

Postapokaliptyczne role ludzi i roślin w grze Cloud Gardens. Czym jest ogród?

ABSTRACT. Zaborowski Karol, *Postapokaliptyczne role ludzi i roślin w grze Cloud Gardens. Czym jest ogród?* [The post-apocalyptic roles of people and plants in the game *Cloud Gardens*. What is a garden?]. "Images" vol. XXXI, no. 40. Poznań 2022. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 137–145. ISSN 1731-450X. DOI 10.14746/i.2022.40.08.

This article is concerned with the fate of trash and plants which grow on it. As an example of this, the video game *Cloud Gardens* was chosen, along with installation arts by Elżbieta Rajewska and Diana Lelonek. The paper analyzes the process of creating landscapes known from popular works of post-apocalyptic fiction; what in other titles is only a background to events and human tragedy is of greatest importance here. Later parts of the article discuss human responsibility for the unexpected development of other species, as well as plants' indifference to the human apocalypse. This text is part of the non-anthropocentric humanism trend and refers to the concept of "plant art" as proposed by Anna Wandzel.

KEYWORDS: *Cloud Gardens*, non-anthropocentric humanism, plant art, post-apocalypse

Stworzone przez studio noio *Cloud Gardens* to gra logiczna, w której zadaniem gracza jest kontrolowanie ukazanego na ekranie procesu zarastania obszarów i obiektów porzuconych przez człowieka. Aby zrealizować cel, użytkownik musi wykorzystywać udostępnione mu zasoby, na które składają się śmieci oraz nasiona roślin. Umieszczane w bliskiej odległości sadzonek odpady stymulują ich wzrost, dzięki czemu możliwe jest zazielenianie kolejnych lokacji – nie tylko budynków i dróg, ale także bocznych zaułków oraz wysypisk śmieci. Kolejne ingerencje gracza składają się na cykl siania, śmiecenia i zbierania nasion – po kilku jego powtórzeniach pozbawiona roślinnego życia plansza zmienia się w bujny ogród, a gracz może rozpocząć proces od nowa w innym miejscu. W grze nie nawiguje się po otwartym świecie, ale węzłowo przenosi z lokacji do lokacji – przynajmniej w jednym z dwóch trybów, który polega na wykonywaniu wyzwań przygotowanych przez twórców. Oprócz niego rozgrywkę prowadzić można także w „trybie kreatywnym”, w którym to gracz sam określa swoje cele i tworzy własne ogrody w przygotowanych przez siebie sceneriach. Aby móc tego dokonać, musi najpierw odblokować śmieci i rośliny w pierwszym z opisanych przeze mnie trybów.

Nie wszystkie z obiektów, które gracz rozmieszcza na przywozających na myśl modelarskie dioramy planszach, można jednoznacznie określić mianem „śmieci”. To także elementy publicznej infrastruktury, jak tablice czy znaki drogowe. O ich bezużyteczności świadczy jednak całkowita nieobecność ludzkich bohaterów w świecie gry. Gracz stale

natyka się na ślady ich obecności – domy, w których mieszkali, albo śmieci, które wyrzucili – jednak oni sami zniknęli, odeszli albo zginęli. Świat, który dawniej kontrolowali i przeobrażali według własnych potrzeb, teraz staje się stopniowo światem im obcym. W ten sposób twórcy korespondują z jednym z najpopularniejszych wizualnych tropów narracji postapokaliptycznych – roślinieniem ruin. Znane zarówno z kina (*Jestem legendą*), jak i gier wideo (*The Last of Us*, *S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla*) obrazy widz zwykle obserwuje wraz z ludzkim protagonistą próbującym przetrwać w odmienionym, obcym i niebezpiecznym świecie oraz odnaleźć innych ludzi, z którymi mógłby współpracować. W niektórych przypadkach (*Mutant Year Zero: Road to Eden*) miejsce człowieka zastępuje antropomorficzne zwierzę albo mutant, hybryda, cyborg, nieczłowiek. O ile zmiana ta dostarcza materiału do badań środowiskowych, o tyle nie zmienia wiele w sposobie postrzegania roślinności – będącej, jak już zostało powiedziane, prominentnym graficznym wyróżnikiem postapokaliptycznej narracji. Pozostaje ona przeszkodą do pokonania albo źródłem niebezpieczeństwa. Poprzez wysunięcie na pierwszy plan procesu kreacji takich lokacji i takich przedmiotów designerzy *Cloud Gardens* dokonali radykalnego odwrócenia porządków, eksponując zupełnie nową perspektywę, rzadko wykorzystywaną w postapokaliptycznych narracjach.

