

Szymon Cieśliński

Uniwersytet Łódzki

Gra i/lub opowieść? O eksplorowaniu historii w *Gone Home*

Obserwując wpisy czytelników pod artykułami publikowanymi w serwisach poświęconych grom komputerowym, często można natrafić na żarliwe dyskusje prowadzone przez skonfliktowanych ze sobą zwolenników komputerów stacjonarnych z jednej strony oraz fanów konsol z drugiej. Drugim rodzajem opozycyjnych obozów notorycznie spotykanych w Internecie są piewcy wyższości grafiki nad grywalnością oraz przeciwnicy tej teorii, głoszący hasła zgoła odmienne. W ostatnich latach nierzadko dochodzi także do sporów w kontekście pewnej wariacji drugiej z wymienionych opozycji. Otóż gracze spierają się o to, co jest ważniejsze w przypadku elektronicznej rozrywki: gameplay czy fabuła?

Tego typu dyskusje występują bardzo często w kontekście popularnych w ostatniej dekadzie produkcji skupiających się, także kosztem ograniczonej mechaniki gry, na opowiadaniu historii. Mowa tu m.in. o dziełach francuskiego studia Quantic Dream¹ oraz uzyskujących liczne

¹ *Fahrenheit* (Quantic Dream, Atari, 2005), *Heavy Rain* (Quantic Dream, Sony Computer Entertainment, 2010) czy *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, Sony Computer Entertainment, 2013).

nagrody² grach od Telltale Games³ i innych epizodycznych grach przygodowych⁴. Dodatkowym przyczynkiem do dyskusji na temat istoty fabuły, a w konsekwencji także sposobów jej opowiadania, stał się boom na tzw. *indie games*⁵, czyli produkcje niezależne tworzone i dystrybuowane (najczęściej cyfrowo) przez niewielkie studia, bez wsparcia finansowego zewnętrznych wydawców gier. Duży popyt na gry indie doprowadził do rozwoju tej właśnie gałęzi branży rozrywki elektronicznej i nakłonił małe studia do eksperymentowania z tworzywem gier komputerowych. W ten sposób powstały m.in. gry eksploracyjne, określane także mianem *walking simulators*⁶. Do ważniejszych przedstawicieli tej kategorii należą *Dear Esther* (thechineseroom & Robert Briscoe, thechineseroom 2012) oraz omawiany bliżej w niniejszym tekście *Gone Home* (The Fullbright Company, The Fullbright Company, 2013)⁷. Obie produkcje spotkały się z dużym zainteresowaniem graczy i dziennikarzy branżowych. Z jednej strony były chwalone za innowacyjność i specyficzny rodzaj narracji, tj. *environmental storytelling*, z drugiej strony

² Przykładowo gra *The Walking Dead: Season One* (Telltale Games, Telltale Games, 2012) uzyskała ponad 80 różnych nagród w kategorii Gra roku 2012 oraz wiele innych wyróżnień.

³ M.in. *The Wolf Among Us* (Telltale Games, Telltale Games, 2013), *The Walking Dead: Season Two* (Telltale Games, Telltale Games, 2013), *Tales from the Borderlands* (Telltale Games, Telltale Games, 2014), *Game of Thrones* (Telltale Games, Telltale Games, 2014).

⁴ Np. *Life Is Strange* (DONTNOD Entertainment, Square Enix, 2015).

⁵ Skrót od *independent video games*, pot. *indyki*.

⁶ Pierwotnie pogardliwy termin „symulator chodzenia” miał podkreślać szczerą mechanikę gry, do której się odnosił oraz ograniczenie możliwości funkcjonowania gracza w przestrzeni gry. Obecnie stosowany jest m.in. na platformie dystrybucji cyfrowej Steam jako określenie neutralne służące do kategoryzacji gier.

