

MARTYNA BAKUN

UNIwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie  
WYDZIAŁ HUMANISTYCZNY  
Instytut Kulturoznawstwa | Zakład Kultury Wizualnej  
CENTRUM BADAŃ GIER WIDEO UMCS  
E-MAIL: MARTYNABAKUN@GMAIL.COM

---

## **Algorytmy osobiste – analiza zagadnienia amatorskich gier autobiograficznych udostępnionych na platformie itch.io**

### STRESZCZENIE

Przedmiotem badań w niniejszym tekście są współczesne, amatorskie, autobiograficzne gry wideo. Podstawą badań jest zbiór dwudziestu produkcji, które zostały udostępnione w internecie na platformie itch.io. Analizie poddano charakterystyczne dla tych produkcji środki wyrazu, techniki budowania narracji, stosowane mechaniki, motywacje autorów i poruszane tematy. Punktem wyjścia niniejszych dociekań są metody wypracowane na gruncie literaturoznawstwa, które zostały uzupełnione o narzędzia związane z badaniem gier wideo. Poruszono zagadnienia związane z relacjami pomiędzy autorem, bohaterem gry i użytkownikiem. Wyznaczone zostały charakterystyczne cechy gier autobiograficznych oraz ich osadzenie w kontekście medium gier.

### SŁOWA KLUCZOWE

gry wideo, autobiografia, niezależne gry wideo, badanie gier

Autobiograficzne gry wideo są stosunkowo nowym zjawiskiem kultury. Ich autorzy za pomocą algorytmów starają się odwzorować osobiste doświadczenia, takie jak miłość, choroba czy poszukiwanie tożsamości, oraz relacje rodzinne. Niniejszy tekst stanowi próbę analizy amatorskich gier autobiograficznych. Na wstępie określony zostanie przedmiot badań wraz z umiejscowieniem w kontekście całego medium gier. Przywołane będą koncepcje autobiograficzności,

które wypracowano na gruncie literaturoznawstwa. Pozwoli to następnie wyznaczyć charakterystyczne sposoby realizacji tego nurtu w grach. Uwzględnione zostaną takie elementy, jak motywacje autorów, poruszana tematyka i stosowane środki wyrazu. Poruszony będzie temat ekspresji w grach autobiograficznych oraz charakterystyczne dla tego prądu zatarcie granic pomiędzy „rzeczywistym” a „wirtualnym”, „linearność” i „proceduralność”, „autorem” i „użytkownikiem”.

## Autobiograficzność a medium gier wideo

W rozprawie *O autobiografii i autobiograficzności* Małgorzata Czermińska wyznacza dwa zasadnicze elementy gatunku: tożsamość podmiotu oraz czas<sup>1</sup>. Choć autorka odnosi się do literatury, to próba przełożenia jej obserwacji na medium gier wideo, nawet jeśli nie zawsze jest skuteczna, może pozwolić na wykazanie zarówno punktów stycznych, jak i zasadniczych różnic pomiędzy ujęciem zagadnienia autobiograficzności w obu mediach.

Zgodnie z przyjętym przez Czermińską schematem rozważania, warto rozpuścić od próby odpowiedzi na pytanie o tożsamość podmiotu. Autorka utożsamia go z postacią kreowaną przez autora na wzór samego siebie w określonym punkcie czasu. Kim zatem jest autor w grze wideo i jak buduje swój obraz? To zagadnienie może okazać się mniej oczywiste, niż się wydaje, ponieważ w kontekście tego medium postać autora zazwyczaj pozostaje na drugim planie. Szczególnie trudno określić go w przypadku produkcji wysoko- i średniobudżetowych, które są efektem pracy wieloosobowych zespołów specjalistów. Choć takie warunki produkcji wydają się zbliżone do sposobu, w jaki tworzy się współczesne kino rozrywkowe, to istotna różnica leży w przekazie medialnym i świadomości odbiorców. Na przykład, o ile każda zmiana na stanowisku reżysera filmów z serii „Star Wars” wzbudza ogromne poruszenie i jest szeroko komentowana w mediach<sup>2</sup>, to podobne doniesienia na temat gier wideo są zdecydowanie rzadziej spotykane. Oczywiście istnieją twórcy gier, którzy cieszą się znaczącą rozpoznawalnością wśród fanów. Do tego grona można zaliczyć twórców z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, takich jak John Romero, Sid Meyer, Will Wright, Hideo Kojima czy Peter Molyneux, którzy wykreowali podwaliny wielu gatunków, oraz działających współcześnie przedstawicieli sceny gier niezależnych, na przykład Marcusa 'Notch' Perssona, Phila Fisha, Jonathana Blowa, Erica Barone'a. Choć wielu z nich wypracowało charakterystyczny styl swoich gier,

<sup>1</sup> M. Czermińska, *O autobiografii i autobiograficzności*, [w:] *Autobiografia*, red. M. Czermińska, Gdańsk 2009.

<sup>2</sup> G. Mumford, *Star Wars: JJ Abrams to Direct Episode IX Following Departure of Colin Trevorrow*, „The Guardian” 12 Sep 2017, [online] <https://www.theguardian.com/film/2017/sep/12/star-wars-jj-abrams-to-direct-episode-ix-following-colin-trevorrow-departure> [dostęp: 17.09.2018].

to ich rozpoznawalność budowana jest nie tylko za sprawą twórczości, lecz również ze względu na kontrowersyjne działania i plotki. W tym kontekście warto wspomnieć o głośnym konflikcie Hideo Kojimy ze studium Konami<sup>3</sup>, wystawnym życiu Notcha<sup>4</sup> czy kolejnych, niepokrywających się z rzeczywistością obietnicach Petera Molyneux<sup>5</sup>. Rozpoznawalność twórców wiąże się zatem bardziej z ich barwną osobowością i charakterystycznym stylem projektowanych gier niż z zawieraniem osobistych wątków w twórczości.

