

Mikropoetyka wobec gier wideo, czyli minimalistyczna pochwała krótkowzroczności

Piotr Kubiński

Wiersz *Wszystko* Wisławy Szymborskiej to przykład utworu wyjątkowo nasyconego treścią¹. Tekst w pierwszym odbiorze często wydaje się prostą refleksją nad semantyką, znaczeniem słów, granicami języka – a co za tym idzie granicami poznania. Takie też interpretacje najczęściej pojawiają się w pierwszej kolejności, gdy omawiam ten utwór ze studentami. Często dopiero bardziej wnikliwa, grupowa analiza pozwala dostrzec, że ów tekst może generować znaczenia także na zupełnie innym poziomie: filozoficznym, egzystencjalnym. I często okazuje się, że tak krótki – bo składający się z zaledwie 28 wyrazów – utwór generuje tak głębokie i bogate interpretacje, iż jedno zajęcia nie wystarczą na jego satysfakcjonujące omówienie. Utwór potraktowany z bliska – oglądany z bliska, za pomocą szkła powiększającego – rozrasta się i rodzi nowe znaczenia².

¹ „Wszystko – // słowo beczelne i nadęte pychą. // Powinno być pisane w cudzysłowie. // Udaje, że niczego nie pomija, // że skupia, obejmuje, zawiera i ma. // A tymczasem jest tylko // strzępkiem zawieruchy. //”
W. Szymborska, *Wszystko*, [w:] tejsze, *Chwila*, Kraków 2002.

² Zob. np. E. Kasperski, *Współczesny neotranscendentalizm? (Wisława Szymborska: «Platon, czyli dlaczego»)* [w:] *Komparatystyka dzisiaj*, t. 2: *Interpretacje*, red. E. Kasperski, E. Szczęsna, Warszawa 2011.

Oczywiście teksty tego rodzaju można by wyliczać długo – i to przecież nie tylko na gruncie poezji. Pierwszy rozdział *Lolity*, prozatorskiego arcydzieła Vladimira Nabokova, może być zupełnie innym (znów arbitralnie wybranym w morzu innych możliwości) przykładem takiego tekstu, który szczególnie wdzięcznie poddaje się szczegółowemu badaniu literaturoznawczemu (zwłaszcza w kolejnej lekturze, w kontekście całego utworu; sam Nabokov twierdził zresztą, że prawdziwą lekturą nigdy nie jest pierwsze przeczytanie książki, a dopiero następne podejścia do tekstu³).

Niniejszy artykuł nie dotyczy wszelako ani Szymborskiej, ani Nabokova, ani klasycznie pojętej literatury, ale tekstów cyfrowych, a w szczególności – gier wideo. Czy jednak zestawienie poezji z grą nie jest pomieszaniem porządków? Pogwałceniem decorum? Czy badania nad grami nie są – jak oznajmił mi niedawno pewien literaturoznawca – legitymizowaniem zjawiska czysto komercyjnego?

Wydaje się, że przyjęcie tak radykalnej postawy wiązałoby się nie tylko z pominięciem czy wręcz przekreśleniem wieloletniej praktyki badawczej (by wspomnieć chociażby tradycję tartusko-moskiewskiej szkoły semiotyki, która traktowała kategorię „tekstu” bardzo szeroko⁴, czy badania Rolanda Barthes’a poświęcone tekstom reklamowym⁵), lecz także nieuzasadnionym ograniczeniem horyzontu poznawczego. Wydaje się, że takie podejście może wynikać zasadniczo z dwóch przyczyn.

Po pierwsze – z wiary w słuszność utrzymywania wyraźnego podziału kultury na wysoką (godną uwagi i namysłu) i niską (którą w myśl tej postawy zajmować się po prostu nie wypada) i z przypisywania do tej ostatniej wszelkich przejawów ludyczności. Tymczasem już Johan Huizinga w swoim klasycznym dziele *Homo ludens* wskazywał, że zabawa ma charakter kulturotwórczy i nie jest wobec tej kultury opozycyjna⁶. Co więcej, holenderski badacz zwracał uwagę na to, że zabawa i gra jest przestrzenią prawdziwej wolności, ponieważ do zabawy nie da się nikogo przymusić (przestaje ona być wówczas zabawą) ani nie da się jej kogoś całkowicie pozbawić (o czym świadczą choćby wspomnienia z nazistowskich obozów koncentracyjnych: gry i zabawy nawet w tak przerażających miejscach były elementem codzienności⁷). Dostrzeżenie w grze i zabawie przestrzeni głębokiej wolności człowieka wydaje się tym bardziej doniosłe, gdy umieści się *Homo ludens* w kontekście historycznym – książka została opublikowana w 1938 roku.