⁷ Innymi interesującymi grami eksploracyjnymi, które ukazały się przed wspomnianymi tytułami, są *The Graveyard* (Tale of Tales, Tale of Tales, 2008) i *The Path* (Tale of Tales, Tales of Tales, 2009).

krytykowano ograniczenia dotyczące gameplay'u. W przypadku *Gone Home* poddawano nawet w wątpliwość fakt, czy ów tekst kultury można określać mianem „gry komputerowej”.⁸ W dalszej części artykułu autor wykaże, czy tego typu wątpliwości były słuszne oraz przeanalizuje sposób opowiadania historii we wspomnianym tekście kultury, ze szczególnym uwzględnieniem specyfiki narracji przez otoczenie.

Czy i co jest grane?

Sukces *Gone Home* wywołał w serwisach zajmujących się elektroniczną rozrywką i/lub szeroko pojętą popkulturą istną lawinę artykułów poświęconych temu, czy ów tekst kultury jest grą⁹. By odpowiedzieć na to pytanie warto odwołać się do wyznaczonych przez duńskiego badacza J. Juula sześciu cech konstytutywnych gier elektronicznych, a są to: reguły, zmienny wynik, wartość wyniku, działania gracza, relacja gracz

⁸ Produkcje Quantic Dream oraz Telltale Games również spotykały się z podobnym zarzutem. Należy jednak zaznaczyć, że w ich przypadku najczęściej mówiono o tym, iż są one interaktywnymi filmami. Krytykowano m.in. fakt, że w wielu scenach gracz ma jedynie ograniczoną kontrolę nad swoim awatarem, a także sekwencje QTE (quick time event) wymuszające na graczycie wciskanie konkretnych przycisków w odpowiednim momencie, by móc kontynuować rozgrywkę.

⁹ Zob. artykuły: B. Sinclair, 2014, *Why is Gone Home a game?* <http://www.gamesindustry.biz/articles/2014-03-20-why-is-gone-home-a-game>, B. Sheffield, 2014, *What makes Gone Home a game?* http://www.gamasutra.com/view/news/213612/What_makes_Gone_Home_a_game.php, L. Wichtowski, 2014, *The 'Not A Game' Argument Is A Sad Way To Look At Games* <http://kotaku.com/the-not-a-game-argument-is-a-sad-way-to-look-at-games-1658861794>, B. Kuchera, 2014, *Is Gone Home a game? Why the argument is worth having* <http://www.polygon.com/2014/11/6/7170349/gone-home-is-a-game-though-seriously>. Zob. także wypowiedź jednego z twórców z GDC 2014: S. Gaynor, 2014, *Why is Gone Home a game?* <http://www.gdcvault.com/play/1020376/Why-Is-Gone-Home-a> (dostęp: 30.6.2015 r.).

– wynik oraz uzgadnianie konsekwencje (zob. Juul 2003, Urbańska-Galanciak 2009: 53–57).

W przypadku *Gone Home* celem grającego jest uzyskanie jak największej ilości informacji na temat bliskich postaci, w którą się wciela, w celu wyjaśnienia przyczyn ich zniknięcia (**zmienny rezultat**). Jest to możliwe wówczas, gdy gracz dokona eksploracji świata przedstawionego, tj. zapozna się ze wszechobecnymi wskazówkami i rozwiąże proste łamigłówki (**działania gracza, reguły**). Gracz może zebrać różną ilość informacji, może również rozwiązać lub nie rozwiązać łamigłówek (**wynik podlega wartościowaniu**). Jedynie poprawne wykonanie zadań pozwoli osiągnąć cel gry (**relacja gracz – wynik**) oraz odczytać przekaz twórców. W związku z tematyką tekstu, konsekwencje gry mogą odnosić się do świata realnego i wpływać na światopogląd gracza (**uzgadnianie konsekwencji**) (zob. Urbańska-Galanciak 2009: 56–57).

