

MARTA TYMIŃSKA

Uniwersytet Gdański



Marta Tymińska: doktorantka na Filologicznych Studiach Doktoranckich Uniwersytetu Gdańskiego, specjalizuje się w badaniach nad awatarami i szeroko pojętą narracyjnością w grach cyfrowych. Do pozostałych zainteresowań badawczych należą: komiks kobiecy, komiks japoński, zjawiska fanowskie i fandomy. Z wykształcenia kulturoznawczyni i psycholożka.

## KULTURA AWATARÓW – STRATEGIE GRY I TOŻSAMOŚĆ

Avatar culture – gaming strategies and identity

### WPROWADZENIE

O grach (cyfrowych i nie tylko) w ciągu ostatnich dziesięciu lat powiedziano bardzo wiele<sup>1</sup>, a jednym z najbardziej frapujących badaczy tematów są relacje pomiędzy graczami a postaciami, w które wcielają się oni w trakcie rozgrywki. Postacie z gier zawsze fascynowały, przede wszystkim dlatego, iż to one są przewodnikami gracza po świecie gry, a zakres działań gracza ograniczony jest przez możliwości dane awatarowi. Mechanizmy psychologiczne, zachowania społeczne oraz fenomeny kulturowe towarzyszące graczom i ich postaciom doprowadziły do utworzenia się osobnego nurtu w obrębie groznawstwa, zwanego *avatar studies*. Badania nad awatarami rozwijają się niezwykle dynamicznie, głównie ze względu na ciągły postęp w branży gier – zarówno technologiczny, jak i obyczajowy. Pojawia się też coraz więcej badań i spostrzeżeń wskazujących na różnorodność relacji pomiędzy graczem a awatarem. Społeczne i paraspoleczne zachowania zachodzące między ludźmi a ich awatarami to fakt.

<sup>1</sup> Piotr Sterczewski świetnie streszcza osiągnięcia groznawcze w przekrojowym tekście *Game studies, tutorial: wprowadzenie do multidyscypliny* („Czas Kultury” 2015, nr 185, s. 84–90).

Niniejszy tekst ma przybliżyć różnorodność relacji pomiędzy graczami a awatarami poprzez prezentacje najnowszych badań z tego zakresu, jak również zarysowanie nowych możliwości badawczych. Postara się również odpowiedzieć na pytanie, czy istnieje kultura awatarów i czym się charakteryzuje.

## TELEOBECNOŚĆ AWATARÓW, NPC-ÓW I ALTÓW – PRÓBA DEFINICJI

Wśród badaczy nie ma zgody co do wyraźnej i jednoznacznej definicji awatara w grach cyfrowych, gdyż cyfrowe reprezentacje użytkowników rozwijają się wciąż wraz z postępem technologicznym, a co za tym idzie – zgodnie z nowymi technologiami, gram, mediami społecznościowymi. Najbardziej adekwatna robocza definicja uznaje awatary z gier cyfrowych za wizualne (a czasem również dźwiękowe) reprezentacje gracza w środowisku wirtualnym gry. Tym samym włączamy w grono awatarów zarówno postacie, które są predefiniowane (zaprojektowane przez twórców gry), jak i te, które gracz może samodzielnie stworzyć.

Jak zaznaczają Ahn, Fox i Bailenson w swojej definicji awatara, można przyjąć zarówno bardzo szeroki zakres pojmowania tego zjawiska, jak i bardzo wąski, za główne kryteria przyjmując takie cechy jak stopień realizmu behawioralnego czy poziom interakcji między graczem a awatarem oraz między awatarem a grą<sup>2</sup>. Sami badacze skupiają się na „wirtualnym człowieku”, czyli na antropomorficznej reprezentacji jednostki w wirtualnym środowisku<sup>3</sup>. Najnowsze obserwacje i badania zwracają jednak uwagę, iż antropomorfizm nie jest obligatoryjny, aby między postacią a graczem nawiązała się określona relacja lub zadania zostały wykonane prawidłowo<sup>4</sup>.

<sup>2</sup> S.J. Ahn, J. Fox, J.N. Bailenson, *Avatars*, <https://www.academia.edu/4184811/Avatars> [dostęp: 08.10.2015], s. 3–4.

<sup>3</sup> Tamże, s. 4.

<sup>4</sup> Patrz: A. Stevenson Won, J.N. Bailenson, J. Lanier, *Appearance and Task Success in Novel Avatars*, <https://vhil.stanford.edu/pubs/> [dostęp: 20.07.2016], s. 2; T.L. Taylor, *Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds*, w: *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, ed. R. Schroeder, London, 2002, s. 46.

