



ANDRZEJ PITRUS

Uniwersytet Jagielloński

Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej

„Element animalny”, czyli o zwierzętach w grach wideo...

kotom Jarosława Kaczyńskiego dedykuję

Gry wideo są szczególnym rodzajem przekazu audiowizualnego. Z uwagi na ich interaktywność, ale jednocześnie coraz większą zdolność do realistycznego symulowania rzeczywistości, kreują one sytuację, w której podmiotowość gracza budowana jest w sposób złożony. Jest on bowiem z jednej strony sprawcą działań podejmowanych przez kierowane przez niego postaci, z drugiej – widzem spektaklu, jaki sam tworzy. Oczywiście, zależność między działaniem i oglądaniem zmienia się w czasie. Grając w *Ponga* (Atari, 1972), musieliśmy włożyć sporo wysiłku w to, by wyobrazić sobie, iż rozgrywka odzwierciedla partię tenisa stołowego. Minimalistyczna grafika, sprowadzona do dwóch kresek reprezentujących zawodników, a właściwie chyba tylko trzymane przez nich w dłoniach rakiety, oraz poruszającego się punktu mającego „udawać” piłkę, sprawiała, że zaangażowanie gracza wynikało jedynie z działania, którego reguły opisywały zasady gry w prawdziwego ping-ponga. Zredukowana ikonizacja przekazu nie oferowała żadnego wsparcia. Dzisiejsze gry prezentują się w sposób krańcowo odmienny. Wykorzystanie techniki *motion capture*, również do tworzenia mimiki postaci, oraz możliwość renderowania grafik w rozdzielczości *high definition*, wpłynęły na to, iż gra stała się widowiskiem przeznaczonym także do oglądania. Inaczej też budowana jest podmiotowość gracza, który już nie tylko utożsamia się z działaniem, lecz także odnajduje na ekranie wizerunek wirtualnego ciała – na podobieństwo kina.

W tym kontekście warto przyjrzeć się zwierzęcym bohaterom gier komputerowych – a jest ich niemało. Galeria „niehumanicznych” postaci jest bogata, a zwie-

rzęta pełnią wszystkie możliwe role: od stanowiących tło *non-player characters*, przez oponentów, z którymi musi zmierzyć się ludzki awatar, aż po *player characters*, dających graczowi możliwość wejścia w skórę braci mniejszych. Postaci zwierząt są zresztą w ostatnich latach traktowane coraz poważniej. W wielu grach do tworzenia cyfrowych modeli wykorzystuje się wspomnianą już technologię *motion capture*, pozwalającą w sposób bardzo precyzyjny i wiarygodny rekonstruować ruch. Znalazła ona zastosowanie między innymi w grze *Call of Duty: Ghosts* (Infinity Ward, 2013), gdzie wspierała animację psa towarzyszącego żołnierzom podczas militarnej misji.

Gry produkowane w latach 70. i pierwszej połowie lat 80. charakteryzowały się sporą dozą umowności, co wynikało z ograniczeń grafiki. To, że składające się z kilku pikseli awatary były postaciami ludzi czy też zwierząt, a kiedy indziej np. pojazdami kosmicznymi, wynikało z narracji, która była niejako nadpisana nad faktycznym światem przedstawionym gry. Przyjemność grania wynikała z wykonywania zadań – najczęściej o zręcznościowym charakterze – a to, jak wyglądał prosty awatar miało drugoplanowe znaczenie. Stąd też dużym powodzeniem mogły cieszyć się gry, w których umowność była posunięta bardzo daleko. Nikt zapewne nie zastanawiał się, kim lub czym jest „bohater” *Pac-Mana* (Namco, 1980); istotne było jego działanie i sposób wpisania w mechanikę gry.