Opisując apokaliptyczne i postapokaliptyczne gry wideo, niezależnie od ich proveniencji gatunkowej czy stylistycznej, Alenda Chang najbardziej zainteresowana jest nie aspektem kreacji zrujnowanego świata, ale sposobem stematyzowania i wykorzystania w mechanice aspektu porażki. Apokalipsa to bowiem jej zdaniem „los zesłany przez siłę wyższą poza naszą kontrolą”[1]. Swoją sposob rozumienia niepowodzeń badaczka wywodzi z prac ludologa Jespera Juula[2], który akcentował wpływ gier na rozwój umiejętności i odporności gracza, oraz Jacka Halberstama[3], teoretyka *queer*, który zestawiał idealistyczne wyobrażenia heteroseksualnych relacji w popularnych narracjach z rzeczywistymi trudnościami i porażkami osób nieheteronormatywnych[4]. Upadek ludzkości staje się więc punktem wyjścia do lekcji, którą z gry czy jakiegokolwiek innego tekstu wynieść może odbiorca. Nie dotyczy to jedynie sposobu rozmawiania o porażce, ale także definiowania sukcesu. Chang pyta wymownie: „Według których standardów przegrywamy? Jeśli to, co dziś nazywamy sukcesem, prowadzi do takich konsekwencji, być może to porażka jest jedyną sensowną opcją?”[5]. Charakteryzując gry wideo, Chang zauważa również, że właściwie każda z nich rozpoczyna się od postawienia przed graczem problemu do rozwiązania i groźby konsekwencji związanych

[1] A. Chang, *Playing Nature: Ecology in Video Games*, Minneapolis 2019, s. 189.

[2] Zob. np. J. Juul, *Fear of Failing. The Many Means of Difficulty in Videogames*, [w:] *The Video Game Theory Reader 2*, red. B. Perron, M.J.P. Wolf, London – New York 2009.

[3] Zob. J. Halberstam, *Przedziwna sztuka porażki*, Warszawa 2018.

[4] A. Chang, op.cit.

[5] Ibidem.

z niepowodzeniem[6]. Przykładu tego rodzaju otwarcia w postapokaliptycznych narracjach gier wideo dostarcza analiza *Frostpunka*, jaką przeprowadził Michał Kłosiński:

W przywołanych opisach znaczące jest wykorzystanie imperatywu w formach czasowników, który służy postawieniu gracza w pozycji adresata-wykonawcy rozkazu. [...] Pozostałe hasła reklamowe kładą akcent na różne aspekty wyobrażeń społecznych. Podstawowa formuła: „miasto musi przetrwać” odznacza się na tle innych animizacją miasta [...]: imperatyw ten znaczy: mieszkańcy muszą przetrwać. Natomiast: „ciepło oznacza życie” odnosi wprost ludzkie bycie do sposobu podtrzymywania przy życiu miasta [...][7].

Podstawowym zadaniem gracza we *Frostpunku* jest więc przetrwanie za wszelką cenę. Analiza Kłosińskiego skupia się na mechanikach biopolitycznych i immunizujących. Badacz charakteryzuje, między innymi, kulminacyjny moment walki o zachowanie przy życiu ostatniej ludzkiej wspólnoty, w której nadzorcę wciela się gracz. Gdy pośród ocalałych brakować zaczyna nadziei, można wymusić na nich dalsze starania poprzez funkcjonującą w grze mechanikę księgi praw – albo zdyscyplinuje ich, zaprowadzając totalitarną władzę, albo narzuci im religię, w imię której porzucą wątpliwości i podporządkują przetrwaniu całe swoje życie[8]. Wybór, chociaż znaczący, jest zatem do pewnego stopnia pozorny i w obu przypadkach zakłada odebranie podkomendnym wolnej woli. „Jeśli taka jest cena sukcesu”, mogłaby zapytać Chang, „być może wcale nie warto grać dalej?”. Tym, co motywować ma gracza do kontynuowania starań o uratowanie bohaterów znajdujących się w sytuacji stanu wyjątkowego, jest groźba konsekwencji – nie konieczności powtarzania etapu, ale złego, dramatycznego zakończenia historii postaci, z którymi w jakiś sposób zdołał się żyć. Różne znaczenia słowa „przeżycie” w postapokaliptycznych narracjach charakteryzował na przykładzie *The Last of Us* Bartłomiej Szleszyński:

Po pierwsze, rolą gracza jest tak pokierować bohaterami, aby nie stracili życia. Po drugie, postaci – zarówno te, którymi sterujemy, jak i te spotykane w grze, przeżyły zagładę ludzkości i to przeżycie wpisane jest w ich osobowości i sposób działania. Po trzecie wreszcie, gracz przeżywa wydarzenia razem z bohaterami – dodać można, że dzięki temu niezwykle interesujące relacje zachodzą na granicy pomiędzy graczem a bohaterem[9].

Wzmiankowana przez Szleszyńskiego interesująca relacja łącząca gracza i bohaterów wynika ze współczucia odczuwanego w związku z przeżytą przez nich traumą oraz z poczucia bezpośredniej odpowiedzialności za ich dalsze losy związanego z pojęciem interaktywności medium. Rzeczona interaktywność/ergodyczność wraz z imersywnością rozumianą jako „wrażenie niezmediatyzowanego uczestnictwa,

[6] Ibidem, s. 188.

[7] M. Kłosiński, *Frostpunk – tęsknota za biopolityką stanu wyjątkowego*, „Teksty Drugie” 2020, nr 1, s. 285.

[8] Ibidem, s. 294–296.

[9] B. Szleszyński, *Jak przeżyć traumę apokalipsy i odzyskać wiarę w ludzi (w grze „The Last of Us”)*, „Napis” 2013, vol. XIX, s. 368.

poczucie bezpośredniej obecności”[10] stanowią najważniejsze elementy poetyki gier wideo, z których korzystają projektanci narracji postapokaliptycznych, aby skłaniać gracza do refleksji natury etycznej. W dalszej części swojego artykułu Szleszyński wylicza wszelkie moralnie wątpliwe zachowania Joela, głównego bohatera *The Last of Us*, a wywód swój konkluduje stwierdzeniem: „gdyby Joel był bohaterem literackim lub filmowym, stosunkowo łatwo byłoby się wobec niego zdystansować – tu jednak gracz zmuszony jest się w niego wcielić”[11]. Gracz nie tylko wciela się w protagonistę, lecz również ocenia jego działania na podstawie własnych poglądów i reprezentowanych przez siebie postaw. Hans-Joachim Backe, powołując się na myśl Miguela Sicarta, wskazuje, że aby sprowokować gracza do takich reakcji, gry muszą „zawierać zestaw reguł zmuszających gracza do stawienia czoła etycznym dylematom albo samymi zasadami podnosić etyczne zagadnienia”[12]. Nie zgadza się zatem z koncepcjami Iana Bogosta, zgodnie z którymi w mechanikach gry da się zawrzeć jednoznaczny przekaz, który następnie dotrze do gracza i będzie przez niego dalej w życiu powielany[13]. „Odpowiednio skonstruowane gry”, pisze Backe, „nie narzucają graczom wszystkich działań, ale zapewniają dość dużo swobody i głębi, aby mogli nie tylko pokonać stawiane przed nimi wyzwania, ale również podejmować działania wywołujące zdystansowane refleksje”[14]. Przeszkody na drodze ludzkiego protagonisty oraz wdrażane przez gracza sposoby radzenia sobie z nimi stanowią punkt wyjścia do refleksji kwestionujących poglądy, przekonania i założenia na temat stanów wyjątkowych, z jakimi do rozgrywki przystępuje gracz.