Używanie terminu „awatar” w kontekście gier cyfrowych sięga już połowy lat 80. XX wieku, gdzie pojawił się w grach takich jak *Ultima IV: The Quest for Avatar* (1985) i *Habitat* (1986). W przypadku pierwszej z tych gier, słowo „awatar” zostało użyte w ramach inspiracji hinduizmem: główny bohater tej części *Ultimy* mógł w finale gry zostać tytułowym Awatarem – mitycznym bohaterem o boskich przymiotach<sup>5</sup>. W *Habitacie* słowo „awatar” stało się elementem terminologii samej gry – można było wybrać postać reprezentującą nas wobec pozostałych osób grających w (wówczas przede wszystkim lokalnej) sieci. Określenie to umocniło się również przez literaturę cyberpunkową, gdzie wirtualne reprezentacje bohaterów podróżowały po internetowych sieciach, przedostawały się do gier lub wnętrza oprogramowania komputerowego<sup>6</sup>. Współcześnie wszechobecne używanie awatarów zbliża się do przewidywań poszczególnych twórców fantastyki naukowej, jednakże ich zróżnicowanie zdecydowanie przekracza futurystyczne wyobrażenia. Z reguły przedstawienia te miały odzwierciedlać ludzi w świecie rzeczywistym, co odbiega w pewnym stopniu od tego, w jakim stopniu awatary odbijają czy też ukazują graczy lub użytkowników.

Na potrzeby tego tekstu, a także dalszych rozważań dotyczących awatarów należy dokonać niełatwego rozróżnienia między awatarami używanymi w serwisach społecznościowych i podobnych usługach a awatarami w grach cyfrowych. Sercan Sengün zwraca uwagę na rozdźwięk, jaki panuje w wirtualnych środowiskach: media społecznościowe wymagają od swoich użytkowników rzekomego autentyzmu, natomiast w cyfrowych grach nacisk położony jest na autokreację i fikcyjność postaci<sup>7</sup>. W kontekście Facebooka, Google+ lub Instagrama najistotniejszą kwestią jest odzwierciedlenie siebie w sposób adekwatny i realny, co jest notorycznie nadużywane. W grach cyfrowych natomiast cechy osób-graczy są częściej oceniane

<sup>5</sup> R. Garriot, *Inside Ultima IV*, „Computer Gaming World. The Journal of Computer Gaming” 1986, No. 26, s. 20.

<sup>6</sup> S.J. Ahn, J. Fox, J.N. Bailenson, *Avatars...*, s. 3.

<sup>7</sup> S. Sengün, *Why Do I Fall for the Elf, When I Am No Orc Myself? The Implications of Virtual Avatars in Digital Communication*, „Comunicação e Sociedade” 2015, No. 27, s. 182.

w kontekście tego, jakim awatarem się posługują (w szczególności w grach online)<sup>8</sup>.

Gry cyfrowe nie składają się jedynie z awatarów, ale są zaludnione w większości przez postacie niegrywalne (*non-playable character*, NPC)<sup>9</sup>, które stanowią siłę napędową fabuły, służą informacji i mogą być osadzone w relacjach lub je tworzyć z prowadzoną przez gracza grywalną postacią (*playable character*). Mariusz Pisarski i Dorota Sikora zauważają, że z poziomu badań literackich pomiędzy grywalnym awatarem a NPC-em nie ma znaczących różnic<sup>10</sup>. Pojawiają się one dopiero, gdy istotna staje się kwestia tożsamości gracza w kontekście odgrywanej postaci i odsłania się cały wachlarz relacji i strategii, jakie mogą się ukazać badaczom. Według badaczy zajmujących się awatarami oraz „agentami” (postaciami kierowanymi przez komputer, które są obecne w środowisku wirtualnym) istnieje prawidłowość, wedle której badani użytkownicy środowiska wirtualnego (podobnie do graczy) zdecydowanie chętniej wchodziłi w interakcję z innymi, kierowanymi przez osoby awatarami niż z prowadzonymi przez sztuczną inteligencję agentami<sup>11</sup>. Wiele eksperymentów z wirtualnymi środowiskami badających interakcje pomiędzy ludźmi a awatarami ma potem przełożenie na projektowanie postaci i szeroko pojęty *game design* oraz *game development*<sup>12</sup>, dlatego też przyglądając się awataram w grach cyfrowych, warto również zapoznać się z tymi badaniami.

Świat gier cyfrowych jest niezwykle zróżnicowany i chociaż pewne typy i gatunki gier są popularniejsze niż inne, to mamy do czynienia z całym wachlarzem grywalnych postaci, jakie możemy obsługiwać. Awatary można dzielić na różne typy i rodzaje, głównie ze względu na poziom obecności w środowisku gry, jak i poziom, w jakim możemy ingerować w daną postać. Daniel

<sup>8</sup> Tamże, s. 183.

<sup>9</sup> M. Pisarski, D. Sikora, *Czas bohaterów. Badania postaci w komputerowej grze fabularnej*, „Homo Communicativus” 2008, t. 5, nr 3, s. 191.

