego, jak grasz”²

Zanim obejrzymy w *The Walking Dead* scenę otwierającą całą historię, gracz czyta krótką wiadomość od twórców zapewniającą, że oto własnoręcznie „tkać” będzie on czekającą go historię. Jest to wiadomość w pewnym sensie błędna, albowiem obiecuje, że gracz będzie niemal władcą scenariusza i podobnie jak komandor Shepard prostymi deklaracjami będzie decydować o przyszłości bohaterów. Część krytyków przez to zniechęciła się tym, co zobaczyła, doceniając co prawda atrakcyjną linię fabularną, jednak odrzucając „kłamlliwe” obietnice nieliniowości³. Szybko zauważyć można, że bohaterowie, niezależnie od wyborów gracza, zawsze muszą zostać w Hotel Inn, aby potem przejść na farmę państwa St. John i ostatecznie uciec do Savannah. Czy to iluzja wolności? Osoby rozczarowane takim obrotem spraw nie zwracają uwagi

ności w grach video. Co ciekawe, *The Walking Dead* ulokowane jest w typie „wielooosiowym ekskluzywnym”, gdzie wierzchołkami osi wykresu moralności mają być prawdopodobnie pozytywne opinie konkretnych postaci występujących w grze.

² Śródtytuły są cytatami z gry *The Walking Dead*. Wszystkie obcojęzyczne cytaty – o ile nie zaznaczono inaczej – są w tłumaczeniu autora.

³ „Nawet dialogi i wybrane decyzje wydają się dość sztywne. Na dłuższą metę, rezultat gry jest taki sam, niezależnie jaka była twoja decyzja, aby do niego dotrzeć. Punkt A prowadzi do punktu B z paroma zwrotami akcji, które ostatecznie nic nie zmieniają” (Knutson, 2013).

na bardzo charakterystyczny czasownik użyty w deklaracji twórców – *to tailor*, który znaczy szycie bądź dopasowywanie. Okazuje się bowiem, że o ile gracz rzadko kiedy uderza w świat gry przełomowymi, manifestacyjnymi wyborami, to raczej bierze do ręki igłę i swoimi sądami czy opiniami szyje subtelnie materiał całej historii. Adrian Froschauer, za twórcą *Heavy Rain*, Davidem Cage'em, nazywa taki zabieg „naginaniem” (*bending*) scenariusza. Zwraca również uwagę, że początkowa deklaracja ze strony Telltale wcale nie musi oznaczać dosłownej nieliniowości (Froschauer, 2014). Jest to, zamiast tego, wyznaczony wzór, według którego owo „tkanie” się odbywa. Kiedy gracz spojrzy w końcu na swoje dzieło z szerszej perspektywy, dostrzeże własny udział w grze.

Powyższa kwestia ma tym bardziej istotne znaczenie w perspektywie faktu, że główny bohater, Lee Everett, wcale nie jest liderem drużyny ocalałych ludzi. Jest to ważna kwestia na przykład w komiksie *The Walking Dead*, gdzie Robert Kirkman kreśli dość realistyczny szkic psychologiczny bohatera, który w obliczu apokalipsy zombie zmuszony był przyjąć rolę nieumiejętnego lidera małej grupy ocalałych. I o ile można było wrzucić szeryfa Ricka Grimesa do worka amerykańskich bohaterów o szlachetnych intencjach, obyczajach i rysach twarzy (którzy, o ironio, osiągają ostatecznie moralną klęskę), tak Lee, jako skazany przestępca, ale jednocześnie wzbudzający sympatię intelektualista, sprawia odbiorcy problem, który jest w tej grze bardzo istotny. Chodzi o problem konstruktu, jakim jest główny bohater. Wszyscy spodziewają się po fabule *The Walking Dead* toposów typowych dla narracji dotyczących apokalipsy zombie: upadku instytucji prawnych, anarchii moralnej, wszechobecnego *canis canem edit*. Pojawia się jednak pytanie: co te wątki oznaczają? Właśnie w tym momencie wkracza gracz, którego zadaniem jest nadanie tym wątkom treści. Dlatego właśnie Lee jest postacią tak nieoczywistą: to gracz ma go ukształtować, a kreatywność scenarzystów z Telltale pozwala nam (nawet gdy gracz podejmuje sprzeczne decyzje) obserwować koherentne wątki dzięki swoistej „współpracy” przy kreacji głównego bohatera. Dla przykładu: wątek przyjaźni z ośmioletnią Clementine ma związek oczywiście z problematyką jej gwałtownego wejścia w brutalny świat przetrwania, jednak to gracz decyduje, czy bohater ma wobec niej przyjąć postawę protekcyjną, sympatyzującą, współczującą czy ignorującą. Wtedy właśnie pojawia się sens tego wątku: czy opowiada on o bezinteresownym poświęceniu dla początkowo obcej dziewczynki, czy o moralnej znieczulicy wobec kruchej psychologii dziecka?