Po drugie – wspomniana postawa wywodziłaby się z przekonania, że utwory generujące sensy istotne, godne refleksji mogą powstawać jedynie za pośrednictwem wybranych, uświęconych systemów znakowych – z systemem językowym na czele. Rzeczywiście: nawet dziś nie

³ Taka koncepcja lektury wynika zresztą wprost ze strategii pisarza, która polega na bezustannym zwodzeniu czytelnika i prowadzeniu z nim szczególnej gry. Por. np. V. Nabokov, *Vladimir Nabokov o książce pod tytułem Lolita*, [w:] tegoż, *Lolita*, przeł. M. Kłobukowski, Warszawa 2012.

⁴ Zob. np. J. Łotman, *Uniwersum umysłu: semiotyczna teoria kultury*, Gdańsk 2008.

⁵ Zob. R. Barthes, *Retoryka obrazu*, przeł. Z. Kruszyński, „Pamiętnik Literacki”, 1985, nr 3.

⁶ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 2007.

⁷ Zob. np. R. Höss, *Wspomnienia Rudolfa Hössa: komendanta obozu oświęcimskiego*, przeł. J. Sehn, E. Kocwa i zespół pod kier. K. Leszczyńskiego, oprac., wstęp i przypisy J. Sehn, Warszawa 1965.

sposób kwestionować uprzywilejowanej pozycji słowa (szczególnie predysponowanego do komentowania innych systemów i samego siebie, na co zwracał uwagę choćby wspomniany już Barthes). A jednak wykluczenie gier ze zbioru mediów zdolnych do generowania tekstów podatnych na pogłębioną interpretację może wynikać jedynie z nieznamość materii, o której mowa. Niezależnie od zasygnalizowanych powyżej spostrzeżeń Huizingi wpisywanie gier wideo wyłącznie w obszar komercji i niewymagającej intelektualnie rozrywki musi być potraktowane jako nieuzasadnione spłylenie tego zjawiska oraz jako pochopne sprowadzenie go do wyłącznie jednej płaszczyzny, w której niewątpliwie się mieści, ale do której się nie ogranicza. Teksty kultury tego rodzaju mogą być bowiem również przestrzenią kreacji artystycznej czy narzędziem publicystycznego komentarza do bieżących wydarzeń⁸. Co więcej, estetyka gier wpływa także na dzieła powstające w obszarze innych mediów – zwłaszcza w przestrzeni sztuki interaktywnej⁹, ale także w obrębie sztuki słowa¹⁰. Wykluczenie gier z obszaru refleksji poetologicznej (czy szerzej: humanistycznej) nie przyczyni się do lepszego zrozumienia innych przejawów kultury, ale raczej to zrozumienie ograniczy.

Bardzo częstym problemem w mówieniu o grach wideo jest zatem nieuwzględnianie ich ogromnej różnorodności. Do tej samej szuflady opatrzonej pojemną etykietką „gry wideo” wkładamy bowiem zarówno proste gry zręcznościowo-logiczne, takie jak *Tetris*¹¹, jak i fabularne gry akcji, takie jak *Grand Theft Auto V*¹² – bardzo złożone pod względem mechaniki rozgrywki i zawartości przedstawionego tam świata. Do sfery cyfrowej rozrywki przynależą z jednej strony gry tekstowe (a więc posługujące się wyłącznie interfejsem tekstowym, np. *Zork I: The Great Underground Empire*¹³), jak i produkcje całkowicie rezygnujące z operowania słowem, korzystające wyłącznie ze znaków wizualnych i dźwiękowych (np. *Flow*¹⁴). Grami wideo są zarówno remediacje istniejących już wcześniej gier analogowych (takich jak szachy w wersji uruchamianej na komputerze czy tablecie), jak i eksperymenty formalne w rodzaju *The Graveyard*¹⁵ – produkcji będącej artystycznym poszukiwaniem granic medialnej formy gry cyfrowej (tej właśnie produkcji zostanie poświęcona dalsza część artykułu). Podobne opozycje unaoczniające niejednorodność gier można by długo mnożyć. Wobec tak wielkiego zróżnicowania przykładów interesującego nas tutaj zjawiska należy zachować dużą ostrożność i wstrzeźliwość podczas formułowania sądów uogólniających.

