

„Nasze ścieżki staną się drogami”: Ekogroznawcze refleksje wokół *Death Stranding* Hideo Kojimy

ABSTRACT. Zaborowski Karol, „Nasze ścieżki staną się drogami”: *Ekogroznawcze refleksje wokół Death Stranding Hideo Kojimy* [„Our paths will become roads”: Ecological reflections on Hideo Kojima’s *Death Stranding*]. „Images” vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 251–266. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.16>.

The article discusses the issue of environmental game studies, which the author defines as an analysis of the involvement of video games in environmental discourses. In order to formulate a definition of an eco-game, the author uses Lawrence Buell’s environmental text theory and Alenda Y. Chang’s postulates from the manifesto of environmentally conscious game design, as well as references to works in the field of post-humanistic philosophy. He also invokes concepts derived from gaming studies to describe the ecological contexts of the medium of video games. In the second part of the work, environmental game theory is used to analyse an example of an eco-game. The author chose the AAA production *Death Stranding* created by the Japanese designer Hideo Kojima. Looking at its unconventional depiction of a post-apocalyptic wasteland, the biopolitics regulating the life of the protagonist and the gameplay based on unhurried exploration of space, the author outlines potential further directions for the development of research in the field of environmental game studies.

KEYWORDS: *Death Stranding*, environmental game studies, ecocriticism, eco-game

Spomiędzy szarzyny skał tworzących górski wąwóz wylania się postać mężczyzny. Idzie niespiesznie, odmierza każdy krok – wyraźnie widać, że spowalnia go ciężar dźwiganego na plecach ładunku. Wierzyczka z powiązanych ze sobą paczek niebezpiecznie przechyla się to w lewo, to znów w prawo, on zaś stara się uniknąć upadku, ściągając jeden z pasków, którymi przytroczył bagaż do własnego ciała. Sponad ramienia wystaje mu mechaniczna antena urządzenia, którego ciche klikanie informuje o trwającym nieprzerwanie skanowaniu terenu. Przed chwilą okazało się niezwykle potrzebne, kiedy mężczyzna próbował uniknąć widm nawiedzających pozostawiane właśnie za plecami góry. Dociera do skraju klifu i spogląda na kompleks bunkrów w dole. Deszcz na ekranie przestaje padać, a z głośników telewizora syczy się piosenka *Asylums For The Feeling* zespołu Silent Poets. „We are here for you, don’t suffer alone”. To ja kieruję tym podróżnikiem. Nazywa się Sam Porter Bridges i jego wędrówka na następne kilkadziesiąt godzin stanie się moją. Gram w *Death Stranding* – produkcję będącą przykładem tego, co nazywam ekogrą.

Jak zauważa Aleksandra Ubertowska, pośród środowiskowo zorientowanych badaczy i komentatorów literatury brakuje konsensusu

Wprowadzenie

odnośnie do tego, co w istocie czyni tekst „ekologicznym”[1]. Spośród funkcjonujących w akademickim obiegu koncepcji najbardziej interesująca wydaje się badawcza teoria tekstu środowiskowego (ang. *environmental text*), którą Lawrence Buell zaproponował po raz pierwszy w książce *The Environmental Imagination. Thoreau, Nature, Writing, and the Formation of American Culture*[2] z 1995 r. Koncepcja Buella została zaktualizowana wraz z nadejściem kolejnych fal ekokrytyki[3], nie zmieniło się jednak podejście autora, który „traktował tekst literacki jako twór niemal organiczny, poszukując w nim również formalnych i materiałowych ekwiwalentów świata natury”, jak określa to Ubertowska. Badaczka podkreśla, że propozycję Buella traktuje jak „model o zaledwie zarysowanych konturach quasi-gatunkowych [...] pewnego rodzaju „skrypt”, *draft*, zakładający możliwość uzupełnień, inskrypcji, rozwinięć [...]”, z której to możliwości korzysta, aktualizując myśl amerykańskiego ekokrytyka o dokonania naukowców, którzy po nim wzbogacali swoimi refleksjami stan środowiskowych badań literackich[4]. Poszukując formuły ekogry, pojęcia eksponującego uwikłanie gier wideo w środowiskowe dyskursy, chciałbym przyjąć podobną strategię. W tym tekście opatrzoną komentarzami Ubertowskiej teorię Buella, która odnosi się przede wszystkim do literatury, chciałbym uzupełnić o zbiór odnoszących się do specyfiki medium obserwacji badaczy, którzy dotychczas przypatrywali się grom z zielonej perspektywy. Przede wszystkim odwoływać się będę do postulatów wysuwanych przez środowiskowo zorientowaną groźnawczynię Alendę Y. Chang w tekście *Rambunctious Games: A Manifesto for Environmental Game Design*[5]. Rezultat tego zestawienia zamierzam następnie wykorzystać w charakterystyce i analizie gry *Death Stranding* autorstwa japońskiego projektanta Hideo Kojimy. W ostatnich latach wzrasta liczba publikacji z zakresu środowiskowej refleksji nad grami wideo[6], celem niniejszego artykułu jest więc zgromadzenie rozproszonych uwag i spostrzeżeń we wstępną koncepcję ekogroźnawczą, przyczynek do dyskusji nad dyskursywnym potencjałem medium.

Od tekstu środowiskowego do ekogry

Mówiąc o „ekogrze”, nie charakteryzuję konkretnego gatunku, ale wydobywam na pierwszy plan refleksji dyskursywny potencjał każdej produkcji – do ukazywania i komentowania międzygatunkowych

[1] A. Ubertowska, „Mówić w imieniu biotycznej wspólnoty”. *Anatomie i teorie tekstu środowiskowego/ekologicznego*, „Teksty Drugie” 2018, nr 2, s. 17–40.

[2] L. Buell, *The Environmental Imagination: Thoreau, Nature Writing, and the Formation of American Culture*, Cambridge 1995.

[3] O potrzebie rewizji wygłoszonych 10 lat wcześniej uwag Buell pisał w książce *The Future of Environmental Criticism*. W dalszej części pracy odnosić się będę właśnie do tej wersji koncepcji badacza. Zob. L. Buell, *The Future of Environmental Criticism: Environmental Crisis and Literary Imagination*, Malden 2005.

[4] A. Ubertowska, op. cit., s. 26–27.

[5] A.Y. Chang, *Rambunctious Games: A Manifesto for Environmental Game Design*, „Art Journal” 2020, nr 72(2), s. 68–75.