Podsumowując, w narracjach postapokaliptycznych gracz postawiony zostaje przed zadaniem zapewnienia przetrwania pojedynczemu bohaterowi lub całej społeczności ocalałych. Charakterystyczne cechy gier wideo, immersyjność oraz interaktywność/ergodyczność, sprawiają, że zaczyna się emocjonalnie angażować w dalsze losy protagonistów oraz odczuwać niechęć do antagonistów. W podobny sposób reaguje na przedstawiony na ekranie świat – boi się przeciwników lub gniewa się na nich, niepokojem napełniają go widoki przekształconego przez apokalipsę świata. Myśli o porażce na dwóch poziomach – na poziomie konstrukcji świata („jak mogło dojść do czegoś takiego?”, „jak temu zapobiec?”) oraz ludycznym („dlaczego nie udało mi się ukończyć tego poziomu?”, „w jaki sposób muszę się poprawić?”), a za osobistą klęskę może uznawać śmierć postaci lub nawet tragedie spadające na nią nieuchronnie w toku fabularnych wydarzeń. Zaangażowanie gracza wynika również z decyzji, których wymaga od niego gra, zanim możliwe stanie się przejście do kolejnych etapów. Dla takiej charakterystyki postapokaliptycznych narracji brakuje jednak miejsca w ogrodach

[10] Zob. np. P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s. 51.

[11] B. Szleszyński, op.cit., s. 370.

[12] H.-J. Backe, *Within the Mainstream: An Ecocriti-*

cal Framework for Digital Game History, „Ecozon@” 2017, vol. 8, nr 8, s. 39–55.

[13] Ibidem.

[14] Ibidem.

konstruowanych przez gracza w *Cloud Gardens*. Wynika to, przede wszystkim, z wyeksponowania na pierwszym planie roślinnych podmiotów, które dotąd odgrywały w grach wideo, filmach czy powieściach osadzonych w podobnej konwencji rolę zdecydowanie drugoplanową – elementów tła, przeszkód do pokonania, źródeł niebezpieczeństwa (na co przykładem jest *The Last of Us*, w którym koniec świata znanego graczowi następuje wraz z rozprzestrzenianiem się pasożytniczego na ludziach grzyba). W grze nie zagraża im żadne niebezpieczeństwo, nie mają żadnej angażującej emocjonalnie historii – po prostu rosną, wyzwolone spod kontroli człowieka i przekraczają kolejne wyznaczone przez niego granice. Zaprezentowane zostaje to w symboliczny sposób – jedynym diegetycznym przejawem użycia pisma są bowiem tabliczki z napisem „Trzymaj się z daleka!”, na których gracz może umieścić roślinę. Również wszelkie płoty, ściany albo nawet krawędzie zawieszonych w powietrzu plansz to wyznaczone przez człowieka granice, które nie obowiązują roślin. Oprócz przekraczania granic fizycznych, przekroczone zostają także te wynikające z tradycyjnych sposobów użytkowania przedmiotów wyprodukowanych przez ludzi – stojący przy drodze samochód już nigdzie nie pojedzie, jednak posłużyć może za habitat dla roślin, które go porosną.

Wyłaniające się z tego zestawienia dwie narracje postapokaliptyczne, tradycyjną – antropocentryczną i nową – nieantropocentryczną, pogodzić ze sobą można poprzez analizę ich związków, nie różnic. *Cloud Gardens* przenosi uwagę gracza na proces powstawania świata podobnego do tego, który ten później odwiedzi, uruchamiając tytuły takie jak *Fallout* czy *S.T.A.L.K.E.R.* Z kolei refleksja nad porażką, która legła u podstaw historii tych gier, nieuchronnie prowadzi do namysłu nad przebiegiem przeobrażeń. Zestawione ze sobą, oba te obrazy prowokują do odejścia od rozważań nad tragedią, która spotkała ludzkość, i skoncentrowania się na analizie przemian zachodzących na Ziemi oraz sposobów, w jakie przemiany te doprowadzić mogą do urzeczywistnienia się wizji przyszłości znanych ze sztuki.

Jedno z pytań, które Hans-Joachim Backe sugeruje zadawać grom analizowanym pod kątem środowiskowym dotyczy perspektywy[15]. Czy jest antropocentryczna, czy może oddaje głos innym gatunkom? Jakich wniosków dostarcza jej zbadanie? Badacz czyni również niezbędne zastrzeżenie: „nawet gry opierające się antropocentrycznej perspektywie na swój sposób pozostaną antropocentryczne na poziomie interfejsu, inaczej bowiem interakcja byłaby ograniczona lub niemożliwa”[16].

