

Gra w utratę kontroli. Słaba podmiotowość, kwestionowanie racjonalności i problematyzowanie utożsamienia w narracyjnych grach komputerowych

Gry komputerowe to medium bardzo różnorodne, zarówno pod względem form, jak i platform do grania (od komputerów osobistych i konsol stacjonarnych po telefony komórkowe) oraz grona odbiorców (od graczy inwestujących w ten typ rozrywki większość wolnego czasu po takich grających okazjonalnie i w krótkich sesjach). Mimo to, daje się w tym medium zauważyć pewne dominujące nurty i tendencje, wynikające m.in. z historycznego rozwoju gier i wypracowanych przez lata w społecznościach graczy stylach grania. W poniższym tekście skupię się na jednej z takich dominujących tendencji, a konkretnie na osadzeniu gracza w roli mocnego podmiotu wewnątrz gry (np. postaci o dużych możliwościach sprawczych) oraz pokażę takie tytuły, które przez specyficzne zabiegi w projekcie rozgrywki podejmują próbę krytyki i przeciwstawiania się tej tendencji. Przykłady pochodzić będą z gier narracyjnych, to znaczy takich, które posiadają bohaterów, określony wewnętrzny świat i dającą się streścić fabułę – w odróżnieniu od gier abstrakcyjnych (np. logicznych), symulacyjnych lub bardzo prostych gier zręcznościowych o szczątkowym tle fabularnym. Interesujące mnie zjawisko jest najwyraźniej widoczne w grach, w których gracz steruje jedną lub kilkoma postaciami. Ograniczam także swoje rozważania do gier i trybów rozgrywki *singleplayer* (dla pojedynczego gracza), bo narracja gier *multiplayer* (wieloosobowych) ma odmienną specyfikę.

W narracyjnych grach komputerowych protagonistą sterowanym przez gracza (ang. *playable character*) jest prawie zawsze silna, aktywna, wyrazista, racjonalna

postać, wyposażona w ponadprzeciętne cechy i umiejętności. Taka niezwykła postać ma też zazwyczaj niezwykle zadanie, najczęściej wykraczające poza prywatne motywacje (na przykład ma uratować cały kraj lub świat)¹. Tak skonstruowana postać gracza jest osią całej fabuły, jej działania zmieniają fikcyjny świat wewnątrz gry, a historie innych postaci są z nią związane i jej podporządkowane. Ta dominująca tendencja w medium gier wiąże się z inną, a mianowicie ze wszechobecną ideą postępu. W niemal wszystkich grach, niezależnie od gatunku, gracz (i jego awatar, jeśli takowy w danej grze występuje) zaczyna jako podmiot o niewielkich możliwościach i ograniczonych zasobach, ale też postawione przed nim pierwsze zadania są relatywnie nieskomplikowane i niewymagające. To ograniczenie jest jednak zwykle tylko tłem dla ukazania ponadprzeciętnego potencjału – po odniesieniu kilku pierwszych sukcesów pozycja gracza rośnie, otwierają się nowe możliwości, ale i wyzwania stają się trudniejsze i bardziej złożone. W większości przypadków rozgrywka rozwija się linearnie według tej osi. Postęp gracza jest przy tym zwykle wymierny i komunikowany w formie liczbowej. Konkretnie rozwiązania różnią się w zależności od gry i gatunku, ale do repertuaru środków komunikujących postęp należą m.in. punkty doświadczenia, poziomy postaci (związane z zakresem jej możliwości), dostęp do dalszych części gry, informacje o zakresie ukończenia jej konkretnych aspektów (np. liczby rozwiązanych zagadek, pokonanych przeciwników lub zebranych przedmiotów).