Ktoś mógłby powiedzieć, że w takim razie wspomniana strategia gracza wobec gry nadal przypomina ujednolicający moralnie *Mass Effect*, tylko tutaj, zamiast idealisty i renegata, wybieramy pomiędzy sympatycznym, oziębłym, melancholijnym a obojętnym Lee. Taki argument można łatwo odeprzeć,

zważywszy, że nasza kreacja nie jest wynikiem ustawicznego uderzania w przycisk „dobry” bądź „zły” (droga neutralności nigdy nie jest odpowiedzią w najnowszych grach BioWare), lecz konsekwencją budowania skomplikowanych relacji z innymi postaciami. To nastawienie owych postaci, a nie decyzja o kierunku drogi bohaterów, ma tu być zwierciadłem naszych wyborów.

Jednym z towarzyszy Lee jest prowincjonalny Kenny. Jest to bardzo interesująca postać, zwłaszcza jeżeli weźmie się pod uwagę ewolucję psychologiczną, jaką przechodzi od początku do końca rozgrywki. Ze względu na to, że towarzyszy on bohaterowi przez większość czasu gry, staje się najistotniejszym przedmiotem jego wyborów, tym bardziej, że dobitnie potrafi taki wybór zakwestionować, wchodząc w utarczki z głównym bohaterem, aby potem rewidować własne błędy i (opcjonalnie) odnaleźć w Lee przyjaciela. Krótko mówiąc, relacja z Kennym (i wieloma innymi) to błędzenie w trudnych do skategoryzowania odcieniach szarości.

Jakie wysnuwa się z tego podsumowanie? Gracz wcielający się w komandora/a Shepard/a, głównego bohatera lub bohaterkę serii *Mass Effect*, faktycznie jest kowalem własnego losu. To on decyduje, którzy członkowie załogi SSV Normandy darzą jego lub ją sympatią albo wręcz pożądaniami. Jest niemal tyranem ich przeznaczenia, z każdą wybraną linią dialogową dając im życiowe szczęście albo gorzkie rozczarowanie. Gracz odgrywający rolę Lee jest natomiast krawcem, którego praca nie rzuca się w oczy (szew przecież z reguły pozostać ma niewidoczny), ale przez to jest bardziej wyrafinowana, to znaczy doprowadza do większego emocjonalnego zaangażowania. Oprócz tego praca krawca to nieustanne zmaganie się z detalem w intencji stworzenia czegoś większego. Pod koniec gry, w konfrontacji z Nieznajomym następuje epifanijny „efekt motyla”, w którym wszystkie najważniejsze decyzje zostają wymierzone przeciwko samemu odbiorcy. Widzimy wtedy swoją pracę jako element czegoś większego, bo Nieznajomy zawsze potrafi wydobyć z naszych wyborów coś parszywego, zaświadczonego o moralnej niedoskoności głównego bohatera.