W *Cloud Gardens*, chociaż gra skupia się na życiu roślin w świecie bez ludzi, dominuje ludzka perspektywa. Dowodów dostarcza mechanika gry. Stawiane przed graczem wyzwanie – przygotowanie estetycznej formacji roślinnej pokrywającej wskazany teren – to zadanie

Kto patrzy na ogród?

[15] Ibidem.

[16] Ibidem.

ogrodnika, a więc człowieka. Twórcy wprost, w sklepowym opisie produktu, zachęcają do przygotowywania atrakcyjnych plansz i dzieleńia się rezultatami zasiewania i śmiecenia na ich kanałach internetowej komunikacji[17]. Nie można więc powiedzieć z pełnym przekonaniem, że swego rodzaju protagonistą, awatarem gracza w świecie gry jest szeroko pojmowana natura z działającymi w jej obrębie siłami. Także graficzne elementy interfejsu wskazują użytkownikowi na ludzką odpowiedzialność za postapokaliptyczne ogrody. U dołu ekranu graficznie oznaczone zostały dwa narzędzia, z których w dowolnym momencie skorzystać może gracz. Jedno z nich służy przyspieszeniu procesu zbierania nasion, drugie natomiast umożliwia przenoszenie roślin w inne miejsce lub zmianę ich kształtu. Oznaczone zostały ikonami odkurzacza ogrodowego oraz piły, a więc symbolami narzędzi wykorzystywanych przez współczesnego człowieka do ingerowania w istnienie rzeczywistej roślinności. Interesujący jest przekaz stojący za drugą z tych funkcjonalności – rośliny można przemieścić, jednak raz rozrzucone śmieci pozostaną na swoim miejscu permanentnie. Jeśli gracz chciałby się ich pozbyć albo wykorzystać je w bardziej funkcjonalny sposób, musi zacząć dany etap od nowa.

Gdzie można znaleźć ogród?

Cloud Gardens nie jest grą, która wzbudza niepokój gracza, chociaż przywołuje obrazy znane z innych postapokaliptycznych produkcji. W internecie znaleźć można recenzje, których autorzy kładą nacisk na kojący, terapeutyczny wręcz wymiar rozgrywki. Heather Johnson Yu z portalu heypoorplayer.com pisze, że „*Cloud Gardens* przypomina, że apokalipsa nie musi oznaczać złych wieści dla Ziemi, a tylko dla ludzkości. Życie będzie miało się dobrze długo po naszym zniknięciu. *Cloud Gardens* eksponuje to słodko-gorzkie piękno świata, w którym nas nie ma”[18]. Spoglądając na ogrody, gracz nie myśli jednak o tym, że zostały one obmyślane w taki sposób, żeby mógł poznać perspektywę roślin. Świadczą o tym, oprócz wspomnianej wyżej przypadającej mu roli ludzkiego opiekuna roślinności, również uproszczenia w przedstawianiu życia i wzrostu roślin. Najbardziej oczywistym jest chyba całkowite pominięcie konieczności zapewniania im ziemi, wody, słońca czy cienia. Do rozrostu ogrodów potrzebne są jedynie odpady, porzucone przez człowieka przedmioty. Rośliny i śmieci stają się w *Cloud Gardens* pewnymi figurami, za pomocą których szerzej rozmawiać można o relacjach pomiędzy człowiekiem a innymi gatunkami. Anna Wandzel w swoim artykule opublikowanym w 2018 roku w „Tekstach Drugich” wprowadziła kategorię „sztuki roślin”[19], która wydaje mi się dobrze oddawać efekt, który udało się uzyskać odpowiedzialnemu za *Cloud Gardens* studiu noio. Badaczka definiuje sztukę roślin jako „projekty,

[17] <https://store.steampowered.com/app/1372320/Cloud_Gardens/>.

[18] <<https://www.heypoorplayer.com/2021/09/05/cloud-gardens-review-pc/>>.