Tak wyraźna dominacja logiki postępu w grach komputerowych jest oczywiście uzasadniona samą specyfiką procesu grania i uczenia się nowej gry – początkowe zadania muszą być proste, żeby dać graczowi czas na opanowanie interfejsu i zasad, a także nie zniechęcić go trudnościami na samym początku. Z kolei dokładanie nowych możliwości w miarę postępów w rozgrywce ma nagradzać gracza i bronić przed rutyną. W przypadku gier fabularnych taka logika jest też częściowo uzasadniona konwencjami narracyjnymi – chętnie wykorzystywany w grach, ale i w ogóle w kulturze popularnej jest klasyczny schemat „podróży bohatera” oparty na narracji mitycznej. Wymaga on, żeby na początku opowieści protagonista był postacią słabą i pokonywał przeciwności w toku fabuły, aby wreszcie przezwyciężyć je ostatecznie w spektakularnym finale i przejść transformację swojej osoby.

¹ Także wtedy, kiedy pozycja gracza jest mniej „ucieleśniona” niż w przypadku konkretnego, pojedynczego bohatera, na przykład przy grach strategicznych lub ekonomicznych, jest to pozycja silna, pełna władzy i możliwości wpływu na świat. W sposób dosłowny realizuje się to w grach, w których gracz wciela się we władcę państwa, jak ma to miejsce w słynnej serii *Civilization* albo podobnych seriach strategicznych, jak *Europa Universalis* lub *Age of Empires*.

Z faktu, że postęp jest podstawową cechą strukturalną gry, wynika też pewne wyjściowe oczekiwanie gracza, mianowicie zorientowanie na cel. Jest to częściowo zależne od indywidualnego stylu gry danego gracza, ale najczęściej gracz podchodząc do nowej gry będzie oczekiwał konkretnej, precyzyjnej informacji zwrotnej o efektach swoich działań i dążył do maksymalizacji swojej efektywności i jak najwyższego wyniku.

Dominująca w grach logika jednostronnego, linearnego postępu nie jest oczywiście neutralna z ideologicznego punktu widzenia. Gry ucieleśniają przekonanie o nieograniczonych możliwościach jednostki, o tym, że „każdy jest kowalem swojego losu”. Odwrócenie procesu postępu gracza, czyli na przykład odbieranie mu poziomów albo trwałe pozbawianie zdobytych umiejętności, jest właściwie nie do pomyślenia w głównym nurcie gier komputerowych. Śmierć głównego bohatera, ma zwykle wymiar mechaniczny – jest sygnałem porażki gracza i powodem do wznowienia gry od wcześniejszego punktu (czyli w pewnym sensie nie zalicza się do głównej historii opowiedanej w grze). Czasem śmierć protagonisty jest zaprojektowanym wydarzeniem na samym końcu gry – jako taka ma jednak znaczenie wyłącznie fabularne i nie ma już żadnego wpływu na przebieg dalszej rozgrywki.

Skoncentrowanie narracyjnych gier na jednej mocnej postaci związane jest też z rozpowszechnionym wśród graczy stylem grania. Umożliwiając kontrolę nad postacią, medium interaktywne sprzyja utożsamieniu i emocjonalnemu zaangażowaniu. Tendencja ta często wzmaga się jeszcze, jeśli zwiększa się zakres znaczących wyborów możliwych do dokonania w obrębie rozgrywki. Wiele gier umożliwia różne sposoby rozwiązania określonych sytuacji, często zróżnicowane pod względem etycznym – można na przykład preferować rozwiązania siłowe lub negocjacyjne, pomagać słabszym lub sprzymierzać się z potężniejszymi, zabijać pokonanych wrogów lub okazywać im łaskę. Gry z gatunku cRPG często jako jeden z pobocznych wątków mają wątek romansowy, w którym gracz może zdecydować, z którą z postaci niezależnych (ang. *non-player characters*) zwiąże się jego bohater lub bohaterka²; podobnym znaczącym wyborem może być też decyzja o poparciu określonej frakcji spośród kilku istniejących w świecie gry. Ten rozpowszechniony styl grania polega na tym, że przypisuje się osobiste, emocjonalne, określone znaczenie wyborom dokonywanym w obrębie gry; zachodzi utożsamienie z kierowaną postacią, wybory dokonywane wewnątrz gry stają się zatem wyborami tożsamościowymi; zachodzi generalna zgodność pomiędzy

2 Istnieją też takie gry, w których jest to główny wątek fabularny, jak to się dzieje w przypadku wielu tytułów z gatunków *visual novel* i *dating sim*.