Wiedząc, iż *Gone Home* posiada cechy gry, a co za tym idzie odpowiada wymogom definicyjnym tego medium, należy poświęcić odrobinę uwagi jego przynależności gatunkowej. Jak zauważa recenzentka czasopisma CD-Action I. Pogiernicka „[n]ie sposób nazwać *Gone Home* [w przeciwieństwie do wspomnianych wcześniej produkcji Quantic Dream i Telltale Games – Sz.C.] interaktywnym filmem, bo pozbawiony jest cutscenek, od klasycznej gry przygodowej odróżnia się z kolei znikomą liczbą zagadek” (Pogiernicka 2013: 67). W notatce encyklopedycznej dostępnej w serwisie GryOnline czytamy, że jednak jest to „[p]ierwszoosobowa przygodówka pełnymi garściami czerpiąca z gatunku horroru. Zabawa [w niej] polega głównie na eksplorowaniu lokacji, rozwiązywaniu zagadek i odkrywaniu sekretów fabuły. Nie uświadczymy tu żadnych sekwencji walki. Zamiast tego otrzymujemy prawdziwie interaktywny wirtualny świat, rządzony prawami logiki i zasadami fizyki”. Również platforma Steam oraz inne portale branżowe, m.in. Gamezilla, Gram.pl i CD-Action, szufladkują *Gone Home* jako grę przygodową. Czasami można spotkać

w jej kontekście także dodatkowe określenia takie jak: gra eksploracyjna, eksperymentalna, artystyczna czy wymieniany wcześniej symulator chodzenia. Sami twórcy ze studia The Fullbright Company nazywają swój produkt mianem „interactive story exploration video game” i podkreślają, iż świadomie stworzyli grę niszową, w której możliwości gracza są bardzo ograniczone.¹⁰

Eksplorowanie historii

Po rozpoczęciu gry wsłuchujemy się w nagranie, które nasza postać pozostawiła na poczcie głosowej swojej mamy. Wynika z niego, iż wcielamy się w dziewczynę wracającą do domu po dłuższej nieobecności. Informujemy rodziców, że wrócimy późno w nocy, ale mamy już załatwiony dojazd do domu, więc nasi bliscy nie muszą się o nas martwić.

Chwilę później przejmujemy kontrolę nad awatarem i rozpoczynamy eksplorację. Stoimy na ganku naszego rodzinnego domu. Jest środek nocy. Błyskawice co chwilę rozjaśniają przestrzeń wokół nas, a odgłosy deszczu i grzmotów to jedyne, co słyszymy. Spoglądając na metkę przy naszym bagażu dowiadujemy się, że nazywamy się Kaitlin Greenbriar i znajdujemy się w Portland, dnia 6 czerwca 1995 roku. Na drzwiach frontowych odnajdujemy list od naszej siostry Sam: “Katie, I’m sorry I can’t be there to see you, but it is impossible. Please, please don’t go digging around trying to find out where I am. I don’t want

¹⁰ S. Gaynor w rozmowie z serwisem Gamezilla mówi: „We went in knowing we were making a niche game that was going to work for some people, and that some people wouldn’t be into it. It’s a game, but it’s very focused. It does a small number of things. If you’re not into exploring this house and finding things out, it’s not the game for you!” http://gamasutra.com/view/news/212853/For_Gone_Homes_designer_what_is_a_game_is_a_question_worth_exploring.php (dostęp: 30.6.2015 r.).

~~Mom and Dad~~ anyone to know. We'll see each other again some day. Don't be worried. I love you. – Sam”¹¹.