Oczywiście, w dziele BioWare mamy również do czynienia z sytuacjami, gdzie pozornie drobne wybory okazują się brzemiennie w skutkach. Szkopuł tkwi w tym, że w gruncie rzeczy nigdy nie są to wybory o małym znaczeniu. Raczej są to decyzje „wielkie”, które doprowadzają do konsekwencji o niebywałej skali. Młot z hukiem uderza w kowadło dziejów.

Czy więc autorytarny/a Shepard ma więcej wolności niż protagonista *The Walking Dead*? Patrząc na jego/jej bezpośredni wpływ na życie innych postaci można powiedzieć, że tak, choć mówimy tu o dwóch różnych obliczach tego, co Espen Aarseth rozumie pod terminem ergodyczności. Chodzi tu w sporym uproszczeniu o fundamentalny aspekt nieliniowości cybertekstu: jego „rozgałęzienie”, w ramach którego porusza się czytelnik, dokonując wyborów na

zasadzie algorytmu (Aarseth, 1997, s. 1). *Mass Effect* to faktycznie imponujące drzewo z wieloma większymi gałęziami, z których wyrastają gałęzi pomniejsze. Trudno nie oprzeć się jednak wrażeniu, że autorzy niekiedy podsuwają graczowi „niebieskie” bądź „czerwone” wytyczne w ramach odpowiedzi na zastane konflikty. Wybory w *The Walking Dead* okazują się o wiele mniej transparentne.

3. „Milczenie jest sensowną opcją”

Trudno powiedzieć, jakie wybory w *The Walking Dead* są dobre albo złe, bo nie mamy zdolności przewidywania przyszłych zdarzeń. To oczywistość, można by rzec, lecz w grze *Mass Effect* zasadniczo można bez większego zaangażowania przewidzieć konsekwencje naszych czynów. Nie chodzi tu oczywiście o zdolność odgadywania zawilości scenariusza, ale raczej o architekturę gry, do której twórcy sami nas przyzwyczajają. Mamy przy wyborze linii dialogowej do czynienia z charakterystycznym interfejsem, w którego górnej części zawsze odnajdziemy odpowiedzi idealisty, na dole zaś renegata. Możemy więc w ciemno, nawet bez wsłuchiwania się w dialogi, zaufać twórcom gry i wybrać „to, co jest na górze”. Shepard, posłuszny/a naszej woli, okaże wtedy zaufanie/dobrodziejstwo. Każdy dialog jest tu przewidywalny, a relacje z postaciami niezależnymi dość schematyczne. W pierwszej części gracz już szybko staje się świadomy, że wybierając nieprzerwanie „górne dialogi” przemówi czarnemu charakterowi do rozsądku.

The Walking Dead jako tekst powiązany z toposem apokalipsy zombie musi trzymać gracza w nieustannej niepewności co do stanu poznanych postaci. Cierpliwie budujemy relację z daną osobą, aby potem przerwała je błyskawiczna śmierć. Trudno cokolwiek tutaj wyrokować, przynajmniej przy pierwszej przygodzie z grą. Jeśli zaś chodzi o interfejs, to przy wypowiedzi najczęściej mamy do wyboru cztery linie dialogowe, mające służyć jako opinia głównego bohatera na temat zastanych wydarzeń. Rozterki moralne związane z takim modelem dialogu widoczne są świetnie przy wspomnianej już rozmowie z Nieznajomym. Czy żałujemy zabicia groźnego psychopaty na oczach młodej dziewczynki? Czy może uznajemy to za coś słusznego? Przez to, że wybory w *The Walking Dead* w mniejszym stopniu są decyzjami, a w większym opiniami, trudno o skonkretyzowany wzór odpowiedniego postępowania⁴.

