

Agnieszka Polachowska

Gra w baśni. O relacji baśni i gier wideo

Zmiany zachodzące w pojmowaniu kategorii genologicznych w rozrastającym się zbiorze tekstów kultury trudno by było traktować jako zjawiska nowe czy nierozpoznane. W 1999 roku Stanisław Balbus rozpatrywał faktyczny wymiar obwieszczanej od dawna „zagłady gatunków”, wskazując na różne aspekty przemian w samej przestrzeni definicyjnej oraz w praktykach wyznaczania granic gatunkowych [Balbus 1999: 30-34]. Proces rozwoju nowych mediów (fotografii, filmu, mediów cyfrowych) wyniósł rozważania ponad sferę czysto literaturoznawczą, pozwalając na holistyczne spojrzenie na różnorodność przejawiania się wytworów kultury. Odmienność form sprzyja wyabstrahowaniu bazowych cech danego zjawiska i wykazaniu bezpośredniej relacji pomiędzy nimi, a także odsłania zależność pomiędzy wspomnianą bazą a zastosowanym medium.

Powodzenie tego terminu w ostatnich latach i częstotliwość jego występowania w tekstach o różnym charakterze każe dokonać sprecyzowania jego zakresu już na wstępie niniejszego wywodu. Jak wskazuje Krzysztof Kozłowski [Kozłowski 2011: 203-209], dochodzi po wielokroć do nieścisłości w rozumieniu pojęcia, naj-

częściej rozszerzających jego znaczenie i przez to niwelujących jego funkcjonalność. Filmoznawca opowiada się za pojemną a zarazem ukonkretnioną definicją skonstruowaną przez Wernera Faulsticha: „Przez medium – pisał – należy rozumieć zinstytucjonalizowany system ufundowany wokół zorganizowanego kanału komunikacyjnego o specyficznych możliwościach dokonań i o społecznej dominacji” [Faulstich 2004: 18, cyt. za Kozłowski 2011: 208]. Kładzie ona nacisk na społeczny wymiar każdego medium i ich silne osadzenie w przemianach dokonujących się w przestrzeni kultury i komunikacji.

Uważnie przyglądając się niemieckiej myśli medioznawczej, Kozłowski zwraca uwagę na oddzielenie medium jako takiego od kodów społecznych, takich jak na przykład literatura. Wyraźne rozróżnienie tych struktur oznacza nie tylko podkreślenie obecnie kwestionowanej zdolności przetrwania literatury, lecz także otwiera drogę do rozważań nad formą reprezentacji obszarów pojęcia literatury. Ścieżkę tę zarysował już Edward Balcerzan w artykule *W stronę genologii multimedialnej*, wskazując, iż w obszarze pewnych gatunków leżą cechy konstytutywne pozwalające na wyprowadzenie ich poza możliwości pojedynczego medium. Jak pisze poznański badacz:

Owe jakości dają o sobie znać we wszelkich stanach i procesach semiosfery, pojawiają się w mowie pisanej i ustnej, w obrazie i dźwięku, a ich fundamentalne właściwości można rozpoznać niezależnie od przyjętej nomenklatury genologicznej. [Balcerzan 1999: 20]

Koncepcja genologii multimedialnej zakłada wyjście poza piśmiennicze traktowanie literatury, lecz uwzględnienie także uprzedniej tradycji oralnej i najnowszych możliwości form wizualnych oraz interaktywnych. Szczególnie te drugie, wchodząc w relację z przepracowanymi już cechami gatunkowymi, mogą stać się katalizatorami odnowienia gatunku.

1. Struktura gatunku i jego reprezentacje

Poprzez refleksję nad tą zależnością chciałabym spojrzeć na jeden z tradycyjnych i utrwalonych w kulturze gatunków. Baśń, która, jak podkreślają opracowania wzmiankowane w dalszym toku wywołu, jest tworem silnie gatunkowym, zdaje się znakomitym materiałem badawczym, nie tylko ze względu na możliwość wyznaczenia cech stanowiących trzon gatunku, lecz także z racji jego faktycznej, stałej i żywej obecności w różnorodnych tekstach kultury. Specyfiką baśni jest fakt, iż łączy ona gatunkową wyrazistość z pewną *stricte* formalną niedefiniowalnością. Rozpoznanie baśni zwykle nie przysparza odbiorcy trudności, mimo iż zakres kształtów, jakie może ona przybierać, jest szeroki. Z tej wyrazistości wnioskować można podatność baśni na badanie w myśl genealogii multimedialnej. Wyznaczenie kluczowych dla gatunku cech konstytutywnych pozwala na odnajdywanie jego reprezentacji w poszczególnych płaszczyznach medialnych.

Poprzez różnorodne formy występowania baśni przybiera odmienne oblicza: środki przekazu wnoszą własne zasady estetyczne, specyfikę konstrukcji, co wpływa na odbiór baśni w danym czasie i grupie społecznej. Sposób wyrażania gatunku reprezentuje współczesną mu odbiorczą wrażliwość estetyczną i aksjologiczną. Taką elastyczność baśni komentuje Philip Pullman: „Masz prawo wprowadzać inne szczegóły niż te, które przekazałem za różnymi narratorami lub sam wymyśliłem. W istocie masz nie tylko prawo, lecz wręcz obowiązek nadać tej historii piętno” [Pullman 2014: 20]. Jakkolwiek refleksja pisarza dotyczy samej narracji, to może stanowić myśl przewodnią rozważań nad przemianami w obrębie gatunku stanowiącego abstrakcyjne i ponadmedialne zjawisko.