⁸ Staralem się na to zwrócić uwagę w książce *Gry wideo. Zarys poetyki* (Kraków 2016).

⁹ Na temat sztuki interaktywnej zob. zwłaszcza: R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010; M. Krawczak, *Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne*, „Didaskalia” 2012, nr 5.

¹⁰ Zob. np. M. Olesińska-Górska, „Playable poetry” i gry komputerowe. *Krytyczne negocjacje*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków 2012; A. Przybyszewska, *Liberackość dzieła literackiego*, Łódź 2015.

¹¹ *Tetris* (Aleksiej Pażytnow i in., 1984).

¹² *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013).

¹³ *Zork I: The Great Underground Empire* (Infocom, 1980).

¹⁴ *Flow* (Thatgamecompany, 2006). Należy przy tym zastrzec, że tekst pojawia się we *Flow* w tych partiach utworu, które – parafrazując typologię Gérarda Genette’a – można by nazwać paratekstualnymi, a więc np. w napisach końcowych.

¹⁵ *The Graveyard* (Tale of Tales, 2008).

Przy tych zastrzeżeniach warto jednocześnie zauważyć, że kategoria tekstu nabiera w środowisku cyfrowym nowych właściwości, cech nieobecnych w tekstach analogowych (na właściwości tekstu cyfrowego zwracali także uwagę tacy badacze, jak Espen Aarseth, Lev Manovich czy Markku Eskelinen). Fakt ten zmusza badacza do przyjęcia innej strategii interpretacyjnej niż w wypadku utworów niecyfrowych – strategia ta musi uwzględniać specyfikę nowej sytuacji odbiorczej, a więc powinna uwzględniać takie czynniki, jak interaktywność, ergodyczność, performatywny charakter korzystania z tekstu czy immersyjny aspekt jego doświadczania. W tym kontekście szczególnie ważny i aktualny wydaje się postulat Roberto Simanowskiego. Badacz nowych mediów zgłasza bowiem potrzebę konstruowania nowej hermeneutyki w obrębie mediów digitalnych, która uwzględniałaby m.in. wskazane powyżej czynniki („musimy dokonać przesunięcia od hermeneutyki znaków językowych do hermeneutyki znaków intermedialnych, interaktywnych i przetwarzanych”¹⁶).

W obrębie *game studies* odpowiedzią na tę potrzebę wydaje się prowadzenie bliskotekstowych interpretacji, skoncentrowanych na szczególe i skrupulatnie wychwytyjących znaczące niuanse na różnych poziomach takiego tekstu kultury. Rzecz jasna przykładanie narzędzi poetyki w odniesieniu do szachów nie przyniesie tak zadawalających rezultatów, jak drobiazgowa analiza np. gier fabularnych (lub nawet tylko wybranych ich elementów). Jednakże – jak wskazywałem w innym tekście opublikowanym w „Forum Poetyki”¹⁷ – narzędzia wypracowane przez poetykę bywają także przydatne do analizy gier niekoncentrujących się na fabule czy wręcz nieużywających znaków językowych. Przykładem jest chociażby gra *Flower*¹⁸, w obrębie której metafora realizuje się „w oderwaniu od medium języka”¹⁹. Analiza poetologiczna może się więc okazać przydatna nie tylko w wypadku gier fabularnych, lecz także eksperymentujących ze swoją formą i zmierzających w kierunku dzieł artystycznych.