Analiza źródeł pozatekstualnych, takich jak konta twórców w serwisach społecznościowych, pokazuje jednak, że nawet w wysokobudżetowych produkcjach czasem pojawiają się wątki, które można potraktować jako elementy autobiograficzne. Przykładem takiej sytuacji może być postać Doriana Pavusa w grze *Dragon Age: Inkwizycja*. Jej twórca, David Gaider, jeden z pisarzy pracujących w studiu BioWare odpowiedzialnym za produkcję gry, wspominał, że historia głównego bohatera została częściowo oparta na jego własnych relacjach z ojcem i głęboko osobistych doświadczeniach<sup>6</sup>. Wątki tego rodzaju pojawiają się okazjonalnie w grach wysokobudżetowych i zazwyczaj są dodatkiem do dużo większej historii. To, że często nie sposób określić, kto jest autorem odpowiedzialnym za poszczególne fragmenty gry, nie jest jedynym powodem takiego stanu rzeczy. Osobiste doświadczenia twórców rzadko mieszczą się w spektrum tematów poruszanych w grach wideo: życie człowieka zajmującego się produkcją gier ma mniejszy potencjał rozrywkowy i eskapistyczny niż, na przykład, losy pioniera w podboju kosmosu lub archeolożki poszukującej artefaktów w starożytnych grobowcach. Przyjęcie konwencji fantastycznej lub przygodowej nie jest zaś tożsame z brakiem, mniej lub bardziej ukrytych, wątków autobiograficznych, co można zauważyć w przypadku amatorskich gier omawianych w dalszej części tekstu. Jeśli jednak w grach wysokobudżetowych, we wspomnianych konwencjach, pojawiają się odniesienia do życia autorów, to są na tyle zawaolowane, że większość użytkowników nie zdaje sobie z nich sprawy, zazwyczaj nie stanowią też części dyskursu pozatekstualnego. Gracze chętniej wybierają doświadczenia pozwalające na oderwanie się od codzienności i prozy życia, taką politykę przynajmniej

---

<sup>3</sup> B. Ashcraft, *Report: The Hideo Kojima and Konami Saga Seems Endless*, "Kotaku" 12 June 2017, [online] <https://kotaku.com/report-the-hideo-kojima-and-konami-saga-seems-endless-1796012603> [dostęp: 17.09.2018].

<sup>4</sup> L. Plunkett, *Minecraft's Creator Buys the Most Expensive House in Beverly Hills*, "Kotaku" 18 Dec 2014, [online] <https://kotaku.com/minecrafts-creator-buy-the-most-expensive-house-in-beve-1672978154> [dostęp: 17.09.2018].

<sup>5</sup> B. Abrishamchian, *Peter Molyneux Needs to Stop Trying to Be an Indie God*, "Talk Among Yourselves" 18 Aug 2015, [online] <https://tay.kinja.com/peter-molyneux-needs-to-stop-trying-to-be-an-indie-god-1724972279> [dostęp: 17.09.2018].

<sup>6</sup> *DGaider Tumblr Archives*, blog D. Gaidera w serwisie Tumblr; [About writing *Dorian*], 5 Feb 2015, [online] <http://the-gaider-archives.tumblr.com/post/110181851924/im-curious-if-there-was-ever-a-moment-in-writing> [dostęp: 17.09.2018].

zdają się przyjmować studia tworzące produkcje wysokobudżetowe. Choćż tematy autobiograficzne nie pojawiają się wyłącznie w twórczości amatorów, to właśnie w tym nurcie można odnaleźć ich najwięcej.

Naturalnym punktem wyjścia do poszukiwań produkcji zawierających omawiane motywy będzie zatem obszar niezależnych gier wideo. Obecny niemal od samego początku w medium gier nurt *indie* przeżywa obecnie okres rozkwitu. Dzięki takim czynnikom, jak rozpowszechnienie darmowych narzędzi i źródeł wiedzy, cyfrowa dystrybucja czy crowdfunding, tworzenie i wydawanie gier wideo nigdy nie było tak proste i dostępne, jak obecnie. Ze względu na niskie budżety tych produkcji są one często niewielkie, nierzadko stanowią dzieło jednej osoby, w związku z czym dużo łatwiej odnaleźć w nich wątki osobiste. W segmencie gier niezależnych wyznaczyć można kilka stopni profesjonalizacji: od produkcji komercyjnych, sprzedawanych w dystrybucji cyfrowej i pudełkowej, przeznaczonych na wiele platform, poprzez gry mobilne udostępniane w modelu *free-to-play*<sup>7</sup>, aż po najmniejsze, najbardziej amatorskie realizacje dostępne za darmo i niepowstające z myślą o bezpośrednich korzyściach finansowych<sup>8</sup>. To właśnie w ostatnim z wymienionych rodzajów gier *indie* odnaleźć można najwięcej dzieł autobiograficznych.

Choć najbardziej popularną platformą dystrybucji gier niezależnych jest Steam, to analizowane w niniejszym tekście produkcje pochodzą z serwisu itch.io. Na platformie Valve znajduje się kilka gier, które opisane są jako autobiografie<sup>9</sup>, ale – w przeciwieństwie do itch.io – nie ma na niej „taga”, który gromadziłby tego rodzaju produkcje. Popularność platformy itch.io wynika z faktu, że jest ona darmowa, podczas gdy publikacja na pozostałych portalach wiąże się z poniesieniem kosztów. Stąd też na tej platformie można odnaleźć dużo amatorskich, eksperymentalnych gier, które tworzone są w ramach ćwiczeń lub game jamów<sup>10</sup>, często publikowanych jako nieukończone. Ze względu na prężnie działający, zintegrowany w portalu system wsparcia pomiędzy twórcami oraz nastawienie w większym stopniu na tworzenie i wymianę doświadczeń niż na spektakularne sukcesy komercyjne itch.io sprzyja publikowaniu autorskich produkcji, także o charakterze osobistym. Na potrzeby niniejszego rozdziału przeanalizowano

---

<sup>7</sup> Model finansowy pozwalający na darmowe pobranie gry, która może być uzupełniona o dodatkowe, płatne funkcje, ułatwienia czy bonusy.

<sup>8</sup> S. Werning, *The Persona in Autobiographical Game-making as a Playful Performance of the Self*, „Persona Studies” 2017, Vol. 3, No. 1, s. 28–42.

<sup>9</sup> Wynik wyszukiwania frazy „autobiography” na Steam: 6 gier, [online] <https://store.steampowered.com/search/?term=autobiography> [dostęp: 4.03.2019]. Wynik wyszukiwania frazy „autobiographical” na Steam: 9 gier, [online] <https://store.steampowered.com/search/?term=Autobiographical> [dostęp: 4.03.2019]. Część wyników się powtarza.