<sup>10</sup> Tamże.

<sup>11</sup> Zob.: J. Fox i in., *Meta-Analysis: Agents vs. Avatars*, <https://vhil.stanford.edu/pubs/> [dostęp: 20.07.2016].

<sup>12</sup> Wiele takich artykułów pojawia się na portalach poświęconych projektowaniu gier jak na przykład Gamasutra.com czy też Gamedev.net, gdzie teksty naukowe są analizowane pod kątem ich przydatności w gamedevie.

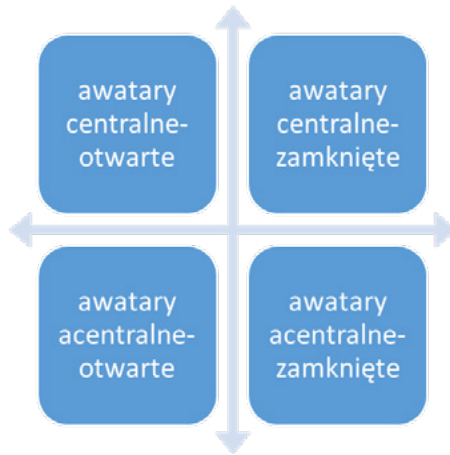
Kromand był jednym z pierwszych badaczy, którzy zaproponowali typologiczne rozwiązania dotyczące klasyfikacji awatarów<sup>13</sup>. Nie wyczerpuje ona wszystkich możliwości, ale umożliwia osadzenie grywalnych postaci w pewnych ramach pojęciowych. Kromand opisuje to za pomocą dwóch przecinających się osi. Oś pionową stanowią dwie skrajności: awatary centralne (postacie, które można kontrolować i które tym samym są siłą napędową historii) oraz acentralne (awatary, nad którymi należy rozłożyć opiekę)<sup>14</sup>. Oś pozioma jest natomiast rozpięta między cechami: otwartością (awatarami, które gracz może kreować i rozwijać) a zamknięciem (postacie z góry zdefiniowane przez twórców gry)<sup>15</sup>. W zależności od specyfiki danego projektu, odnoszącej się do rozgrywki i mechaniki, narracji, prezentowanego gatunku, można danym awatarom przypisać określone miejsce na wykresie. Przykładowo: Cloud z *Final Fantasy VII* (1997) będzie awatarem centralnym-zamkniętym, natomiast protagonista *Dragon Age: Origins* (2009) będzie postacią centralną-otwartą. Do awatarów acentralnych-otwartych Kromand zalicza między innymi rodziny z serii gier *The Sims* (2009). Ostatnia kategoria nastrocza badaczowi wiele problemów, jednak nie wyklucza istnienia w obrębie ludografii również takich awatarów.

Dla dalszych rozważań istotny jest również podział awatarów na predefiniowane (*predefined*) oraz dostosowywane do gracza (*customized*), które można też traktować jako uproszczone wersje awatarów zamkniętych i otwartych. Warto jednak zauważyć, iż dla Kromanda poziom otwartości awatara może być różny, gdyż nawet narzucona przez twórcę postać może pójść w kreowanym już przez gracza kierunku. W przypadku postaci predefiniowanych i dostosowywanych nacisk położony jest przede wszystkim na rozpoczęcie rozgrywki, moment zapoznania się z postacią lub też stworzenia jej w ramach stosownego narzędzia. Często rodzaj awatara jest podstawą decyzji, czy gracz sięgnie po daną produkcję i czy będzie zadowolony z rozgrywki.

<sup>13</sup> D. Kromand, *Kategoryzacje awatarów*, tłum. J. Pięciński, <http://wiedza-iedukacja.eu/archives/11948> [dostęp: 05.11.2014].

<sup>14</sup> Tamże.

<sup>15</sup> Tamże.



Rysunek 1. Podział awatarów według Daniela Kromanda (D. Kromand, *Kategoryzacje awatarów*, tłum. J. Pięciński, <http://wiedzaiedukacja.eu/archives/11948> [dostęp: 05.11.2014])

Istnieje szereg gier, w których poza możliwością wykreowania własnej postaci istnieje możliwość stworzenia alternatywnych postaci w ramach gry, tzw. altów<sup>16</sup>. Do takich gier zaliczają się przede wszystkim gry online takie jak MMORPG *World of Warcraft* (2004) czy wirtualne środowiska takie jak *Second Life* (2003). Tworzenie altów, a nawet „alcoholizm” Paul Manning opisuje jako rodzaj wirtualnego pasożytnictwa na świecie gry<sup>17</sup>. Według niektórych obserwatorów tego zjawiska liczne alternatywne postacie mają na celu wprowadzenie do rozgrywki elementu niewidzialności, udostępnienie innych części świata graczowi. Nie zawsze te zabiegi są uznawane za korzystne z punktu widzenia gier i niekiedy są ograniczane lub też zabraniane<sup>18</sup>. Dla badaczy takich jak T.L. Taylor używanie wielu alternatywnych postaci jest zgodne z eksperymentowaniem poprzez przyjmowanie różnych ról w kontekście gry lub

<sup>16</sup> P. Manning, *Altoholics Anonymous: On the Pathological Proliferation of Parasites in Massively Multiple Online Worlds*, „Semiotic Review” 2013, No. 1, s. 1.