Nie jest to jednostronne oddziaływanie – nowe medium zmienia i wzbogaca samą baśń, rozwijając jej cechy gatunkowe. Prowadzi to do wykreowania nowych cech rozpoznawczych. Przykładowo związana z rozwojem fotografii i filmu dominacja aspektu wizualnego przyczyniła się do wyabstrahowania „baśniowości”. W toku niniejszego artykułu termin ten z pewnością będzie przywoływany w odniesieniu do omawianych utworów, warto więc zarysować jego roboczy zakres. Nie jest moją intencją zbudowa-

nie wyczerpującej definicji, lecz raczej intuicyjnie pojmowanej idei. „Baśniowość” bazuje na społecznym odczytaniu istniejących wzorców, idącym za myślą Rolanda Barthesa dotyczącą „chińskości”. Jak stwierdza autor *Mitologii*:

Chiny to jedno, a idea na ich temat, jaką jeszcze niedawno mógł sobie stworzyć francuski drobnomieszczanin, to drugie: dla owej szczególnej mieszaniny dzwoneczków, rikszy i palarni opium najlepszym możliwym słowem jest chińskość. [Barthes 2000: 252]

„Baśniowość” również stanowi konstrukt, płynny i zmienny, jako że na bieżąco aktualizowany społecznym odbiorem oraz zależny od wielu czynników, w tym od wpływów kręgu kulturowego. Stąd wyczerpujące ujęcie tematu wymagałoby szeroko zakrojonych badań, niezblizających do stworzenia żadnej stałej formuły. Pisząc więc o baśniowości, bazować będę na indywidualnym odczuciu współczesnego zakresu kulturowej recepcji, kształtowanego między innymi przez animowane oraz filmowe ekranizacje Disneya oraz popularne ilustracje (w tym niezwykle cenione w Polsce rysunki Jana Marcina Szancera). Obejmuje ona miękkość kolorów i kształtów, granie kolorem i światłem w przedstawianiu postaci, delikatne rozmycie konturów. Silne utrwalenie w kulturowej świadomości atrybutów związanych z baśnią i baśniowością owocować może wykorzystywaniem pojedynczych ich reprezentacji raczej jako swoistego sztafazu czy zasobu nawiązań niż dla rzeczywistej realizacji gatunku.

Jednak nie oznacza to zaniku nowych form występowania gatunku. Nieustającą żywotność baśni najlepiej pokazać może jej zaistnienie pod niezwykle interesującą i dynamicznie się rozwijającą postacią, jaką stanowią gry komputerowe. To stosunkowo młode medium, jego początki datuje się na 1952 rok, kiedy to powstała cyfrowa wersja gry w kółko i krzyżyk [Olszewski 2011: 168]. Od tego czasu uległo ono znaczącym zmianom, wynikłym nie tylko z rozwoju technologii, lecz również z wzrostu znaczenia rodzajowych cech gier, jakimi są rozgrywka i interaktywność. Do początkowo prostych zabaw dołączano z czasem kolejne ele-

menty. Dzisiejsze gry komputerowe to nierzadko skomplikowane systemy, łączące wiele rozbudowanych płaszczyzn: mechaniki gry, fabuły, oprawy audiowizualnej i tym podobnych. Stały się one ważnym elementem kultury, a co za tym idzie, poddawane były i są uważnej refleksji naukowej.

Wyróżnia się dwa główne nurty badań nad grami komputerowymi, które, początkowo ustawione wobec siebie w ostrej opozycji, obecnie dopełniają się, dając bardziej całościowy obraz. Jednym z nich jest ludologia, czyli nauka o zabawie (wyrastająca z tradycji badań m.in. Johana Huizingi i Rogera Callois). Ludologia zakłada, iż podstawową cechą człowieka jest skłonność do grania. Rozgrywka więc (jej zasady i mechanizmy) stanowi centralny element gry, natomiast wszystkie dodatkowe składniki są jedynie dodatkiem czy też efektem ubocznym kreowania systemu rozrywki. Analiza ludologiczna skupia się więc na mechanice gry, sposobie sterowania czy mechanizmach decyzyjnych. Drugie ujęcie wyrasta z teorii literaturoznawczej. Narratologia gier

[...] uznaje snucie opowieści jako najbardziej ludzką właściwość. W tym nurcie za kluczową funkcję gier uważa się opowiadanie historii, natomiast główną przyjemnością, jaką czerpie się z aktu grania, jest właśnie przeżywanie historii, snucie narracji i doświadczanie fabuły. [Tymińska 2012: 4]¹

Chodzi oczywiście o fabułę rozumianą z uwzględnieniem specyfiki medium. Korzystając z koncepcji Espena Aarsetha [Aarseth 2006] grę nazwać można tekstem ergodycznym, czyli wymagającym od czytelnika „nietrywialnego wysiłku”, aby ten mógł go odczytać. Pojęcie ergodyczności miało posłużyć teoretycznemu wyodrębnieniu zaistniałej odmienności pewnych tekstów kultury.

Jakkolwiek Aarseth w dalszych swych badaniach skupiał się raczej na aspekcie ludologicznym gry (mechanizmach rozgrywki i ich wpływie na graczy), to umożliwiły one również sprecyzowanie właściwości fabuł i narracji w grach wideo. Akt grania cechuje specyficzna nieliniowa struktura, niezależnie od wzorca fabular-

1 Więcej o samej tradycji narratologicznej: Łebkowska 2010.

nego, jaki narzucają twórcy danej gry. Nie sposób odtworzyć jednolitej sekwencji fabularnej dla każdego gracza, gdyż działania i decyzje użytkowników wpływają na budowaną historię, nawet, jeśli ma to miejsce w zakresie tak niewielkim jak kolejność zwiędzania danych lokacji czy też wybór broni do pokonania przeciwnika. Zależnie od rodzaju gry oraz koncepcji jej realizowania ta wolność wyboru pozostaje większa lub mniejsza. Jednak zawsze pojawiają się w tekście elementy nieergodyczne – przerywniki filmowe, ścieżka dźwiękowa, ilustracje. Większość z nich składa się na narrację gry, czyli, jak definiuje to Jan Stasieńko: „podmiotowy sposób prezentowania świata przedstawionego, dokonujący się poprzez środki wyrazu specyficzne dla danego tworzywa” [Stasieńko 2005: 120]. W grach komputerowych narracja wyraża się za pomocą wielu czynników: grafiki, sekwencji filmowych i muzycznych, tak zwanego „klimatu” gry.