Zaniepokojeni i/lub zaintrygowani próbujemy wejść do domu, jednak drzwi pozostają zamknięte. Deweloperzy zmuszają nas w ten sposób do bliższego przyjrzenia się otoczeniu. W toku eksploracji uczymy się podstaw rozgrywki, tj. wchodzenia w interakcję z obiektami: odruchowo podnosimy kubek, włączamy lampę oraz otwieramy drzwi do niewielkiej szafki. W jej wnętrzu znajdujemy ozdoby bożonarodzeniowe oraz klucz otwierający drzwi wejściowe. Korzystamy z niego i po chwili znajdujemy się w dużym holu. Otaczają nas schody, korytarze i drzwi. Dom wydaje się być opuszczony. W leżącej obok pobliskiej lampy teczce znajdujemy dokument – list przewoźny firmy obsługującej przeprowadzkę. Dzięki niemu poznajemy imię naszego ojca, nasz dawny i nowy adres. Chwilę później aktywuje się pierwszy z audiologów z głosem Sam. Nasza siostra wyjaśnia nam w nim, że przeprowadzka do nowego domu i wizyty w nowej szkole są dla niej trudnym doświadczeniem, zwłaszcza, że jej starsza siostra – czyli awatar prowadzony przez gracza – wyjechała, opuściła ją. Samantha zapisuje wszystko, czym chciałaby się podzielić ze swoją siostrą w pamiętniku, który gracz poznaje poprzez krótkie audiologii odblokowywane w czasie rozgrywki poprzez wchodzenie w interakcję z konkretnymi przedmiotami.

Mechanika gry pozwala na swobodne przemieszczanie się w przestrzeni domu, otwieranie drzwi i szafek, podnoszenie i oglądanie różnego rodzaju przedmiotów, aktywowanie części urządzeń (lampy, telewizor, automatyczna sekretarka itp.) oraz czytanie notatek, listów i innych dokumentów. Nie uświadczymy tu obecności bohaterów nie-

¹¹ „Katie, przykro mi, że nie mogę tu być, by cię zobaczyć, ale to niewykonalne. Proszę, proszę nie przetrząsaj mieszkania, próbując dociec, gdzie jestem. Nie chcę, by ~~Mama i Tata~~ ktokolwiek wiedział. Pewnego dnia znowu się zobaczymy. Nie martw się. Kocham Cię. – Sam”

zależnych czy typowego narratora. Instancją opowiadającą historię jest otaczająca nas przestrzeń. Gracz zwiedza budynek i zapoznaje się z kolejnymi przedmiotami, by w ten sposób uzyskać informacje na temat tego, co działo się w domu w czasie nieobecności postaci Kaitlin i tego, gdzie podzieli się jej bliscy.

Tego typu opowiadanie historii określa się terminem *environmental storytelling*, czyli narracją przez otoczenie. W 2010 roku w czasie Game Developers Conference M. Worch i H. Smith wygłosili referat poświęcony roli, jaką pełni otoczenie w grze. Wymienili wówczas jego cztery główne funkcje:

1. [It] constrains and guides player movement through physical properties and ecology.
2. Uses player reference to communicate simulation boundaries and affordance.
3. Reinforces and shapes player identity.
4. Provides narrative context¹² (Worch, Smith 2010: 6).

W przypadku *Gone Home* elementy przestrzeni – ściany, schody, korytarze – umożliwiają lub też ograniczają działania gracza (1). Poszczególne miejsca komunikują się z nim. Wizyta w łazience czy w kuchni uświadamia nam, że nasze możliwości interakcji są ograniczone, tj. że np. nie możemy podnieść ręcznika czy też otworzyć kartonu z mlekiem (2a). Natomiast zaraz po odwiedzeniu gabinetu ojca spostrzegamy poszlaki sugerujące, iż jest on pisarzem pracującym nad nową powieścią (2b). Zaprezentowany w grze dom kontekstualizuje doświadczenie i tożsamość gracza. Przykładowo nieznanostwo przestrzeni, ciemne korytarze, mrugające lampy, nieustanne grzmoty i czerwone plamy na wannie w łazience sprawiają, iż gracz odczuwa dyskomfort, niepokój,