<sup>10</sup> Wydarzenie, podczas którego twórcy w krótkim czasie pracują nad grami na ten sam, zadany przez organizatorów temat. Część game jamów odbywa się w określonej lokalizacji, inne – wirtualnie.

około dwudziestu gier. W momencie rozpoczęcia badań zbiór zawierał niemal wszystkie produkcje autobiograficzne, jakie udało się znaleźć autorce, i prawdopodobnie większość udostępnionych na itch.io<sup>11</sup>. Obecnie gier autobiograficznych jest nieco więcej, wciąż ich przybywa, zawarte jednak w tym artykule wnioski pozostają aktualne i mogą zostać do nich zastosowane.

W przypadku części z omawianych produkcji pojawia się problem z określeniem ich mianem gier. Niektóre nie spełniają warunków definiujących dyskurs ergodyczny: kiedy do wywołania sekwencji znaków wymagane jest zaledwie wciśnięcie jednego klawisza, nie zostaje spełniony warunek włożenia przez użytkownika nietrywialnego wysiłku<sup>12</sup>. Wszystkie analizowane produkcje zostały określone jako „gry” przez samych autorów – informacje na ten temat znajdują się bezpośrednio w ich treści lub w opisie. Autorka uznała, że w przypadku produkcji autobiograficznych samookreślenie medium przez autora stanowi wystarczającą przesłankę do uznania danej produkcji za grę i włączenia jej do niniejszej analizy.

## Autor

Niemal wszystkie analizowane gry powstały jako dzieła pojedynczych osób, choć czasami wykorzystują zasoby udostępnione przez innych twórców, takie jak muzyka, grafiki czy silnik. Problem z identyfikacją jednego autora pojawiający się w grach wysokobudżetowych w tym wypadku nie istnieje. Jego tożsamość wciąż jednak pozostaje niedookreślona – wielu twórców ukrywa się pod pseudonimami, a jedynym źródłem osobistych informacji na ich temat, takich jak imię, płeć, wiek czy pochodzenie, dostarcza użytkownikowi sama gra. Domniemana autobiograficzność w każdym wypadku sygnalizowana jest poprzez tytuł, opis lub wstęp. W tej sytuacji postać autora jest w takim samym stopniu kreowana przez dzieło, jak dzieło tworzone jest przez autora. W tekście poświęconym grom autobiograficznym, Stefan Werning proponuje, żeby uznać je za „gatunek kognitywny”, skupiając się na tym, w jaki sposób użytkownicy interpretują grę i jej protagonistę na podstawie wiedzy na temat (jawnego lub niejawnego) statusu autobiograficznego danego dzieła<sup>13</sup>. Postulat ten, choć słuszny w kontekście badań Werninga, nie może zostać zastosowany w niniejszym artykule, ponieważ w myśl przyjętych założeń to określenie przez autora statusu autobiograficznego gry staje się punktem wyjścia do dalszych rozważań, a interpretacja przez użytkownika jest kwestią drugorzędną. Autorka zakłada także, że przyjęcie, jakoby gra mogła być „niejawnie” autobiograficzna, prowadzi do nadmiernego rozszerzenia tej kategorii i w efekcie do wypracowania zbyt uogólnionych wniosków.

---

<sup>11</sup> Prace nad tekstem rozpoczęto na przełomie 2017 i 2018 roku.

<sup>12</sup> E. Arseth, *Cybertekst: perspektywy literatury ergodycznej*, tłum. D. Sikora et al., Warszawa 2014.

<sup>13</sup> S. Werning, op. cit., s. 31.

Odwołując się do teorii wypracowanych na gruncie literaturoznawstwa, zjawisko samodefiniowania dzieła przez jego autora można powiązać z koncepcją paktu autobiograficznego opracowaną przez Philippe'a Lejeune'a. Ma on miejsce w sytuacji, gdy „bohater nie ma nazwiska, ale autor deklaruje swoją tożsamość z narratorem na początku tekstu (więc także z bohaterem, ponieważ chodzi o opowiadanie autodiegetyczne)”<sup>14</sup>. Pakt autobiograficzny stanowi zatem swego rodzaju umowę pomiędzy autorem deklarującym prawdziwość przedstawianych wydarzeń i odbiorcą, który przyjmuje taką koncepcję, nie mając jednocześnie możliwości weryfikacji faktycznego przebiegu historii. Odniesienie tego założenia do gier jest jednak utrudnione ze względu na inną niż obecna w literaturze relację pomiędzy autorem, bohaterem i użytkownikiem. Lejeune uznaje, że jedną z niezbędnych cech autobiografii jest tożsamość autora, narratora i głównego bohatera<sup>15</sup>. W większości z przeanalizowanych gier poczynaniami protagonisty kieruje gracz, a teksty takie jak dialogi i opisy wydarzeń kierowane są bezpośrednio do niego w postaci komunikatów w drugiej osobie formy gramatycznej. Lejeune co prawda zwraca uwagę, że taka stylizacja autobiografii jest niekiedy spotykana, ale stanowi zwrot kierowany przez autora do siebie samego istniejącego w przeszłości, a nie bezpośrednio do odbiorcy<sup>16</sup>. W grach autobiograficznych bohater jest tożsamy z autorem, ale kieruje nim użytkownik, a w zależności od produkcji, postaci „autora” i „użytkownika” mogą odgrywać mniej lub bardziej istotną rolę. Określenie, która z nich jest w danej grze dominująca, możliwe jest dzięki analizie swobody podejmowania decyzji przez gracza oraz sposobu przedstawienia czasu.

## Czas

W tekście Małgorzaty Czermińskiej rozważania na temat czasu podsumowane są następującym stwierdzeniem: „W zależności od swych filozoficznych przekonań badacze autobiografii uważają, że sens (lub bezsens) swej egzystencji piszący wydobywa i odtwarza z tego, co minione, albo, że go sam tworzy w teraźniejszości, własną wolą, nadając chaotycznemu przebiegowi życia jakiś wzór, z którym się utożsamia”<sup>17</sup>.

Tezę tę można zastosować w kontekście gier, z tym zastrzeżeniem, że sformułowanie „nadawanie wzoru” należałoby raczej zastąpić „konstruowaniem algorytmu”, rozumiejąc przez to zarówno system reguł, jak i strukturę hipertekstu.

Większość analizowanych gier jest osadzona w czasie dość precyzyjnie: odnoszą się do danego okresu w życiu autora (dzieciństwo, moment przeprowadzki, czas nauki w szkole średniej) lub do konkretnej daty. Tym, co odróżnia je od literackich autobiografii, jest chronologia i przebieg przedstawianych wydarzeń.

<sup>14</sup> P. Lejeune, *Pakt autobiograficzny*, „Teksty: teoria literatury, krytyka, interpretacja” 1975, nr 5 (23), s. 40, [online] <https://tinyurl.com/Lejeune2018> [dostęp: 17.09.2018].