[6] W ostatniej dekadzie zaobserwować można było proces włączania gier wideo w dyskursy środowiskowe, o czym pisał m.in. Hans-Joachim Backe. Zob. H.-J. Backe, *Within the Mainstream: An Ecocritical Framework for Digital Game History*, „Ecozon@” 2017, nr 8(2), s. 39–55.

relacji oraz umożliwiania graczowi ingerowania w te relacje w zasymulowanych realiach wirtualnej rzeczywistości. Lawrence Buell, pierwotnie traktujący teksty środowiskowe jako swoisty podgatunek literatury, przypisuje w swoich późniejszych pracach „środowiskowość” wszystkim dziełom, wyróżniając przy tym trzy możliwe kierunki badania – kompozycję tekstu, jego materialność oraz recepcję[7]. Ekokrytyczna refleksja skupiałaby się więc na śledzeniu ukazanych w tekście trajektorii splecionych ze sobą żyć albo rozważaniu przyczyn i implikacji ich braku w narracji danego utworu. Inkluzywność teorii Buella umożliwia zastosowanie jej w badaniach gier wideo, jednak dalsza analiza wymaga uwzględnienia specyfiki medium z jego poetyką i cechami charakterystycznymi: imersywnością oraz interaktywnością. Imersję definiuję, za Piotrem Kubińskim, jako „wrażenie niezmediatyzowanego uczestnictwa, bezpośredniej obecności w cyfrowej przestrzeni generowanej komputerowo”[8] i wiąże z nią również deziluzyjny, emersyjny potencjał medium przejawiający się w wykorzystywaniu przez twórców zabiegów ujawniających zmediatyzowany charakter doświadczenia rozgrywki[9]. O ekokrytycznym potencjale takich zabiegów wspomina Hans-Joachim Backe, kiedy pisze o osiągnięciu „Manifest Destiny” przyznawanym w grze *Red Dead Redemption* za zabicie odpowiedniej liczby bizonów – śmierci zwierzęcia (której nie wymaga od gracza fabuła – polowania to w tym wypadku aktywność poboczna, podejmowana dobrowolnie) towarzyszy wyświetlenie pozadiegetycznego komunikatu o przyznaniu graczowi trofeum, którego nazwa kojarzy los zwierząt z szerszym kontekstem ludobójczych praktyk wymierzonych w rdzenną ludność Ameryki Północnej, a w tym samym momencie świat gry zostaje nadpisany przez program, przez co gracz traci możliwość napotkania bizona w dalszej rozgrywce[10]. Także wszelkie *glitche* oraz błędy programu – nazywane przez Kubińskiego incydentalnymi czynnikami emersyjnymi – postrzegam jako sensotwórcze elementy procesu gry, które kształtują doświadczenie gracza w wirtualnej rzeczywistości. Tę ostatnią gracz eksploruje w ramach interaktywnych segmentów rozgrywki, a więc takich, w których sprawuje kontrolę nad swoim awatarem i może oddziaływać na jego otoczenie. Proces rozgrywki składa się jednak także z segmentów nieinteraktywnych – przerywników filmowych czy ekranów ładowania – które też analizować należy pod kątem ich „środowiskowości”. W refleksji nad kompozycją uwzględnić należy również składowe inscenizacyjne gier wideo – za Joanną Pigulak przez *mise-en-scène* rozumiem scenografię, rekwizyty, charakteryzację, światło i tonację barwną, kostiumy i zachowania postaci oraz graficzne interfejsy użytkownika[11].

[7] L. Buell, *The Future of Environmental Criticism...*, s. 25.

[8] P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s. 51.

[9] Idem, *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media” 2014, nr 4, s. 161–176.

[10] H.-J. Backe, op. cit., s. 50.

[11] J. Pigulak, *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*, Kraków 2022, s. 106–108.

Buellowski tekst środowiskowy to taki, w którym „natura nie powinna być jedynie tłem, środkiem stylistycznym lub ramą przedstawienia, lecz istotną determinantą literackiej fabuły i kondycji postaci” [12]. Historia człowieka, jednostki i kolektywu, jest więc w tekście środowiskowym jedynie elementem historii ekosystemów i świata złożonego z niezliczonych międzygatunkowych powiązań. Ludzcy (lub nie-ludzcy, ale człowiekowi bliscy) protagoniści nie przemierzają jedynie kolejnych lokacji, ale żyją pośród natury życiem podporządkowanym jej rytmom i ciągłym zmianom. Łączy się to z postulatem, który Alenda Y. Chang stawia, charakteryzując swoją koncepcję środowiskowo-wrażliwego *game designu*: „światy gier powinny stanowić o ich treści, nie być jedynie zbiornikiem na nią” (*game worlds should be substrates, not vessels*) [13]. Potencjał sensotwórczy światów gier uwidacznia się m.in. w interakcjach, w jakie wchodzi awatar gracza. Zakres wszystkich możliwych w danym momencie interakcji z cyfrowym zewnętrzem określać dalej będę mianem „afordancji” – pojęcie to pochodzi z prac amerykańskiego psychologa Jamesa J. Gibsona, do badań groźnawczych wprowadzone zostało natomiast przez Jonasa Linderotha [14]. Afordancje nie są czymś stałym, zmieniają się dynamicznie wraz z podejmowaniem kolejnych działań – w wypadku gier wideo zmiana ekwipunku postaci lub doprowadzenie jej do nowych lokacji to czynności, które wpływają na możliwość oddziaływania, także na cyfrową naturę. Oznacza to, że śledzenie i badanie afordancji oraz ich zmian jest użytecznym narzędziem mierzenia indywidualnego progresu (w grach – rozwoju postaci czy postępu fabularnego). Adam Chapman proponuje uzupełnienie refleksji o kategorię makroafordancji [15] – zakresu działań możliwych dla danej zbiorowości, nie pojedynczej jednostki, a więc wyznacznika postępu cywilizacyjnego. Jeśli jedna postać (albo jeden gracz – w przypadku produkcji stawiających na rozgrywkę wieloosobową) potrafi posługiwać się jakimś narzędziem – zapewnia jej to przewagę nad innymi. Jeśli dzieli się tą możliwością z grupą – stwarza szansę na pokonywanie przeszkód przerastających możliwości jednostki.

Druga z cech Buellowskiego tekstu środowiskowego przedstawia go jako „przekaz, w którym ludzki punkt widzenia i wynikająca z niego struktura interesu ekonomicznego nie jest jedyną uprawnioną perspektywą” [16]. Ubertowska rozwija tę charakterystykę, pisząc, że wiąże się ona z destabilizującym lekturę potencjałem tekstu środowiskowego, który wytrąca odbiorcę z bezpiecznego stanowiska i każe zrewidować dotychczasowy stosunek do natury. Uwadze tej zdaje się wtórować

[12] A. Ubertowska, op. cit., s. 27.

[13] Jeśli nie podano inaczej, wszystkie teksty obcojęzyczne są w tłumaczeniu autora. Tezy Lawrence’a Buella zwykle przytaczam za tekstem Aleksandry Ubertowskiej wraz z omówieniem, którym opatrzyła je badaczka – wyjątkiem są fragmenty, w których przywołuję prace Buella bezpośrednio.

[14] J. Linderoth, *Beyond the Digital Divide: An Eco-*

logical Approach to Game-Play, „Transactions of the Digital Games Research Association” 2013, nr 1(1), s. 85–113.

[15] A. Chapman, *Affording History: Civilization and the Ecological Approach*, [w:] *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, red. A.B.R. Elliott, M.W. Kapell, New York 2013, s. 61–73.