Pierwszą znaczącą grą, w której pojawia się postać zwierzęcia jest *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) – premierowa odsłona kontynuowanego do dziś cyklu o hydrauliku Mario. W grze z 1981 roku postać ta nie nosiła jeszcze tego imienia, a nawet nie była hydraulikiem, lecz podstawowy konflikt został już zarysowany: zły goryl o imieniu Kong porywa ukochaną bohatera, ten zaś musi ratować ją z opresji. Początkowo gra miała podobno nazywać się *Monkey Kong*, a postać czarnego charakteru została wymyślona jako pierwsza. Do zniekształcenia doszło zaś na skutek nieczytelnego faksu, choć być może jest to jedynie anegdota¹. Gra japońskiego studia to do dziś jedna z najsłynniejszych platformówek, a jednocześnie pierwsza realizacja, w której fabuła została stworzona przed skonstrowaniem mechaniki. Choć opowieść o dzielnym hydrauliku wydaje się dzisiaj więcej niż pretekstowa, w latach 80. była ewenementem. Interesująca nas postać została natomiast zainspirowana przez kino. Shigeru Miyamoto, jeden z głównych twórców *Konga*, wskazywał na *King Konga* – słynną produkcję studia RKO, jako na źródło, które podsunęło mu pomysł postaci². Goryl z *Donkey Konga* jest jedną z ikon historii gier wideo, ale jednocześnie figurą pewnego typu postaci zwierzęcej. W setkach gier mamy bowiem do czynienia ze zwierzętami pełniącymi funkcje antagonistów, z którymi muszą mierzyć się pozytywni bohaterowie.

¹ O grze napisano sporo. Jedną z rekomendowanych pozycji to: D. SHEFF: *Game Over: Press Start to Continue: The Maturing of Mario*. Wilton, Connecticut 1999.

² Por. Ch. KOHLER: *Power-up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*. Indianapolis, Indiana 2005.

Ich „zwierzęcość” zostaje – tak jak i w tym wypadku – często w swoisty sposób zwielokrotniona. Cechy poszczególnych gatunków są wyolbrzymione, a czasem też uzupełnione o cechy fantastyczne albo i ludzkie. Niejednokrotnie też zarówno pozytywni, jak i negatywni bohaterowie to zantropomorfizowane zwierzęta. Dobrym przykładem jest nieco zapomniana seria *Crash Bandicoot* (Playstation, pierwsza gra: 1996), w której gracz wciela się w zmutowanego jamraja pasiastego³ walczącego z hordami złych mutantów wykreowanych przez doktora Neo Cortexa – dążącego oczywiście do przejścia władzy nad światem. Genetycznie zmodyfikowani antagoniści łączący cechy zwierzęce i fantastyczne pojawiają się w bardzo wielu grach fantasy (np. seria *Dragon Age*, BioWare, pierwsza gra: 2009), a także w *survival horrors* rozgrywających się w postapokaliptycznej scenarii (np. seria *Fallout*, Black Isle Studios, pierwsza gra: 1997).

W grach tych zwierzęta ukazywane są przede wszystkim jako bestie, charakteryzujące się bezwzględnością i bezdusznym sposobem działania. Spotkania z nimi są najczęściej powtarzalne i służą doskonaleniu umiejętności walki. Niejednokrotnie gracz zmuszony jest kilkakrotnie utracić „życie”, by opanować technikę walki z przeciwnikiem, a w konsekwencji znaleźć także sposób jego unicestwienia. Zwierzęta traktowane są tu jako „maszyny” – tak jak postrzegał je Kartezjusz – a więc istoty pozbawione podmiotowości, *res extensa* jedynie⁴.

Zdarza się, że postaci zwierząt-antagonistów traktowane są ironicznie. Twórcy gier wiedzą przecież doskonale, że ich produkcje poruszają się często w świecie stereotypów. Zdają sobie z tego sprawę także gracze, będący zwykle świadomymi i aktywnymi użytkownikami medium. Przykładem może być ciesząca się dzisiaj kultowym statusem gra *The Legend of Zelda* (Nintendo, pierwsza gra: 1986), w której główny bohater musi zmierzyć się między innymi ze stadem agresywnych kurczaków.

Dostępne są również realizacje, w których zwierzęta, będące przeciwnikami *player characters*, ukazane są w sposób realistyczny. Tak dzieje się przykładowo w grze *Far Cry* (Crytek, pierwsza gra: 2004), gdzie oprócz fantastycznych zmutowanych kreacji szalonego naukowca Kiegera, bohater spotyka słonie, lamparty, zebry, a nawet rekiny. W podobny sposób dzikie zwierzęta stawiają wyzwania bohaterowi westernowego *Red Dead Redemption* (RockStar, 2010) – tu największym zagrożeniem są niedźwiedzie oraz kuguary, występujące w pobocznych epizodach tej sandboxowej⁵ produkcji.

³ Wybór tytułowego zwierzęcia może wydawać się zaskakujący. Jamraje mieszkają w Australii. Są to niewielkie ssaki nieco przypominające szczury. Niegroźne dla ludzi, żywią się owadami i roślinami.