Wspomniana już wcześniej produkcja – *The Graveyard* – okazuje się doskonałym przykładem w kontekście tematu niniejszego numeru „Forum Poetyki”. Pozwala bowiem pokazać, w jaki sposób mikropoetyka może stać się skutecznym narzędziem badania gier wideo. Badanie w skali mikro jest tutaj tym bardziej adekwatne, że mamy do czynienia z bardzo niewielkim tekstem kultury – swoistym mikrotekstem. O ile niektóre gry wymagają kilkudziesięciu czy nawet więcej godzin, aby dotrzeć do ich finału, o tyle *The Graveyard* można ukończyć w zaledwie... kilka minut. Wynika to z tego, jak autorzy z belgijskiego studia Tale of Tales zaprojektowali rozgrywkę²⁰. Jest to bowiem gra, w której wcielamy się w staruszkę odwiedzającą cmentarz.

¹⁶Roberto Simanowski, *What is and toward what end do we read digital literature?*, [w:] *Literary Art in Digital Performance. Case Studies in New Media Art and Criticism*, red. F.J. Ricardo, New York–London 2009, s. 14.

¹⁷W stronę poetyki gier wideo, „Forum Poetyki” 2016, nr 2.

¹⁸*Flower* (Thatgamecompany, 2009).

¹⁹W stronę poetyki gier wideo, „Forum Poetyki” 2016, nr 2, s. 23.

²⁰Założycielami studia i głównymi autorami kolejnych powstałych tam gier są Amerykanka Aureia Harvey oraz Belg Michaël Samyn.



Ilustracja 1. Zrzut ekranu z gry *The Graveyard* (Tale of Tales, 2008)

Możliwości działania ze strony gracza są tutaj bardzo ograniczone. Może on jedynie sterować sędziwą bohaterką i pokierować nią przez alejkę cmentarną, by doprowadzić ją do pobliskiej ławki znajdującej się przy kaplicy. Chodząca o lasce bohaterka porusza się bardzo powoli, więc dojście do ławeczki zajmuje jej przynajmniej półtorej minuty – pod warunkiem, że gracz zdecyduje się pójść wprost w kierunku kaplicy. Niespecjalnie jest zresztą powód, by podążyć w inną stronę, ponieważ poboczne alejki nie udostępniają żadnych działań ani interakcji. Jednocześnie gdy bohaterka się tam zagłębia, kamera za nią nie podąża, a starszka po chwili przestaje znajdować się w centrum kadru – jest to wyraźny sygnał, że obrana przez gracza poboczna ścieżka nie jest *właściwym* kierunkiem, w którym powinno się zmierzać. Po dotarciu do ławeczki można na niej usiąść – wówczas po chwili w tle zaczyna grać muzyka, następnie słychać słowa piosenki opowiadającej o czyszczeniu grobów (tekst holenderski został tłumaczony za pomocą anglojęzycznych napisów); dochodzi wtedy do montażu wewnątrzkadrowego poprzez nałożenie na siebie dwóch różnych planów: na obraz staruszki siedzącej na ławce zostaje nałożone zbliżenie na jej twarz, co sugeruje intymny, emocjonalny charakter sceny. Jednocześnie ten prosty zabieg montażowy pozwala interpretować tekst piosenki jako wyraz jej osobistej sytuacji. Wyliczenie osób zmarłych i sposobów, w jakie odeszły (a w znacznej mierze taka właśnie enumeracja wypełnia treść śpiewanego utworu), może być historią osób pochowanych na cmentarzu – ale może być też historią bliskich bohaterki²¹.

²¹Na temat treści utworu muzycznego zob. M. Samyn, *Postmortem: Tale of Tales' The Graveyard*, Gamasutra.com <www.gamasutra.com/view/feature/132258/postmortem_tale_of_tales_the_.php?> [dostęp: 30.06.2017].