Rzecz jasna, zarysowane tu zostały jedynie podstawowe rozważania dotyczące *game studies*, wystarczające na potrzeby niniejszej rozprawy. Kluczowe bowiem jest wskazanie, w jaki sposób to nowe medium odnajduje się w relacji z omawianym gatunkiem. Wśród wielu gier powiązanych z baśnią omówione zostaną dwa tytuły, w moim pojęciu reprezentujące klasyczne przedstawienie baśniowe, a jednocześnie pełniej realizujące specyfikę medium. Te dwie pozycje to *Trine* oraz *Brothers: A Tale of Two Sons*. Pierwsza z nich to dwuwymiarowa platformówka², łącząca elementy zręcznościowe oraz zagadki logiczne. Wydana została w 2009 roku przez studio deweloperskie Frozenbyte. *Trine* rozgrywa się w realiach kojarzonych z baśniowością: akcja ma miejsce dawno, dawno temu, w wypełnionej magią i magicznymi stworzeniami krainie, której sielankowe szczęście zostało zrujnowane przez bezpotomną śmierć króla. Kraj został opanowany przez armię

- 2 Platformówki, gry platformowe – „odmiana gier zręcznościowych, w których postać kontrolowana przez gracza przemierza świat gry, poruszając się po wielopoziomowych platformach (np. korytarzach, chmurach, skalach, podziemnych tunelach). Przejście planszy wymaga częstego skakania, biegania, wspinaczki, pokonywania przeszkód itp. Dodatkowym utrudnieniem mogą być pułapki lub przeciwnicy, których należy unikać albo unieszkodliwić” [cyt. za *Słownik gracza...*].

nieumarłych i opustoszał. Forma poprowadzenia głównej narracji również nawiązuje do baśniowej struktury: to wszechwiedzący narrator jest tym, który wprowadza gracza w opowieść, a następnie kontynuuje ją w przerywnikach pomiędzy kolejnymi lokalizacjami. W poszczególnych planszach gracz steruje trzema postaciami, z których każda posiada specjalne, odmienne umiejętności. Struktura fabularna również odwołuje się do schematów baśniowych: bohaterowie zostają połączeni tajemniczym artefaktem (tytułową „Trine”, czyli „Trójnią”), a wędrówka przez krainę i pokonywanie kolejnych przeciwności ma przyczynić się do ich wyzwolenia.

Natomiast *Brothers: A Tale of Two Sons* to trójwymiarowa gra przygodowa, stworzona przez szwedzkie studio deweloperskie Starbreeze w 2013 roku. Akcja gra toczy się w baśniowej krainie, w bliżej niesprecyzowanym czasie, stylizacja postaci i otoczenia pozwala zakładać, iż dzieje się to dawno temu. Głównymi bohaterami jest dwójka braci, starszy – Naia – i młodszy – Naiee, których wychowuje ojciec. Ich matka utonęła w morzu, czego świadkiem był Naiee. W chwili rozpoczęcia fabuły ojciec chłopców zapada na śmiertelną chorobę i są oni zmuszeni do podróży, aby zdobyć magiczną wodę, wypływającą z korzeni Drzewa Życia. Obie gry korzystają z rozpoznawalnych motywów baśniowych: wędrówki, spełnienia przepowiedni, poszukiwania skarbu, relacji braterskiej, śmierci rodzica. Z łatwością przyszłoby przyporządkować postaci i wydarzenia głównego wzorca do typologii postaci i funkcji Władimira Proppa [Propp 1976]. Matryce fabularne wpisują się w przyswajalny dla odbiorcy wzorzec, odwołując się do dobrze znanych i niosących określone konotacje formuł. Ryzyko powtarzalności zostaje rozproszone częściowo przez ergodyczny wymiar obu gier, częściowo przez kreowaną wszystkimi składnikami narracji immersję rozgrywki.

Baśniowość reprezentowana jest przez wizualno-dźwiękową konstrukcję światów oraz zamieszkujące je niezależne postaci poboczne (tzw. NPC, *non-player character*). Obie gry są niezwykle dopracowane estetycznie i odwołują się do omówionej powyżej tradycji ilustrowania baśni, choć nawiązują do różnych nurtów. W *Trine* zastosowano intensywne kolory, pewną migotli-

wość i świetlistość, szczegółowy rysunek tła (a w nim fantastyczne rośliny i konstrukcje), natomiast w przerywnikach wykorzystano ilustracje pergaminowej mapy. *Brothers: A Tale of Two Sons* przywodzi na myśl raczej baśnie słowiańskie: kolorystyka jest jasna i ciepła, w tle można dostrzec rozświetlone krajobrazy i przedstawienia przyrody. Przygodówka jest o wiele bardziej urozmaicona, jeśli chodzi o rodzaje bohaterów niezależnych, pojawiają się zarówno pomocne, jak i wrogie postaci, ludzie (tradycyjne mądre staruszki), zwierzęta, baśniowe stwory (gryf, olbrzym, trolle). Natomiast w omawianej platformówce głównie ma się do czynienia z przeciwnikami, uzbrojonymi szkieletami.