⁴ R. DESCARTES: *Rozprawa o metodzie właściwego kierowania rozumem i poszukiwania prawdy w naukach*. Przeł. W. WOJCIECHOWSKA. Warszawa 1988, s. 39.

⁵ *Sandbox* (ang. piaskownica) to określenie gry opartej na otwartym świecie, w którym bohater może poruszać się w dowolny (lub tylko częściowo ograniczony) sposób. Ciekawą charakterystykę tej formuły znajdziemy w: P. SWEETSER: *Emergence in Games*. Boston 2008.

Oczywiście, na przestrzeni ostatnich czterech dekad pojawiały się gry, w których postacią będącą awatarem gracza była zwierzęciem, ale przejawiała cechy zindywidualizowane. Z sytuacją taką mamy do czynienia w serii *Sonic the Hedgehog* (Sega, pierwsza gra: 1991), której bohaterem jest niebieski jeź walczący o zachowanie królestwa zwierząt. Jego antagonistą jest doktor Robotnik, pragnący zamienić wszystkie żywe stworzenia w bezduszne maszyny. Tym razem to zwierzęta reprezentują sferę wartości, poza którą znajdują się roboty. Schemat wydaje się podobny do znanego z gier, w których zwierzęta są antagonistami bohatera. Nieco inne jest jednak jego wypełnienie. W zbliżony sposób rozłożone zostały akcenty także w *Ecco the Dolphin* (Novotrade, 1992), gdzie postać delfina jest jednoznacznie pozytywnie nacechowana. Choć fabuła gry jest dość absurdalna, znajdziemy tu próbę wyjścia poza standardowe rozwiązania. Tytułowy bohater faktycznie posiada pewne cechy delfina – posługuje się charakterystycznym śpiewem, by komunikować się z innymi zwierzętami, musi od czasu do czasu wypływać na powierzchnię, by zaczerpnąć powietrza, a także wykorzystuje echolokację.

Joseph Anderson⁶ zauważa, że tytułowy bohater *Sonica* – jeź, w istocie w niewielkim stopniu przypomina zwierzę. Wynika to przy tym nie tylko z ograniczeń grafiki pierwszych gier serii, ale także z faktu, iż w zręcznościowych grach platformowych uwaga gracza skupia się wyłącznie na działaniu, a wygląd postaci nie ma większego znaczenia. W konsekwencji jej tożsamość ulega rozmyciu. Należałoby również dodać, że gry w rodzaju *Sonica* w bardzo dużym stopniu antropomorfizują bohaterów. Zwierzęce postaci często przypominają te z disnejowskich kreskówek: noszą ubrania, poruszają się w pozycji wyprostowanej, a często także posługują się językiem. Takiej hybrydyzacji sprzyja wprowadzanie do świata przedstawionego postaci rodem z bestiariusza fantastycznego. W serii *Spiro the Dragon* (Insomniac Games, pierwsza gra: 1998) smoczy bohaterowie nie noszą wprawdzie odzieży, ale chętnie konwersują między sobą. Także motywy postaci mają ludzki charakter – bohaterowie nie kierują się pobudkami charakterystycznymi dla zwierząt, ale zwykle walczą o sprawy „wyższej rangi”. Przykładem może być delfin z ekologicznego *Ecco*, który z jednej strony został ukazany z uwzględnieniem niektórych cech prawdziwego zwierzęcia, z drugiej – przypisano mu cechy ludzkie i uczyniono zeń typowego dla gier bohatera ratującego świat przed ostateczną katastrofą.

Czy można zatem mówić o faktycznych bohaterach zwierzęcych? Nie mam tu na myśli postaci pobocznych. Gracz może wprawdzie czasami nimi kierować, ale w istocie nie pełnią one ważnej funkcji w rozgrywce. Takich postaci jest całkiem sporo, np. koń w *Wiedźminie 3* (CD Projekt, 2015), czy zwierzę-

⁶ J. ANDERSON: *Cyberbeasts: Substitution and Trivialization of the Non/Human Animal in Home Movies, Memes, and Video Games*. W: A.E. GEORGE, J.L. SCHATZ: *Screening the Nonhuman: Representations of Animal Others in the Media*. London–New York 2016, s. 145.