⁴ Sarah Beth Evans, powołując się na analizę etyki gier wideo przeprowadzoną przez Karla Babija, dochodzi do wniosku, że gry ze sprecyzowaną metryką moralności zachęcają gracza do oscylowania

Czym zresztą jest dobry wybór? Czy jest to wybór zgodny z dość niejasno scharakteryzowanym sumieniem gracza? Czy jest to decyzja, która ekonomicznie ma doprowadzić do jak największej aprobaty ze strony członków drużyny, kosztem rozgoryczenia jak najmniejszej ich liczby? Czy jest to wybór wynikający z utożsamienia z postacią głównego bohatera? Jeszcze ważniejsze pytanie: czym jest wybór neutralny, będący niejako ucieczką przed dualizmem dobra i zła? Gry dające nam wpływ na losy bohaterów zasadniczo stawiają na aktywne uczestnictwo gracza w świecie przedstawionym. Trudno jest zignorować tutaj postawiony przed nami problem. Zamiast tego, trzeba wobec problemu przyjąć określoną postawę – to jest pierwszy krok ku jego rozwiązaniu. Wydarzenia w *The Walking Dead* to nie są zadania poboczne, których istnienie gracz może puścić w niepamięć, kontynuując swój marsz do innego celu. Wszystko, co dzieje się wokół Lee, jest nieustannie absorbujące oraz wymuszające wręcz na gracz jego zaangażowanie.

Wyobraźmy sobie teraz taką opcję, która owo zaangażowanie zupełnie niweluje, pozwalając zdystansować się wobec problemu i zostawić go samemu sobie. Wśród wspomnianych czterech linii dialogowych widocznych w interfejsie *The Walking Dead* jedna występuje wyjątkowo regularnie i stanowi coś w rodzaju ostatecznego aktu desperacji. Chodzi o „trzy kropki”, czyli graficzną reprezentację milczenia. Wybieramy trzy kropki, a bohater oddaje głos innym, samemu zamieniając się w cierpliwego obserwatora. Ale nie tylko oddaniu decyzji vox populi służy taka pasywna postawa. Trzy kropki stają się użyteczne, gdy jakaś postać porusza kwestię niewygodną dla głównego bohatera. Wścibska dziennikarka pyta Lee o jego kryminalną przeszłość? Być może lepiej to przemilczeć.

Wygląda na to, że bycie obojętnym/milczącym jest najbliższe temu, co uważamy w grach fabularnych za postępowanie neutralne. Można to jednakże zweryfikować, robiąc mały eksperyment. Co by się stało, gdyby Lee milczał przy każdej okazji? Gdyby wybór „trzech kropek” był jedynym wyborem, a gracz konsekwentnie przyjmował postawę niemowy i obserwatora? Kto nam zaufa, a kto nas znienawidzi? A może wszyscy zapomną o naszym istnieniu? Pora przyjrzeć się *The Walking Dead*, w którym możliwe jest tylko jedno wyjście: milczenie.

wokół skrajności: albo absolutnego zła, albo niekwestionowanego dobra. Z kolei gry takie jak *The Walking Dead* prowokują do oparcia się przede wszystkim na indywidualnym świadectwie, które trudno scharakteryzować za pomocą formalnych schematów (2014).

4. „Lee, może pomógłbyś nam, zamiast sterczeć jak cholerna niemowa?”

Przechodząc do tematu milczenia w *The Walking Dead* warto wspomnieć o metodzie, jaką obrałem w moim podejściu do gry. Często gra nie daje nam możliwości milczenia, ograniczając opcje dialogowe do jasnych alternatyw. W takich sytuacjach starałem się albo przeczekać decyzję (wybór jest często ograniczony czasowo), albo wybrać najbardziej obojętną możliwość: „kto wie?”, „nie mam pojęcia” etc. Krótko mówiąc, grałem w *The Walking Dead* z początkowym założeniem, że „trzy kropki” stanowią najbardziej neutralną możliwość odpowiedzi.