¹² 1. Ogranicza i prowadzi gracza poprzez ścieżki w posiadłościach i ich otoczeniu. 2. Współgra z graczem w celu komunikacji ograniczeń i udogodnień symulacyjnych. 3. Modeluje, a następnie potęguje tożsamość gracza. 4. Dostarcza kontekst narracyjny.

być może nawet lęk¹³ (3). Przede wszystkim jednak przestrzeń w *Gone Home* stanowi kontekst narracyjny całej fabuły. Otoczenie jest, obok pojedynczych audiologów, jedynym narratorem historii. Eksplorując je, dowiadujemy się:

1. Co się w nim wydarzyło?
2. Kto je zamieszkiwał/zamieszkuje?
3. W jakich warunkach żył/żyje?
4. Co może się wydarzyć w przyszłości?
5. Jaką funkcję pełnią poszczególne miejsca?
6. Jaki jest nastrój świata przedstawionego?

Spójnie stosowane elementy środowiskowe sprawiają, iż świat, który przemierza gracz, mówi sam za siebie (Worch, Smith 2010: 13). Dom w grze, choć pusty, przekazuje nam niewerbalnie nieskończenie wiele informacji na temat swoich domowników. Wspomniany wcześniej gabinet ojca już na pierwszy rzut oka przypomina miejsce pracy pisarza. Gracz po przekroczeniu progu drzwi dostrzega maszynę do pisania, książki z imieniem i nazwiskiem wirtualnego rodzica na okładce czy notatki dotyczące fabuły jego nowej powieści. Dokładniejszy research pozwala dostrzec dodatkowe szczegóły, tj. ukryte w pokoju obok pisma erotyczne, schowaną na regale butelkę po whisky czy też list od niezadowolonego zleceniodawcy. W zależności od własnej dociekliwości,

¹³ Choć *Gone Home* opowiada przede wszystkim historię nastolatki, która przeżywa młodzięńczy bunt i powoli odkrywa własną seksualność, wiele elementów otoczenia gry sugeruje, iż mamy do czynienia z horrorem: grzmoty i błyskawice, ślady farby do włosów imitujące plamy krwi, ukryta w schowku tabliczka ouija czy notatki sugerujące, iż Sam interesowała się spirytyzmem oraz tematyką opętania i egzorcyzmów. Twórcy pełnymi garściami czerpią z rekwizytorium typowego dla horroru, by zmylić gracza. Co ciekawe, gra pierwotnie powstawała na silniku HPL2 należącym do studia Frictional Games słynącego z należących do gatunku *survival horror* gier takich jak *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, Frictional Games, 2010) czy jej sequel *Amnesia: A Machine for Pigs* (The Chinese Room, Frictional Games, 2013).

tj. zaangażowania w eksplorację, gracz natrafia na różną ilość informacji, na podstawie których samodzielnie wyciąga wnioski.

Interesujący wydaje się również fakt, że w związku z umiejscowieniem akcji gry w roku 1995 spacer po domu pozwala nie tylko poznać losy rodziny Greenbriarów, ale też odbyć symboliczną podróż w przeszłość do lat dziewięćdziesiątych. Przestrzeń, którą eksplorujemy, wypełniają artefakty będące znakiem rozpoznawalnym tamtych czasów.¹⁴

Współtworzenie treści

Grę komputerową od innych tekstów kultury odróżnia jej interaktywność. Gracz nie jest jedynie obserwatorem (widzem, czytelnikiem) tekstu, ale także jego użytkownikiem (Dovey, Kennedy 2011: 7). Proces grania to „wymagające uczestnictwa zajęci[e] koncentrujące się nierzadko wokół przyjemności i lęków związanych z eksploracją wirtualnych przestrzeni.” Wymaga on immersyjnej uwagi¹⁵, która związana jest z uczuciem zatracenia się oraz utratą poczucia czasu i przestrzeni (Dovey, Kennedy 2011: 10).