[16] A. Ubertowska, op. cit., s. 27.

postulat Chang głoszącej, że gry wideo powinny wskazywać na znaczenie pozaludzkiej sprawczości (*games should suggest the power of nonhuman agency*)^[17]. Badaczka podkreśla, że nadanie głębszego znaczenia interakcjom pomiędzy protagonistą a jego otoczeniem wymaga pogłębiania ich dynamiki, co wiązać się może z rozwijaniem sztucznej inteligencji i implementowaniem algorytmów zwiększających imersję i wrażenie realizmu towarzyszące rozgrywce. Odwołuje się również do prac Jane Bennett, amerykańskiej filozofki posthumanistycznej, i jej teorii witalistycznego materializmu, w której centrum znajduje się kategoria siły rzeczy (*thing-power*)^[18]. W koncepcji tej obiekty i zjawiska, tradycyjnie kojarzone z brakiem sprawczości (co uznaje się za rezultat kartezjańskiego dualizmu rozdzielającego rozumnego ducha od bezwolnej materii i przypisującego rozum wyłącznie ludziom) posiadają własne trajektorie życia i sprawczości^[19]. Wspomniany przez Ubertowską potencjał tekstu środowiskowego do wytrącania odbiorcy z poznawczej strefy komfortu współgra z tezami, które Miguel Sicart zawarł w książce *The Ethics of Computer Games*^[20], a które w kontekście środowiskowych badań nad grami wideo przywoływał Hans-Joachim Backe: gry wideo są w stanie wpływać na postawę gracza, jeśli są etycznie angażujące – co oznacza stawianie użytkownika przed etycznymi dylematami lub implementację takich reguł czy mechanik, których sama obecność skłania gracza do refleksji natury etycznej^[21]. Warto wprowadzić w tym miejscu również kolejne cechy tekstu środowiskowego wymieniane przez Buella: osłabienie antropocentrycznej perspektywy oraz ekstraspektywność, skupienie na otaczającym podmiot świecie. Badacz pisze także o „postawie samoograniczenia” podmiotu, który roszczenia swojego „ja” podporządkowuje procesom zachodzącym w środowisku. Jak uzupełnia Ubertowska: „podmiot staje się bardziej materialny, „uświatowiony”, immersywny, istnieje w ruchu [...]”. Dodaje następnie, że „równocześnie „opisywanie natury” zawiera silny komponent medytacyjny [...], z mocno istniejącym „ja” narratorem, którego wrażliwość filtruje doznania natury”^[22]. W grach wideo cechy te uwidaczniają się chociażby poprzez przedstawianie graczowi konsekwencji, jakie działania jego postaci wywierają na otaczające ją środowisko – akcja gracza generuje reakcję, która wyświetlona zostaje następnie na ekranie. Konsekwencje swoich działań gracz może następnie zaakceptować, kontynuując rozgrywkę, albo odrzucić poprzez przerwanie jej i ewentualne wznowienie.

Buell pisze o potencjale tekstu środowiskowego do pokazywania człowieka „w ścisłym związku z przestrzenią”. Istotny dla niego jest proces zmieniania „przestrzeni” (ang. *space*) w „miejsce” (ang. *place*)

[17] A.Y. Chang, *Rambunctious Games...*, s. 72.

[18] W związku z brakiem oficjalnych przekładów, polskie terminy związane z pracami Jane Bennett podaję za artykułem Andrzeja Marca. Zob. A. Marzec, *Kino zorientowane ku przedmiotom*, „Kwartalnik Filmowy” 2020, nr 110, s. 80–99.

[19] J. Bennett, *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*, Durham 2010.

[20] M. Sicart, *The Ethics of Computer Games*, Cambridge 2011.

[21] H.-J. Backe, op. cit., s. 45.

[22] A. Ubertowska, op. cit., s. 30.

i jego odwrotność – opuszczanie miejsc, które stają się znowu przestrzenią. „Na początku”, pisze badacz, „ziemia była pozbawioną formy przestrzenią. Poprzez proces zamieszkiwania zaczęły wtedy powstawać miejsca”[23]. Przestrzenie i miejsca podlegają przemianom wraz z upływem czasu, co w kolejnej z wymienianych przez Buella cech wiąże spacialność tekstu z jego temporalnością. Także ruch w przestrzeni pomiędzy poszczególnymi miejscami stanowi obiekt zainteresowania środowiskowo zorientowanego badacza. Streszczając tę część Buellowskiej koncepcji, Ubertowska pisze, że „narracja rozwija się tu między biegunami «miejsca i wykorzenia», bioregionalizmu i perspektywy planetarnej”, a uprzywilejowane zostają literatura podróżnicza czy pamiętniki albo powieści (auto)biograficzne[24]. Można w tym miejscu odnieść to do gier. Tworzenie państwa w serii gier *Cywilizacja*, konstruowanie miasta w cyklu *SimCity* albo zakup i rozbudowa domu w *The Elder Scrolls V: Skyrim*[25] to właśnie grywalna reprezentacja procesu kreowania miejsc w przestrzeni, gdy tymczasem postapokaliptyczne narracje dwóch części *The Last of Us* ukazują miejsca powoli tracące swoje antropocentryczne konteksty i na powrót stające się pozbawioną ludzkiego wpływu przestrzenią. W grach z franczyzy *Total War* znaczenie odgrywają pory roku – wpływają na tempo uzupełniania wojsk i wpływu do skarbcza – natomiast w *Pokémon* niektóre stworki spotkać można tylko o określonej porze dnia, a rytm dobowy wyznacza godzina zapisana w ustawieniach urządzenia, z pomocą którego uruchamiany jest program. Produkcja Willa Wrighta *Spore* w toku rozgrywki pozwala graczowi śledzić rozwój gatunku od pierwszych osobników po międzyplanetarną ekspansję, co stanowi przykład operowania przez gry skalą – w zgodzie z jednym z postulatów manifestu *Rambunctious Games* (ang. *games should leverage scale*)[26] – i przenikania się narracji dotyczących jednostki oraz zbiorowości[27]. Znajduje to swoje odzwierciedlenie w artykule Chang. Pisze ona, że „światy gier powinny nas zaskakiwać” (ang. *game worlds ought to surprise us*)[28], a więc w sposób żywy i nieprzewidywalny reagować na postępowanie gracza, oferować mu niespodziewane możliwości działania i dostosowując się do jego decyzji dzięki skryptom, algorytmom oraz sztucznej inteligencji. Powraca do tej kwestii też w innym postulatcie: „gry powinny zapewniać więcej rodzajów interakcji ze środowiskiem” (ang. *games should support a wider range of player-environment interaction*)[29]. Gracz nie odczuwa zwykle ograniczeń w liczbie afordancji, odnoszą się one najczęściej do konfliktu ze środowiskiem, podporządkowywania go sobie, przeobra-

[23] L. Buell, *The Future of Environmental Criticism...*, s. 63–64.

[24] Ibidem, s. 29.

[25] Więcej o zamieszkiwaniu w *Skyrim* i grach fabularnych z otwartym światem pisał m.in. Krzysztof M. Maj. Zob. K.M. Maj, *Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji*, „Teksty Drugie” 2017, t. 3, s. 192–209.

[26] A.Y. Chang, *Rambunctious Games...*, s. 73.

[27] Szerszej analizy gry *Spore* dokonała w tym kontekście Alenda Y. Chang. Zob. A.Y. Chang, *Playing Nature: Ecology in Video Games*, Minneapolis 2019, s. 80–91.

[28] A.Y. Chang, *Rambunctious Games...*, s. 73.

[29] Ibidem.