Ścieżki dźwiękowe w obu grach bazują na podobnych motywach, kojarzących się z ekranizacjami baśni przez użycie smyczkowych, bębnowych i śpiewów chóralnych. W *Trine* głosów postaciom używają anglojęzyczni aktorzy, dodatkowo nastrój kreowany jest niskim, głębokim głosem narratora. Bardzo ciekawe rozwiązanie zastosowano w *Brothers* – bohaterowie posługują się fikcyjnym językiem, którego nieprzekładalny słownik akcentuje baśniowość świata. Zwraca też uwagę na emocjonalny wymiar przeżywanego historii i wewnętrznych reakcji, zdolność wytworzenia porozumienia ponad językiem. Treść graczy odczytuje z tembru głosu, gestykulacji bohaterów i ich mimiki.

2. W głębi baśniowego świata

Omówione dotychczas przejawy struktury baśniowej w grach ograniczają się do najbardziej zewnętrznej reprezentacji, do wspomnianego już sztafażu gatunku, czyli matryc fabularnych oraz postaciowych, a także audiowizualnych aspektów przedstawienia. Tymczasem związki te odnotować można na wielu innych płaszczyznach, w tym tych stanowiących o konstrukcji omawianego pojęcia. Aby należycie ukazać te relacje, należy doprecyzować płaszczyzny wspólne dla gatunku oraz jego egzemplifikacji, zaczynając od zdefiniowania podstawowych pojęć, którymi przyjdzie się posługiwać w dalszym toku wywodu.

Współczesne definicje kładą nacisk na istnienie relacyjności w kształtowaniu się gatunku, tak też ujęte jest to w rozpoznaniu

Alicji Helman, o które oprę dalsze rozważania. Helman, mówiąc o gatunkach filmowych, określiła je jako systemy intertekstualne, abstrakcyjne konstrukty, łączące ogół cech o różnej ważności [Helman 2005: 112]. Definicja ta, wynosząca gatunek jako taki na płaszczyznę ogólniejszej debaty, zdaje się użyteczna dla określenia wielowymiarowości baśni, powstającej pomiędzy szkieletem gatunku a cielesnością różnorodnych realizacji. Poprzez wyznaczenie podstawowych elementów tejże konstrukcji można uwidocznić specyfikę przejawiania się baśni w grach wideo.

Jak ujmuje to Grzegorz Leszczyński we wstępie do tomu zbiorowego *Kulturowe konteksty baśni. Rozigrana córa mitu*: „Trudno we współczesnej refleksji literaturo- czy kulturoznawczej o definicję baśni, która byłaby na tyle pojemna, by wchłonęła w siebie jej wielorakie odmiany i formy istnienia (a nie tylko strukturę)” [Leszczyński 2005: 10]. Jednakże nawet próby określenia struktury ukazywały dość bogaty zasób czynników stanowiących, czy to w badaniach Władimira Proppa [Propp 1976], czy Brunona Bettelheima [Bettelheim 2010]. Szczególnie istotne zdają się wszelkie próby odróżnienia baśni od gatunków z nią pokrewnych – mitu, bajki czy fantasy. Na użytek moich rozważań skorzystałabym z cech wymienionych przez Annę Marię Czernow dla określenia różnic między baśnią a fantasy [Czernow 2006: 98-109].

Pierwsza to brak oporu, rozumiany jako swoista uległość świata przedstawionego wobec protagonisty, w szczególności ograniczenie do minimum wszelkich fizycznych aspektów tego świata, które miałyby stać na przeszkodzie rozwojowi fabuły (często wyjaśniane jest to przez magię). Bohaterowie baśni nie muszą jeść, pić ani spać (o ile nie jest to istotne dla rozwoju narracji), a z całą pewnością nie są skłonni do wykonywania żadnej innej czynności fizjologicznej. Odległości i przeszkody na ich drodze stanowią również w większym stopniu atrybut fabularny. Cecha ta charakteryzuje także funkcjonowanie rozgrywki w grach wideo. Postaci obywają się bez artykułów spożywczych czy higienicznych, snu i odpoczynku. W co poniektórych, bardziej rozbudowanych systemach, wprowadzone zostają elementy mające urealistyczyć grę, lecz podobnie jak działa to w baśni, głównym celem tego zabiegu jest urozmaicenie narracji, nie zaś upodobnienie gry do „prawdziwego życia”.

Przykładowo w *Trine* postaci zbierają niebieskie i czerwone mikstury, które regenerują ich zdrowie i energię życiową.

Cecha ta wiąże się z drugą właściwością gatunkową baśni, a mianowicie determinizmem – wszelkie akcje i działania kierowane są immanentną siłą dążącą do równowagi świata, tożsamej ze szczęśliwym zakończeniem. Tracą tu na znaczeniu normy wyznaczone chrześcijańską moralnością, nadrzędną wytyczną staje się osiągnięcie happy endu, wpisanego w mechanizm tej rzeczywistości. Jak żartobliwie zauważył Terry Pratchett, w baśni o *Jacku i magicznej fasoli* główny bohater: „ściął łodygę fasoli, dodając morderstwo i ekologiczny wandalizm do wspomnianych wcześniej przestępstw kradzieży, oszustwa i wtargnięcia na cudzy teren” [Pratchett 2004: 16], jednak w świecie przedstawionym baśni to on jest pozytywnym wzorcem dla odbiorcy. W grach komputerowych gracze mają do czynienia z analogicznym mechanizmem. Głównym kryterium jest zwycięstwo czy też dotarcie do jednego z przewidywanych zakończeń, lecz sposoby osiągnięcia rezultatu często wiążą się z działaniem w sposób etycznie wątpliwy.