<sup>15</sup> Ibidem, s. 32.

<sup>16</sup> Ibidem, s. 33–34.

<sup>17</sup> M. Czermińska, op. cit., s. 16.

W przypadku zamkniętych, linearnych tekstów literackich łatwo mówić o autobiografii jako o domkniętej historii dotyczącej tego, co przydarzyło się autorowi w przeszłości, nawet jeśli w procesie pisania faktyczne wydarzenia poddano uproszczeniu, rozbudowaniu czy innej manipulacji. Zgodnie ze wspomnianą wcześniej koncepcją paktu autobiograficznego, czytelnik przyjmuje owe zdarzenia jako obowiązującą w ramach tekstu ich wersję. Tymczasem gra pozwala na jednoczesne przedstawienie różnych wersji historii w ramach budowanego przez autora pola zdarzeń. Która z możliwych do odtworzenia historii jest zatem prawdziwa?

W niektórych z przeanalizowanych gier przebieg fabuły jest liniowy, a gracz nie ma na niego wpływu – to zabieg najbliższy klasycznej, literackiej autobiografii (*Talks with My Mom, Why Must I Feel So Ill, How Do You Spend Your Days, Therapy Bundle, Cibeles*<sup>18</sup>). Rola autora jest w nich dominująca, a gracz pozostaje niemal biernym obserwatorem.

Część twórców podejmuje grę z użytkownikiem, przedstawiając kilka alternatywnych wersji wydarzeń i wprost stawiając przed graczem pytanie: „Jak sądzisz, która z tych historii jest prawdziwa?” (*c ya laterrrr, Coming Out Simulator 2014*). Gracz, wcielając się w postać głównego bohatera, staje przed takimi samymi dylematami jak autor, ale nie jest zobowiązany do podjęcia takich samych decyzji. Werning określa tę właściwość gier autobiograficznych zdolnością do konstruowania bohaterów funkcjonujących jako konglomeraty powiązanych ze sobą procedur, które w akcji gry manifestują się w postaci wielu nieco różniących się wyników<sup>19</sup>. Nacisk położony jest raczej na budowanie postaci będącej odbiciem autora niż na wierne odtworzenie sytuacji zaistniałych w rzeczywistości. Produkcje z tego typu dynamiką pomiędzy autorem, bohaterem gry i graczem koncentrują się przede wszystkim na oddaniu stanu emocjonalnego rozdarcia, jakiego doświadczał autor w danym momencie życia. Bohater staje się w nich ogniwem łączącym gracza i twórcę oraz budującym pomiędzy nimi zrozumienie.

Niezwykle interesujące zabiegi związane z odtwarzaniem przeszłych wydarzeń i konstrukcją czasu zastosowano w grze *Child of an Alcoholic* autorstwa osoby posługującej się pseudonimem Zifmer. Pomimo tego, iż jest to prosta gra o strukturze hipertekstu, zaskakuje przemyślaną strukturą, w której można wyznaczyć kilka możliwości.

Jej fabuła oparta jest na wspomnieniach autora z dzieciństwa i koncentruje się wokół relacji bohatera z ojcem alkoholikiem. Jednym z wykorzystanych w produkcji zabiegów związanych z decyzjami, jakie może podjąć użytkownik, są wydarzenia repetytywne. W grze opisane są sytuacje, których autor często doświadczał, takie jak kłótnie rodziców. Gracz może zdecydować o wyborze jednego z kilku zachowań (na przykład przeczekanie, interwencja), ale niezależnie od jego

---

<sup>18</sup> Lista wszystkich analizowanych gier wraz z autorami i linkami do pobrania znajduje się w ludografii na końcu tekstu.

<sup>19</sup> S. Werning, op. cit., s. 33.

decyzji konflikty wciąż się powtarzają, co oddaje bezradność dziecka w odniesieniu do uzależnienia rodzica. Zabieg ten stosowany jest także w przypadku opisów sytuacji, na które autor nie miał żadnego wpływu i także gracz może zachować się tylko w jeden, często pasywny sposób. Kolejny z zastosowanych środków dotyczy nie działań podjętych przez bohatera, ale jego przemyśleń. Użytkownik może zdecydować, które wspomnienia o ojcu zechce przywołać: szczęśliwe czy tragiczne. Podobnie zbudowana jest sekwencja dotycząca tragicznej śmierci rodzica: bohater nie wie, co dokładnie się stało, może więc zastanawiać się nad możliwym przebiegiem wydarzeń (nietrzeźwy ojciec chciał pojechać do swojej matki lub kochanki, zamierzał zawrócić lub świadomie zdecydował się spowodować wypadek). Pomimo nielinernej i niechronologicznej struktury, niezależnie od wytworzonej sekwencji znaków, historia opowiedziana w *Child of an Alcoholic* pozostaje prawdziwa i jednocześnie niezwykle sugestywna. Chociaż gra stawia przed użytkownikiem szereg wyborów, w pełni pozostaje historią jej autora i to on odgrywa w niej rolę dominującą.

### Funkcja mechaniki

Omówione powyżej produkcje posługują się uproszczoną mechaniką o strukturze hipertekstu. Forma oparta na tekście pozwala na dość efektywną analizę z wykorzystaniem narzędzi badawczych wypracowanych na gruncie literaturoznawstwa, nie można ich jednak równie skutecznie zastosować do gier o bardziej skomplikowanej mechanice. W produkcjach tego rodzaju wydarzenia przedstawiane są przede wszystkim za pomocą procesów, a nie tekstu, z wykorzystaniem środków wyrazu właściwych takiej konstrukcji narracji. Stanowią raczej metaforę codzienności i faktycznych wydarzeń ujętych w formę algorytmu niż opisową relację z doświadczeń autora<sup>20</sup>.

Choć każda ze wspomnianych gier realizuje nieco inne założenia związane z mechaniką, to podobnie jak w wypadku hipertekstów, można wyznaczyć w nich pewne tendencje.

Pierwszą z nich są symulacje. W grach, w których wykorzystano mechaniki tego rodzaju, nacisk położony jest na odwzorowanie podejmowanych przez bohatera czynności, rozumianych przede wszystkim jako fizyczne działania. Spośród gier tego typu znajdziemy symulatory bardzo zróżnicowanych doświadczeń, zarówno błahych, jak i poważnych. W *Why Must I Feel So Ill* bohater odczuwa nieprzyjemne skutki przeziębienia, takie jak problemy z koncentracją czy trudności w nalaniu odpowiedniej porcji syropu. *Morning Makeup Madness* to utrzymana w humorystycznym tonie miniatura na temat pośpiesznego nakładania makijażu. *The Competition* to natomiast poruszająca gra, której nie da się wygrać, będąca obrazem życia z zaburzeniami obsesyjno-kompulsywnymi, ujętymi w formę reguł.