żania go albo zwiedzania – stąd wspomniany wcześniej postulat podkreślania roli pozaludzkiej sprawczości. Badaczka odnosi się również do kwestii przemieszczenia, kiedy pisze, że „gry powinny zabierać nas na zewnątrz” (ang. *games should take us outdoors*)[30]. Odnosi się tu nie tylko do gier mobilnych wymagających fizycznego przemieszczania się po bliższej lub dalszej okolicy (jak na przykład *Pokémon Go*), lecz także do kwestii recepcji gier, które inspirować mogą chociażby aktywność turystyczną użytkownika. Analizy takiego zjawiska w kontekście gier osadzonych w Czarnobylskiej Strefie Wykluczenia dokonały Magdalena Banaszkiewicz oraz Anna Duda[31]. Douglas McCauley zastanawiał się natomiast na łamach „Science”, czy kontakt ze zdigitalizowaną przyrodą jest w stanie wyprzeć rzeczywiste doświadczenie obecności w danym miejscu, także w kontekście badań naukowych i przekazywania wiedzy o środowisku[32]. „Ekologowie i badacze środowiska nie są i nie mogą być luddystami” – konkludował. – „Jeśli jesteśmy skłonni zastąpić kosztowne i niebezpieczne wyprawy terenowe satelitami w celu policzenia pingwinów, dronami do badania zachowań antylop w Serengeti i sensorami akustycznymi do obserwacji wielorybów, to nie powinniśmy odrzucać bezrefleksyjnie żadnych pomocy naukowych nowej generacji”. Z kwestią digitalizacji przyrody wiąże się zagadnienie wykorzystania technologii takich jak fotogrametria – „techniki pomiarów umożliwiające kreowanie trójwymiarowych przestrzeni za pośrednictwem dwuwymiarowych fotografii”[33] – czy *motion capture*, cyfrowego odtwarzania ruchu aktorów dzięki czujnikom nakładanym na ich ciało podczas nagrywania. Ten kontekst przywołuje natomiast kwestię materialności medium, będącą częścią teorii zarówno Buella, jak i Chang – ta druga pisała, że „osoby tworzące gry powinny brać pod uwagę związane z ich pracą zużycie energii i zapotrzebowanie na zasoby”[34] – wyprodukowanie, rozpowszechnianie i prowadzenie rozgrywki wymagają prądu, natomiast do produkcji *hardware’u* wykorzystuje się rzadkie zasoby.

Opisując środowiskowy potencjał tekstu, Buell odnosi się również do jego możliwości oddawania niestabilności i stałej zmienności form życia[35]. W literaturze odwzorowującej międzygatunkowe relacje zmieniają się nie tylko miejsca – wspomnianemu wyżej wpływowi czasu poddają się również same gatunki, uchwytywane w trakcie cyklu życia, nieuchronnie dążące od narodzin do śmierci albo wypierane

[30] Ibidem, s. 74.

[31] M. Banaszkiewicz, A. Duda, *To be a S.T.A.L.K.E.R. on architecture, computer games and tourist experience in the Chernobyl Exclusion Zone*, [w:] *Tourism Fictions, Simulacra and Virtualities*, red. N. Graburn, M. Gravari-Barbas, J.-F. Staszak, Londyn 2019, s. 197–210.

[32] D. McCauley, *Digital nature: Are field trips a thing of the past?*, „Science” 2017, nr 358(6361), s. 298–300.

[33] Y. Egels, M. Kasser, *Digital Photogrammetry*, Londyn 2002 (cytat za: J. Pigulak, *Między realnością a wirtualnością. Wykorzystanie fotogrametrii w grze wideo Zaginięcie Ethana Cartera*, „Images” 2018, nr 21(30), s. 167).

[34] A.Y. Chang, *Rambunctious Games...*, s. 74. Jeśli nie podano inaczej, wszystkie cytaty w tekście przetłumaczone zostały przez autora.

[35] A. Ubertowska, op. cit., s. 31.

przez pojawiające się w środowisku nowe gatunki, często przez człowieka. W tekście środowiskowym znajduje się też miejsce na obrazy relacji symbiotycznych czy wspólnot sympojetycznych, jak Donna Haraway radzi: chce opisywać „systemy wytwarzające się kolektywnie, w których nie ma samookreślonych granic przestrzennych i czasowych [...] podlegające ewolucji i mające potencjał do zaskakujących zmian”[36] – w centrum uwagi znajduje się nie tylko śmierć, lecz także – może właśnie przede wszystkim – życie w każdej z jego zaskakujących, przypadkowych odmian. Ich przejawów poszukiwać należy zarówno w treści, jak i w formie – w językowych próbach odkrywania „złączonych ze sobą ładu i przypadkowości”[37]. Za tymi samymi trajektoriami życia podążać mogą również gry – jak sugeruje Chang, powinny one „wikłać nas” (ang. *games should entangle us*)[38] i „pomagać nam opłakiwać utracone” (ang. *games should help us mourn*)[39]. Z jednej strony wirtualna rzeczywistość staje się miejscem obserwacji międzygatunkowych współzależności łączących diametralnie od siebie odmienne organizmy, z drugiej strony jest też symulacją umożliwiającą przeżycie doświadczenia straty i przemijania. Porażka, integralny element rozgrywki, również jest częścią tego doświadczenia – przypominają o tym chociażby obrazy kataklizmów niszczących miasta w *SimCity*. Widmo porażki w konfrontacji z katastrofą prowadzić może do sytuacji ekstremalnych, co opisywał Michał Kłosiński przypatrujący się biopolitycznym mechanikom obecnym w grze *Frostpunk*[40]. Gry mogą kwestionować również samą naturę klęski. W *Cloud Gardens* użytkownik śledzi proces zarastania opuszczonych przez ludzi przestrzeni miejskich – kontroluje ten proces poprzez naprzemienne rozsiewanie i śmiecenie, bliskość odpadów sprzyja bowiem procesowi wzrostu[41]. Chociaż ludzie zniknęli z tego świata, życie trwa nadal, pozostałości ich dawnego życia posłużyć mogą narodzinom nowych form, niepohamowanemu rozwojowi gatunków pozostających dotąd pod ścisłą kontrolą człowieka. Pozostaje też kwestia zwycięstwa, które można rozpatrywać jako niepowodzenie – przykładem tego jest wspomniana wyżej historia bizonów z *Red Dead Redemption*. Innym przykładem jest japońska gra *Shadow of the Colossus*. Umożliwia ona graczowi wcielenie się w postać wojownika, którego celem jest ożywienie ukochanej osoby. By tego dokonać, musi unicestwić tytułowe olbrzymy – niepowtarzalne ogromne istoty przemierzające świat gry. Zabicie każdego z nich stopniowo pozba-

[36] D. Haraway, *Nie uciekajmy przed kłopotami. Antropocen – kapitałocen – chthulucen*, przeł. K. Hoffmann, W. Szwebs, [w:] *Antropocen czy kapitałocen? Natura, historia i kryzys kapitalizmu*, red. J. Moore, Poznań 2021, s. 56.

[37] L. Buell, *The Future of Environmental Criticism...*, s. 44.

[38] A.Y. Chang, *Rambunctious Games...*, s. 73.

[39] Ibidem, s. 74–75.

[40] M. Kłosiński, *Frostpunk – tęsknota za biopolityką stanu wyjątkowego*, „Teksty Drugie” 2020, t. 1, s. 284–298.