Gracz nie tylko identyfikuje się z postacią, którą porusza, kieruje, kontroluje, ale wręcz staje się nią. Nie poznaje biernie świata przedstawionego, lecz zanurza się w „świecie symulowanym” (Dovey, Kennedy 2011: 13), który może – w granicach narzuconych mechaniką gry – dowolnie przemierzać. Możliwość wpływania na otoczenie pozwala

¹⁴ Gracz napotka m.in. pirackie kopie filmów na kasetach VHS, płyty winylowe, magnetofon na kasety szpulowe, kartridże do konsoli Super Nintendo Entertainment System oraz kombinacje klawiszy do popularnej wówczas gry *Street Fighter*.

¹⁵ Na temat immersji czytaj m.in.: K. Prajzner, 2009, *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź, 17–56; R. Bomba, 2014, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń, s. 72–76.

mu poczuć się częścią tego świata. „Poczucie sprawstwa, jakie gra daje jednostce wyrażającej swe znaczenia w działaniu, a nie tworzącej ich poprzez interpretację, przemawia za tym, że jest to inna jakość” (Dovey, Kennedy 2011: 131).

Zastosowanie narracji środowiskowej sprawia, iż gracz poznaje historię na własną rękę poprzez analizę geografii i architektury otoczenia, a „[p]roste przyjemności płynące z badania i opanowywania przestrzeni są satysfakcjonujące same w sobie, niczym bawienie się zabawką” (Dovey, Kennedy 2011: 123). Przyjmując rolę detektywa, gracz powoli odkrywa kolejne elementy fabularnej układanki, które tylko czekają na ich odkrycie.

Recenzent portalu GryOnline stwierdza, że

[o]d strony rozgrywki *Gone Home* jest [...] czymś w rodzaju książki, której rozdziały porozrzucano po okolicy. [...] Nadrzędną historię Sam poznajemy w liniowy sposób. Pozostałe, wyjaśniające na przykład to, czemu rodziców nie ma w domu i dokąd naprawdę pojechali, musimy odkryć sami (Liebert 2013).

Warto w tym miejscu podkreślić, że to od gracza zależy to, jaką historię pozna. Jak zauważa L. Manovich: „W procesie interakcji użytkownik może wybierać, które elementy mają zostać wyświetlone bądź którą ścieżką pójdzie, generując w ten sposób unikalne dzieło. W efekcie użytkownik staje się współautorem dzieła” (Manovich 2006: 128). Widać to doskonale na przykładzie *Gone Home*.

Wątek główny gry skupia się na dojrzewaniu Samanthy, poznawaniu przez nią własnej seksualności i uświadamianiu sobie orientacji seksualnej. Otoczenie skrywa jednak jeszcze wiele innych historii. Uważny gracz pozna szczegóły rozwijającej się relacji miłosnej łączącej Sam i jej przyjaciółkę Lonnie, dowie się o braku akceptacji rodziców dla homoseksualizmu córki, kryzysie, jaki dotknął ich małżeństwo, o przelotnym romansie matki, o konflikcie ojca z dziadkiem i wielu in-

nych wydarzeniach. Nie chodzi jednak wyłącznie o ilość, ale i o jakość poznawanych informacji. Zaangażowanie w eksplorację nagradzane jest kolejnymi wskazówkami, które mają wyraźny wpływ na końcową interpretację historii.

Przytoczmy w tym miejscu przykład wątku relacji pomiędzy Samanthą a jej rodzicami oraz ich braku akceptacji wobec orientacji córki. W zależności od tego, do ilu wskazówek dotrze gracz, może posiadać m.in. następującą wiedzę:

1. Rodzice nie wiedzieli o homoseksualizmie córki.
2. Rodzice uważają, że homoseksualizm córki to tylko „przejściowa faza”, która za jakiś czas minie. Pomimo tego zakazali jej zamykania drzwi do pokoju w czasie wizyt jej przyjaciółki.
3. Rodzice oglądają filmy dokumentalne poświęcone „przewyciężaniu dewiacyjnego zachowania i homoseksualizmu”.