ta w *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2015), w które można wcielać się – w świecie wyobraźni ludzkiego bohatera – po zażyciu narkotyków. Myślę tu raczej o postaciach zwierząt zachowujących – przynajmniej do pewnego stopnia – cechy animalne, nawet gdyby miały to być właściwości zwierząt o częściowo fantastycznym charakterze. Interesują mnie także produkcje, w których postać zwierzęca ma charakter podmiotowy. Z góry odrzucam więc realizacje w rodzaju *Lion King* (Virgin Interactive, 1994), gdzie zwierzęcość jest jedynie kostiumem dla postaci posiadających cechy jednoznacznie ludzkie, oraz *Angry Birds* (Rovio Mobile, 2009), w których postaciom zwierząt brakuje jakiegokolwiek podmiotowości i w istocie można byłoby je zastąpić dowolnymi przedmiotami (choć strzelanie do świń przy pomocy amunicji z ptaków okazało się na tyle ekstrawaganckim pomysłem, by zapewnić grze wielką popularność). Gier zachowujących podmiotowość zwierząt jest stosunkowo niewiele, można jednak wskazać przykłady i pokusić się o pewne ich usystematyzowanie.

Ciekawą kategorię tworzą gry będące w pewnym sensie rozwinięciem idei Tamagotchi⁷ – zabawki wprowadzonej na rynek w 1996 roku. Początkowo było to proste urządzenie w formie breloczka, symulujące zwierzę, którym miał opiekować się właściciel. Należało je karmić, dotrzymywać towarzystwa, leczyć je i bawić się z nim. Niedopełnienie obowiązków mogło skończyć się nawet śmiercią wirtualnego stworzonka. Z czasem powstały urządzenia bardziej skomplikowane. I tak, np. w 2004 roku na rynku pojawiły się zabawki komunikujące się ze sobą przy pomocy fal podczerwonych, co umożliwiło tworzenie relacji społecznych, wymianę wirtualnych przedmiotów, a nawet rozmnażanie.

Rozwój technologii sprawił, że klasyczne Tamagotchi zostały zastąpione przez robotyczne zabawki, wyposażone w moduł sztucznej inteligencji, i gry komputerowe oparte na wykorzystaniu tak zwanej *augmented reality*⁸. Do pierwszej kategorii należy np. dinozaur Pleo wyprodukowany przez firmę Inno Labs. Komunikacja i interakcja z zabawką nie odbywa się tu za pomocą umownego interfejsu. Pleo to bowiem mechaniczna zabawka wyposażona w sztuczne zmysły, poruszająca się i reagująca na bodźce dostarczane przez bawiące się nią dziecko. Jest ona – podobnie jak Tamagotchi – zdolna do budowania prostej „osobowości”, zależnej od tego, jak jest traktowana. Może także „umrzeć” z braku żywności lub na skutek zaniedbań ze strony właściciela. Podobne produkcje

⁷ Obszerny rozdział poświęcony fenomenowi tej popularnej zabawki znajdziemy w: A. ALLISON: *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*. Berkeley-Los Angeles-London 2006, s. 163–191.

⁸ *Augmented reality* to system pozwalający łączyć elementy rzeczywistości fizycznej i wirtualnej. W praktyce nie jest to jedna technologia, lecz wiele różnych rozwiązań mogących służyć temu celowi. Por. np. A.B. CRAIG: *Understanding Augmented Reality: Concepts and Applications*. Waltham 2013.

powstały także na płaszczyźnie gier wideo, a dokładniej: w sferze tak zwanych *casual games*⁹.

Choć podobnych realizacji jest więcej, przywołam dwa przykłady, w których pojawiają się zwierzęcy bohaterowie. Gry powstały jako ekskluzywne¹⁰ realizacje na konsole Playstation 3 oraz XBOX 360. W pierwszej z nich zwierzę ma charakter fantastyczny. Choć przypomina małpkę, nie jest nią w istocie. Z drugiej strony – nie jest w nadmierny sposób uczłowieczone. Umiejętności i osobowość zwierzątka rozwijają się, ale do końca zachowuje ono swój animalny charakter. *Eye Pet* dostępny jest na konsolę Playstation – w jej dwóch ostatnich wersjach. Zasady „rozgrywki” są podobne, choć właściwie mamy tu do czynienia z zabawką, której cechy growe są znacznie ograniczone, przy czym *Eye Pet* w największym stopniu realizuje model tak zwanej mimikry, w której dochodzi do symulowania rzeczywistości i wcielania się w określone role. Na początku gracz otrzymuje jajo, z którego (!) wykluwa się stworzenie przypominające nieco kapucynkę. Przy pomocy różnego rodzaju akcesoriów może wchodzić w interakcje z wirtualną postacią, jednocześnie – dzięki wykorzystaniu kamery – wprowadzać obraz swojego ciała do świata gry. Technologia bazująca na uproszczonym systemie QRcodes¹¹, a także wykorzystująca interfejsy ruchowe PS3 i PS4, pozwala na posługiwanie się wirtualnymi przedmiotami, takimi jak zabawki, butelka z pokarmem, czy suszarka do włosów. Można także tworzyć własne obiekty (np. samolot-zabawkę), które stają się integralną częścią gry i są wykorzystywane przez *Eye Peta*.