[41] Więcej na temat *Cloud Gardens* pisałem w artykule poświęconym tej grze. Zob. K. Zaborowski, *Postapokaliptyczne role ludzi i roślin w grze Cloud Gardens. Czym jest ogród?*, „Images” 2022, nr 31(40), s. 137–145.

wia okolicę sił życiowych, ciało samego bohatera również zaczyna zdradzać oznaki moralnego zepsucia – czego przykładem są rogi wyrastające z jego głowy. Ostatecznie triumf protagonisty prowadzi do katastrofy w całej krainie i uwolnienia demona, który od samego początku nim manipulował. „Jeśli takie są warunki sukcesu”, pyta w pewnym momencie swojej książki Chang, „być może jedyną rozsądną opcją jest przegrać?” [42].

Stworzona przez studio Kojima Productions gra po raz pierwszy wydana została w 2019 r. jako tytuł ekskluzywny dla platformy PlayStation, po dwóch latach ukazała się w wersji reżyserskiej (na komputery osobiste *Death Stranding* było importowane odpowiednio w 2020 i 2022 r.). Fabuła skoncentrowana jest wokół podróży, jaką przez kontynent spustoszony tytułowym „Wdarcie Śmierci” odbywa bohater, Sam Porter Bridges. Sam jest postapokaliptycznym kurierem, który transportuje przesyłki pomiędzy bunkrami, w których ludzkość schroniła się przed opadami temporalnymi (ang. *Timefall*) – zjawiskami atmosferycznymi gwałtownie przyspieszającymi proces starzenia się organizmów dotkniętych ich działaniem – oraz Wynurzonymi (ang. *Beached Things*), widmami ludzi zawróconych z Plaży, przestrzeni liminalnych oddzielających świat Sama od świata zmarłych. On sam jest repatriantem (ang. *repatriate*) – nie jest w stanie umrzeć, nigdy nie dociera bowiem na swoją Plażę, zamiast tego zostaje wskrzeszony. Matką bohatera jest Bridget Strand, ostatnia prezydentka Stanów Zjednoczonych. Zleca mu przed śmiercią zadanie odnalezienia siostry, Amelie, która mogłaby zająć jej miejsce. W trakcie podróży Sam rozpoczyna proces ponownego nawiązywania łączności pomiędzy poszczególnymi bunkrami-miastami, z czasem natomiast odkrywa swoją rolę w nadchodzącym rozpoczęciu szóstego wielkiego wymierania, za które odpowiedzialna ma być właśnie poszukiwana przez niego Amelie.

Serwisy branżowe charakteryzują *Death Stranding* jako „przygodową grę akcji” (ang. *action adventure*) [43], natomiast w wypowiedziach graczy i krytyków przewija się hasło „symulator chodzenia” (ang. *walking simulator*) [44] – sam twórca, Hideo Kojima, sugeruje natomiast, że stworzył zupełnie nowy gatunek, którego klasyfikacja dopiero nastąpi. O ile deklaracje autora wygłaszane w ramach promocji gry traktować należy z pewną rezerwą, o tyle najpopularniejsze określenia faktycznie wymagają w przypadku tego tytułu doprecyzowania. Drugi z przywołanych przeze mnie terminów („symulator chodzenia”), pierwotnie nacechowany był pejoratywnie – banalizowano w ten sposób produkcje

**Blizsze spojrzenie
na ekogrę.
Analiza
*Death Stranding***

[42] A.Y. Chang, *Playing Nature...*, s. 189.

[43] Na to określenie natrafia m.in. użytkownicy portalu Gry OnLine (<https://www.gry-online.pl/gry/death-stranding/z14832>).

[44] W kontekście *Death Stranding* termin ten pojawia się chociażby wśród popularnych tagów dodawanych przez użytkowników w sklepie Steam,

jednym z oficjalnych kanałów sieciowej dystrybucji gier wideo. Co interesujące, w zasobach Steama znaleźć można również niskobudżetową parodię *Death Stranding* zatytułowaną właśnie *Walking Simulator* (https://store.steampowered.com/app/1214280/Walking_Simulator/).

nastawione na eksplorację otoczenia, zamiast na walkę, skradanie się czy rozwiązywanie zagadek[45]. Choć w *Death Stranding* rzeczywiście wędrówka bohatera przez Amerykę Północną stanowi główny temat, nie sposób nie zauważyć, że w grze można walczyć (także z bossami) i skradać się (aby uniknąć Wynurzonych albo grasantów polujących na pakunki bohatera), natomiast poszukiwanie sposobów pokonywania przeszkód terenowych przygotowanych przez twórców wymaga od gracza starannego planowania kolejnych kroków. Choć specjalne zdolności Sama nie pozwalają mu zginąć całkowicie, porażka w konfrontacji z widmami czy bandytami albo po upadku z wysokości pozostaje ryzykiem cały czas obecnym w rozgrywce. Te powody, jak na łamach portalu *Shacknews* argumentowała Brittany Vincent[46], sprawiają, że trudno jest jednoznacznie zaklasyfikować *Death Stranding* jako symulator chodzenia. Jednak skoncentrowanie gameplaya wokół samotnej, monotonnej wędrówki upływającej na podziwianiu krajobrazów sprawia, że trudno nie mieć wątpliwości odnośnie do hasła „przygodowa gra akcji”. Chciałbym to rozpoznanie uzupełnić o genologiczną propozycję Christiana Huberts i Feliksa Zimmermanna. Niemieccy badacze w swoich rozważaniach nad naturą doświadczenia rozgrywki symulatorów chodzenia zaproponowali pojęcie alternatywne – gry atmosferyczne (ang. *ambience action game*)[47]. Pozorna sprzeczność w angielskiej nazwie wynika z nawiązania do teorii Alexandra R. Gallowaya i jego kategorii *ambience acts* – działań (*action*) kreujących atmosferę (*ambience*) wirtualnej rzeczywistości niezależnie od działań gracza. Galloway określa je mianem „przeciwieństwa pauzy” – to nie świat zostaje zatrzymany, ale rozrywka mająca w nim miejsce. „Deszcz pada, słońce zachodzi i wschodzi, drzewa poruszają się”[48] – wirtualna rzeczywistość dalej jest symulowana nawet w momencie, w którym nikt z tej symulacji nie korzysta. Zdaniem Huberts i Zimmermanna to właśnie przyjemność imersji stanowi źródło rozrywki, która przyciąga graczy do *ambience action games*. Gry atmosferyczne w tym rozumieniu to nie tylko symulatory chodzenia (jak *What Remains of Edith Finch* czy *Proteus*, którego środowiskowe konteksty analizowała wcześniej Adena Rivera-Dundas[49]), lecz także gry tradycyjnie kojarzone z akcją, walką czy skradaniem się – autorzy pojęcia wspominają chociażby o *Shadow of the Colossus*, *Shenmue* czy *Red Dead Redemption II*[50]. Do tego zbioru włączyć należy również *Death Stranding*. Opisane we wstępie tego tekstu przeżycie gracza stanowi właśnie przykład doświadczania *ambience acts* w wirtualnej rzeczywistości – za chwilę rozpoczną podróż

[45] C. Huberts, F. Zimmermann, *From Walking Simulator to Ambience Action Game: A Philosophical Approach to a Misunderstood Genre*, „Press Start” 2019, nr 5(2), s. 30.