Ilustracja 2. Zrzut ekranu z gry *The Graveyard* (Tale of Tales, 2008)

Gdy trwająca niespełna trzy minuty piosenka dobiegnie końca, gracza nie czeka w tym miejscu już nic więcej. Może dalej pozostać na miejscu i kontemplować cmentarz, wsłuchiwać się w panujące tam odgłosy ptaków i drzew. Jednak jedynym działaniem, jakie mu pozostało, jest wstać z ławki i udać się do bramy, by opuścić cmentarz (wtedy też gra się skończy). Co ważne – gracz może wstać zanim piosenka dobiegnie końca (wtedy utwór po chwili ucichnie); może też zawrócić i udać się do bramy, zanim jeszcze dotrze do ławki. Niezależnie od decyzji dojdzie do bramy kończy grę – i niezależnie od podjętego działania *The Graveyard* kończy się zawsze tak samo (brak tu konkretnego wyniku mierzącego skalę wyzwania czy szczególnej puenty). Różnica w rozgrywce – i to bardzo znacząca – pojawia się, gdy gracz zdecyduje się nie korzystać z podstawowej, darmowej wersji gry, ale gdy zechce zakupić jej pełną wersję. W płatnej wersji bohaterka może w pewnym momencie... umrzeć (co pozbawi gracza resztek podmiotowości – wróć jeszcze do tego tematu w dalszej części artykułu). Niezależnie od tego wszystkie czynności dostępne w grze mogą swobodnie zamknąć się w czasie krótszym niż dziesięć minut.

W trakcie bliskotekstowej analizy warto zwrócić uwagę na różne elementy gry – w tym na sterowanie. Odnotowałem już to, że bohaterka porusza się bardzo powoli. Jako istotny należy tu potraktować także sposób, w jaki gracz może spowodować, że staruszka usiądzie na ławce. Zgodnie z konwencją, do której doświadczeni gracze są przyzwyczajeni, do wydania awatarowi polecenia powinien wystarczyć jeden przycisk odpowiedzialny za interakcję. Po jego wciśnięciu można by oczekiwać, że bohaterka natychmiast wykona żądane polecenie. Tymczasem w *The Graveyard* jest inaczej – gracz musi podejść odpowiednio blisko ławki i, trzymając właściwy przycisk, sprawić, że bohaterka obróci się tyłem do ławki, a następnie, po chwili oczekiwania, sama zajmie miejsce, gdy będzie na to gotowa.

Dlaczego te drobne subtelnosci w projekcie interakcji są takie znaczące? Właśnie ze względu na to, jak niewiele interakcji gracz ma do dyspozycji. Właściwie jedyne działania, jakie może przeprowadzić, to:

1. dojście do ławki;
2. obrócenie bohaterki tyłem do ławki, by mogła zająć miejsce;
3. powstanie z ławki (jeszcze w trakcie trwania piosenki lub po jej zakończeniu);
4. dojście z powrotem do bramy, wyjście z cmentarza i tym samym zakończenie gry (można to zrobić w dowolnym momencie – także przed dojściem do ławki).

Tak radykalne zredukowanie zakresu oddziaływania gracza na świat i bieg zdarzeń trzeba traktować jako bardzo wyrazisty gest odautorski i właśnie dlatego z bacznością należy się przyjrzeć tym nielicznym pozostawionym możliwościom – są one szczególnie ważne. Na poziomie technicznym można by powiedzieć, że interfejs gry jest bardzo spowolniony i mało responsywny, brakuje mu natychmiastowości: staruszka reaguje na komendy gracza z wyczuwalnym opóźnieniem, porusza się znacznie wolniej niż typowy bohater gry wideo, w której akcja widziana jest z perspektywy trzecioosobowej (taka perspektywa, w której kamera jest ustawiona za plecami postaci jest typowa m.in. dla gier akcji). Mozolne dochodzenie do ławki, w trakcie którego „nic się nie dzieje” trudno uznać za pasjonujące – nie ma też takie być. Podobnie moment obracania się bohaterki przy ławce trwa wystarczająco długo, by mniej cierpliwy gracz mógł się nawet zirytować.

