

Eleonora Imbierowicz

ORCID: 0000-0002-8939-2332

Uniwersytet Wrocławski

Gry cyfrowe wkraczają do kanonu lektur szkolnych

<https://doi.org/10.19195/0867-7441.27.32>

Recenzja: *This War of Mine*, prod. 11 bit studios, 2014.

Słowa kluczowe: gry cyfrowe, gry wideo, groznawstwo, lektura szkolna, *serious games*

Keywords: digital games, video games, game studies, obligatory school reading, serious games

This War of Mine, gra wydana w 2014 roku przez warszawskie 11 bit studios, trafiła niedawno na listę lektur uzupełniających. Warto ją zatem przybliżyć. *This War of Mine* odniosła sukces bardzo szybko po swoim powstaniu — koszty jej produkcji zwróciły się w ciągu dwóch pierwszych dni sprzedaży. W 2015 roku była wielokrotnie wyróżniana: zdobyła między innymi tytuł najlepszej polskiej gry od Digital Dragons, nagrodę publiczności na Independent Games Festival w San Francisco oraz nagrody za najlepszy *gameplay* i najlepszy nowy świat gry w konkursie *Deutscher Computerspielpreis*. Powstały dodatki: między innymi *The Little Ones* (wprowadzający do gry dzieci) oraz fabularne rozszerzenia: *Father's Promise* (2017), *The Last Broadcast* (2018) i *Fading Embers* (2019). W ciągu pięciu lat sprzedano ponad 4,5 miliona egzemplarzy gry. Zaadaptowano ją też na grę planszową, która doczekała się własnego dodatku, zatytułowanego *Tales from the Ruined City*.

Zarówno podstawa, jak i dodatki do gry opowiadają historię oblężenia Pogoren, fikcyjnego miasta wzorowanego na Sarajewie. Gracz zajmuje się grupą cywiliów, których celem jest przetrwać wojnę. Fabuła wpisuje się w długą historię tekstów antyheroicznych, antywojennych, antywojskowych — obok *Na Zachodzie bez zmian* Ericha Marii Remarque'a (*Im Westen nichts Neues*, 1929; wyd. pol. 1930), *Szkarlatnego godła odwagi* Stephena Crane'a (*Red Badge of Courage*, 1895; wyd.

pol. 1955), *Ognia* Henriego Barbusse (*Le Feu*, 1917; wyd. pol. 1919), *Trzech żołnierzy* Johna Dos Passosa (*Three Soldiers*, 1921; wyd. pol. 1966), *W księżycową jasną noc* Williama Whartona (*A Midnight Clear*, 1982; wyd. pol. 1988), *Rzeźni numer pięć* Kurta Vonneguta (*Slaughterhouse-Five*, 1969; wyd. pol. 1972) czy musicalu filmowego *Hair* (reż. Gerald Freedman, USA 1967) i innych.

Tak jak wspomniane teksty *This War of Mine* patrzy na wojnę z perspektywy nie państw albo bohaterskich żołnierzy, ale dotkniętych nią osób. Tytuł luźno tłumaczony na „Ta moja wojna” przypomina *Tę naszą młodość* — piosenkę wykonywaną przez Halinę Wyrodek w Piwnicy pod Baranami, i jest to podobieństwo niebagatelne, bo dokładnie jak utwór gra mówi o cierpieniu prywatnym, subiektywnym, które chociaż dotknęło całe pokolenie, rozgrywa się w każdym człowieku z osobna. Takie traktowanie wojny w grach wideo jest rzadkie, a nawet innowacyjne i wyróżnia *This War of Mine* na tle gier o tematyce wojennej.

This War of Mine jako lektura pasuje do innych pozycji na szkolnej liście — znajdziemy tam na przykład utwory: *Zdążyć przez Panem Bogiem* (Hanna Krall, 1977), *Inny Świat* (Gustaw Herling-Grudziński, 1951; wyd. pol. 1980), *Rozmowy z katem* (Kazimierz Moczarski, 1977) czy wiersze Krzysztofa Kamila Baczyńskiego: *Gdy broń dymiąca z dłoni wyjmę...*, *Elegia o... [chłopcu polskim]*, *** (*Gdy za powietrza zasłoną...*) (wszystkie pochodzą z lat 1942–1944), Zbigniewa Herberta (na przykład *Ostatni atak. Mikołajowi*, 1998) i Tadeusza Różewicza (*Ocalony*, 1947). Od wspomnianych tekstów odróżnia ją przede wszystkim medium, co wpisuje się w widoczną od jakiegoś czasu tendencję do korzystania z nowych mediów w celach edukacyjnych: samo *This War of Mine* zostało wykorzystane przez Centrum Kreatywności Fabryka przy organizacji „gamingowych wakacji” w Łódzkiej Specjalnej Strefie Ekonomicznej, a w 2013 roku Muzeum Powstania Warszawskiego ogłosiło konkurs na pełnometrażowy komiks o powstaniu. Gry użytkowe są coraz częściej wykorzystywane w edukacji, również w polskich szkołach. Jak wskazuje Augustyn Surdyk,