Tylko od gracza zależy to, ile informacji i w jakiej kolejności odkryje. „Sensy generowane przez grę są [więc] odmienne niż sensy tworzone [przykładowo] w procesie lektury. Czytanie to kognitywne budowanie znaczeń podczas spotkania z tekstem. Gra pozwala nam aktywnie wyrażać znaczenia.” (Dovey, Kennedy 2011: 131)

Gra i opowieść

J. Stasińko, pisząc o narracji w ujęciu interdyscyplinarnym, zauważa, że „fabuła jest elementem uwarunkowanym przez środki jej komunikowania [a] medium określa to, jak się opowiada, a więc narrację” (Stasińko 2005: 142). W powszechnym mniemaniu opowiadanie historii nie jest mocną stroną gier komputerowych. Badacz tego medium M. Filiciak stwierdza, że „jeśli spojrzymy na gry jako narzędzia do opowiadania historii, okaże się, że większość pozycji w kategoriach literackich prezentuje żenująco niski poziom” (Filiciak 2006: 54). B. Atkins dodatkowo sugeruje istnienie „milczącej zgody między graczem a tekstem, polegającej na mniejszych oczekiwaniach w stosunku do opowieści

w grach niż w filmie czy literaturze” (Atkins 2003: 56). Choć trudno polemizować z tymi tezami, wydaje się zasadnym podkreślić, że gry także posiadają istotny potencjał pozwalający ciekawie opowiadać historie. Nie ograniczają swoich użytkowników tak mocno, jak czynią to filmy czy literatura. Pozwalają im na aktywne uczestnictwo w fabule, na stanie się częścią świata przedstawionego.

R. Rouse w czasie wspomnianej już Game Developers Conference 2010 również wygłosił referat poświęcony narracji przez otoczenie. W toku swojego wystąpienia na pytanie o to, czym jest *environmental narrative* odpowiedział: „It’s a type of storytelling games do better than any other medium”¹⁶ (Rouse 2010).

Rzeczywiście trudno zanegować fakt, że gry są w stanie efektywnie wykorzystywać ten konkretny typ narracji. W filmie to twórca narzuca widzowi kadrem to, co ten zobaczy. W grze to użytkownik decyduje w dużej mierze o tym, które przestrzenie odwiedzi i jak wiele uwagi im poświęci. Być może fakt ten stoi także za tym, że „coraz większą wagę w studiach nad mediami odgrywa przestrzeń” (Dovey, Kennedy 2011: 121).

Wracając do poruszanych we wstępie sporów, pozwolę sobie przywołać słowa P. Schreibera, który zauważa, że „jest bardzo dużo różnych społeczności grających w bardzo różne gry w bardzo różnych celach. Nie tworzą jednolitej całości, podobnie jak nie tworzą jej osoby chodzące do kina albo czytające książki” (Schreiber 2015). W związku z powyższym nasuwa się stwierdzenie, że poszukiwanie opozycji i binarności wydaje się bezcelowe i nieproduktywne. Dużo lepszym wyjściem zdaje się być otwartość zarówno na gry wpisujące się w ścisłe ramy poszczególnych gatunków, jak i produkcje nowatorskie, eksperymentalne, artystyczne. Pojmując opisywaną problematykę można by wręcz postulować otwartość na różnego rodzaju teksty kultury.

¹⁶ „To rodzaj narracji, który gry wykorzystują lepiej niż jakiegokolwiek inne medium.”

Kończąc, ponownie przywołam słowa S. Gaynora, który w następujący sposób skomentował spór dotyczący *Gone Home*: „At the end of the day, I don't think it's really the binary yes or no that's important. What is important is if the experience is valuable to you or not. Do you get something out of it? It doesn't really matter what label is applied to it”¹⁷ (za: Graft, 2014).