<sup>17</sup> Tamże, s. 2–3.

<sup>18</sup> Tamże, s. 17–18.

środowiska wirtualnego<sup>19</sup>. Poszczególne awatary mogą ewokować inne znaczenia, jak również rozwijać odmienne umiejętności, a poprzez określone zachowania prowadzić do zupełnie przeciwnego efektu końcowego rozgrywki.

W grach uwzględniających interakcję z innymi osobami oraz ich awatarami rodzi się pytanie o to, czy awatary mogą tworzyć kultury. Według Stephena Webba istnienie kultury awatarów wyraża swoją obecność poprzez narrację, którą prowadzą jej uczestnicy<sup>20</sup>. Według niego tożsamości obecne w środowisku gry mogą być ucieleśnione, doświadczalne zmysłami, ich cechą jest również ciągły ruch i zmienność<sup>21</sup>. W swoich badaniach potwierdza to T.L. Taylor, chociaż stwierdza też, iż trwałość tych relacji oraz ich zaistnienie zależy od indywidualnych preferencji jednostek i ich chęci socjalizacji<sup>22</sup>. Z całą pewnością posługiwanie się awatarami stało się określoną, kulturową normą, w której odnajdują się ludzie zaznajomieni z interfejsami gier cyfrowych. Wedle tej normy nie jest konieczne zapoznanie się i wcielenie w każdego awatara, aby być świadomym zjawisk i relacji, które zachodzą pomiędzy graczem a awatarem.

Opis kultury awatarów następuje wiele trudności głównie ze względu na różnorodne relacje zachodzące między graczem a postacią, przyjętą strategią i stylem gry, poczuciem tożsamości, socjalizacją, mechaniką prezentowaną przez grę czy samą opowieścią. W przypadku gier online jednym z najbardziej interesujących ich aspektów są dodatkowo relacje społeczne pomiędzy uczestnikami określonej gry, komunikacja, organizacja czy też zachodząca współpraca. W grach offline z kolei mamy do czynienia z tworzeniem się zupełnie innej kultury awatarów – jest to kultura wspólnoty graczy doświadczających podobnych aspektów danej gry. Postacie w tych produkcjach są często traktowane na równi z bohaterami filmowymi czy literackimi, jednakże nie jest to jedyny trop, jakim można podążać.

<sup>19</sup> T.L. Taylor, *Living Digitally...*, s. 52–54.

<sup>20</sup> S. Webb, *Avatar Culture: Narrative, Power and Identity in Virtual World Environments*, „Information, Communication & Society” 2001, No. 4, s. 562.

<sup>21</sup> Tamże.

<sup>22</sup> T.L. Taylor, *Living Digitally...*, s. 47–49.

Do głębszego zrozumienia zjawiska kultury awatarów istotne jest również przyjrzenie się strategiom i stylom grania, a także wynikającym z nich relacjom z odgrywaną postacią.

## WACHLARZ RELACJI, STRATEGII GRANIA ORAZ TOŻSAMOŚCI

Istotną kategorią opisu dla awatarów jest pojęcie ucieleśnienia (*embodiment*) oraz teleobecności (*telepresence*) w wirtualnych światach. Antal Haans oraz Wijnand A. Ijsselsteijn opracowali teoretyczne ramy tego zjawiska w kontekście nowych mediów z uwzględnieniem dotychczasowych badań w tej dziedzinie<sup>23</sup>. Ucieleśnienie rozumiane jest przede wszystkim jako wcielanie jednostki w narzędzia i artefakty (niekoniecznie technologiczne), które reprezentują osobę w danym kontekście. Teleobecność z kolei może być rozumiana za Haansem i Ijsselsteijnem jako zarazem poczucie „bycia tam”, jak i samo istnienie zmediatyzowanego, symulowanego środowiska<sup>24</sup>. Terminy te dotyczą nie tylko środowiska awatarów, jednak są niezwykle użyteczne jako kategorie opisowe. Ucieleśnienie opiera się na trzech bardzo istotnych cechach posiadanych przez każdą jednostkę: morfologii, schemacie ciała oraz obrazie ciała<sup>25</sup>. Badacze dokonali rozróżnienia na dwa sposoby włączania technologii: oparte na schemacie ciała funkcjonalne przedłużenia ciała oraz fenomenologiczne przedłużenia „ja” jednostki oparte o obraz ciała<sup>26</sup>. Awatary mogą stanowić przede wszystkim przedłużenia oparte o obraz ciała, jako że same są wizualnymi reprezentacjami gracza. Zważywszy na odczucia pojawiające się podczas grania awatarem, takie jak utożsamienie, przywiązanie czy idealizacja, można stwierdzić, iż awatary w wielu przypadkach stanowią przedłużenie ludzkiego poczucia „ja”. Nie oznacza to, że gracz będzie się czuł awatarem za każdym razem, ale z całą pewnością różne awatary angażują tymczasowo różne aspekty „ja” danego gracza.