Eye Pet to gra przeznaczona dla najmłodszych. Ma ona w pewnym zakresie wymiar edukacyjny i powinna uczyć odpowiedzialności, być może przygotowując dziecko do przyjęcia roli opiekuna prawdziwego zwierzęcia. Nieco bardziej eskapistyczny charakter ma realizacja *Kinectimals* (Microsoft, 2010). Wykorzystuje ona interfejs Kinect, pozwalający wchodzić w interakcje ze światem przedstawionym bez użycia jakichkolwiek manipulatorów. W pewnym sensie interfejsem staje się tu całe ciało gracza, mogącego wykonywać gesty, podskakiwać, a nawet tarzać się na podłodze. „Partnerami” zabawy są młode dzikie koty. Na początku rozgrywki można wybrać ulubieńca – tygryska, małego lwa czy też panterę. Zwierzęta są realistycznie odwzorowane w grafice trójwymia-

⁹ Gry nazywane także rekreacyjnymi lub codziennymi. W przeciwieństwie do klasycznych gier komputerowych nie wymagają zbyt wielkich umiejętności i są dostępne dla wszystkich użytkowników. Popularność tego typu realizacji związana jest z wprowadzeniem na rynek konsol o rozbudowanych możliwościach z zakresu *augmented reality*. Dziś jest to jeden z najbardziej dynamicznie rozwijających się sektorów przemysłu gier. Por. J. JUUL: *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge–London 2010.

¹⁰ Termin odnosi się do gier działających tylko na wybranej platformie – często z powodu unikalnych cech tychże.

¹¹ Kod graficzny wprowadzony na rynek przez firmę Denso (1994) umożliwiający kodowanie dowolnych treści w prostej formie graficznej. Kody te mogą być odczytywane za pomocą urządzeń takich jak tablet, czy smartfon.

rowej, a ich zachowania oparte zostały w pewnym zakresie na obserwacjach prawdziwych dzikich kotów. Oczywiście – choć zrezygnowano z antropomorfizacji – mają one w sobie coś z pluszowych zabawek. Gracz może – podobnie jak w *Eye Pet* – rozwijać postać poprzez różnego rodzaju interakcje, choć efekty tych działań są ograniczone z uwagi na chęć zachowania bardziej realistycznego charakteru zwierzęcych postaci.

Wspomniane realizacje są przedłużeniem eksperymentów realizowanych wcześniej, m.in. przez firmę Sony, która interesowała się interfejsami ruchowymi już na etapie konsoli Playstation 2. Wtedy jednak technologia rozpoznawania kształtów i gestów była zbyt niedoskonała, by tworzyć satysfakcjonujące projekty. W rezultacie poszukiwania te zostały zawieszono, a ponowne próby podjęto dopiero w ostatnich latach. W 2003 roku powstała natomiast – z przeznaczeniem na konsolę Playstation 2 – gra, w której wykorzystywany jest tradycyjny manipulator, ale widz przyjmuje perspektywę zwierzęcia. *Dog's Life* (Frontier Developments, 2003) nie rezygnuje wprawdzie z częściowego ucłowieczenia bohatera. Pies prowadzi tu rodzaj monologu wewnętrznego, ale nie jest w stanie rozmawiać z ludźmi. Produkcja ta ma charakter pograniczny: z jednej strony to klasyczna gra przygodowa, z drugiej – realizacja zawierająca elementy symulatora.