---

<sup>20</sup> I. Bogost, *Persuasive Games*, Cambridge 2010.



*Cibele* i *Seen* stanowią interesujące przykłady symulacji związanych z czynnościami wykonywanymi nie tyle w środowisku fizycznym, co wirtualnym – odnoszą się bowiem do budowania relacji międzyludzkich za pośrednictwem internetu. *Cibele* opowiada historię związku jej autorki z młodym mężczyzną, którego poznała za pośrednictwem gry MMO. Akcja toczy się na dwóch płaszczyznach: w przestrzeni wirtualnej, w której gracz ma dostęp do pulpitu komputera głównej bohaterki i fikcyjnej gry *Valtameri*, oraz w świecie realnym, przedstawionym za pomocą inscenizowanych nagrań wideo z autorką *Cibele*, Niną Freeman w roli protagonistki. Użytkownik może podejmować akcje tylko w świecie wirtualnym, przeglądając zawartość dysku i kierując awatarem w grze MMO, a jego działania są zaledwie tłem odtwarzanego nagrania czatu głosowego tytułowej *Cibele* i jej sympatii.

Pomimo szerokiego zakresu poruszanych tematów wszystkie gry autobiograficzne, które można określić jako symulacje, koncentrują się na wiarygodnym, choć niekoniecznie wiernym, oddaniu realiów życia autora. Odwrotną rolę odgrywają mechaniki w grach, które można określić jako metafory i impresje. W ich przypadku reguły mają raczej służyć oddaniu stanu emocjonalnego bohatera niż faktycznych wydarzeń – nie stanowią odbicia rzeczywistych czynności.

Metafory w symboliczny sposób ujmują stan psychiczny autora w kontekście jakiegoś znaczącego aspektu jego życia, na przykład przewlekłych problemów psychicznych (*Therapy Bundle*), transpłciowości (*Dys4ia*) czy konfliktu z matką (*Dear Mother*).

Jedną z najbardziej reprezentatywnych dla tej kategorii gier jest *Dys4ia* Anny Anthropy, poświęcona doświadczeniom autorki podczas terapii hormonalnej związanej z korektą płci. Gra jest serią krótkich, interaktywnych scen uzupełnionych o lakoniczny opis przebiegu leczenia. Większość sekwencji oraz warstwa estetyczna nawiązują do gier wideo z lat osiemdziesiątych, w związku z czym przedstawione sytuacje oddane są w formie symboli, a nie jako realistyczna reprezentacja: uczucie niedopasowania oddaje skomplikowany kształt nawiązujący do gry *Tetris*, niemożliwy do wpasowania w strukturę muru, wzrost apetytu obrazuje sekwencja zaczerpnięta z *Packmana*, żmudną pracę nad akceptacją własnego „ja” – mechanika znana z *Arcanoida*. Pomimo metaforycznego ujęcia tematu, gra daje dość czytelny obraz doświadczeń osoby transpłciowej. Warto jednak zaznaczyć, że sama autorka nie pochwała traktowania *Dys4ii* jako uniwersalnego narzędzia budowania empatii względem osób znajdujących się w podobnej sytuacji: „Nie łudź się, że dziesięć minut grania w grę o byciu transkobietą sprawi, że nagle zrozumiesz doświadczenia marginalizowanej grupy”<sup>21</sup>.

---

<sup>21</sup> C. D’Anastasio, *Why Video Games Can’t Teach You Empathy*, [tłum. własne], “Motherboard” 15 May 2015, [online] [https://motherboard.vice.com/en\\_us/article/mgbwpv/empathy-games-dont-exist](https://motherboard.vice.com/en_us/article/mgbwpv/empathy-games-dont-exist) [dostęp: 17.09.2018].

Ujęcia impresyjne są nieco mocniej osadzone w rzeczywistości niż metafory. Są to miniatury odnoszące się do krótkich, pozornie pozbawionych znaczenia sytuacji z życia autora: spaceru po parku (*Aubergine Sky*), wycieczki z babcią do lasu (*Lieve Oma*), podróży (*Memoir En Code*). Wydarzenia te są pretekstem do refleksji na temat stanu emocjonalnego autora w danej chwili i tego, jak ów stan wpłynął na to, kim jest obecnie.

Opisywany rodzaj mechaniki został najskuteczniej zrealizowany w grze *Memoir En Code*, która jest zbiorem scen z różnych momentów życia autora Aleksa Camilleriego. Każda z nich stanowi osobną minigrę o innych zasadach, tytule, tempie rozgrywki i ścieżce dźwiękowej. Camilleri ujmuje w formę mechanik takie wydarzenia, jak pożegnanie z partnerką na dworcu kolejowym, szereg scen ze studenckiego życia w Danii, popołudnie spędzone na plaży na rodzinnej Sycylii. Każda z tych sytuacji staje się pretekstem do opowieści o ważnych dla twórcy aspektach życia, na przykład związku na odległość, emigracji czy problemu pracoholizmu uniemożliwiającego relaks. Choć przedstawione w grze wydarzenia są przystępne – mimo braku instrukcji i bardzo ograniczonej ilości tekstu są zrozumiałe dla większości graczy – to autor uzupełnił *Memoir En Code* o dodatkowe komentarze, które odblokowują się po pierwszym ukończeniu gry, oferując dokładny kontekst przedstawionych sytuacji.

Twórcy gier autobiograficznych stosują środki wyrazu związane z mechaniką w bardzo zróżnicowanych celach. Zaproponowany przez autorkę powyżej podział ich funkcji jest sugestią, a nie zbiorem uniwersalnych zasad. Wyznacza pewne tendencje, które można zauważyć w analizowanych grach, ale istnieją, a w przyszłości będą powstawać, produkcje sięgające po środki wyrazu zupełnie inne niż opisane wyżej i w żaden sposób niewpisujące się w zaproponowaną systematykę. Jednym z przykładów, który niemal całkowicie odbiega od powyższych schematów, jest tytuł *No Sudden Moves*. W opisie wyraźnie zaznaczono, że jest to gra oparta na „prawdziwym doświadczeniu mijania łośi”<sup>22</sup>. Bohater, prowadząc samochód, musi unikać wyskakujących na drogę zwierząt, jednak jakiegokolwiek działanie gracza prowadzi zawsze do kolizji, śmierci bohatera i zakończenia gry. Wbrew zapewnieniom wyrażonym przez twórcę, autorka artykułu ma nadzieję, że zastosowana w grze mechanika jest wynikiem błędów popełnionych podczas projektowania, a autorowi udało się przetrwać podróż przez las.