<sup>23</sup> A. Haans, W.A. Ijsselsteijn, *Embodiment and Telepresence: Towards a Comprehensive Theoretical Framework*, „Interacting with Computers” 2012, No. 24, s. 211–218.

<sup>24</sup> Tamże, s. 211.

<sup>25</sup> Tamże, s. 212.

<sup>26</sup> Tamże, s. 216.



Należy również uwzględnić motorykę, która przekłada się na to, jak wypadamy w określonych grach – wtedy awatary nie tylko stanowią element tożsamości, ale również przedłużenie ciała.

Fizyczna bliskość i biegłość w prowadzeniu awatara prowadzi przede wszystkim do zbudowania określonych relacji z awatarami. Na Wydziale Studiów Komunikacyjnych Uniwersytetu w Zachodniej Wirginii w Stanach Zjednoczonych zespół badaczy złożony z Jaime Banks i Nicholasa Davida Bowmana stworzył szereg narzędzi do badania relacji człowieka z awatarem w oparciu o styl grania oraz o motywację, jaką mają gracze. Badania były prowadzone przede wszystkim na graczach gier MMO, którzy korzystają również z socjalizacyjnych aspektów rozgrywki. Najważniejszymi osiągnięciami tego zespołu badaczy było stworzenie kilku sposobów opisu awatarów, które były zbudowane na podstawie metafor zarówno obecnych w literaturze, jak i używanych przez samych graczy<sup>27</sup>. Powstały tym samym dwie skale badające aspekty relacji pomiędzy graczem a awatarem. Awatar w tych badaniach rozumiany jest przede wszystkim jako interaktywny i społeczny sposób reprezentowania użytkownika<sup>28</sup>. Jest to definicja, która rezygnuje zarówno z wizualności, jak i wyklucza awatary z gier jednoosobowych, dlatego dla naszych rozważań stanowi uzupełnienie pierwotnej, bardziej inkluzywnej definicji.

Pierwsza skala opracowana przez Banks i Bowmana skupia się na relacji pomiędzy graczem a awatarem – PAR (*person-avatar relationship*) i wyróżnia cztery rodzaje relacji, które zależą od stylu grania oraz poziomu przywiązania do postaci (z użyciem stosownej skali)<sup>29</sup>. Pierwszą, najbardziej odciętą od postaci w grze, jest relacja z awatarem jako z przedmiotem (*avatar-as-object*), co powiązane jest z bardziej rywalizacyjnym stylem grania. Kolejną metaforą relacji, jaką posługują się gracze, jest postrzeganie awatara jako „ja” (*avatar-as-me*). Ci gracze wyróżniają się graniem jako działaniem społecznym oraz

<sup>27</sup> J. Banks, N.D. Bowman, *From Toy and Tool to Partner and Person: Phenomenal Convergence/Divergence Among Game Avatar Metaphors*, „Selected Papers of Internet Research” 2015, No. 16, s. 1–5.

<sup>28</sup> Tamże, s. 1.

<sup>29</sup> J. Banks, *Object, Me, Symbiote, Other: A Social Typology of Player-Avatar Relationships*, „First Monday. Peer-Reviewed Journal on the Internet” 2015, No. 2, s. 1.

praktyką. Gracze grający poprzez negocjację oraz nadawanie grze sensu najczęściej postrzegają swojego awatara jako symbionta (*avatar-as-symbiote*). Symbiotyczne relacje są bardziej zmienne w charakterze, balansując na granicy intymności, gdzie gracz dostosowuje się do swojej postaci, jak również upodabnia ją do siebie. Najbardziej interesującą postawą wobec awatarów jest traktowanie ich jako społecznych innych (*avatar-as-social-other*), co charakteryzuje eskapistyczny styl grania. Awatar w takim układzie traktowany jest jako emocjonalnie bliski, ale autonomiczny i niezależny byt, z którym należy współpracować. Skala PAR unaocznia nam, jak różnorodne mogą być społeczne zachowania zapośredniczone przez awatary. Skala ta jednak nie wyczerpuje wszystkich możliwości opisu awatarów.