Bibliografia

- Atkins B., 2003, *More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form*, Manchester.
- Bomba R., 2014, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń.
- Dovey J., Kennedy H. W., 2011, *Kultura gier komputerowych*, Kraków.
- Filiciak M., 2006, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa.
- Graft K., 2014, *For Gone Home's designer, 'what is a game?' is a question worth exploring* http://www.gamasutra.com/view/news/212853/For_Gone_Homes_designer_what_is_a_game_is_a_question_worth_exploring.php (dostęp: 01.02.2016 r.).
- Juul J., 2003, *The Game, the Player, the World, Looking for a Heart of Gameness*, www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/ (dostęp 01.02.2016 r.).
- Liebert S., 2013, *Recenzja gry Gone Home – trudne sprawy gier wideo*, <http://www.gry-online.pl/S020.asp?ID=9281> (dostęp 01.02.2016 r.).
- Manovich L., 2006, *Język nowych mediów*, Warszawa.

¹⁷ „Ostatecznie nie wydaje mi się, by binarne tak lub nie było tu ważne. Istotne jest to, czy doświadczenie [płynące z gry] stanowi dla ciebie wartość czy też nie. Dało ci ono coś? To, jaką etykietkę przypnie się do niego, naprawdę nie ma znaczenia.”

- Pogiernicka I., 2013, *Recenzja Gone Home*, [w:] *CD-Action* 11/2013, 67.
- Prajzner K., 2009, *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź.
- Rouse R., 2010, *Environmental Narrative. Your World is Your Story* <http://www.gdcvault.com/play/1012712/Environmental-Narrative-Your-World-is> (dostęp: 01.02.2016 r.).
- Schreiber P., 2015, *Kultura środka. Nie ma kogoś takiego jak gracz*, [w:] *Dwutygodnik*, <http://www.dwutygodnik.com/artukul/5474-kultura-srodka-nie-ma-kogos-takiego-jak-gracz.html> (dostęp: 01.02.2016r.).
- Stasieńko J., 2005, *Alien vs. Predator? – gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław.
- Urbańska-Galanciak D., 2009, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa.
- Worch M., Smith H., 2010, „*What Happened Here?*” *Environmental Storytelling* http://www.worch.com/files/gdc/What_Happened_Here_Web_Notes.pdf (dostęp: 01.02.2016 r.).

Streszczenie

Premiera gry *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013) oraz jej ogromny sukces wywołały liczne dyskusje w mediach branżowych oraz pośród samych graczy. Kwestią dyskusyjną była nie tylko poruszana w grze tematyka LGBT, ale także pytanie o to, czym tak właściwie jest *Gone Home*. Czy to aby na pewno gra? A może interaktywna wersja literackiej opowieści lub inny eksperyment medialny? Niniejszy artykuł stawia sobie za cel próbę odpowiedzi na to pytanie oraz analizę samej gry pod kątem zastosowanych w niej mechanizmów narracji (*environmental storytelling*) oraz ich wpływu na odbiór opowiadanej historii przez gracza. Analizie tej towarzyszyć będzie ogólna refleksja nad potencjałem do opowiadania historii drzemającym w medium gier komputerowych.

Słowa kluczowe: gry komputerowe, gry video, przestrzeń, narracja, narracja środowiskowa, opowiadanie historii, *Gone Home*, gry eksploracyjne

Summary

The premiere of *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013) and its huge success caused many discussions in the game industry media and among the players. Questionable were not only the LGBT themes in the game, but also the question about what actually *Gone Home* is. Is this a game? Or maybe an interactive version of literary stories or another media experiment? The purpose of this article is an attempt to answer that question and to analyze the game in terms of the mechanics used in the narration (*environmental storytelling*) and their influence on the player's perception of the story. A general reflection on the potential for storytelling present in the medium of computer games will attend to this analysis.

Keywords: computer games, video games, space, narration, environmental storytelling, storytelling, *Gone Home*, exploration games