[19] A. Wandzel, *Sztuka roślin*, „Teksty Drugie” 2018, nr 2.

które powstają dzięki czynnemu udziałowi roślin i równocześnie generują wiedzę o trajektoriach ich życia w ramach społecznych środowisk obejmujących nie tylko przyrodę, ale i człowieka”[20], następnie pisze zaś o „kulturowo materialnych asamblażach czy też społecznych urządzeniach, które [...] pomagałyby nam lepiej zrozumieć, w jaki sposób rośliny, ludzie i przedmioty związują się, współdziałają i nieustannie na siebie wpływają [...]”[21]. Oba te stwierdzenia mogliby z czystym sumieniem dołączyć do opisów gry jej autorzy – *Cloud Gardens* eksponuje zupełnie nową koncepcję postapokalipsy, w której roślinna obecność pośród ruin nie tylko służy lepszemu zrozumieniu przeobrażeń świata zapoczątkowanych przez człowieka, ale dawno już będących poza jego kontrolą (na co zwracałem uwagę wyżej), jak również prowokuje gracza do zainteresowania się losem rozrzuconych śmieci i porzuconych budynków, eksponuje ich nowe, postludzkie życie w kategoriach wspólnoty sympojetycznej znanej z prac Donny Haraway, które badaczka, za M. Beth Dempster, definiuje jako „systemy wytwarzające się kolektywnie, w których nie ma określonych granic przestrzennych lub czasowych”[22]. Dempster do grona systemów sympojetycznych zalicza m.in. ekosystemy[23]. Charakteryzowane przez Annę Wandzel rzeczywiste sploty roślinności i odpadów kapitalistycznej produkcji, zebrane w ramach realizowanego przez Dianę Lelonek projektu artystycznego *Instytut dla Żywych Rzeczy*, to nowe, unikalne habitaty złożone z obiektów pozbawionych pierwotnego zastosowania i roślin funkcjonujących poza środowiskiem tradycyjnie z nimi kojarzonym:

Wgnieciona, rozdarta, plastikowa butelka, z której wyrasta rozchodnik ostry. Chrobotek strzępiasty porastający kawałek zbitej, zbrązowiałej gąbki. Krzaki jeżyn i truskawek wyrastające ze zniszczonego kozaka i zabrudzonego buta na obcasie. Różne gatunki mchów zarastające kolejno polietylenowe, przybrudzone pudełko po margarynie, zgniecioną pozostałość po kartonowo-foliowym opakowaniu, oraz ułamany, plastikowy fragment sprzętu AGD[24].

Przywodzące na myśl postapokaliptyczny świat *Cloud Gardens* opisy znaleźć można również w artykule Elżbiety Rybickiej opublikowanym w tym samym numerze „Tekstów Drugich”. Badaczka następującymi słowami charakteryzuje instalację *Trafostacja* przygotowaną przez Joannę Rajkowską:

Trafostacja niszczała od lat, jak w wielu innych przypadkach została już zasiedlona przez roślinność ruderalną, artystka po konsultacjach z botanikami dosadziła jeszcze kilka innych gatunków ceniolubnych: paprocie, bluszcze, bodziszki, mchy, trzmieliny, i doprowadziła stałe zasilanie wodą. Dzięki niej naturalna sukcesja roślinna uzyskała dodatkowe wsparcie

[20] Ibidem, s. 280–281.

[21] Ibidem, s. 281.

[22] D. Haraway, *Nie uciekajmy przed kłopotami. Antropocen – kapitałocen – chthulucen* (tłum. K. Hoffman, W. Szwebs), [w:] *Antropocen czy kapitałocen?*

Natura, historia i kryzys kapitalizmu, red. J.W. Moore, Poznań 2021, s. 56.

[23] Ibidem, s. 57.

[24] A. Wandzel, op.cit., s. 272.

i możliwość aktywnego i, co istotne, pozbawionego ludzkiej kontroli działania[25].

Charakterystykę *Trafostacji* Rybicka kończy konkluzją przywołującą na myśl wspomniane wyżej zdanie Heather Johnson Yu z recenzji *Cloud Gardens*: „choć *Trafostacja* wyrasta na ruinach, to jednak nie prowadzi do melancholijnej w gruncie rzeczy konstatacji schyłku, zniszczenia czy zaniku, lecz uzmysławia continuum życia materii, gdy erozja i rozkład kooperują z regeneracją. Uświadamia zarazem, że w tym obiegu materii to nie człowiek (i artysta) będzie siłą sprawczą” [26].