Gry symulacyjne tworzą drugą grupę, którą pragnę wyróżnić w krótkiej prezentacji zwierzęcych bohaterów ze świata cyfrowej rozrywki. W produkcjach rozwijających ideę Tamagotchi aktantem jest, reprezentowany w świecie przedstawionym w taki lub inny sposób, człowiek – to jego zadaniem jest interakcja z postaciami zwierząt. W symulatorach działającym podmiotem są same zwierzęta, a zadaniem gracza jest wcielenie się w postać i podejmowanie działań niejako w jej imieniu. Gier, w których próbowano pozostać przy sposobie zachowania zwierząt, bez wprowadzania zbyt wielu ułatwień dla gracza myślącego i działającego „po ludzku”, jest niewiele. Często, choć nie zawsze, są to projekty niszowe, o niższych budżetach. Znajdziemy tu także realizacje z pogranicza projektów artystycznych, których zadaniem jest dekonstruowanie klasycznych strategii stosowanych w projektowaniu cyfrowej rozrywki.

Bardzo interesująca, z wielu powodów, jest gra *Deadly Creatures* (Rainbow Studios, 2009). Jej popularność, zwłaszcza na Zachodzie, była jednak ograniczona z uwagi na słabszą pozycję konsoli Nintendo Wii, na którą jest przeznaczona. Produkt japońskiej firmy – a tym samym gry stworzone w dedykowanym mu formacie – cieszą się natomiast do dzisiaj dużym powodzeniem w ojczyźnie – przede wszystkim z uwagi na walory ruchowego interfejsu, znacznie ciekawszego i nowocześniejszego od tego, który równolegle stosowała firma Sony. Gracz – posługując się tzw. wiilotem¹² – kontroluje dwie postaci – skorpionia lub tarantuli,

¹² Manipulator ten w innowacyjny sposób łączy technologię radiowej i podczerwonej transmisji danych, co pozwala na precyzyjne odtworzenie ruchu w grach sportowych, tzw. bijatykach, ale także w klasycznych grach przygodowych.

staczając walki nie tylko ze zwierzętami, lecz także z... ludźmi. W grze bowiem występują także i oni, ale – inaczej niż w zdecydowanej większości wypadków – są to postaci tzw. bossów, czyli głównych i najtrudniejszych do pokonania antagonistów głównych bohaterów. Wykorzystana perspektywa jest tym samym jedną z najbardziej oryginalnych w historii gier, zwłaszcza, że *player characters* nie posiadają żadnych cech ludzkich.

Cech tych nie znajdziemy także u bohaterów gier *Shelter* i *Shelter 2* (Might and Delight, odpowiednio: 2013 i 2015). Choć tytuły mogłyby wskazywać na serię, mamy tu do czynienia z dwoma odsłonami gier opartych na podobnym pomysle, ale niepowiązanych ze sobą fabularnie, ani też niewykorzystujących tych samych bohaterów. W *Shelter* gracz wciela się w borsuczycę i musi zapewnić bezpieczeństwo i pożywienie potomstwu. „Antagonistami” są tu głód, pożary lasu, ale także drapieżne ptaki. Do gry dopisano dodatek, który w większym stopniu aktywizuje gracza, wprowadzając obowiązek regularnego zajmowania się borsuczatkami. Nieuruchomienie gry przynajmniej raz w ciągu dnia powoduje śmierć małych bohaterów. Wydana dwa lata później *Shelter 2* to udoskonalona pod wieloma względami inna wersja podobnego pomysłu. Tym razem bohaterką jest samica rysia, która wydaje na świat potomstwo i – podobnie, jak jej odpowiedniczka z wcześniejszej gry – musi zapewnić mu pożywienie i bezpieczeństwo. Obydwie gry, choć należą do kategorii symulacji, często mieszczących się w obszarze *casual games*, są dość trudne i stawiają graczom duże wymagania. Ciekawe jest też odwołanie się do afektywnych emocji – scena śmierci młodych zwierząt jest prawdziwie poruszająca, choć pozbawiona taniego melodramatyzmu.

Wykorzystanie zwierzęcych bohaterów pozwala często na przekroczenie ram gatunków i subgatunków. Dobrym przykładem jest *Tokyo Jungle* (Sony, 2012). Choć bohaterami są zwierzęta, gra ma niewiele wspólnego z opisanymi wcześniej realizacjami z cyklu *Shelter*. Produkcja japońskiego studia realizuje wzorce gier toczących się w scenerii postapokaliptycznej, przy czym gracz ma do wyboru dwie opcje: *story mode* i *survival*. Pierwsza uruchamia tryb zbliżony do formuły przygodowej RPG, drugi wariant bliższy jest natomiast zasadom survival horror. W obydwu przypadkach akcja rozgrywa się w pozbawionym ludzi Tokyo. Mieszkają tam jedynie zwierzęta zmuszone walczyć o przetrwanie i – w wypadku *story mode* – „rozwiązujące” zagadkę tajemniczego zniknięcia gatunku ludzkiego. Elementy RPG są dość mocno rozbudowane, niezależne od trybu rozgrywki, gdyż gracz ma do wyboru kilkadziesiąt gatunków i ras zwierząt, a dodatkowe postaci można dokupić w Playstation Store. Dzięki temu rozgrywka za każdym razem może mieć odmienny charakter – poszczególni bohaterowie mają bardzo różne możliwości, odżywiają się czym innym, mieszcząc się tym samym w różnych segmentach „łańcucha pokarmowego”.