[46] B. Vincent, *Is „Death Stranding” actually a walking simulator*, *Shacknews*, 8.11.2019, <https://www.shacknews.com/article/114889/is-death-stranding-actually-a-walking-simulator> (dostęp: 3.09.2022).

[47] C. Huberts, F. Zimmermann, op. cit., s. 29–50.

[48] A. Galloway, *Gaming: Essays On Algorithmic Culture*, Minneapolis 2006, s. 10.

[49] A. Rivera-Dundas, *Ecocritical Engagement in a Pixelated World*, „Ecozon@” 2017, nr 8(2), s. 121–135.

[50] C. Huberts, F. Zimmermann, op. cit., s. 35

w dół zbrocza, teraz jednak stoję na krawędzi i spoglądam w dół, na położone przy brzegu konstrukcje strzegące dostępu do podziemnego miasta, poruszającą się powoli wodę i kołyszące się na wietrze trawy. W takich właśnie momentach, będących integralną częścią każdej rozgrywki *Death Stranding*, tkwi środowiskowy potencjał tej produkcji.

Refleksja wokół podróży w grze wymaga scharakteryzowania bohatera i przemierzanej przez niego przestrzeni. Sam Porter Bridges jest kurierem, którego ciało wystawiane jest w trakcie gry na ekstremalne obciążenia – takie jak górską wspinaczkę czy przeprawa przez rzekę z kilkudziesięciokilogramowym ładunkiem na plecach. Podróżuje zwykle samotnie – tak przynajmniej mogłoby się wydawać. Wynika to po części z jego osobistych preferencji, nie przepada bowiem za towarzystwem i często to podkreśla, odczuwa również wstręt przed dotykem. Wykonywanie zawodu kuriera jest właśnie kosztem zwolnienia ze wspólnotowego przymusu życia i pracy w mieście. Za teoretykiem biopolityki Robertem Esposito można powiedzieć, że Bridges „immunizuje się”, a więc – jak tłumaczy ten termin Michał Kłosiński – „broni przed negacją własnego życia” [51]. Czyni to jednak poprzez przyjęcie innego rodzaju obowiązków wobec wspólnoty – bez jego pracy miasta oddaliłyby się od siebie bezpowrotnie, a ludzkość utraciłaby na zawsze kontrolę nad powierzchnią kontynentu. Występując przeciw nie-ludzkiemu interesowi, Sam Porter Bridges staje się narzędziem w rywalizacji człowieka z naturą – rywalizacji, którą gra ujawnia i analizuje w każdej kolejnej kurierskiej wyprawie, gdy bohater wynajduje kolejne sposoby pokonywania przeszkód terenowych i stopniowo stawia na mapie kolejne elementy infrastruktury.

Protagonista naprzemiennie dystansuje się od zbiorowości i zbliża do niej, kiedy zostaje uwikłany w apokaliptyczną intrygę będącą treścią późniejszych rozdziałów – finalnie powstrzymuje wielkie wymieranie (mające tu zdecydowanie antropogeniczny charakter), następnie udaje się na odludzie, zrywając przy tym z koniecznością negocjowania swojej autonomii za cenę wykonywania pracy dla wspólnoty. Jego udział w tak doniosłych wydarzeniach zdradza antropocentryczny charakter fabuły *Death Stranding* – człowiek finalnie rozwiązuje problemy stworzone przez drugiego człowieka, po czym odchodzi na zasłużony odpoczynek. O jego wcześniejszej pracy (tej „proceduralnej”, polegającej na przenoszeniu paczek poza misjami wątku głównego) nie można powiedzieć natomiast, że spotyka się z godnym wynagrodzeniem. Sam za każdą wykonaną misję otrzymuje polubienia. Jego usługi oceniane są „lajkami”, które gromadzi przez cały czas trwania rozgrywki, a których nie może wydać na nic wartościowego – nie są one bowiem walutą. Pokazuje to, jak niewdzięczna i samotna może okazać się praca w dobie mediów społecznościowych i jak chętnie ludzie zastępują wymierną gratyfikację słowami wsparcia i uznania. Oddalony od ludzi bohater nie jest całkiem sam. Spotyka niekiedy postaci niezależne, w które wcielają

[51] M. Kłosiński, op. cit., s. 289.

się artyści blisko związani z Hideo Kojimą – jak Guillermo del Toro czy Mads Mikkelsen. Bardziej interesujący, o czym napiszę dalej, są jednak inni towarzysze awatara, którymi są pozostali Bridgesowie. Wcielają się w nich inni gracze, połączeni za pośrednictwem asynchronicznego trybu wieloosobowego. Przygotowują własne trasy, na których zostawiają drabiny i liny wspinaczkowe, rozmieszczają skrzynki pocztowe i stacje ładowania elektrycznych pojazdów, dokładają materiały niezbędne do stawiania nowych dróg i mostów, zostawiają znaki ostrzegające o czającym się w okolicy niebezpieczeństwie. Sam może odpłacać im polubieniami (nic go to nie kosztuje), może też nacisnąć odpowiedni przycisk na padzie i zawołać. Jeśli w okolicy przebywa zanurzony we własnej rozgrywce inny gracz, z oddali dobiegnie odpowiedź. Awatary dwóch graczy nigdy się nie spotykają, będą jednak natrafiać na ślady swojej działalności przypominające, że nigdy nie są zupełnie sami. Relacje pomiędzy graczami przywodzą na myśl zaproponowaną przez Adama Chapmana teorię makroafordancji: „wymiana technologii lub informacji w obrębie zbiorowości otwiera dostęp do nowych afordancji, nieosiągalnych dla jednostki”[52]. Sam ucieka od bycia częścią społeczeństwa, odnajduje się jednak doskonale w roli jednego z wielu kurierów, wykorzystując ich wsparcie do wykonywania własnych zadań i samemu udzielając pomocy w eksplorowaniu interioru i odzyskiwaniu kontroli nad nim.

Krajobrazy w *Death Stranding* nie przywodzą na myśl tradycyjnego postapokaliptycznego imaginarium – z rzadka tylko użytkownik natrafia na ruiny czy opuszczone obiekty architektoniczne (jak w *The Last of Us* czy *The Walking Dead*), miejsce pustyni (utrwalonej w wyobraźni graczy przez *Mad Maksa* albo serię *Fallout*) zajmują natomiast pejzaże zrekonstruowane na podstawie zdjęć islandzkiej przyrody. Jest to więc koniec świata, po którym przyroda rozkwita – nawet, jeśli klimat jest dość chłodny, a jakkolwiek gwałtowny rozrost ograniczają temporalne opady. W strumieniach i lasach nie sposób jednak dopatrzeć się fauny – zwierzęta w *Death Stranding* dalej żyją, o czym świadczy film wprowadzający, natomiast gameplay wydaje się ich całkowicie pozbawiony. Na samym początku gry sarny i ptaki stają się przewodnikami dla uciekającego przed deszczem Sama – ostrzegają go przed niebezpieczeństwem zrywając się do ucieczki i wskazują szlak do bezpiecznego miejsca. Nie podąży on jednak ich szlakami, ponieważ w tej ucieczce wpada w poślizg, próbując uniknąć zderzenia z czekającą na niego jedną z postaci niezależnych. Od tego czasu żadne zwierzę już się w zasięgu jego wzroku nie pojawia. Nieobecność ta, dość paradoksalnie, wydobywa na plan pierwszy kwestię dalszych losów ziemskiej bioróżnorodności i skłania gracza do zadawania pytań o implikację apokaliptycznego scenariusza *Death Stranding*. Złożoność projektu, jakim jest gra wideo, sprawia, że odpowiedzią na nie może być konstatacja o ograniczeniach budżetowych – przygotowanie realistycznej symulacji