intencją gracza a fabularną intencją bohatera gry. Jak ujmuje to Błażej Augustynek: „jako że gra wymaga od użytkownika aktywności, postęp jest uznawany za osobiste osiągnięcie, a wszelkie niepowodzenia i nieszczęścia przytrafiające się bohaterowi (zwłaszcza w sekwencjach interaktywnych) są uznawane za jego własne” [Augustynek 2012, 6]. Fora internetowe dotyczące gier pełne są dyskusji na temat motywacji stojących za takim bądź innym wyborem fabularnym; częste wśród graczy jest też mówienie o dokonaniach wewnątrz gry w pierwszej osobie („pokonałam”, „zdobyłam”, „zdecydowałam”). Innym językowym dowodem utożsamienia z postacią jest dodawanie zaimka osobowego do imienia lub nazwiska postaci (jeśli gra ma ustalonego bohatera o pewnym zakresie zmienności), np. „mój Geralt” (w przypadku serii *Wiedźmin*) lub „moja/mój Shepard” (w przypadku serii *Mass Effect*). Duże znaczenie ma też możliwość edytowania wyglądu swojego bohatera, który to gracz też często chętnie pokazuje w Internecie. Takie utożsamienie zawsze jest przy tym negocjacją pomiędzy własnymi, odbiorczymi znaczeniami nadawanymi postaci a ustalonymi przez twórców gry faktami na jej temat. Geralt z serii *Wiedźmin* może sprzymierzyć się z jedną z frakcji lub pozostać neutralny, może się związać z taką lub inną kobietą, może specjalizować się w takim lub innym stylu walki, ale ze względu na określony kształt fabuły gry nie może na przykład zostać rolnikiem albo wejść w związek homoseksualny.

Troskę o własną postać w grze, utożsamienie z nią, przy jednoczesnej dbałości o maksymalizację jej skuteczności w świecie gry można ująć jako jedną z rozposzechnionych w kulturze gier komputerowych „technik siebie” (ang. *technologies of the self*). Według Michela Foucaulta są to techniki pozwalające jednostce

dokonywać, za pomocą własnych środków bądź przy pomocy innych, pewnych operacji na własnych ciałach oraz duszach, myślach, zachowaniu, sposobie bycia, operacji, których celem jest przekształcenie siebie tak, by osiągnąć pewien stan szczęścia, czystości, mądrości, doskonałości lub nieśmiertelności [Foucault, 2010, 249].

Stosowanie tej kategorii do opisu działalności w fikcyjnym świecie jest pewnym rozszerzeniem pomysłu Foucaulta, ale uzasadnionym samą specyfiką interaktywności – gracz jest podmiotem działającym i podejmującym decyzje w fikcyjnej ramie gry; „przekształcenie siebie” byłoby tutaj dostosowaniem swojego sposobu gry zarówno do własnej wizji postaci, jak i do wymogów gry jako systemu. Według Foucaulta techniki siebie funkcjonują w stałej

interakcji z technikami władzy, które „determinują zachowanie jednostek i podporządkowują je pewnym celom lub dominacji – czyli obiektywizują podmiot” [Foucault 2010, 249]. Za taką technikę władzy można uznać sam sposób zaprojektowania gry, który ma na celu sformatowanie doświadczenia gracza w konkretny sposób; umożliwia jedne działania i wyklucza inne, a także nagradza lub karze gracza za poszczególne dokonania.

Właśnie powszechność utożsamiania się z postacią jako stylu odbioru gry umożliwia pojawienie się gier, które wykorzystują ten fakt jako środek ekspresyjny, działając od strony technik dominacji – uniemożliwiają poprowadzenie postaci całkowicie w zgodzie z intencją gracza, kwestionują racjonalność głównego bohatera, w kluczowych momentach ograniczają lub całkowicie odbierają graczowi kontrolę nad kształtem fabuły i problematyzują kwestię utożsamienia z bohaterem.

W dalszej części artykułu skupię się na tym, jakiego rodzaju środki używane są w grach dla osiągnięcia tego celu. Za przykłady posłużą mi wybrane fragmenty narracyjnych gier komputerowych wydanych w ostatnich latach.