Niedługo po walidacji pierwszego kwestionariusza badacze zaprezentowali kolejną użyteczną skalę skupiającą się na interakcji pomiędzy graczem a awatarem – PAX (*player-avatar interaction*). Celem tego opisu jest zintegrowanie pozostałych istniejących skal do opisu relacji gracza i awatara i ich wzajemna weryfikacja. PAX sprawdza wśród graczy w MMO następujące czynniki: inwestycja emocjonalna (*emotional investment*), antropomorficzna autonomia (*anthropomorphic autonomy*), zawieszenie niewiary (*suspension of disbelief*) oraz poczucie kontroli (*sense of control*)<sup>30</sup>.

Nieco szersze (nieograniczone jedynie do gier MMO) kategorie opisu proponują Melissa Lewis, Rene Weber i Nicholas D. Bowman, tworząc system pomiaru przywiązania do postaci zwany CA (*character attachment scale*). Kwestionariusz ten pierwotnie był przeznaczony dla graczy w narracyjne gry fabularne (RPG, *role playing game*). W skali znalazły się takie czynniki jak: identyfikacja/przyjaźń, zawieszenie niewiary, kontrola postaci oraz odpowiedzialność za postać<sup>31</sup>. Interesujący jest fakt, iż najwyższą korelację pomiędzy motywacją do gry a przywiązaniem do postaci wykazywali gracze w gry z gatun-

<sup>30</sup> J. Banks, N.D. Bowman, *Emotion, Anthropomorphism, Realism, Control: Validation of Merged Metric for Player-Avatar Interaction (PAX)*, „Computers in Human Behavior” 2015, No. 54, s. 215–223.

<sup>31</sup> M.L. Lewis, R. Weber, N.D. Bowman, „*They May Be Pixels, But They’re MY Pixels:*” *Developing a Metric of Character Attachment in Role-Playing Games*, „CyberPsychology & Behavior” 2008, No. 11, s. 515–518.

ku fantazy<sup>32</sup>. Kwestionariusz przywiązania do postaci służył też za podwaliny pod dwa poprzednie narzędzia badawcze, czyli PAR i PAX<sup>33</sup>.

Z reguły skale te występują w badaniach wspólnie, uzupełniając opis relacji zachodzących pomiędzy określonymi graczami a ich awatarami w kontekstach: gatunku i rodzaju gry, mechaniki, tematyki, a także zagadnień rasy, klasy czy tożsamości psychoseksualnej. Wielokrotnie można też zetknąć się z napięciem, jakie generuje się pomiędzy twórcami gier, potrzebami graczy oraz ograniczeniami narzuconymi przez mechanikę gry – nie wszędzie można stworzyć awatara oddającego wygląd określonego gracza. Niekiedy wpływa to dość znacznie zarówno na odbiór danej produkcji, jak i na relację wytworzoną pomiędzy graczem i awatarem.

W tym czasie w Virtual Human Interaction Lab Uniwersytetu Stanforda trwają badania nad różnorodnymi aspektami interakcji pomiędzy ludźmi a ich wirtualnymi odpowiednikami – nie wszystkie z nich opierają się o środowiska i społeczności tworzone za pośrednictwem Internetu<sup>34</sup>. Tym samym badania te umożliwiają wgląd w inne aspekty interakcji pomiędzy awatarami a ludźmi niż poprzednie skale. Najciekawszym odkryciem badaczy z tego ośrodka – Nicka Yee oraz Jamesa Bailensona – jest zjawisko psychologiczne zwane efektem Proteusza<sup>35</sup>. Polega ono przede wszystkim na zauważeniu, iż modyfikacja wyglądu awatara w wirtualnym środowisku wpływa nie tylko na zachowania w tymże środowisku, ale również przenosi się na inne, pozawirtualne konteksty<sup>36</sup>. Badanie miało charakter eksperymentalny i obserwowało zachowania ludzi po przydzieleniu im mniej lub bardziej atrakcyjnych awatarów albo po przydzieleniu wyższych i niższych postaci do kierowania. Osoby o atrakcyjniejszym awatarze chętniej podejmowały kontakty z innymi,

---

<sup>32</sup> Tamże, s. 518.

<sup>33</sup> J. Banks, N.D. Bowman, *Emotion...*, s. 221–222.

<sup>34</sup> *Virtual Human Interaction Lan*, <https://vhil.stanford.edu/> [dostęp: 20.07.2016].

<sup>35</sup> N. Yee, J. Bailenson, *The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior*, „Human Communication Research” 2007, No. 33, s. 271–290.