godne pochwały są wszelkie próby wykorzystania gier i innych technik ludycznych w edukacji, zwłaszcza jeśli angażują się w to media na szerszą skalę — nawet jeśli propagowane gry nie należą do *stricte* edukacyjnych (np. uczących historii, języka obcego itd.), lecz posiadają walory kształcące i ogólnorozwojowe¹.

This War of Mine jest skutecznym narzędziem uzmysławiającym to, co dotychczasowy kanon już przekazuje, ale w inny, potencjalnie bardziej angażujący sposób. Należy jednak zaznaczyć, że *This War of Mine* nie jest specjalnie zaprojektowaną pomocą edukacyjną. Tak jak inne lektury jest całkowicie niezależnym tekstem, a o jego wartości świadczy nie medium, ale przede wszystkim świetna budowa formalna, dobrze skonstruowana fabuła i mechaniki (*mechanics*), które odróżniają ją nie tylko od tekstów literackich czy filmowych, ale przede wszystkim

¹ A. Surdyk, *Edukacyjna funkcja gier w dobie „cywilizacji zabawy”*, „Homo Communicativus” 2008, nr 3–5, s. 37.

od innych gier. Jest to ważne, gdyż dzisiejsi licealiści i tak są zanurzeni w świecie gier cyfrowych. Samo wykorzystanie gry fabularnej „wiosny nie czyni”, *This War of Mine* jest jednak grą niezwykle. Cechują ją bardzo nietypowe mechaniki zapisu, a właściwie częściowe zrezygnowanie z możliwości zapisu, co powoduje, że śmierć postaci jest nieodwracalna. Z kolei brak typowej dla gier modalności czasu i fabuły zaskakuje doświadczonych graczy i niesie z sobą nieoczekiwany ciężar.

Jak zauważa Ian Bogost, gry są modelami świata odwzorowującymi (lub zmieniającymi) zachodzące w nim procesy. To, jak te procesy są oddane (wiernie lub nie) i w jaki sposób oraz w jakim zakresie może w nich uczestniczyć gracz, składa się na przekaz płynący z gry, retorykę proceduralną². Może ona odnosić się do wartości i idei przekazywanych przez grę³. Wartością, na którą kładzie nacisk *This War of Mine*, szczególnie w kontekście innych cyfrowych tekstów o wojnie, jest ludzkie życie.

This War of Mine nie tylko każe graczom zmierzyć się z nieodwracalnością śmierci. Próbuje też przywiązać graczy do postaci tak, aby bardziej odczuli ich odejście, i zmusza ich do podejmowania trudnych decyzji, obarczając ich następnie skutkami tychże. Jak kiedyś powiedział Will Wright, gry mogą wywoływać tak samo intensywne uczucia jak inne teksty, ale niekiedy są to inne uczucia — mają większe możliwości wywoływania dumy albo poczucia winy⁴. I to właśnie ogromne poczucie winy umiejętnie wpisane w rozgrywkę w *This War of Mine* sprawia, że mimo iż to gra, trudno po graniu w nią patrzeć na wojnę jak na zabawę.

Czy to dobrze, że *This War of Mine* stała się lekturą szkolną? I tak, i nie. To, że gra wideo znalazła się w kanonie lektur, to krok w kierunku lepszego poznania medium. I słusznie, bo gry bywają nie tylko dobre i ważne, ale też mają coraz więcej odbiorców i warto, aby rozumieli je oni oraz potrafili z nich krytycznie korzystać. *This War of Mine* jest także dobrym wyborem przy wprowadzaniu gier do kanonu. Jest świetnym tekstem, zarówno pod względem formalnym, jak i fabularnym (i nadal, od kilku lat, moją ulubioną grą). W sferze przekazywanych wartości kładzie nacisk na empatię i troskę o drugiego człowieka, a osobom, które nigdy nie przeżyły wojny, pokazuje, że jest to doświadczenie graniczne: klęska i jednostek, i całego społeczeństwa, z której podnoszenie się trwa dłużej niż życie jednego pokolenia. W tym sensie jest to fabuła potrzebna obecnym nastolatkom, z których część już nie zna wojny z relacji naocznych świadków.