Pierwszym z zabiegów, który mógłby podważać osadzenie gracza w roli mocnego podmiotu, jest samo występowanie nieoczekiwanych zdarzeń fabularnych, niezależnych od poczynań bohatera. Do takich zaplanowanych przez twórców gry, niezmiennych wydarzeń mogą należeć na przykład zdrada lub nieoczekiwana śmierć towarzysza podróży (*Baldur's Gate 2: Shadows of Amn* [BioWare, 2000]), nieunikniona katastrofa spadająca na miejsce, które postać gracza miała ochronić (*Fallout 2* [Black Isle Studios, 1998]), czasem wreszcie śmierć postaci gracza (*Call of Duty 4: Modern Warfare* [Infinity Ward, 2007]). Tego typu wydarzenia dają się jednak łatwo opisać po prostu jako zwrot akcji, zjawisko dobrze znane z fabuł nieinteraktywnych. W grach takie sytuacje przedstawiane są zwykle właśnie za pomocą środków znanych z filmów lub książek, przeważnie w scenach o charakterze nieinteraktywnym – więc interwencja gracza, która zmieniałaby takie kluczowe wydarzenie, jest niemożliwa. Użycie tego środka nie czyni zasadniczego wyłomu w ogólnej logice postępu oraz umiejscowienia gracza jako mocnego podmiotu, ponieważ zwykle jest tylko kolejną przeszkodą na drodze do wypełnienia głównego zadania, którego waga staje się tym potężniejsza, im większe wiązały się z nim trudności. Jeśli główny bohater – co się czasem zdarza – umiera na końcu gry, jest to zawsze śmierć w wyjątkowych okolicznościach i o dużym znaczeniu dla całej fabuły (np. protagonista poświęca się w imię wyższego celu). W przypadku *Call of Duty 4: Modern Warfare*, gdzie żołnierz kierowany przez gracza ginie relatywnie wcześnie w rozwoju akcji (w wyniku ataku nuklearnego), w następnej sekwencji gracz wciela się w innego żołnierza, a śmierć tego poprzedniego (wraz

z wieloma innymi) staje się jednym z fabularnych uzasadnień dalszej walki. I chociaż gra w podobnych sytuacjach operuje efektem zaskoczenia, nie kwestionuje zasadniczo standardowego stylu odbioru przez gracza.

Innym, trochę bardziej złożonym sposobem kwestionowania mocnej podmiotowości bohatera gry (i gracza, który nim steruje), jest uniemożliwianie działania zgodnego z intencją gracza (lub z fabularną intencją postaci). Jednym z przypadków wykorzystania tego typu zabiegów jest *Spec Ops: The Line* [Yager Development, 2012], kontrowersyjna głównonurtowa strzelanina TPP, w której gracz steruje kapitanem Walkerem, dowódcą trzyosobowego oddziału amerykańskich sił specjalnych Delta wysłanego do odciętego od świata przez intensywne burze piaskowe Dubaju. Wyjściowym zadaniem oddziału jest nawiązać kontakt z (prawdopodobnie zbuntowanym) batalionem piechoty pod dowództwem tajemniczego pułkownika Johna Konrada. Sytuacja w opustoszałym Dubaju jest jednak bardziej skomplikowana, niż się początkowo wydaje – walczą tam ze sobą przynajmniej dwie frakcje amerykańskich żołnierzy oraz lokalni rebelianci. Brak odpowiedniego rozeznania w sytuacji utrudnia oddziałowi Walkera jasne zidentyfikowanie wrogów i sojuszników; *Spec Ops: The Line* jest jedną z bardzo niewielu wysokobudżetowych gier, w których jako amerykański żołnierz gracz strzela do innych amerykańskich żołnierzy.