Ostatnimi czasy kwestia wyborów moralnych stała się przedmiotem rozważań twórców gier komputerowych. Pojawiło się wiele pozycji starających się wprowadzić możliwość kreowania różnych ścieżek fabularnych w oparciu o wybory etyczne. Ciekawie podsumowuje je Rafał Kochanowicz w tekście *Cyfrowe antybaśnie* [Kochanowicz 2012], pokazując różne rozwiązania fabularne, które mają za zadanie zróżnicować świat przedstawiony. Jednakże skupiając się na analizowaniu matrycy i celowo wprowadzanych rozwiązań, badacz pomija fakt, iż niezależnie od wspomnianego przez niego „grania wartościami”, nadal gracz wykonuje szereg pomniejszych działań, które są podporządkowane jak najkorzystniejszemu dla niego przebiegowi gry. Przykładowo w trylogii *Wiedźmin* gracz może podejmować wiele istotnych decyzji, wpływających na przebieg ścieżki fabularnej i to, jak postrzegany jest tytułowy bohater, lecz w tym samym czasie gra umożliwia okradanie przypadkowych domów, bez ponoszenia przez bohatera żadnych konsekwencji.

Trzecia wskazana przez Czernow cecha to powtarzalność struktury, zarówno w obrębie gatunku, jak i poszczególnych jego

elementów. Powtarzalność baśniowych wzorców stała się płodnym gruntem dla teorii narratologicznych i strukturalistycznych. Szczególnie uwidacznia się ona w zbiorach i antologiach, jak choćby we wspomnianym już wydaniu zredagowanym przez Pullmana [2014]. Pisarz do każdej z pięćdziesięciu opracowanych baśni dołączył listę analogicznych opowieści, klasyfikując je typologicznie. Gry kreują swoją typologię, reprodukując analogiczne wzorce: schematy gier przygodowych, strategicznych i innych. W samych grach również powracają określone konfiguracje czy to w obszarze fabuły, czy mechaniki rozgrywki. *Trine* podzielone jest na rozdziały, tak zwane poziomy, skomponowane w podobny sposób, różniące się głównie pod względem wizualnym oraz w zakresie stopnia trudności zagadek logicznych i zręcznościowych. W *Brothers* podobieństwo wewnątrztekstowe opiera się częściowo na zadaniach (zwykle chodzi o spełnienie dobrego uczynku), częściowo zaś na sposobach ich wykonania, z wykorzystaniem umiejętności obu braci.

Wymienione przez Czernow właściwości pozwalają na pełne rozwinięcie się wymiarów oddziaływania baśni i realizację jej podstawowych funkcji. Przede wszystkim istotna jest płaszczyzna aksjologiczna, w której odbijają się dyrektywy kształtowania się życia społecznego oraz rozwoju systemu wartościowania w odbiorcach. Nie chodzi tu o bezpośrednio wyrażoną moralistykę, lecz raczej, jak słusznie zauważa Jolanta Ługowska, pewną specyfikę wydarzeń rozgrywających się w baśni i porządek świata, jaki zostaje przez nie ustanowiony [Ługowska 2006: 29]. Ład baśni opiera się na przekonaniu, iż chaos, niepokój i zło zostają opanowane w najlepszy możliwy sposób przez sekwencję wydarzeń. Nie znaczy to jednak, iż dla odbiorcy pozostaje jedynie pasywna rola. Wręcz przeciwnie – budowa aksjologii baśniowej opiera się raczej na przedstawieniu celu działania niż paragrafów czy przykazań, zaś aktywność jest podstawowym wyrazem dobra i porządku.

Gra komputerowa jako forma gatunku baśniowego również zapewnia realizację funkcji aksjologicznej na wielu poziomach. W wykreowaną przez twórców matrycę fabularną wpisane zostają zasady funkcjonowania świata, uznane przez nich za istotne. Wielokrotnie podkreślana była siła oddziaływania gier na kształtowa-

nie się umysłów, szczególnie młodych ludzi [Anderson, Bushman 2001: 353-359; Dietz 1998: 425-442]. Obie omawiane w niniejszym artykule gry skierowane są do młodych osób, z ograniczeniem wiekowym od 12 roku życia, ze względu na przemoc związaną z walką (*Trine*) lub na trudne tematy poruszane w opowieści (*Brothers*). Ich przekaz skierowany jest więc w szczególności do dzieci w wieku szkolnym. Wymiar aksjologiczny gier budowany jest na kilku poziomach, z czego najistotniejsze w tych akurat przykładach wydają się dwa: fabuła oraz rozgrywka. Ten drugi jest szczególnie interesujący, gdyż wykorzystuje specyfikę medium do przekazywania wartości. Fabuła *Trine* kładzie nacisk na ostrzeżenie przed postępowaniem wbrew regułom, zachęca do przywracania porządku i zachwianego ładu. Jednak główne przesłanie to pochwała współpracy i ogromu możliwości, jakie otwierają się przed tymi, którzy podejmują działanie z innymi. Wpisane jest to w mechanikę rozgrywki: każda postać w grze ma swoje specjalne umiejętności (siłę, magię, łucznictwo), a gracz może przełączać pomiędzy bohaterami, aby korzystać z ich zdolności. Przy grze w trybie multiplayera, pozwalającym na kooperację z innymi graczami, mogą oni przejmować kontrolę nad pozostałymi postaciami. Konstrukcja poszczególnych poziomów wymaga wykorzystania sił wszystkich protagonistów do rozwiązania łamigłówek i pokonania przeciwników.