<sup>36</sup> Tamże, s. 285–287.

osoby z wyższą postacią od pozostałych były natomiast bardziej skłonne do nieuczciwego postępowania wobec innych<sup>37</sup>. Badanie to unaocznia nam kolejną prawidłowość z zakresu relacji człowieka i awatara – awatary mogą wpływać na zmianę zachowań, nawyków oraz na komunikację międzyludzką. Uchwycenie tego zjawiska może mieć ogromny wpływ na to, jak będą wyglądać przyszłe rozgrywki: czy będzie możliwe zaprojektowanie jeszcze bardziej immersyjnej gry lub też zastosowanie tych spostrzeżeń w *serious games*? Są to pytania, na które w ramach *game studies* nie ma jeszcze jasnej odpowiedzi.

Rodzi się też pytanie, czy ten wzajemny wpływ jest dostrzegany przez samych graczy i czy potrafią oni określić naturę swoich relacji z awatarami. Zarówno w kulturze popularnej, jak i w wielu tekstach naukowych awatary traktuje się stereotypowo jako środki do identyfikacji gracza. Niemniej jednak badacze tacy jak Luca Papale wyraźnie podkreślają, iż identyfikacja to jedynie jeden z wielu procesów psychologicznych, który może zajść w obrębie relacji człowiek–awatar<sup>38</sup>. Poza identyfikacją mogą pojawić się: projekcja, empatia, współczucie oraz zupełna obojętność. Wszystko zależy od gatunku gry, typu gracza, wymiarowości prowadzonej postaci<sup>39</sup>. Stanowi to niezwykle ważny głos w dyskursie dotyczącym awatarów, gdyż zwraca uwagę na to, iż często badacze (jak również i gracze oraz twórcy), myśląc o awatarach, zwracają głównie uwagę na procesy identyfikacyjne, co często może odbywać się ze szkodą dla projektu gry lub też samego doświadczenia grania.

## PODSUMOWANIE

W wirtualnych światach istnieje szereg możliwości, jakie zostały zaprojektowane bez graczy. Obecność postaci, rozumianych jako wirtualne narzędzia, maski lub też lepsze wersje nas samych, jest nieodłączną częścią doświadczenia graczy. Jak widać

<sup>37</sup> Tamże.

<sup>38</sup> L. Papale, *Beyond Identification: Defining the Relationships Between Player and Avatar*, „Journal of Game Criticism” 2014, No. 2, s.1–12.

<sup>39</sup> Tamże, s. 5.

w niniejszym tekście, jest to też obszar badań, w którym każde nowe odkrycie rodzi jeszcze więcej pytań. Większość badań skupia się na psychologicznych aspektach mierzonych za pomocą testów lub sprawdzanych przez eksperymenty. Istnieje też szereg etnografii<sup>40</sup>, które poza statystykami dają wgląd w indywidualne doświadczenie. Na pytanie o istnienie kultury awatarów można odpowiedzieć twierdząco. Nie jest to jednak jedna globalna kultura, ale globalna tendencja do włączania awatarów z gier cyfrowych do naszego codziennego doświadczenia lub też używania ich do tworzenia społeczności i wzajemnej komunikacji w obrębie gier. Kulturą awatarów można też nazwać wspólnotę doświadczeń i przeżyć, która staje się udziałem wszystkich graczy w obrębie danego tekstu kultury. Co więcej, osoby grające w gry cyfrowe partycypują w bardziej globalnej i powszechnej kulturze cyfrowej, gdzie biegłość w obsłudze urządzeń cyfrowych jest równie istotna, co umiejętność czytania i pisanie. Komunikacja międzyludzka zapośredniczona jest coraz częściej przez współczesną technologię i opiera się nie tylko na słowie pisanym, ale też na obrazie, dźwięku i ruchu. Awatary są piękną ilustracją tego, co dzieje się we współczesnej kulturze, gdzie za pośrednictwem mediów cyfrowych kreujemy i konstruujemy elementy naszego niejednolitego „ja”, będąc z nim w relacji zależnej od kontekstu.

#### Abstrakt

Awatary w grach elektronicznych, a w szczególności w grach MMORPG, przyciągają uwagę badaczy i badaczek od samego początku gier elektronicznych. Dają możliwość wcielania się w cyfrowych bohaterów i bohaterki. Przy obecnym rozwoju technologii, zwiększonej konwergencji oraz zanurzeniu w świecie nowych mediów kwestia kreowania awatarów rodzi pytania o relacje pomiędzy graczem a awatarem. Istnieje bowiem duża korelacja pomiędzy przyjmowaną strategią grania a formą relacji człowiek–awatar. Kolejnym istotnym wątkiem jest napięcie pomiędzy możliwościami dawanymi przez twórców gier w kreowaniu awatarów a potrzebami deklarowanymi przez graczy. Tekst skupia się przede wszystkim na dotychczasowych badaniach nad awatarami w ramach kultury nowych mediów i zwraca uwagę na różnorodność relacji pomiędzy ludźmi a stworzonymi przez nich awatarami.

<sup>40</sup> M.in. pionierska praca Thomasa Boellstorffa *Dojrzewanie w Second Life. Antropologia człowieka wirtualnego*, (tłum. A. Sadza, Kraków 2012).