Gra studia Yager jest luźną adaptacją *Jądra ciemności* Josepha Conrada i filmu *Czas Apokalipsy* Francisa Forda Coppoli. Intertekstualne związki gry z tymi prototypami mają różny charakter – od dosyć powierzchownych, dosłownych zapożyczeń pewnych elementów (jak np. nazwisko pułkownika Konrada czy ścieżka dźwiękowa nawiązująca do wojny w Wietnamie) po bardziej ogólne podobieństwa strukturalne i tematyczne – schemat podróży w stronę tajemniczego zjawiska z dala od cywilizacji, temat spotkania z nieracjonalnym i niewyjaśnialnym, rozpaczliwe racjonalizowanie traumatycznego doświadczenia, niezgodność intencji działania z jego efektem, przekonanie o misji cywilizacyjnej człowieka Zachodu i kompromitacja tego poglądu. Realizacja tych tematów w *SO: TL* wielokrotnie kwestionuje przyzwyczajenia gracza i problematyzuje silną podmiotowość bohatera.

W trakcie przebijania się przez zrujnowany Dubaj do domniemanej siedziby pułkownika Konrada, kapitan Walker i jego oddział napotyka dowody nadużyć i zbrodni dokonanych przez zbuntowany batalion, ale i sami działają brutalnie i bezkompromisowo. W jednej z najważniejszych (i najbardziej kontrowersyjnych) sekwencji gry oddziałowi Walkera na drodze stoi liczny i silnie uzbrojony obóz wojskowy. Po krótkiej ocenie sytuacji Walker decyduje się użyć przeciw żołnierzom fosforu białego, chemicznej broni zapalającej, a wcielający się w bohatera gracz rozpoczyna

i przeprowadza ten atak, dopóki na terenie walki nie widać już żadnych ruchomych obiektów. W następnej scenie bohaterowie gry przechodzą przez strefę zrzutu, gdzie wyraźnie widać efekty użycia broni – wśród spalonych zwłok czołgają się jeszcze żywi, poparzeni żołnierze, którym nie można pomóc inaczej niż ich dobić; wkrótce oddział Walkera odkrywa też ciała grupy nieuzbrojonych cywilów zabitych w tym samym ataku. Bohaterowie sami są przestraszeni swoimi czynami; gra jednak toczy się dalej, umieszczając gracza w niekomfortowej roli postaci, która dokonała oczywiście zbrodni wojennej i być może w dalszym toku fabuły dokona również następnych. Jak ujmuje to Brendan Keogh, autor książki-eseju o *Spec Ops: The Line*: „to zwrotny punkt opowieści, moment, w którym gracz/postać dobrowolnie popełnia czyn całkowicie nie do pomyślenia, kiedy zostaje o to poproszony i musi z tym żyć przez resztę gry” [Keogh 2012, 78]. Nie wszystkie sceny w *SO: TL* pozwalają graczowi dokonać znaczącego etycznego wyboru (na przykład bombardowanie fosforem jest konieczne, żeby przejść do dalszej części gry), ale i tak gra wyraźnie stara się odwoływać do stylu rozgrywki opartego na utożsamieniu z postacią, aby subwersywnie go wykorzystać w celach ekspresyjnych. Gra studia Yager podejmuje temat niejednoznaczności i brutalności wojny, a także konsekwencji dokonywania przemocy na psychikę żołnierza; o ile jest to tematyka już dosyć dobrze zdomowiona w mediach nieinteraktywnych, o tyle wprowadzenie jej do wysokobudżetowej gry i osadzenie gracza w niekomfortowej roli jest właściwie bezprecedensowe. *SO: TL* budzi opór części graczy; pojawiają się głosy, że gra manipuluje graczami i zmusza ich do dokonywania czynów, których nie chcieli. Na tym jednak właśnie polega ekspresyjny i krytyczny potencjał tego zabiegu – na możliwości zakwestionowania bohatera gry jako mocnego, racjonalnego podmiotu, którego działania zawsze są słuszne. *SO: TL* podważa tym samym przyzwyczajenia graczy wynikające z kontaktu z mainstreamowymi grami. Jak pisze Brendan Keogh, przywołując figurę Nathana Drake’a (bohatera popularnej serii gier akcji *Uncharted*):

Bissell sugeruje, że *The Line* jest grą o oglądaniu grywalnego *everymana* (*playable everyman*) popadającego w szaleństwo. Ja jednak trochę bym to zmodyfikował: *The Line* nie jest o Nathanie Drake’u popadającym w szaleństwo; jest o tym, że Nathan Drake był szalony od samego początku.