Fabuła *Brothers: A Story of Two Sons* przedstawia wartości mocno powiązane z tradycyjnie pojmowaną baśnią. Przede wszystkim przywiązanie do rodziny i miłość między rodzeństwem. Wątek braci jest o tyle ciekawy, iż w klasycznych baśniach znacznie częściej bezinteresowna i zdolna do poświęceń miłość pojawia się między bratem a siostrą (*Braciszek i siostrzyczka*, *Jaś i Małgosia*), natomiast pomiędzy braci zawsze wkrada się rywalizacja i zawiść (*Śpiewająca kość*, *Głupi Jaś*). Można spekulować, iż w czasach, gdy powstawały te opowieści, miały one rozwijać dążenie do sukcesu czy też były poniekąd wyrazem frustracji z powodu krzywdzących praw dziedziczenia (*Kot w butach*). We współczesnej baśni istotniejszymi atutami są empatia, współdziałanie i gotowość do pomocy, nie tylko najbliższemu. Więcej w zakresie aksjologii rozgrywa się w samej mechanice gry. Sterowanie w *Brothers* odbywa

się za pomocą gamepada (zwanego również padem czy kontrolerem). Kontroli podlegają dwie postaci, Naia i Naiee, lecz gra skonstruowana jest dla trybu pojedynczego, nie ma możliwości współdzielenia rozgrywki. Gracz steruje oboma bohaterami za pomocą jednego urządzenia – lewa i prawa strona kontrolera służą odpowiednio do kierowania każdego brata, jego ruchów i interakcji z otoczeniem oraz pozostałymi NPC. Sterowanie odbywa się jednocześnie, niejednokrotnie gracz musi koordynować działania bohaterów w tym samym momencie, aby w pełni wykorzystać ich różne możliwości. Starszy brat jest silniejszy, może operować dźwigniami i podnosić przedmioty, cechuje go też większa śmiałość i pewność siebie. Młodszy jest drobny i zwinny, może przeciskać się przez wąskie szczeliny, ma też pogodniejsze, bardziej beztrojskie usposobienie. Sposób prowadzenia podkreśla wagę wykorzystania tych umiejętności i osobistych predyspozycji w życiu społecznym, we współdziałaniu dla osiągnięcia celu. Nieuchronnie uruchomiony zostaje także aspekt edukacyjny baśni. Adresata opowieści motywuje się do działania w intencji tego porządku, którego doświadczył w kontakcie z baśnią. Wskazane mu rezultaty wymagają podporządkowania się pewnym normom społecznym, wypełnienia konkretnej roli i działania dla dobra ogółu, nawet przy okazji realizacji jednostkowych pragnień i celów. Wartości znajdują swój ukonkretniony wyraz w przygodach bohaterów, a osadzenie w fantastycznym środowisku ułatwia traktowanie ich jako ogólnej lekcji dążenia do dobra, nie zaś przekładalnej bezpośrednio instrukcji. W przypadku *Brothers* działa także nieco odmienna taktyka – niektóre z zadań, przed którymi postawione zostaje rodzeństwo, nie wymagają magicznego świata, lecz dotyczą problemów naszej rzeczywistości, często niełatwych. Przykładowo poboczna misja, która polega na uratowaniu próbującego popełnić samobójstwo mężczyzny, stanowi mocne zetknięcie z trudną problematyką depresji, lecz jednocześnie uczy, iż zawsze istnieje możliwość pomocy.

Mówiąc o edukacyjnym wymiarze baśni w postaci gry wideo, nie sposób pominąć bezpośrednich pozytywnych skutków skorzystania z tej formy. Tak, jak książkowa baśń doskonali umiejętność czytania, wzbogaca wyobraźnię, kształtuje linearne i narracyjne

myślenie, tak gry komputerowe rozwijają inne zdolności: w przypadku omawianych tu gier (logiczno-zręcznościowej i przygodowej) kształtuje się koordynacja ruchowa, myślenie logiczne i przestrzenne, trenowany jest refleks i szybkość orientacji. Jak wskazuje Mark Griffiths, profesor Nottingham Trent University, gry mogą również wspomagać w rozwijaniu umiejętności wyznaczania i osiągnięcia celów, a także potęgować zapał do poznawania nowych rzeczy i zdobywania nowej wiedzy [Griffiths 2002: 47].

Trzeci istotny wymiar baśni, który łączy ją z grą video, można określić jako kompensacyjno-terapeutyczny. Z jednej strony odbiorca ma możliwość za jej pośrednictwem odczuć funkcjonowanie pewnych zasad i społecznych zależności, a także konsekwencje ich przekraczania bez konieczności przyjęcia pełnego wymiaru negatywnego przeżycia. Utożsamienie się z pozytywnym bohaterem to sposób na konfrontację z wewnętrznymi problemami, poradzenie sobie z rozpoznanymi trudnościami. Dla dziecięcego odbiorcy jest to też droga do odkrycia własnej osobowości, do budowania sensu świata i własnych metod na radzenie sobie z życiem w społeczności. Natomiast dla rzeczywistego traumatycznego doświadczenia baśni niesie szansę na częściowe, podświadome przepracowanie bolesnego przeżycia. Podobnie gra video stawia gracza wobec różnorodnych przeciwności, dając mu poczucie, iż może stawić czoła także rzeczywistym przeszkodom.