Jeszcze przed rozważeniem tego tematu muszę wspomnieć o innej kwestii. Granie w *The Walking Dead* w ten sposób było niełatwe. Nie chodzi tu nawet o konsekwencje jakie przynosi nieustanne milczenie (o tym zaraz), ale raczej o emocjonalne podejście do poruszanych w grze tematów. Przemilczenie niektórych problemów, jakie przedstawiają nam twórcy z Telltale może być rozumiane jako akt obojętności. Często zdarzały się sytuacje, w których postacie błagały o pomoc, a bohater musiał konsekwentnie wzruszyć ramionami, oddając głos bezlitosnej ciszy. Oprócz tego, milczenie nie pozwalało mi rozpocząć jakichkolwiek dialogów z postaciami pobocznymi. Lee z nikim nie mógł się przez to zaprzyjaźnić, a finał gry nastąpił znacznie szybciej, z racji na to, że poruszałem się tylko z punktu do punktu, rezygnując z eksploracji świata gry.

Wspominałem już wcześniej, że są w *The Walking Dead* momenty, w których milczenie jest opcją niedostępną. Już na początku gry tworzy to kuriozalną aporię. Clementine pyta Lee o jego intencje. Wśród reakcji do wyboru jest milczenie, które tym bardziej wywołuje niepokój u małego dziecka. Pytanie pada ponownie, a my znów wybieramy milczenie. Potem pada znowu, i znowu, aż do momentu kiedy gracz wreszcie się odezwie. Scena ta, przez niedopatrzenie twórców, wrzuca gracza w niekończącą się pętlę milczenia, do momentu aż zacznie on wreszcie działać, popychając fabułę do przodu. Jest to pierwszy przejaw zasady, jaką kieruje się *The Walking Dead*. Aby grać zgodnie z intencją twórców, trzeba w grze uczestniczyć aktywnie, a nie pasywnie, a z racji tego, że strategia milczenia zakłada postawę skrajnie pasywną, można dojść do wniosku, że nie jest to zasadniczo droga ku „neutralności”. Okazuje się co prawda, że nie istnieją w grze decyzje obiektywnie dobre, ale wybór „trzech kropek” niemal zawsze jest wyborem złym.

Milczenie w większości wypadków wywołuje niepokój i strach u innych postaci. Szczególnie Clementine, która regularnie pyta Lee o aktualne wydarzenia, złości się, gdy zamiast odpowiedzi otrzymuje jedynie smutne spojrzenie głównego bohatera. To dość symptomatyczne, albowiem milczący Lee

często wcale nie milczy, lecz odpowiada na pytania za pomocą komunikacji niewerbalnej. Wielki potencjał, jaki daje przemilczenie, zostaje tutaj zredukowany do ustalonego przez twórców gestu mimicznego, tworząc działanie, nad którym tracimy kontrolę. Gracz zechciał milczeć, ale to twórcy wybrali zamiast niego, że ma być to milczenie strofujące, melancholijne albo przepełnione pogardą. Jak się więc okazuje, jest to wybór, którego konsekwencje są najmniej przewidywalne. W związku z tym milczenie wcale nie daje nam gwarancji izolacji bohatera wobec zastanych wydarzeń. Poza oczywistymi wypowiedziami ponagającymi wobec gracza („Lee, powiedz coś wreszcie!”) albo momentami, w których postacie same interpretują intencje bohatera („zrozumiem to jako <<nie>>”), interesujące są sytuacje, w których decyzja zostaje przypisana graczowi wbrew jego woli. Wielce zaskoczony byłem, kiedy rezultatem mojego upartego milczenia podczas konfrontacji Bena i Kenny’ego był komunikat: „stałeś po stronie Kenny’ego”. Dzięki temu, na przekór własnym intencjom, zostałem przez tę postać nazwany „kolegą”, a sympatia innych postaci względem milczącego Lee to rzecz niezwykle rzadka. Większość z nich krytykuje wstrzemięźliwość od sądów, zarzucając głównemu bohaterowi obojętność.