Wszystkie te zabiegi polegające na odbieraniu graczowi sprawczości – a także na nadawaniu podejmowanym działaniom odczuwalnie mozolnego, niespiesznego charakteru – korespondują z tematem gry i ze statusem głównej bohaterki. Nie da się bowiem ukryć, że jej główną cechą wyróżniającą jest przecież podeszły wiek. W grach wideo raczej rzadko wcielamy się w bohaterów, którzy są starzy i których sprawczość byłaby z tego powodu ograniczona. W wypadku *The Graveyard* te właśnie atrybuty stają się głównym tematem. Co ważne, dzieje się to nie tylko na poziomie tekstu językowego (słowa piosenki), estetyki (czarno-biały filtr) czy sztafażu i rekwizytów (cmentarz, kaplica, laska). Gra tematyzuje problem starości również na poziomie interfejsu – brak natychmiastowości, konieczność posługiwania z powolnym awatarem stanowi swego rodzaju ekwiwalent doświadczenia starości, które tu autorzy utożsamili przede wszystkim z ograniczoną sprawczością i oporem własnego ciała, brakiem jego sprawności. Warto przy tym zauważyć, że rozgrywka przedstawiona w *The Graveyard* przypomina raczej opowieść niż grę – ma ona bowiem początek i koniec, ale nie ma tu mowy o sytuacji zwycięstwa lub przegranej. Gra nie prezentuje żadnego wyniku, do którego gracz mógłby czuć się przywiązany (nic dziwnego, skoro nie napotykamy też żadnych trudności czy wyzwania). Owszem, w płatnej wersji gry swoistym zakończeniem jest śmierć bohaterki – trudno jednak powiedzieć, czy dojście do takiego zakończenia miałoby być porażką lub wygraną. W kontekście całej produkcji i w kontekście braku wpływu gracza na stan bohaterki – śmierć jawi się tu po prostu jako naturalna kolej rzeczy. W tym sensie jest to rozumienie śmierci zupełnie przeciwstawne wobec tego, do którego zwykle odwołują się gry akcji²².

²²Na ten temat zob. więcej: H. Strużyna, A. Strużyna, *Wyjątkowość doświadczenia śmierci w artystycznych grach wideo*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2015, nr 2.

W *The Graveyard* mamy więc do czynienia ze szczególną redukcją:

1. sprawczości gracza;
2. natychmiastowości w działaniu interfejsu;
3. elementów typowych dla gier wideo (eliminacja wyzwań – a w szczególności wyniku, do którego można być przywiązany).

Z tej redukcji autorzy ze studia Tale of Tales czynią charakterystyczną, programową metodę twórczą. Swoje dzieła sami określają mianem „notgames” [*niegry*]. Jak tłumaczą, ich pomysł polega na:

Eksplorowaniu potencjału cyfrowej rozrywki i sztuki – nie w postaci gry. Poprzez eksplicytnie odrzucenie elementów typowych dla gier, takich jak zasady, cele, wyzwania czy nagrody mamy nadzieję odkryć nowe sposoby na oczarowanie i oświecenie naszej publiczności. Sposoby dające nam więcej wolności w kwestii wyboru tematu i reakcji emocjonalnej²³.

Warto przy tym zauważyć, że w tym pozornym odcięciu się od tradycji cyfrowej rozrywki kryje się nie tyle jej zignorowanie, ile celowe jej wywrócenie, staniecie wobec niej w opozycji. Jest to jednocześnie gest mający z jednej strony okazać się krytyką gier w dotychczasowej, popularnej postaci, a z drugiej – mający wpisać eksperymenty Harvey i Samyna w przestrzeń sztuki. O takiej intencji świadczy także opis gry znajdujący się na jej oficjalnej stronie, gdzie *The Graveyard* zostaje scharakteryzowana jako „eksperyment z poezją czasu rzeczywistego, opowiadanie bez słów”²⁴.