Próbę przededefiniowania znanych formuł przynosi także *Jaws Unleashed* (Apaloosa Interactive, 2006). Gra należy do kategorii tzw. francyz i czerpie inspi-

rację ze znanego filmu Stevena Spielberga *Szczęki* (Jaws, 1975). W grach franczyzowych pojawiają się najczęściej wątki nieobecne w filmach, tak by zachować element zaskoczenia oraz wprowadzić możliwość wariantowego poprowadzenia fabuły. W *Jaws Unleashed* zastosowano nieco inne rozwiązania. Oto bowiem gracz przyjmuje perspektywę rekina-ludojada, by dopiero w finale pokierować postacią ludzką i ewentualnie rozprawić się z podwodnym zabójcą. Gra spotkała się z krytycznym przyjęciem¹³ przede wszystkim dlatego, że w znacznej mierze skłania ona nie tyle do rozwiązywania problemów, co do sadystycznej zabawy polegającej na atakowaniu ludzi. Sankcjonuje ona niejako subwersywny sposób rozgrywki w grach typu *sandbox*, polegający na ignorowaniu zadań na rzecz bezmyślnego mordowania tzw. *non player characters*¹⁴.

Od *Jaws* niedaleko już do gier o jawnie subwersywnym charakterze, stanowiących ostatnią omawianą przeze mnie grupę. Należy do nich *Goat Simulator* (Coffee Stain Studios, 2014), czyli... *Symulator kozy*. Twórcy gry piszą na swojej stronie internetowej:

Goat Simulator is the latest in goat simulation technology, bringing next-gen goat simulation to YOU. You no longer have to fantasize about being a goat, your dreams have finally come true! WASD to write history¹⁵.

Ci, którzy zdecydują się przyjąć zaproszenie, otrzymują grę typu *sandbox*, gdzie celem jest jedynie destrukcja. Miast uzbrojonego osiłka, bohaterką jest wyjątkowo złośliwa koza, która przy pomocy kopyt, poroża i długiego języka doprowadza całe miasto do upadku. Intencją twórców była krytyka gier pozwalających na bezmyślną przemoc, ale produkt Coffee Stain Studios stał się nieoczekiwanym przebojem. Pomimo niskich walorów produkcyjnych, wynikających z nieco kempowego charakteru projektu, w ciągu kilku miesięcy od premiery sprzedano ponad milion licencji, a gra do dzisiaj dostępna jest na platformie Steam, gdzie nadal znajduje nowych nabywców. Gry subwersywne nie zawsze mają charakter krytyczny. Czasem są po prostu okazją do zademonstrowania umiejętności młodych zespołów debiutujących studiów. Wykorzystanie zwierzęcych bohaterów pozwala dodatkowo zwrócić uwagę na tego typu dema. Ciekawym przykładem takiej realizacji jest *The Plan* (Krillbite Studios, 2015) – krótka gra pozwalająca wcielić się w muchę. Norwescy twórcy stworzyli ją, by pokazać swoje umiejęt-

¹³ Oceny gier gromadzi i opracowuje na przykład Gamerankings: www.gamerankings.com.

¹⁴ O popularności tego typu alternatywnych rozgrywek świadczy mnogość filmów z ich zapisami w serwisie YouTube. Przykładowy znaleźć można pod adresem: <https://www.youtube.com/watch?v=phteJM85zr4>. Jego autor w ciągu pięciu minut „morduje” kilkadziesiąt osób. Udaje mu się także zestrzelić dwa helikoptery. W finale scenki popełnia samobójstwo, skacząc z dachu wysokiego budynku.

¹⁵ <http://www.goat-simulator.com/>. Użyty skrót WASD odnosi się do klawiszy używanych przez leworęcznych graczy do poruszania postaciami w grach.

ności w zakresie modelowania, tworzenia symulacji efektów atmosferycznych, a także odwzorowywania fizyki.