W *The Walking Dead* są momenty, w których milczenie doprowadza do skrajnych konsekwencji. To sytuacje, w których życie bohatera zależy od umiejętnie dyplomatycznego poprowadzenia dialogu. Kiedy kwitujemy milczeniem pytanie Vernona odnośnie naszej niezapowiedzianej wizyty w jego kryjówce, bohater zostaje zastrzelony, a gracz musi powtórzyć sekwencję, tym razem zabierając głos. Podobnie jest, kiedy mamy przekonać Kenny’ego do zatrzymania pociągu do Savannah. Jeśli przemilczymy ten dialog, Duck zmieni się w zombie i pożre wszystkich pasażerów. Ten dość posępny obrót spraw wskazuje, że działanie jest kwestią przetrwania, a świat apokalipsy zombie to nie jest świat dla milczących ludzi.

5. „Ty i 66% graczy było rozsądne i szczerze”

Agata Bielik-Robson w swojej książce *Inna nowoczesność* zwraca uwagę, że we współczesnym świecie człowiek stał się istotą plastyczną, nieustannie stającą przed wyzwaniem autokreacji (2000). Określenie człowieka przymiotnikiem „plastyczny” w tym przypadku odnosi się do kwestii autotematycznego modelowania jego indywidualności. Jest to pozytywny wymiar koncepcji, jaką w filozofii określa się podmiotem słabym. W przeciwieństwie do kartezjańskiego, scentralizowanego i esencjonalnego *cogito*, podmiot nazywany słabym jest bytem dynamicznym, „puszczonym w ruch” - nieprzerwanie

modyfikowanym przez bodźce kulturowe. Ta wewnętrzna niestabilność jednostki, jej niezdecydowanie i niejednorodność, to echo przemian cywilizacyjnych, w których konieczność obyczajowa i historyczna odeszła na rzecz różnorodności i możliwości stawianych przed jednostką. Krótko mówiąc, stajemy przed ogromem wyborów, a coraz mniej rzeczy każe nam się przed takim wyborem powstrzymywać. Dowodem na to może być popularność portali o charakterze społecznościowym. Na Facebooku każdy ma wolną rękę w kreacji swojego internetowego *image'u*. Przez nieustanną pogoń za własnym, indywidualnym kształtem, człowiek powraca do tego, co Arnold Gehlen nazwał *Mangelwesen* – istotą wybrakowaną (Bielik-Robson, 2000). Brak jest jej albowiem tej całości, tej mozaiki, jaką tworzyłaby suma jej części. Nie jest to jednak, wbrew pozorom, negatywna wizja antropologiczna. Oto, co pisze na ten temat Agata Bielik-Robson:

Do tej pory dynamiczny z istoty człowiek musiał dostosowywać się do stabilnego świata przyrody i powściągać swą naturalną niestałość krępującą siecią rytuałów, świętych nakazów i zakazów. Teraz stosunki władzy ulegają odwróceniu; to, co dotąd stanowiło o słabości człowieka, staje się jego siłą, jego faustowskim wyzwaniem wobec nieruchomego wszechświata, który sam zostaje – po heglowsku mówiąc – „puszczony w ruch”. To „uruchomienie” natury, która dotąd tkwiła w marazmie cyklicznej repetycji, stanowi przejaw projekcji antropomorficznej na ogromną, założycielską skalę. Daje ona początek nowej cywilizacji. W rezultacie nowożytność staje się wielką pochwalną wariacją na temat *Mangelwesen* i jego pierwotnego defektu: „wyrwa w bycie” staje się źródłem nowej, prawdziwie nienaturalnej siły (2000, s. 21–22).