Jednocześnie jednak wydarzenia wojenne są już bardzo mocno reprezentowane w kanonie lektur. Skłania to do wniosku, że jego twórcy uważają wojnę za doświadczenie kształtujące polską tożsamość i coś, co należy przekazywać najdokładniej, jak to możliwe (o ile to w ogóle możliwe), bo bez tego nie będzie już

² I. Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, MA 2007, s. 236–237.

³ M. Flanagan, H. Nissenbaum, *Values at Play in Digital Games*, Cambridge, MA 2016, s. 3.

⁴ A. Burdick, *Discover Interview: Will Wright*, „Discover Magazine”, <https://bit.ly/2W1Go5n> (dostęp: 13.09.2020).

Polski takiej, jaką znamy. I tak jak z jednej strony uświadamianie, jak straszna jest wojna i jak niezwykle ważne jest, żeby nie doszło do kolejnej, jest kluczowe, to z drugiej widać w kanonie tendencję — paradoksalnie, przy całym antywojennym, *nomen omen*, ładunku — do romantyzacji doświadczeń wojennych, które 75 lat po zakończeniu drugiej wojny światowej ciągle mają kształtować nowe pokolenia. A problemy tych generacji (prawdziwe, istotne, często nierozwiązane) schodzą na dalszy plan. Nic nie może się przecież równać z tamtym cierpieniem! Taki przekaz jest nie tylko niebezpieczny — to też nieprawda.

Bibliografia

Opracowania

- Bogost I., *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, The MIT Press, Cambridge, MA 2007.
- Flanagan M., Nissenbaum H., *Values at Play in Digital Games*, The MIT Press, Cambridge, MA 2016.
- Michael D., Chen S., *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*, MA: Thomson Course Technology, [Boston 2006].
- Surdyk A., *Edukacyjna funkcja gier w dobie „cywilizacji zabawy”*, „Homo Communicativus” 2008, nr 3–5, s. 27–46.

Źródła internetowe

- 2015 Independent Games Festival Winners, IGF, <https://bit.ly/36NQf0J> (dostęp: 1.05.2019).
- And the Award Goes to... Die Gewinner des DCP 2015, Der DCP, <https://bit.ly/36PcP9i> (dostęp: 1.05.2019).
- Burdick A., *Discover Interview: Will Wright*, „Discover Magazine”, <https://bit.ly/2W1Go5n> (dostęp: 13.09.2020).
- Centrum Kreatywności Fabryka zaprasza na gamingowe wakacje, TVP.pl, <https://bit.ly/2V2SH0w> (dostęp: 13.09.2020).
- Hunicke R., Leblanc M., Zubek R., *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*, ResearchGate, <https://bit.ly/3wTuVBE> (dostęp: 7.09.2020).
- Komiks 1944: Konkurs na komiks o powstaniu warszawskim, „Newsweek”, <https://bit.ly/3wUrxpU> (dostęp: 7.09.2020).
- McWhertor M., *Games for Change 2015 award finalists include “Never Alone”, “This War of Mine”, “Bounden”*, Polygon, <https://bit.ly/2V24iwT> (dostęp: 1.05.2019).

Gry

This War of Mine, prod. 11 bit studios, 2014.

Digital Games Enter Polish Schools' Reading Lists

Summary

This War of Mine, a critically acclaimed game by 11 bit studios, is the first game to be on the list of supplementary school readings in Poland. The game released in 2014 is an anti-war narrative built around the story of a group of civilians trying to survive the war in Pogoren, city based on war-torn Sarajevo. The game is unique in its mechanics as well as in its serious treatment of death and suffering, but can also be played for pleasure and in that matter is not moralistic, but entertaining. It is an ideal game to offer young people, both as a means of developing their sensitivity and as an encouragement to seek pleasure in experiencing narratives. However, it also fits with other school readings on the cruelty of war, and thus there is a risk it will be used as other texts have been — as a story to make teenagers think about war as a formative experience which makes one a true Pole.