## Abstract

Avatars in digital games, and especially MMORPG draw attention of scholars from the very beginning of existing. They give opportunity to impersonate heroes and heroines. Currently, modern technology development, enhanced media convergence and immersion in new media provoke the questions about avatar-player relationship. There is a significant correlation between gaming strategy and form human-avatar relationship. Another important issue to tackle is the tension between possibilities to customize one's avatar given by the game developers and needs declared by gamers. Text focuses mostly on current research conducted on the matter of avatars in new media culture context and notices a diversity of relationship between human and avatar creations.

## BIBLIOGRAFIA

- Banks J., *Object, Me, Symbiote, Other: A Social Typology of Player–Avatar Relationships*, „First Monday. Peer-Reviewed Journal on the Internet” 2015, No. 2, s. 1–15.
- Banks J., Bowman N.D., *Emotion, Anthropomorphism, Realism, Control: Validation of Merged Metric for Player–Avatar Interaction (PAX)*, „Computers in Human Behavior” 2015, No. 54, s. 215–223.
- Banks J., Bowman N.D., *From Toy and Tool to Partner and Person: Phenomenal Convergence/Divergence Among Game Avatar Metaphors*, „Selected Papers of Internet Research” 2015, No. 16, s. 1–5.
- Boellstorff T., *Dojrzewanie w Second Life. Antropologia człowieka wirtualnego*, tłum. A. Sadza, Kraków 2012.
- Garriot R., *Inside Ulitma IV*, „Computer Gaming World. The Journal of Computer Gaming” 1986, No. 26, s. 19–21.
- Haans A., Ijsselsteijn W.A., *Embodiment and Telepresence: Towards a Comprehensive Theoretical Framework*, „Interacting with Computers” 2012, No. 24, s. 211–218.
- Lewis M.L., Weber R., Bowman N.D., *“They May Be Pixels, But They’re MY Pixels.” Developing a Metric of Character Attachment in Role-Playing Video Games*, „CyberPsychology & Behavior” 2008, No. 11, s. 515–518.
- Manning P., *Alcoholics Anonymous: On the Pathological Proliferation of Parasites in Massively Multiple Online Worlds*, „Semiotic Review” 2013, No. 1, s. 1–20.
- Papale L., *Beyond Identification: Defining the Relationships Between Player and Avatar*, „Journal of Game Criticism” 2014, No. 2, s. 1–12.
- Pisarski M., Sikora D., *Czas bohaterów. Badania postaci w komputerowej grze fabularnej*, „Homo Communicativus” 2008, t. 5, nr 3, s. 189–197.

- Sengün S., *Why Do I Fall for the Elf, When I Am No Orc Myself? The Implications of Virtual Avatars in Digital Communication*, „Comunicação e Sociedade” 2015, No. 27, s. 181–193.
- Sterczewski P., *Game studies, tutorial: wprowadzenie do multidyscypliny*, „Czas Kultury” 2015, nr 185, s. 84–90.
- Taylor T.L., *Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds*, w: *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, ed. R. Schroeder, London 2002, s. 40–62.
- Webb S., *Avatar Culture: Narrative, Power and Identity in Virtual World Environments*, „Information, Communication & Society” 2001, No. 4, s. 560–594.
- Yee N., Bailenson J., *The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior*, „Human Communication Research” 2007, No. 33, s. 271–290.

## NETOGRAFIA

- Ahn S.J., Fox J., Bailenson J.N., *Avatars*, <https://www.academia.edu/4184811/Avatars> [dostęp: 08.10.2015].
- Daedalus Project*, <http://www.nickyee.com/daedalus> [dostęp: 20.07.2016].
- Fox J. i in., *Meta-Analysis: Agents vs. Avatars*, <https://vhil.stanford.edu/pubs/> [dostęp: 20.07.2015].
- Kromand D., *Kategoryzacje awatarów*, tłum. J. Pięciński, <http://wiedzaiedukacja.eu/archives/11948> [dostęp: 05.11.2014].
- Stevenson Won A., Bailenson J.N., Lanier J., *Apperance and Task Success in Novel Avatars*, <https://vhil.stanford.edu/pubs/> [dostęp: 20.07.2016].
- Virtual Human Interaction Lan*, <https://vhil.stanford.edu/> [dostęp: 20.07.2016].

## LUDOGRAFIA

- Dragon Age: Origins*, BioWare, 2009 (PC).
- Habitat*, Lucasfilm Games, 1986 (Commodore 64).
- Final Fantasy VII*, Square Enix, 1997 (PC).
- Second Life*, Linden Research, Inc., 2003 (PC).
- The Sims*, Maxis, 2000 (PC).
- Ultima IV: Quest for the Avatar*, Origin Systems, 1985 (PC).
- World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, 2004 (PC).