Być może ta wrodzona dynamiczność, freudowsko tłamszona warunkami kulturowymi⁵, jest odpowiedzią na pytanie o sens gier nieliniowych. Ludzie pragną mieć wybór, pragną ingerować w statyczność świata i modyfikować go na własne życzenie. Oglądając film, nie możemy wziąć do ręki kilofa i niczym w *Minecrafcie* (Mojang, 2011) transformować topografię otaczającej bohaterów rzeczywistości. Nie możemy, tak jak w grach online, wprowadzić tam swojego awatara, przebierać go i przekształcać jego rysów twarzy. Podobnie, oglądając serial telewizyjny *The Walking Dead* produkcji stacji AMC nie mamy wpływu na wybory dialogowe postaci. Ta garść oczywistości to zwyczajne

⁵ Zygmunt Freud, opisując wolność, utraconą przez nas ostatecznie za sprawą kultury, kładzie bardzo mocny nacisk na kwestię indywidualizmu: „Współżycie międzyludzkie możliwe jest dopiero wtedy, gdy znajduje się większość silniejsza od każdej jednostki i razem występująca przeciwko niej. Siła tej wspólnoty jako «prawa» przeciwstawia się sile indywiduum osądzonej jako «brutalna przemoc»” (Freud, 1998, s. 189). Być może człowiek jako indywiduum powraca nieśmiało właśnie w ramach rozrywki multimedialnej.

potwierdzenie obserwacji Bielik-Robson: ludzie coraz bardziej pragną narracji płynnych, reformowalnych i niejednorodnych, albowiem sami stają przed światem pełnym wyborów.

W związku z powyższą kwestią można wysnuć wniosek, że w nowoczesnych grach przygodowych i RPG (oraz w ogóle w grach posiadających otwartą narrację) dochodzi do fuzji wyróżnionych przez Jana Stasięnkę trzech rodzajów obecności gracza w grze: jako jego samego, autora lub bohatera (2005, s. 173). Gracz przyjmuje rolę instancji osądzającej dany problem, podejmującej odpowiednią w jej mniemaniu decyzję (modyfikując scenariusz gry) oraz immersyjnie wcielającej się w swojego awatara.

Niestety, wymienioną wyżej tendencję psuje to, co twórcy gry *The Walking Dead* ukazują odbiorcy zaraz po skończeniu każdego odcinka. Chodzi o statystyki wyborów, które kłócą się z funkcjonowaniem gracza jako indywiduum. Kiedy poznajemy, że 39% graczy również pomogło Duckowi na farmie Hershela, nasze osobiste podejście do historii może ulotnić się na rzecz bliżej niesprecyzowanej w intencji ankiety socjologicznej⁶. To ciekawostka, rzecz jasna, lecz pozwalająca odbiorcy udać się za kulisy, za którymi być może nie powinien stawać. Niesie to ryzyko zniwelowania indywidualności naszych wyborów względem anonimowego tłumu naszych poprzedników.

Wciąż odkrywana wielokrotność wariantów z pierwszego sezonu *The Walking Dead* odchodzi w cień na rzecz drugiej części przygód bohaterów. Tym razem główną postacią jest młoda Clementine, co wydaje się jeszcze bardziej atrakcyjne z interpretacyjnego punktu widzenia. Perspektywa dziecka próbującego przetrwać w apokaliptycznej scenerii, problematyka dorastania i płci bohaterki otwiera badaczom nowe rejony poznawcze. Póki jednak drugi sezon nie zostanie dostatecznie przeanalizowany, reszta pozostaje milczeniem.

LITERATURA

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Bielik-Robson, A. (2000). *Inna nowoczesność*. Kraków: Universitas.
- Crecente, B. (18 sierpnia 2014). *Video games trick you into thinking you're in control, and that's bad*. Online: <<http://www.polygon.com/2014/8/18/6028709/agency-video-games-books>>. Data dostępu: 5 sierpnia 2015.

⁶ Podobnymi badaniami zajęła się A. Lange, która w tekście „You're Just Gonna Be Nice”: *How Players Engage With Moral Choice System* prezentuje opinie ponad tysiąca graczy, dotyczące najczęstszych wyborów moralnych w grach video.