Niniejszy artykuł nie jest właściwym miejscem na rozważania dotyczące użyteczności kategorii notgames, choć takie rozważania są niewątpliwie ważne i potrzebne²⁵. Wydaje się przy tym, że sama kategoria powstała raczej jako element swoistego manifestu twórczego niż jako próba zaproponowania precyzyjnego narzędzia akademickiego. Niezależnie od tych zastrzeżeń grę *The Graveyard* warto potraktować jako wiele mówiący przykład do analizy mikropoetologicznej. W odniesieniu do tej produkcji można by wręcz użyć kategorii *close reading*, pomyślanej w analogii do tradycji *close playing*²⁶ – takie bliskie odczytanie gry i *zagranie w grę* charakteryzowałoby się przede wszystkim potraktowaniem badanego utworu *serio* i z filologiczną precyzją, przy jednoczesnym uwzględnieniu wielu płaszczyzn utworu. Warto bowiem zauważyć, że w wypadku *The Graveyard* omówiony gest osłabienia podmiotowości gracza jest na tyle wyraźny i znaczący, że w wielu interpretacjach spycha on tekst piosenki (która wypełnia przecież połowę czasu rozgrywki!) na dalszy plan. Utwór meliczny zawarty w grze często bywa redukowany do poziomu samego zdarzenia (właściwie nie analizuje się tekstu piosenki) czy nawet całkowicie ignorowany (do pewnego stopnia jest to zrozumiałe, skoro autorzy sami definiują grę jako

²³A. Harvey, M. Samyn, *Over Games*, 2010, <<http://tale-of-tales.com/tales/OverGames.html>>, tłum. P.K. [dostęp: 30.06.2017].

²⁴Opis gry na stronie <<http://tale-of-tales.com/TheGraveyard/>> [dostęp: 30.06.2017].

²⁵Na ten temat zob. np. P. Schreiber, *Eksperymentalne komputerowe gry tekstowe lat 90. a ruch „notgames”*, „Homo Ludens” 2014, nr 1.

²⁶Terminu „close playing” używa Espen Aarseth, który traktuje ją po prostu jako określenie na badanie pojedynczych gier (studium przypadku): E. Aarseth, *I fought the law: Transgressive play and the implied player*, „Situating Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference”, Tokyo 2007, s. 131.

opowiadanie bez słów, jakby tkanka językowa była tu nieistotna – choć nie jest to najlepsza strategia interpretacyjna).

Jednocześnie takie podejście, polegające na *krótkowzrocznym* odczytaniu gry i zagranium w nią, może stanowić wartościowy punkt wyjścia do analiz komparatystycznych. Można bowiem na tej podstawie przeprowadzić porównanie tego, jak starość może być tematyzowana i konceptualizowana w obrębie gier i innych tekstów kultury. Uzyskanie uczucia niemocy i związanej z tym frustracji stało się bowiem w *The Graveyard* możliwe dzięki zanegowaniu fundamentalnego elementu gier wideo, jakim jest działanie gracza i jego wpływ na ostateczny kształt rozgrywki. Odrzuceniu uległ zatem czynnik decydujący o swoistości gier i ich poetyki. W tym wypadku skrajnie minimalistyczny projekt rozgrywki – a więc najbardziej podstawowej tkanki gry – stwarza przestrzeń do maksymalizacji sensu.

SŁOWA KLUCZOWE:

TALE OF TALES

TEORIA LITERATURY

mikropoetyka

close reading

gry wideo

The Graveyard

interpretacja

ABSTRAKT:

Artykuł wskazuje na potrzebę konstruowania nowej hermeneutyki w obrębie mediów cyfrowych. Według autora odpowiedź na tę potrzebę w obrębie *game studies* polega na prowadzeniu bliskotekstowych interpretacji, skoncentrowanych na szczególe i skrupulatnie wychwytyjących znaczące niuanse na różnych poziomach takiego tekstu kultury. Jako przykład tekstów cyfrowych szczególnie podatnych na taką analizę podaje nie tylko gry fabularne, lecz także eksperymentujące ze swoją formą i zmierzające w kierunku dzieł artystycznych (m.in. *The Graveyard* autorstwa Tale of Tales).

NOTA O AUTORZE:

Piotr Kubiński – dr, literaturoznawca, badacz mediów cyfrowych. Stopień doktorski otrzymał na podstawie rozprawy *Poetyka gier wideo* nagrodzonej w Konkursie Polskiego Towarzystwa Komunikacji Społecznej na Najlepszą Pracę Doktorską z zakresu Nauk o Mediach i Komunikowaniu „DOKTORAT '14”. Pracownik Zakładu Komparatystyki na Wydziale Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego, sekretarz Pracowni Badań Intersemiotycznych i Intermedialnych UW, stypendysta Fundacji na rzecz Nauki Polskiej. Autor monografii *Gry wideo. Zarys poetyki*.