Wskazując najciekawsze produkcje subwersywne, nie sposób nie wspomnieć o projekcie grupy Tale of Tales, od lat specjalizującej się w tworzeniu gier o charakterze artystycznym. Ich *The Endless Forest* (Tale of Tales, 2008) to nie tylko eksperyment z wykorzystaniem zwierzęcych bohaterów, lecz także wyzwanie rzucone popularnemu *Second Life*, będącemu skrzyżowaniem symulacyjnej gry komputerowej i portalu społecznościowego. W *Second Life*, działającym wyłącznie w środowisku sieciowym, wszystkie postaci są awatarami konkretnych graczy. Uczestnicy zabawy mogą dowolnie kształtować swoją powierzchowność, rozmawiać z innymi graczami, a także oddawać się najróżniejszym czynnościom – od działalności gospodarczej, mogącej przynosić realne dochody, aż pod wirtualny seks w obszarach tylko dla dorosłych. Projekt *The Endless Forest* to coś w rodzaju *Second Life* w miniaturze. Gra także działa w sieci, ale jej uczestnicy nie mogą wybierać awatarów. Wszyscy stają się tam jeleniami mieszkającymi w tytułowym lesie. Jelenie nie posługują się językiem, tak więc wyzwanie gry polega na nawiązywaniu relacji społecznych tylko przy pomocy środków dostępnych zwierzętom.

* * *

Artykuł jest zaledwie próbą pierwszego rozpoznania, wskazującą, że gry ze zwierzęcymi bohaterami zachowującymi swoją podmiotowość nadal należą do rzadkości. Realizacji, w których pojawiają się postaci zwierząt jest mnóstwo, ale w zdecydowanej większości wypadków możemy mówić jedynie o wykorzystaniu kostiumu, skrywającego w istocie postaci niemające ze zwierzętami wiele wspólnego. Problem tożsamości i podmiotowości w grach stanowi nadal wyzwanie dla groźnawców – nie tylko w odniesieniu do gier ze zwierzętami w roli głównej. Jest on o tyle trudny do badania, iż gry są fenomenem o emergentnym charakterze. Coraz większa otwartość systemów gier sprawia, że nawet twórcy gier nie mogą do końca wyobrazić sobie tego, jak ich realizacja będzie wyglądała w konkretnym performatywnym akcie realizowanym przez graczy. Rozbudowane gry wysokobudżetowe w dużej mierze opierają się na implementacji sztucznej inteligencji, co sprawia, że wirtualni bohaterowie podejmują faktyczne, niezależne decyzje i rozwiązują problemy, które powstały bez żadnej inicjatywy ze strony projektantów. Oczywiście, nadal przed ekranem siedzi człowiek – gracz, który może „być kozą” na swój własny sposób. Musi jednak pamiętać, że i ona z czasem ujawni swoją własną osobowość. Dziś należy liczyć się z kozą.

Abstract**Animal Factor or Animals in Video Games...**

The article focuses on the representations of animals in video games. Andrzej Pitrus remarks that while there are many examples of animal characters in games, most of them are only acting subjects “disguised” as animals. Few projects try to reconstruct true identity of animals. Yet, the author of the article critically researches interesting attempts made by studios and game designers. Many of them are in fact art projects, but there are also a few realistic animal characters in mainstream games. Recently they have been becoming more and more sophisticated, thanks to the use of new technologies, e.g. motion capture, which provide tools necessary to adequately represent animal behaviours.

Keywords:

video games, animal characters, identity, art games, subversion

Абстракт**“Анималистический элемент”, или о животных в видеоиграх...**

Статья посвящена героям-животным в видеоиграх. Автор обращает внимание на то, что хотя героев этого типа довольно много и они появляются почти с самого начала компьютерных игр, то в большинстве случаев они не представляют животных, а являются лишь актантами, «переодетыми» в шкуру животных. Примеры игр, создатели которых пытаются фактически реконструировать субъектность животных, относятся к немногочисленным. Автору статьи однако удалось найти интересные реализации этого типа с целью их дальнейшего анализа. Многие игры представляют собой проекты, соприкасающиеся с искусством. Кроме того, в реализациях, принадлежащих к главному направлению, герои-животные становятся все более совершенными, в частности, благодаря применению технологии motion capture, дающей широкие возможности передачи их поведения.

Ключевые слова:

видеоигры, герои-животные, идентичность, художественные игры, субверсия