---

<sup>22</sup> World8 (Ch. Young, M. Davidson, C. Janowicz), *No Sudden Moves*, [tłum. własne], 2015, strona internetowa gry w serwisie itch.io, [online] <https://world8.itch.io/no-sudden-moves> [dostęp: 17.09.2018]. Ponieważ w niektórych wypadkach trudno określić, którzy z autorów gier posługują się pseudonimami, a którzy własnym nazwiskiem, zdecydowałam się zachować je – zarówno w przypisach, jak i w ludografii – w niezmienionej formie.

## Temat

Niezależnie od wykorzystanej mechaniki, przeanalizowane gry autobiograficzne łączy jedna wspólna cecha: wszystkie odnoszą się do smutnych doświadczeń. Spektrum emocji i nastrojów, jakie oddają, jest dość szerokie, ale zdecydowanie grawituje ku tym kojarzonym jako nieprzyjemne: od nostalgii, poprzez smutek, irytację, samotność, dysfориę, nastroje towarzyszące nerwicy i depresji, aż po doświadczenia traumy. Żadna z gier nie odnosi się jednoznacznie do przeżywania „pozytywnych” stanów emocjonalnych, a jedyne przyjemne doświadczenia, jakie są w nich przedstawiane, pojawiają się w formie wspomnień czegoś, co już bezpowrotnie minęło. Skąd w autorach potrzeba wyrażania wyłącznie trudnych doświadczeń? Jednej z odpowiedzi na to pytanie można doszukiwać się w liście do gracza, ukrytym w *Memoir En Code*:

Kiedy zaczynałem pracować nad *Memoir En Code* byłem podekscytowany perspektywą eksploracji tematu gier autobiograficznych. Chciałem zobaczyć, jak daleko zaprowadzi mnie przekładanie mojego osobistego życia na mechaniki gry. Po miesiącach projektowania, rysowania i kodowania początkowa ekscytacja przerodziła się w ogromny niepokój. Czy robię coś głupiego? Dlaczego kogoś miałoby to obchodzić? Czy moje prywatne życie wyda się komuś interesujące? Czy będą mnie oceniać przyjaciele? Czy wszyscy będą mnie oceniać?

Prawda jest taka, że nie znam odpowiedzi na te pytania. Chociaż *Memoir En Code* jest o mnie, to z czasem zrozumiałem, że stworzyłem ją, by oddać doświadczenie, z którym inni będą mogli się utożsamić. Zerwanie, związek na odległość czy życie za granicą to tematy, jakie gry wideo rzadko podejmują.

Mam nadzieję, że wszystko to ma jakąś wartość i że w przyszłości powstanie więcej osobistych gier, którymi będziemy mogli się cieszyć<sup>23</sup>.

Kolejnych odpowiedzi dostarcza analiza opisów omawianych gier:

*Seen* prowadzi cię drogą, którą kroczyłem ja i wielu innych<sup>24</sup>.

Gra [*c ya laterrrr*] jest pierwszą częścią z serii prac, w których staram się uporać z tym, co wydarzyło się podczas i po ataku<sup>25</sup>.

---

<sup>23</sup> Alex Camilleri, *Memoir En Code*, [tłum. własne], 2016, strona internetowa gry w serwisie itch.io, [online] <https://alexkalopsia.itch.io/memoir-en-code-reissue> [dostęp: 17.09.2018].

<sup>24</sup> Levi Stenton, *Seen*, [tłum. własne], 2017, strona internetowa gry w serwisie itch.io, [online] <https://levistenton.itch.io/seen> [dostęp: 17.09.2018].

<sup>25</sup> Danhett, *c ya laterrrr*, [tłum. własne], 2017, strona internetowa gry w serwisie itch.io, [online] <https://danhett.itch.io/c-ya-laterrrr> [dostęp: 17.09.2018].

Gra [*The Competition*] opowiada o moich doświadczeniach związanych z obsesyjno-kompulsywnymi zaburzeniami odżywiania [...]. Chciałam w jej formie ująć, co oznacza nieodparta potrzeba konsumowania i spalania takiej samej ilości kalorii, co moja siostra bliźniaczka<sup>26</sup>.

Pewnego gorącego, nudnego dnia postanowiłem zmienić alkoholizm mojego taty w grę<sup>27</sup>.

*How Do You Spend Your Days* jest relacją z czternastu miesięcy depresji po zakończeniu szkoły i powolnego pełnienia w stronę światła na końcu tunelu<sup>28</sup>.

Gry powstały podczas (jako część?) terapii<sup>29</sup>.

Z przywołanych powyżej fragmentów wnioskujemy, że po pierwsze, przedstawianie własnego życia jako gry wydaje się autorom nieoryginalne. Jedynym czynnikiem skłaniającym do sięgnięcia po tę formę wyrazu zdaje się koncentracja na znaczących, przykrych doświadczeniach, z którymi gracz mógłby się identyfikować lub które wzbudzą w nim empatię i zrozumienie. Można odnieść wrażenie, że poruszanie wątków osobistych jest legitymizowane wyłącznie przez doświadczenie cierpienia.

Drugą motywacją jest potrzeba tworzenia, będąca dla autora sposobem na rozliczenie się z przeszłością i radzenie sobie z problemami. To zjawisko zauważa również Werning i odnosi je do techniki psychodramy, która stanowi formę psychoterapii opartej na praktykach teatralnych<sup>30</sup>. Niemniej słuszne wydaje się powiązanie autobiograficznych gier z arteterapią, czyli terapią psychologiczną wykorzystującą tworzenie jako element procesu leczenia. Ów szeroki termin obejmuje sztuki plastyczne, muzykę i pisanie, czyli umiejętności niezbędne autorom gier. Ważnym elementem arteterapii jest poszukiwanie środków do opisu stanów emocjonalnych, które trudno wyrazić w sposób bezpośredni<sup>31</sup>. Właśnie ten jej aspekt podkreśla większość autorów wypowiadających się na temat wybranej przez siebie formy ekspresji. Celowość powstania gry jest zatem skierowana do wewnątrz, a nie na zewnątrz, co dodatkowo sygnalizowane jest przez brak jasno przedstawionych informacji na temat autora i obraną platformę dystrybucji,

---

<sup>26</sup> Kate Smith, *The Competition*, [tłum. własne], 2017, strona internetowa gry w serwisie itch.io, [online] <https://katesmith.itch.io/the-competition> [dostęp: 17.09.2018].