Cztery ukazane w niniejszym tekście perspektywy ułożyć można chronologicznie, aby ukazać proces upadku i ruiny. Porzucone obiekty gromadzą się w wielkie góry śmieci, konsekwentnie zdobywane i przeobrażane przez rośliny. Opuszczone budynki stają się miejscami, w których dosłownie rozkwita nowe życie. Opuszczone przez człowieka obszary podlegają ciągłym zmianom i transformacjom za sprawą działania roślinności. Świat, do którego wreszcie człowiek powraca, staje się światem obcym, wrogim, nieprzychylnym i niebezpiecznym. Trzy pierwsze etapy charakteryzuje coraz większe oddalenie człowieka, czwarty jest momentem ponownego zbliżenia, podczas którego napisane muszą zostać na nowo zasady współżycia w obrębie środowiska. Nikt nie jest w stanie przewidzieć przyszłości, dlatego sztuka – niezależnie od tego, czy chodzi o rzeczywiste instalacje Lelonek czy Rajkowskiej, czy fikcjonalne gry, filmy, książki lub komiksy – służy wyobrażeniu sobie możliwych scenariuszy i może pokierować nasze poszukiwania wiedzy na tory wiodące do sympojetycznych wspólnot takich jak postulowane przez Rybicką biopolis splatające materialne, społeczne i polityczne życie miasta ze środowiskiem przyrodniczym[27].

BIBLIOGRAFIA

- Backe H.-J., *Within the Mainstream: An Ecocritical Framework for Digital Game History*, „Ecozon@” 2017, vol. 8, nr 2, s. 39–55
- Chang A., *Playing Nature: Ecology in Video Games*, Minneapolis 2019
- Halberstam J., *Przedziwna sztuka porażki*, Warszawa 2018
- Haraway D., *Nie uciekajmy przed kłopotami. Antropocen – kapitałocen – chthuu-cen* (tłum. K. Hoffman, W. Szwebs), [w:] *Antropocen czy kapitałocen? Natura, historia i kryzys kapitalizmu*, red. J.W. Moore, Poznań 2021
- Juul J., *Fear of Failing. The Many Means of Difficulty in Videogames*, [w:] *The Video Game Theory Reader 2*, red. B. Perron, M.J.P. Wolf, London – New York 2009
- Kłosiński M., *Frostpunk – tęsknota za biopolityką stanu wyjątkowego*, „Teksty Drugie” 2020, nr 1, s. 284–298
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016
- Rybicka E., *Biopolis – przyroda i miasto*, „Teksty Drugie” 2018, nr 2, s. 57–74

[25] E. Rybicka, *Biopolis – przyroda i miasto*, „Teksty Drugie” 2018, nr 2, s. 58.

[26] <<https://www.heypoorplayer.com/2021/09/05/cloud-gardens-review-pc/>>.

[27] E. Rybicka, op.cit., s. 59.

Szleszyński B., *Jak przeżyć traumę apokalipsy i odzyskać wiarę w ludzi (w grze „The Last of Us”)*, „Napis” 2013, vol. XIX, s. 364–376

Wandzel A., *Sztuka roślin*, „Teksty Drugie” 2018, nr 2, s. 272–283

<https://store.steampowered.com/app/1372320/Cloud_Gardens/>

<<https://www.heypoorplayer.com/2021/09/05/cloud-gardens-review-pc/>>

LINKI

Fallout (Interplay Entertainment, 1997)

Fallout 2 (Black Isle Studios, 1998)

Fallout 3 (Bethesda Game Studios, 2008)

Fallout 4 (Bethesda Game Studios, 2015)

Frostpunk (11 bit studios, 2018)

Mutant Year Zero: Road to Eden (The Bearded Ladies, 2018)

S.T.A.L.K.E.R.: *Cień Czarnobyła* (GSC Game World, 2007)

S.T.A.L.K.E.R.: *Czyste Niebo* (GSC Game World, 2008)

S.T.A.L.K.E.R.: *Zew Prypeci* (GSC Game World, 2009)

The Last of Us (Naughty Dog, 2013)

The Last of Us Part II (Naughty Dog, 2020)

LUDOGRAFIA