Dla odmiany Walker może być najbardziej zdrowym psychicznie bohaterem, jakiego kiedykolwiek kontrolowaliśmy w strzelaninie. Przemoc, której się dopuszcza, naprawdę ma na niego wpływ [Keogh, 2012, 6].

Ów wpływ – częściowo dający się zidentyfikować z zespołem stresu pourazowego – daje się zauważyć w miarę rozwoju fabuły. Reakcje Walkera stają się coraz gwałtowniejsze, uzasadnienia działań coraz mniej racjonalne, kilka scen gry wskazuje zresztą na błędną ocenę wydarzeń lub wręcz oczywiste halucynacje bohatera: „od samego początku w grze są subtelne sugestie, że świat, który bierzemy za dobrą monetę, jest subiektywną i wykrzywioną percepcją Walkera, zaburzoną przez obsesję na punkcie Konrada” [Keogh, 2012, 62]. Finałowa konfrontacja z Konradem okazuje się raczej konfrontacją bohatera z własnym sumieniem, a także momentem etycznego osądu nad całym przebiegiem fabuły – Walker rękami gracza może ukarać się samobójstwem za to, co zrobił, albo spokojnie odejść (a ostatni dialog po wybraniu tej opcji sugeruje, że Walker nigdy nie zostanie pociągnięty do odpowiedzialności). Samobójstwo bohatera, o którym gracz może sam zdecydować, wyraźnie kwestionuje dominującą w grach logikę rozwoju i postępu.

Temat samobójstwa przewrotnie wykorzystuje też *Actual Sunlight* [Will O’Neill, 2013], krótka, niezależna gra o rozbudowanej warstwie literackiej nawiązująca graficznie do konwencji *top-down* RPG. Główny bohater jest około trzydziestoletnim singlem z depresją, a fabuła przedstawia kilka scen z jego codziennego życia. Od czasu do czasu gracz zostaje postawiony przed drobnym wyborem dotyczącym dalszych poczynań głównego bohatera, przedstawionym w formie okna dialogowego z dwiema opcjami. W miarę rozwoju fabuły stan psychiczny głównego bohatera się pogarsza, aż wreszcie nękają go uporczywe myśli samobójcze. Pod koniec gry graczowi znowu przedstawia się kilka okien dialogowych dotyczących dalszych akcji bohatera, ale obie opcje są dokładnie takie same (np. „idź na dach”). *Actual Sunlight* odziera z praktycznego sensu znany element growych konwencji (moment wyboru poprzez okno dialogowe), żeby zasymulować sytuację człowieka w depresji – działania, które dla zewnętrznego, zdrowego obserwatora wydają się świadomą, autonomiczną decyzją, u chorego są efektem zaburzonej, skrajnie pesymistycznej oceny sytuacji. Gra Willa O’Neilla sięga po środek służący zwykle do racjonalnej kontroli nad postacią i wykorzystuje go do zakwestionowania tej racjonalności i ukazania trudności w stosowaniu tej kategorii w przypadku skłonności samobójczych.

Innym ważnym środkiem odbierania pełnej kontroli graczowi jest nieprzejrzystość zasad gry – występowanie sytuacji, w których nie można precyzyjnie przewidzieć efektu działań gracza. Ten chwyt wykorzystywany jest m.in. w grze *Heavy Rain* [Quantic Dream, 2010], gdzie wśród kilku podobnych możliwości reakcji na daną sytuację często nie wiadomo, jakie efekty przyniesie konkretny wybór; drobne, nie zawsze świadomie podejmowane decyzje okazują się mieć poważne i trwałe konse-

kwencje (jak np. śmierć jednego z bohaterów). Wariantem tego zabiegu jest mechanizm odroczenia konsekwencji wyborów gracza, jak to ma miejsce na przykład w serii gier *Wiedźmin* – dokonane decyzje mają swoje widoczne skutki dopiero dużo później w fabule, co zniechęca do sprawdzania wszystkich możliwych ścieżek przy użyciu zapisu i wczytania gry i skłania do dokonywania wyborów raczej na podstawie swoich przekonań niż oceny wymiernych korzyści dla dalszej rozgrywki.