- Evans, S.B. (czerwiec 2014). *Seeing Beyond Play: The Immersive Witness in Video Games*. Online: <<http://surface.syr.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1023&context=thesis>>. Data dostępu: 8 stycznia 2016.
- Freud, S. (1998). *Kultura jako źródło cierpienia*. W: *Pisma społeczne* (tłum. A. Ochocki).
- Froschauer, A. (10 stycznia 2014). *Clementine Will Remember All of That*. Online: <<http://ontological-geek.com/clementine-will-remember-all-of-that/>>. Data dostępu: 13 maja 2015.
- Heron, J.H., Belford, P.H. (czerwiec 2014). *Do You Feel Like a Hero Yet? Externalised Morality in Video Games*. Online: <<http://gamescriticism.org/articles/heronbelford-1-2/>>. Data dostępu: 8 stycznia 2016.
- Knutson, K. *Is the linearity of The Walking Dead necessary?*. Online: <<http://venturebeat.com/2013/02/12/is-the-linearity-of-the-walking-dead-necessary/>>. Data dostępu: 7 listopada 2013.
- Lange, A. (styczeń 2014). „You're Just Gonna Be Nice”: *How Players Engage With Moral Choice System*. Online: <<http://gamescriticism.org/articles/lange-1-1/>>. Data dostępu: 8 stycznia 2016.
- Sitarski, P. (2002). *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*. Kraków: Rabid.
- Sontag, S. (2012). *Widok cudzego cierpienia* (tłum. S. Magala). Kraków: Karakter.
- Stasieńko, J. (2005). *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*. Wrocław: Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji.
- Superbrothers, (brak daty). *Less talk, more rock*. Online: <<http://boingboing.net/features/morerock.html>>. Data dostępu: 31 marca 2014.

LUDOGRAFIA

- BioWare (2003). *Knights of the Old Republic* [gra wieloplatformowa]. LucasArts.
- BioWare (2005). *Jade Empire* [PC]. Microsoft Game Studios.
- BioWare (2007-2012). seria *Mass Effect* [gra wieloplatformowa]. Microsoft Game Studios, Electronic Arts.
- Capybara Games, Superbrothers (2012). *Superbrothers: Sword & Sworcery EP* [PC]. Capybara Games.
- CD Projekt RED (2007-2015). seria *Wiedźmin* [PC]. CD Projekt.
- Mojang (2011). *Minecraft* [gra wieloplatformowa]. Mojang, Microsoft Studios, Sony Computer Entertainment.
- Sierra On-Line (1983). *King's Quest I* [IBM PCjr]. IBM, Sierra.
- Quantic Dream (2010). *Heavy Rain* [PlayStation 3]. Sony Computer Entertainment.
- Telltale Games (2012). *The Walking Dead* [PC]. Telltale Games.
- Lucasfilm Games (1990). *The Secret of Monkey Island* [Amiga, Atari ST]. Lucasfilm Games.

mgr Maciej Maciejewski, antropolog i znawca komiksów, absolwent filologii polskiej na Wydziale Polonistyki UJ, Kraków, scaevola88@gmail.com.

Dobry, zły i niemy. Meandry wyborów moralnych jako metody kreacji tożsamości w *The Walking Dead* studia Telltale Games

Abstrakt

W związku z problematyką kontroli i jej braku grze przygodowej The Walking Dead rozważam elementy gry, na które gracz ma rzeczywisty wpływ, a które stawiają przed nim aporie. Zagadnienie ingerencji gracza rodzi bowiem kwestię niebagatelną: skoro jego wpływ jest ograniczony, w jaki sposób zaznacza on swoją obecność w nieliniowej grze wideo? Czy kreuje swojego bohatera wraz z intencją twórców, czy może robi to kompletnie indywidualnie? Jakimi narzędziami dysponuje przy oddziaływaniu na scenariusz gry? Odpowiedzi na te pytania szukam przechodząc grę przy konsekwentnym wyborze wypowiedzi milczących, dążąc do najbardziej „neutralnego” wyjścia ze stawianych przez twórców sytuacji.

SŁOWA KLUCZOWE: kontrola, tożsamość, gra przygodowa, mechanizmy fabularne