Wspomniana swoistość medium, jakim jest gra komputerowa, pozwala szczególnie intensywnie rozwinąć tę płaszczyznę oddziaływania gatunku baśniowego. Nowe możliwości, jakie wnosi forma w rozwój gatunku, ożywiają go i wzmacniają. Ukazuje to analiza problematyki kompensacyjno-terapeutycznej w *Brothers: A Story of Two Sons*. Fabuła przygodówki stawia gracza wobec wielu spraw wywołujących intensywne emocje. Podstawowy wątek dotyczy doświadczeń najbardziej bolesnych: śmierci matki, choroby ojca, konieczności wzięcia na siebie odpowiedzialności za dobro całej rodziny. Podczas wędrówki bohaterowie stykają się z wieloma innymi przeciwnościami: znęcającym się nad innymi łobuzem, próbą samobójczą, ciężkim zranieniem przyjaciela. Mimo tej, zdawałoby się, ponurej fabuły, atmosfera gry nie jest melancholijna czy przygnębiająca, bracia wspierają się i otaczają

opieką, a przez dobre uczynki starają się wspomagać otoczenie. Z pewnością na pozytywny nastrój wypływają także elementy narracyjne: grafika, spokojna i nostalgiczna ścieżka dźwiękowa, głosy obu chłopców.

Odmienne rozwiązanie przyniósł system zastosowany w *Brothers*. Jak już wspomniano, użycie jednego kontrolera dla obu postaci podkreśla związek pomiędzy braćmi, to, że wspierają się nawzajem. Sposób sterowania łączy się także z fabułą i ją uwydatnia. Pod koniec wędrówki Naia zostaje śmiertelnie ranny przez olbrzymią pajęczycę i musi pozostać w tyle. Naiee zdobywa wodę życia, lecz nie zdąża ocalić starszego brata i zmuszony jest samotnie go pogrzebać. Od tego momentu gracz steruje jedynie połową pada. Chłopiec powraca do wioski, lecz na ostatnim etapie podróży musi przepłynąć przez rzekę, by dotrzeć do chaty uzdrowiciela. Oznacza to dla niego zderzenie z największą traumą, wspomnieniem utonięcia matki, które powstrzymuje go przed wejściem do wody. Aby pokonać przeszkodę, gracz musi użyć lewej strony kontrolera, przypisanej do starszego brata. Jego użycie zmienia perspektywę (kamera zbliża się do postaci, jak podczas grania oboma bohaterami) i zapewnia Naiee umiejętności brata. Tworzy to poczucie, iż jest on nadal obecny, wspomnienie o nim dodaje chłopcu sił i staje się dla niego podporą. Dodatkowo, gdy używa się lewej strony kontrolera, zaczyna on mocno drżeć, potęgując emocjonalny charakter tej sceny.

Mechanika gry zostaje włączona w jej płaszczyznę fabularno-narracyjną, nie służy już tylko przesuwaniu się po matrycy, lecz aktywnie partycypuje w tworzeniu fabuły i oddziaływaniu na emocje gracza. Pozwala to odbiorcy o wiele intensywniej przeżywać opowieść i poddawać się jej przekazowi. *Brothers* nie tylko opowiada baśń o miłości braterskiej i utracie bliskiej osoby, lecz także pozwala doświadczyć zarówno poczucia straty, jak i pogodzenia się z nią, uświadomić sobie stałą obecność bliskiego zmarłego. Twórcy wykorzystali potencjał medium, aby opowiedzieć nową baśń, z bezpośrednio oddziałującą funkcją terapeutyczną. Gra komputerowa stała się nową formą reprezentacji gatunku, nie tylko go reaktywującą, ale również wykorzystującą w pełni jego zasoby.

Z drugiej strony, obserwując rozwój gier komputerowych, nietrudno zauważyć, iż *Brothers: A Tale of Two Sons* przenosi medium na nowy poziom. Większość gier wideo, szczególnie wysokobudżetowych, popularnych produkcji, realizuje podobny schemat rozgrywki, modyfikując jedynie warstwę fabularną i inwestując w ulepszanie elementów narracyjnych, grafiki i dźwięku. Dzieło studia Starbreeze wnosi nowatorski element: wykorzystanie możliwości gry wideo dla zintegrowania jej aspektów i pełniejszego oddziaływania na odbiorcę. Wytycza to kierunek celowego wykorzystania technologii gier, nie jedynie jako ozdobnika, lecz jako pełnoprawnej formy. Założeniem nie byłoby tylko doprowadzenie do immersji w wirtualnej rzeczywistości, lecz odkrywanie sposobów na wzbogacenie doświadczenia kulturalnego.

Powyższa analiza zaledwie zarysowuje problematykę relacji pomiędzy baśnią jako gatunkiem a grą komputerową jako jego medium. Relacji, która otwiera drzwi do pełniejszego spojrzenia na rozwój tekstów kultury. W grze komputerowej baśń realizuje się w nowy sposób, nie tylko poprzez odzwierciedlanie zmian społecznych i światopoglądowych (co można przypisać również współczesnym baśniom korzystającym z bardziej tradycyjnego medium), lecz głównie przez specyficzne dla gry komputerowej środki wyrazu potęgujące przesłanie oraz emocjonalną treść opowieści. Baśń i jej funkcje natomiast stanowią mogą katalizator rozwoju gier komputerowych, idącego w stronę kreatywnego wykorzystania ich technologicznych rozwiązań. Należy zaznaczyć, iż potencjał ten nie jest domeną jedynie omawianego tu gatunku, lecz wszelkiej realizacji gatunków w ich multimedialnym rozumieniu. W szerszej perspektywie poruszone w niniejszym tekście zagadnienia to kolejny etap w rozważaniach nad teorią gatunku, które stanowią mogą drobny przyczynek do postrzegania przemian w kulturze i interpretowania ich w kontekście nowych połączeń – czy to z *game studies*, czy z inną dziedziną wiedzy. Głównym przesłaniem jednakowoż miałyby być zachęta do uzmysłowienia sobie celowości podejmowanych aktów twórczych i ukierunkowanie na rozwój poszczególnych elementów życia społecznego i kulturowego.