[52] A. Chapman, op. cit., s. 64.

uwzględniającej zachowania różnych gatunków zwierząt mogło okazać się nieosiągalne dla projektu kierowanego przez Hideo Kojimę. Jest to jednak obserwacja wtórna, następująca dopiero po doświadczeniu rozgrywki. Zanurzony immersyjnie w świecie gry użytkownik może założyć, że gatunki znajdują się na wymarcu i napotkanie takiej ich grupy chociażby we wstępie już stanowi duże szczęście.

Świat *Death Stranding* to przestrzeń, która przestała już być miejscem – ludzie odeszli i pozostawili po sobie lokacje pozbawione kontekstu i użyteczności, co wykorzystały inne gatunki. W swojej podróży Bridges na powrót przekształca teren. Powtarza w ten sposób dzieło osadników i kolonizatorów, którzy w podobny sposób zapuszczali się w interior i stopniowo podporządkowywali go własnym potrzebom oraz interesom. Gra powieła jednak wizję postępu (rozumianego tu jako odzyskiwanie tego, co utracone) bez wyraźnego i jednoznacznego krzywdzenia innych gatunków. Usunięcie z gry zwierząt obecnych w in-trze sprawia, że trudno jednoznacznie powiedzieć, czy przejazd pojazdu Sama w zauważalny sposób narusza spokój ich siedlisk. Same pojazdy nie emitują zanieczyszczeń, podobnie jak proces budowy nie zostawia śmieci. W pewien sposób korespondować to może z założeniami ekomodernizmu, nurtu myślowego propagującego wizję „dobrego antropocenu” – „wykorzystania rosnących zdolności społecznych, ekonomicznych i technologicznych w celu poprawy jakości ludzkiego życia, stabilizacji klimatu i ochrony środowiska naturalnego”[53]. *Death Stranding* zdaje się sugerować, że koniec świata, jaki znamy, może być szansą, żeby spróbować jeszcze raz podporządkować sobie naturę, ale tym razem „robiąc to dobrze”. Pewnym paradoksem jest też fakt, że jedynych przejawów negatywnego wpływu człowieka na środowisko dostarcza w grze jej główny motyw – nie-samotność głównego bohatera. Wędrując po świecie gry, natrafia on, jak już pisałem, na ślady ludzkiej aktywności pozostawiane przez innych graczy. Wśród nich znajdują się porzucane przez kurierów buty podróżne i puste puszkę spreju wykorzystywanego do naprawiania uszkodzeń na ładunkach. W zamierzeniu autorów ślady innego człowieka miały napełniać gracza otuchą i uświadamiać go, że nawet pozornie samotny pozostaje połączony z innymi – znajdowanie w lesie cudzych śmieci stanowi jednak dość gorzkie przypomnienie, że po tych przepięknych sceneriach wędruje on także z innymi ludźmi.

W podróży Sam wykorzystuje szereg narzędzi i akcesoriów mających ułatwiać mu poruszanie się, transportowanie ładunków, omijanie Wynurzonych czy walkę z bandytami. Jednym z najważniejszych jest skaner terenu Odradek, nazwę zawdzięczający nie-ludzkiej postaci z opowiadania Franza Kafki. Kafkowski Odradek, nazywany przez Iana Thomasa Fleishmana „ekokrytyczną ikoną”[54] to stworzenie, którego

[53] *Manifest ekomodernistyczny*, <https://thebreakthrough.org/manifesto/manifest-ekomodernistyczny-j%C4%99zyk-polski> (dostęp: 4.09.2022).

[54] I.T. Fleishman, *The Rustle of the Anthropocene: Kafka's Odradek as Ecocritical Icon*, „The Germanic Review: Literature, Culture, Theory” 2017, nr 92, s. 40–62.

właściwości umykają językowym opisom. Pojawia się nagle w domu bohaterów, nie mając żadnego sprecyzowanego celu pojawienia się czy dalszej egzystencji, nie podejmując prób komunikacji innych niż wydawane co jakiś czas odgłosy przypominające szelest zeschniętych liści. Fleishman cytuje niektórych badaczy, którzy podejmowali się scharakteryzowania i zinterpretowania Odradka. Dla J. Hillysa Millera jest to wprawiający czytelnika w dyskomfort „technologiczny artefakt, który zdaje się istnieć bez swojego stwórcy. Najłatwiej byłoby opisać go jako maszynę, ale taką, którą nikt nie steruje, której nikt nie kontroluje, jednocześnie rozmontowaną i cały czas pracującą” [55]. Dla Timothy’ego Mortona jest to przykład hiperobiekty, figura „czekająca na nas na końcu świata, skoro wpuściliśmy ją już do naszych domów jak rtęć i mikrofałę, jak ultrafioletowe promieniowanie słoneczne. Nie krzyczy, ale wydaje z siebie bezgłośnie dźwięki, jak szum zeschniętych liści” [56] – literacki Odradek byłby więc metaforą obiektów i zjawisk wykraczających poza ludzkie kompetencje językowe, ujawniających się nieregularnie w wielu miejscach jednocześnie, przenikających do mowy i myśli w taki sposób, że integralnie wkomponowują się w ludzki ogląd świata [57]. Kojimowski skaner w *Death Stranding* faktycznie ujawnia swoją użyteczność na końcu świata, nie spogląda jednak na człowieka, ale staje się częścią jego ekwipunku. Posiada stwórcę i zastosowanie, chociaż w ciągu gry przynajmniej kilka razy widać, jak przejawia zachowania niekojarzone powszechnie z maszyną (w pierwszej konfrontacji z antagonistą kuli się na ramieniu Sama niczym przestraszone zwierzę, oklaskuje też bohatera, kiedy ten oddali się od niebezpieczeństwa). Po naciśnięciu właściwego przycisku podświetla w okolicy użyteczne obiekty i pomaga oszacować odległości między obiektami albo głębokość rzeki w punkcie, w którym zamierza przekroczyć ją Sam. Pozwala także ujawniać położenie Wynurzonych, widm niedostrzegalnych ludzkim okiem. Jego pojawienie się uwidacznia środowiskowy potencjał ekogry, jednak jego rola w rozgrywce ma już charakter *stricte* antropocentryczny – jest częścią graficznego interfejsu użytkownika i stanowi narzędzie nawigowania po postapokaliptycznym pustkowiu.