<sup>27</sup> Zifmer, *Child of an Alcoholic: A Short Memoir*, [tłum. własne], 2017, strona internetowa gry w serwisie itch.io, [online] <https://zifmer.itch.io/child-of-an-alcoholic-a-short-memoir> [dostęp: 17.09.2018].

<sup>28</sup> Ccxii, *How Do You Spend Your Days*, [tłum. własne], 2016, strona internetowa gry w serwisie itch.io, [online] <https://ccxii.itch.io/how-you-spend-your-days> [dostęp: 17.09.2018].

<sup>29</sup> Pauli Kohberger, *Therapy Bundle*, [tłum. własne], 2014, strona internetowa gry w serwisie itch.io, [online] <https://pkohberger.itch.io/therapy-bundle> [dostęp: 17.09.2018].

<sup>30</sup> S. Werning, op. cit., s. 36.

<sup>31</sup> The British Association of Art Therapists (BAAT), *What Is Art Therapy?*, [online] <https://www.baat.org/About-Art-Therapy> [dostęp: 17.09.2018].

która pozwala na anonimowość. Pomimo osobistego charakteru, gry mają zdolność budowania w użytkownikach empatii właśnie poprzez możliwość poznania cudzej perspektywy. Prawdopodobnie tego typu gier autobiograficznych jest dużo więcej, niż udało się odnaleźć autorce: nigdy nieopublikowane, pozbawione widowni przyjmują funkcję nowomediálních pamiętników.

Estetyka i mechanika wielu z przeanalizowanych gier nawiązuje do dawnych produkcji, co z jednej strony może być uzasadnione ograniczonymi możliwościami twórców (pikselowa, prosta grafika jest dużo łatwiejsza do zaprojektowania niż modele 3D), z drugiej zaś rozsądne wydaje się założenie, że są to środki wyrazu bliskie autorom, obecne w ich życiu od najmłodszych lat. Zgodnie z teorią Erica Zimmermana *gaming literacy*<sup>32</sup>, czyli umiejętność rozumienia i posługiwania się językiem gier, jest właściwa współczesnym czasom, co może wyjaśniać wykształcenie się opisywanej formy nowoczesnej autobiografii.

## Wnioski

Autobiograficzne, amatorskie gry wideo są nowością w medium gier, która dopiero niedawno przyjęła obecną, rozbudowaną formę. Ten niewielki nurt rozwinął się za sprawą dostępu do przystępnych i darmowych narzędzi oraz platform dystrybucji. Gry autobiograficzne wyróżnia szereg właściwości, które nie występują w innych mediach. Ich amatorska forma sprawia, że często funkcjonują jako dzieła anonimowych autorów, w których postać twórcy kreowana jest za pomocą samej gry. Ważną cechą charakteryzującą analizowane produkcje są specyficzne relacje pomiędzy autorem, bohaterem gry i jej użytkownikiem. W zależności od konstrukcji narracji każdy z nich może przyjmować w danej produkcji funkcję dominującą nad innymi, co służy budowie zróżnicowanych form autobiografii koncentrujących się na różnych celach: wiernym relacjonowaniu wydarzeń, oddaniu emocjonalnego rozdarcia autora w danym momencie życia lub wzbudzeniu empatii. Warstwa mechaniki gry stanowi ważny, pełen wyrazu środek twórczy. Algorytmy służą oddaniu codzienności, wyrażeniu uczuć, pozwalają graczowi odczuwać względem autora empatię. Przeanalizowane produkcje bazują przede wszystkim na przykrych doświadczeniach, a wielu twórców traktuje je jako formę terapii. Jak już wspomniano, gry autobiograficzne odnoszą się do niewielkiego wycinka ludzkich doświadczeń. Choć jest ich coraz więcej, wciąż stanowią tylko niewielki ułamek całego medium i są przejawem twórczości amatorskiej.

Podsumowując niniejsze rozważania, autorka odniesie się do innej dziedziny niż gry. Komiksy autobiograficzne powstawały od lat siedemdziesiątych, a przełomowym momentem w dziejach tej formy wypowiedzi artystycznej było

---

<sup>32</sup> E. Zimmerman, *Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-first Century*, [w:] *The Video Game Theory Reader 2*, ed. B. Perron, Mark J. P. Wolf, New York 2009, s. 45–54.

uhonorowanie w 1992 roku Nagrodą Pulitzera publikacji *Maus. Opowieść ocalałego* Arta Spiegelmana. Od tego czasu popularność komiksów autobiograficznych rośnie, a nurt ten jest jednym z ważniejszych spośród tego typu wydawnictw<sup>33</sup>. Być może gry wideo również potrzebują tego rodzaju odważnego, osobistego dzieła, które otworzy drogę do prężnego rozwoju autobiograficznych produkcji.

## PERSONAL ALGORITHMS. THE ANALYSIS OF THE ISSUE OF AN AUTOBIOGRAPHICAL, AMATEUR VIDEO GAMES

### ABSTRACT

The subject of this research are contemporary, amateur, autobiographical video games. The starting point was a collection of twenty titles available on the itch.io platform. The analysis includes the study of the means of expression that are characteristic for this kind of productions, narrative patterns, applied mechanics, and discussed topics. Methods developed on the basis of literary studies are the starting point and they are supplemented with tools related to the study of video games. Issues related to the relationship between the author, the hero of the game and the recipient were discussed. Characteristic features of autobiographical games and their embedding in the context of the gaming medium have been determined. The subject matter and motivations of the authors were also analyzed.

### KEYWORDS

Video Games, Autobiography, Independent Video Games, Game Studies

### BIBLIOGRAFIA

1. Arseth E., *Cybertekst: perspektywy literatury ergodycznej*, tłum. D. Sikora, M. Pisarski, P. Schreiber, M. Tabaczyński, Warszawa 2014.
2. Bogost I., *Persuasive Games*, Cambridge 2010.
3. Czermińska M., *O autobiografii i autobiograficzności*, [w:] *Autobiografia*, red. M. Czermińska, Gdańsk 2009.
4. Werning S., *The Persona in Autobiographical Game-making as a Playful Performance of the Self*, "Persona Studies" 2017, Vol. 3, No. 1, s. 28–42.
5. Zimmerman E., *Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-first Century*, [w:] *The Video Game Theory Reader 2*, ed. B. Perron, Mark J. P. Wolf, New York 2009, s. 45–54.