Bibliografia

- Aarseth Espen (2006), *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, [online], „Techsty”, nr 2, [dostęp: 1 lipca 2016], http://www.techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth_cybertekst.html.
- Anderson Craig, Bushman Brad (2001), *Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature*, „Psychological Science”, nr 12.
- Balcerzan Edward (1999), *W stronę genologii multimedialnej*, „Teksty Drugie” z. 6, 7-24.
- Barthes Roland (2000), *Mitologie*, przeł. Adam Dziadek, Wydawnictwo KR, Warszawa.
- Balbus Stanisław (1999), *Zagłada gatunków*, „Teksty Drugie” nr 6, s. 25-40.
- Bettelheim Bruno (2010), *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni*, przeł. Danuta Danek, Wydawnictwo WAB, Warszawa.
- Czernow Anna Maria (2006), *Kiedy baśniowość jest wrogiem fantazy...*, w: *Kulturowe konteksty baśni. t. II W poszukiwaniu straconego królestwa*, red. Grzegorz Leszczyński, Centrum Sztuki Dziecka, Poznań.
- Dietz Tracy (1998), *An examination of violence and gender role portrayals in video games: implications for gender socialization and aggressive behavior*, „Sex Roles”, nr 38, s. 425-442.
- Gajda Stanisław (2008), *Gatunkowe wzorce wypowiedzi*, w: *Polska genologia lingwistyczna*, red. Danuta Ostaszewska, Romuald Cudak, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Griffiths Mark (2002), *The educational benefits of videogames*, „Education and Health”, nr 3, s. 47-51.
- Helman Alicja (2005), *Baśń w świecie filmu*, w: *Kulturowe konteksty baśni, t. I Rozigrana córka mitu*, red. Grzegorz Leszczyński, Centrum Sztuki Dziecka, Poznań.
- Kochanowicz Rafał (2012), *Cyfrowe antybaśnie*, „Polonistyka”, nr 9, 26-30.
- Kozłowski Krzysztof (2011), *Co to jest medium?*, „Images”, t. VIII, nr 15/16, s. 203-209.
- Leszczyński Grzegorz (2005), *Wstęp*, w: *Kulturowe konteksty baśni, t. I Rozigrana córka mitu*, red. Grzegorz Leszczyński, Centrum Sztuki Dziecka, Poznań.
- Łebkowska Anna (2010), *Narracja*, [w:] *Kulturowa teoria literatury. Główne pojęcia i problemy*, red. Michał Paweł Markowski, Ryszard Nycz, Universitas, Kraków.

- Ługowska Jolanta (2006), *Baśń jako wprowadzenie do myślenia aksjologicznego*, w: *Kulturowe konteksty baśni*, t. II *W poszukiwaniu straconego królestwa*, red. Grzegorz Leszczyński, Centrum Sztuki Dziecka, Poznań.
- Olszewski Paweł (2011), *Polityzacja gier wideo. Ewolucja od niezobowiązującej rozrywki do zideologizowanego medium*, „Homo Ludens”, nr. 1/(3), s. 167-180.
- Pratchett Terry (2004), *Wiedźmikołaj*, przeł. Piotr Cholewa, Wydawnictwo Prószyński i S-ka, Warszawa.
- Propp Władimir (1968), *Morfologia bajki*, przeł. Wiesława Wojtyga-Zagórska, „Pamiętnik Literacki”, nr 59/4, 203-242.
- Pullman Philip (2014), *Baśnie Braci Grimm dla dorosłych i dla młodzieży. Bez cenzury*, Wydawnictwo Albatros, Warszawa.
- Słownik gracza*, [dostęp: 15 stycznia 2017] <http://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=85>
- Stasieńko Jan (2005), *Alien vs. Predator? – gry komputerowe a badania literackie*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław.
- Surdyk Augustyn (2009), *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens”, nr 1, 223-243.
- Tymińska Marta (2012), *Gra jako tekst kultury – perspektywa humanistyczna*, „Zeszyty Naukowe Wydziału ETI Politechniki Gdańskiej”, nr 9, 1-8.

Agnieszka Polachowska

Game of fairytales. About the relations between fairytales and video games

The article presents the new-founded relations between the genre of fairytale and its representations in video games. Following the concept of multimedia genres created by Edward Balcerzan, the article demonstrates a holistic view of the term “genre”. It combines it with the media theory by Krzysztof Kozłowski, which emphasizes social connotations of each medium and their ability to represent different genres. On the other hand, each and every genre can manifest itself through various media that enables mutual development. This theory finds its reflection in the analysis of the above-mentioned relations. The author applies the theoretical tools used for the analysis and interpretation of literary fairytales to video games based on the fairytale motifs. Two chosen examples, *Trine* by the Frozenbyte studio and *Brothers: A Tale of Two Sons* by the Starbreeze studio, represent not only a new way to fulfill the potential of the genre, but also innovative solutions in the evolution of gaming.

Keywords: fairytale; video games; genre; genology.

Agnieszka Polachowska – doktorantka w Zakładzie Poetyki i Krytyki Literackiej IFP UAM. Przygotowuje pracę doktorską dotyczącą motywów narcystycznych we współczesnej prozie polskiej. Uczestniczka kilku ogólnopolskich konferencji, współorganizatorka ogólnopolskiej konferencji o Pokoleniu Współczesności. Autorka artykułów w tomach pokonferencyjnych. Zainteresowania badawcze: polska proza po 1989 r., twórczość fanowska (fanfiction), korelacje literatury i nowych mediów.