Ścieżki stają się drogami. Podsumowanie

Świat *Death Stranding* jest piękny, pozwala na zanurzenie się w rozgrywce i przeżywanie doświadczenia obecności w nim, jednocześnie jest jednak przeraźliwie pusty i nawiedzany przez duchy przeszłości, która staje się namacalną, śmiertcionośną teraźniejszością – to rzeczywistość, w której gracz naprzemiennie cieszy się spokojem i ucieka przed pustką, którą chciałby za pośrednictwem Sama jak najprędzej przeciąć siecią międzyludzkich połączeń. W pewnym momencie rozgrywki protagonista otrzymuje wiadomość od jednej z postaci niezależnych. Rozmówca informuje go, że ścieżki, które wytycza, staną się z czasem drogami. W sensie dosłownym mówi o powstawaniu tras, po których

[55] Ibidem, s. 58–59.

[56] Ibidem, s. 48.

[57] T. Morton, *Hyperobjects: Philosophy and Ecology After the End of the World*, Minneapolis 2013.

gracz, wraz z postępami w rozgrywce, porusza się coraz szybciej. Metaforycznie ma jednak na myśli trwałe połączenia pomiędzy rozszanymi po całym świecie ludźmi. Celem artykułu było właśnie wstępne rozpoznanie ekokrytycznego potencjału gier wideo i zmapowanie ścieżek ekogroznawczej refleksji, które z czasem mogłyby stać się drogami dla środowiskowych dyskursów nad nowymi mediami. Drogami, z których w pewnym momencie znów musielibyśmy zjechać, zostawiając na tym bezpiecznym i wydeptanym szlaku Bridgesa samego w jego nieustannych zmaganiach z naturą, którą może bez przeszkód w swych podróżach podziwiać. *Death Stranding* doprowadza nas do tego miejsca, do skrzyżowania ludzkiego z post-ludzkim. Jest to materiał na dalsze badania, które pogłębiałyby obserwacje dotyczące środowiskowego uwikłania medium.

- Backe H.-J., *Within the Mainstream: An Ecocritical Framework for Digital Game History*, „Ecozon@” 2017, nr 8(2), s. 39–55
- Banaszkiewicz M., Duda A., *To be a S.T.A.L.K.E.R. on architecture, computer games and tourist experience in the Chernobyl Exclusion Zone*, [w:] *Tourism Fictions, Simulacra and Virtualities*, red. Graburn N., M. Gravari-Barbas, J.-F. Staszak, Londyn 2019, s. 197–210
- Bennett J., *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*, Durham 2010
- Buell L., *The Environmental Imagination: Thoreau, Nature Writing, and the Formation of American Culture*, Cambridge 1995
- Buell L., *The Future of Environmental Criticism: Environmental Crisis and Literary Imagination*, Malden 2005
- Chang A.Y., *Playing Nature: Ecology in Video Games*, Minneapolis 2019
- Chang A.Y., *Rambunctious Games: A Manifesto for Environmental Game Design*, „Art Journal” 2020, nr 72(2), s. 68–75. <https://doi.org/10.1080/00043249.2020.1765557>
- Chapman A., *Affording History: Civilization and the Ecological Approach*, [w:] *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, red. A.B.R. Elliott, M.W. Kapell, New York 2013, s. 61–73
- Fleishman I.T., *The Rustle of the Anthropocene: Kafka's Odradek as Ecocritical Icon*, „The Germanic Review: Literature, Culture, Theory” 2017, nr 92, s. 40–62. <https://doi.org/10.1080/00168890.2016.1239059>
- Galloway A., *Gaming: Essays On Algorithmic Culture*, Minneapolis 2006
- Haraway D., *Nie uciekajmy przed kłopotami. Antropocen – kapitalocen – chthulucen*, przeł. K. Hoffmann, W. Szwebs, [w:] *Antropocen czy kapitalocen? Natura, historia i kryzys kapitalizmu*, red. J. Moore, Poznań 2021, s. 49–94
- Huberts C., Zimmermann F., *From Walking Simulator to Ambience Action Game: A Philosophical Approach to a Misunderstood Genre*, „Press Start” 2019, nr 5(2), s. 29–50
- Kłosiński M., *Frostpunk – tęsknota za biopolityką stanu wyjątkowego*, „Teksty Drugie” 2020, nr 1, s. 284–298. <https://doi.org/10.18318/td.2020.1.18>
- Kubiński P., *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media” 2014, nr 4, s. 161–176. <https://doi.org/10.12775/NM.2014.007>
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016
- Linderoth J., *Beyond the Digital Divide: An Ecological Approach to Game-Play*, „Transactions of the Digital Games Research Association” 2013, nr 1(1), s. 85–113

BIBLIOGRAFIA

- Maj K.M., *Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji*, „Teksty Drugie” 2017, t. 3, s. 192–209. <https://doi.org/10.18318/td.2017.3.11>
- Manifest ekomodernistyczny*, <https://thebreakthrough.org/manifesto/manifest-ekomodernistyczny-j%C4%99zyk-polski> (dostęp: 4.09.2022)
- Marzec A., *Kino zorientowane ku przedmiotom*, „Kwartalnik Filmowy” 2020, nr 110, s. 80–99. <https://doi.org/10.36744/kf.340>
- McCaughey D., *Digital nature: Are field trips a thing of the past?*, „Science” 2017, nr 358(6361), s. 298–300. <https://doi.org/10.1126/science.aao1919>
- Morton T., *Hyperobjects: Philosophy and Ecology After the End of the World*, Minneapolis 2013
- Pigulak J., *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*, Kraków 2022
- Pigulak J., *Między realnością a wirtualnością. Wykorzystanie fotogrametrii w grze wideo Zaginięcie Ethana Cartera*, „Images” 2018, nr 21(30), s. 165–175
- Rivera-Dundas A., *Ecocritical Engagement in a Pixelated World*, „Ecozon@” 2017, nr 8(2), s. 121–135
- Sicart M., *The Ethics of Computer Games*, Cambridge 2011
- Ubertowska A., „Mówić w imieniu biotycznej wspólnoty”. *Anatomie i teorie tekstu środowiskowego/ekologicznego*, „Teksty Drugie” 2018, nr 2, s. 17–40. <https://doi.org/10.18318/td.2018.2.2>
- Vincent B., *Is „Death Stranding” actually a walking simulator*, Shacknews, 8.11.2019, <https://www.shacknews.com/article/114889/is-death-stranding-actually-a-walking-simulator> (dostęp: 3.09.2022)
- Zaborowski K., *Postapokaliptyczne role ludzi i roślin w grze Cloud Gardens. Czym jest ogród?*, „Images” 2022, t. 31 nr 40, s. 137–145. <https://doi.org/10.14746/i.2022.40.08>

LINKI

- <https://www.gry-online.pl/gry/death-stranding/z14832>
https://store.steampowered.com/app/1214280/Walking_Simulator/

LUDOGRAFIA

- Cloud Gardens* (noio, 2021)
Death Stranding: Director's Cut (Kojima Productions, 2021)
Frostpunk (11 bit studios, 2018)
Pokémon Go (Niantic, 2016)
Proteus (Ed Key, 2013)
Red Dead Redemption (Rockstar Games, 2010)
Red Dead Redemption II (Rockstar Games, 2018)
Shadow of the Colossus (Sony Interactive Entertainment, 2005)
Spore (Maxis Software, 2008)
The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Softworks, 2011)
The Walking Dead: A Telltale Games Series – Season One (Telltale Games, 2012)
What Remains of Edith Finch (Giant Sparrow, 2017)