### ŹRÓDŁA INTERNETOWE

1. Abrishamchian B., *Peter Molyneux Needs to Stop Trying to Be an Indie God*, "Talk Among Yourselfs" 18 Aug 2015, [online] <https://tay.kinja.com/peter-molyneux-needs-to-stop-trying-to-be-an-indie-god-1724972279>

<sup>33</sup> P. Rosenkranz, *The ABCs of Autobiography Comix*, "The Comics Journal" 6 Mar 2011, [online] <http://www.tcj.com/the-abcs-of-auto-bio-comix-2/> [dostęp: 17.09.2018].

2. Ashcraft B., *Report: The Hideo Kojima and Konami Saga Seems Endless*, "Kotaku" 12 June 2017, [online] <https://kotaku.com/report-the-hideo-kojima-and-konami-saga-seems-endless-1796012603>
3. D'Anastasio C., *Why Video Games Can't Teach You Empathy*, "Motherboard" 15 May 2015, [online] [https://motherboard.vice.com/en\\_us/article/mgbwpv/empathy-games-dont-exist](https://motherboard.vice.com/en_us/article/mgbwpv/empathy-games-dont-exist)
4. *DGaidler Tumblr Archives*, blog D. Gaidera w serwisie Tumblr, [About writing *Dorian*], 5 Feb 2015, [online] <http://the-gaidler-archives.tumblr.com/post/110181851924/im-curious-if-there-was-ever-a-moment-in-writing>
5. Lejeune P., *Pakt autobiograficzny*, „Teksty: teoria literatury, krytyka, interpretacja” 1975, nr 5 (23), s. 40, [online] <https://tinyurl.com/Lejeune2018>
6. Mumford G., *Star Wars: JJ Abrams to Direct Episode IX Following Departure of Colin Trevorrow*, "The Guardian" 12 Sep 2017, [online] <https://www.theguardian.com/film/2017/sep/12/star-wars-jj-abrams-to-direct-episode-ix-following-colin-trevorrow-departure>
7. Plunkett L., *Minecraft's Creator Buys the Most Expensive House in Beverly Hills*, "Kotaku" 18 Dec 2014, [online] <https://kotaku.com/minecrafts-creator-buy-the-most-expensive-house-in-beve-1672978154>
8. Rosenkranz P., *The ABCs of Autobiography*, "The Comics Journal" 6 Mar 2011, [online] <http://www.tcj.com/the-abcs-of-auto-bio-comix-2/>
9. The British Association of Art Therapists (BAAT), *What Is Art Therapy?*, [online] <https://www.baat.org/About-Art-Therapy>

#### LUDOGRAFIA

1. Alex Camilleri, *Memoir En Code*, 2016, strona internetowa gry w serwisie itch.io, [online] <https://alexkalopsia.itch.io/memoir-en-code-reissue>
2. Anna Anthropy, *Dys4ia*, 2012, strona internetowa gry w serwisie GreeGames, [online] <https://freegames.org/dys4ia/>
3. Ccxii, *How Do You Spend Your Days*, 2016, strona internetowa gry w serwisie itch.io, [online] <https://ccxii.itch.io/how-you-spend-your-days>
4. Danhett, *c ya laterrrr*, 2017, strona internetowa gry w serwisie itch.io, [online] <https://danhett.itch.io/c-ya-laterrrr>
5. Failnaut, *Dear Mother*, 2015, strona internetowa gry w serwisie itch.io, [online] <https://failnaut.itch.io/dear-mother>
6. Florian Veltman, *Lieve Oma*, 2016, strona internetowa gry w serwisie itch.io, [online] <https://vltmn.itch.io/lieve-oma>
7. Jenny Jiao Hsia, *Morning Makeup Madness*, 2016, strona internetowa gry w serwisie itch.io, [online] [https://q\\_dork.itch.io/morning-makeup-madness](https://q_dork.itch.io/morning-makeup-madness)
8. Jonathan Whiting, *Aubergine Sky*, 2009, strona internetowa gry w serwisie NewGrounds, [online] <https://www.newgrounds.com/portal/view/501947>
9. Kate Smith, *The Competition*, 2017, strona internetowa gry w serwisie itch.io, [online] <https://katesmith.itch.io/the-competition>
10. Levi Stenton, *Seen*, 2017, strona internetowa gry w serwisie itch.io, [online] <https://levistenton.itch.io/seen>
11. Mattie Brice, *Mainichi*, 2012, [online] <http://www.mattiebrice.com/mainichi/>
12. Nicky Case, *Coming Out Simulator 2014*, 2014, strona internetowa gry w serwisie itch.io, [online] <https://ncase.itch.io/coming-out-simulator-2014>

13. Pauli Kohberger, *Therapy Bundle*, 2014, strona internetowa gry w serwisie itch.io, [online] <https://pkohberger.itch.io/therapy-bundle>
14. Samuel Leigh, *Why Must I Feel So Ill*, 2016, strona internetowa gry w serwisie itch.io, [online] <https://poshraven.itch.io/why-must-i-feel-so-ill>
15. Serenity Forge (alias Zhenghua Yang), *Loving Life*, 2016, strona internetowa gry w serwisie itch.io, [online] <https://serenity-forge.itch.io/loving-life>
16. Star Maid Games (alias Nina Freeman), *Cibele*, 2015, strona internetowa gry w serwisie itch.io, [online] <https://starmaidgames.itch.io/cibele>
17. Vaida, *Talks With My Mom*, 2014, strona internetowa gry w serwisie itch.io, [online] <https://vaidap.itch.io/talks-with-my-mom>
18. Verityvirtue, *30 kilogrammes*, 2016, strona internetowa gry w serwisie itch.io, [online] <https://verityvirtue.itch.io/30-kilogrammes>
19. World8 (alias Ch. Young, M. Davidson, C. Janowicz), *No Sudden Moves*, 2015, strona internetowa gry w serwisie itch.io, [online] <https://world8.itch.io/no-sudden-moves>
20. Zifmer, *Child of an Alcoholic: A Short Memoir*, 2017, strona internetowa gry w serwisie itch.io, [online] <https://zifmer.itch.io/child-of-an-alcoholic-a-short-memoir>