Wszystkie wymienione przeze mnie środki i przykłady dowodzą, że w grach także możliwe jest przedstawienie słabego podmiotu – wizji człowieka, który jest uwarunkowany zewnętrznymi czynnikami, poddający się temu, co nieracjonalne i poza kontrolą świadomości, niepotrafiący całkowicie podporządkować sobie rzeczywistości. Nie ma koniecznego związku między interaktywnością a pełną swobodą lub poczuciem wszechmocy – gry mają również środki do kwestionowania takich przekonań. Problematyzowanie utożsamienia gracza z postacią w celach ekspresyjnych jest przy tym możliwe dzięki temu, że wśród graczy rozpowszechniona jest technika siebie polegająca właśnie na utożsamieniu z postacią, emocjonalnym przywiązaniu do jej losów. Przywołane powyżej przykłady dowodzą również, że gry mogą stanowić wypowiedź krytyczną wobec samego medium gier (a konkretnie dominujących w nim tendencji), sformułowaną za pomocą środków specyficznych dla medium interaktywnego.

Bibliografia

- Augustynek, Błażej, 2012, Potencjał narracyjny gier wideo, [w:] Andrzej Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków: WUJ, ss. 1–18.
- Foucault, Michel, 2000, Techniki siebie, [w:] *Filozofia, historia, polityka. Wybór pism*, przeł. Damian Leszczyński, Lotar Rasiński, Warszawa-Wrocław: PWN, ss. 247–275.
- Keogh, Brendan, 2012, *Killing is Harmless. A Critical Reading of Spec Ops: The Line*. Marden: Stolen Projects.

Ludografia

- Bioware, 2000, *Baldur's Gate: Shadows of Amn* [PC], USA: Black Isle Studios, Interplay Entertainment.
- Bioware/Demiurge Studios, 2008, *Mass Effect* [PC], USA: Electronic Arts.
- Black Isle Studios, 1998, *Fallout 2* [PC], USA: Interplay Entertainment.
- CD Projekt RED, 2007, *Wiedźmin* [PC], Polska: Atari.

CD Projekt RED, 2011, Wiedźmin 2: Zabójcy Królów [PC], Polska: CD Projekt.
Infinity Ward, 2007, Call of Duty 4: Modern Warfare [PC], USA: Activision.
Quantic Dream, 2010, Heavy Rain [PS3], Francja: Sony Computer Entertainment.
Will O’Neill, 2013, Actual Sunlight [PC], Kanada: Will O’Neill.
Yager Development, 2012, Spec Ops: The Line [PC], Niemcy: 2K Games.

Summary

A game of losing control: weak subjectivity, questioning rationality and problematizing identification in narrative-based videogames

The article diagnoses prevalent tendencies in game design and styles of play, positioning players as strong, active, rational, and extraordinary characters able to change the world around them; embodying the logic of inevitable linear progress both in story and game mechanics; encouraging players to optimize their actions to achieve measurable gameplay effects. Foucault’s notion of *technologies of the self* is used to highlight personal identification with the playable character as a predominant style of play in narrative-based videogames.

The article then examines the examples of games that challenge these established tendencies – where the playable character’s intent is made impossible to achieve, rationality of playable character is questioned, the player gets deprived of control of their character in key moments of the game or the identification with the character becomes problematized. The phenomenon is exemplified by the games *Spec Ops: The Line*, *Heavy Rain*, *Actual Sunlight* and *The Witcher* series.

Keywords: control, identification, logic of progress, technologies of the self, strong and weak subjectivity

mgr Piotr Sterczewski – doktorant w Instytucie Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego, absolwent MISH UJ; zajmuje się przede wszystkim ideologicznymi aspektami gier; publikował m.in. w „Tekstach Drugich”, „Res Publice Nowej”, „Ekranach”, „Ex Nihilo”. Jest jednym z autorów krytycznego bloga o grach komputerowych JawneSny.pl.