

# Gra wideo jako narzędzie wyciszenia i introspekcji – krótkie (i niespieszne) omówienie nurtu *stillgames*

Piotr Kubiński

ORCID: 0000-0001-6228-6233

## Wstęp

Gry wideo uchodzą za medium hałaśliwe, atakujące agresywnymi bodźcami. Ten pogląd ma konkretne źródło: drogę do estetyki hałasu i przesytu w grach utorowały ich fundamentalne cechy (splot ergodyczności i audiowizualności). Rzeczywiście: więcej w grach Batmana niż Bergmana. Zarazem daje się jednak dostrzec wyraźną tendencję do powstawania gier refleksyjnych, służących między innymi wyciszeniu i introspekcji. Roboczo nazywam ten nurt *stillgames* i widzę go w szerszym kontekście zjawisk już opisanych w badaniach

nad grami – takich jak interpasyność stosowana przez Sonię Fizek w odniesieniu do *idle games*<sup>1</sup> czy estetyka bezpieczeństwa, obfitości i miękkości („safety, abundance, and softness”<sup>2</sup>), która stanowi o definicji *cozy games*. Celem niniejszego artykułu jest wskazanie wybranych aspektów zjawiska *stillgames*. W pierwszej jego części omawiam historyczne i medialne podwaliny tego fenomenu. W dalszej – w duchu zbliżonym do wyciszonej analizy *close reading* – analizuję fragmenty wybranych gier wpisujących się w omawiany nurt.

## *Stillgames* – kontekst i rama terminologiczna

Proponowany przeze mnie termin *stillgames* ma trojaką motywację. Po pierwsze, to kalambur odnoszący się zastępnienia w bezruchu (ang. *still* ‘nieruchomy’, ‘spokojny’, ‘cichy’), sugerujący wyciszenie, atmosferę równowagi i harmonii jako esencję gier, do których się odnosi. Po drugie, to wyraźna deklaracja, że choć omawiane zjawisko znajduje się raczej na peryferiach medium gier wideo niż w ich centrum, to jednak nadal są one grami w pełnym tego słowa znaczeniu (*It’s still a game*), czym termin wchodzi w delikatną, ale celową polemikę z kategorią *notgames*<sup>3</sup>, do której odnoszę się w dalszej części artykułu. Po trzecie wreszcie – kategoria *stillgames* została zainspirowana instalacją artystyczną Brunona Nadeau i Jasona Lewisa zatytułowaną *Still Standing*, której istotą jest krytyczny namysł nad kulturą współczesną i jej estetyką przesytu i nadmiaru interaktywności. Nadeau i Lewis w artykule o wiele mówiącym tytule *Inter-inactivity* (inter-nieaktywność) sygnalizowali, że „w szeroko pojętej kulturze popularnej trudno dziś znaleźć momenty ciszy lub okresy bezruchu, które pozwalają na przetworzenie i przemyślenie wszystkich informacji otrzymywanych w ciągu dnia”<sup>4</sup>. *Still Standing* można odczytywać jako konceptualną próbę wskazania na konieczność powrotu do bardziej refleksyjnego (wyciszonego, skupionego, uważnego) uczestnictwa w kulturze. Dwadzieścia lat po jej sformułowaniu refleksja Nadeau i Lewisa o potrzebie inter-nieaktywności zdaje się tylko bardziej aktualna.

Teza Nadeau i Lewisa dotycząca inter-nieaktywności wydaje się w ciekawy sposób zbieżna ze wspomnianą refleksją Fizek<sup>5</sup>, która używa zaczerpniętego od Roberta Pfallera i Slavoj Žižka pojęcia interpasyności, by odnieść je do gier typu *idle*, a więc takich, gdzie rozgrywka polega na stopniowym gromadzeniu zasobów i postępów, często nawet bez aktywnego udziału gracza. Główną atrakcją jest w nich obserwowanie wzrostu poszczególnych parametrów i wartości oraz podejmowanie decyzji optymalizacyjnych (inwestowanie, ulepszanie, automatyzowanie procesów), aby przyspieszyć ten

<sup>1</sup> Sonia Fizek, „Interpassivity and the Joy of Delegated Play in Idle Games”, *Transactions of the Digital Games Research Association* 3 (2018).

<sup>2</sup> Tanya X. Short i in., „Cozy Games”, *Lostgarden*, 24.01.2018, <https://lostgarden.home.blog/2018/01/24/cozy-games/>.

<sup>3</sup> Auriea Harvey, Michael Samyn, „Over Games”, *Tale of Tales*, 2010, <https://tale-of-tales.com/tales/OverGames.html>.

<sup>4</sup> Bruno Nadeau, Jason Lewis, „Inter-inactivity”, *Digital Arts and Culture Conference*, Copenhagen, Denmark, 2005, [http://www.obxlab.net/obx\\_docs/inter-inactivity](http://www.obxlab.net/obx_docs/inter-inactivity).

<sup>5</sup> Fizek.

wzrost<sup>6</sup>. Fizek przekonująco wskazuje, że wobec tego typu produkcji – a więc gier, które niejako grają się same – tradycyjna koncepcja interaktywności i sprawczości okazuje się mało adekwatna.

Fenomen *stillgames* należy rozpatrywać w kontekście szerszego zjawiska **synkretyzacji formalnej gier wideo**. W skrócie rozumiem przez to fakt, że współczesne gry wideo charakteryzują się ogromną – i rosnącą – rozpiętością pod względem tematyki, rodzajów rozgrywki, mechanik, platform oraz narracji. Wraz z upływem lat synkretyzm ten przybierał coraz większą skalę – z biegiem czasu systematycznie pojawiały się i pojawiają nowe odmiany i gatunki gier. Wiąże się to z kilkoma czynnikami. Z jednej strony jest to konsekwencją **naturalnej ewolucji medium o wciąż relatywnie krótkiej historii**. Z drugiej – należy to zjawisko rozpatrywać w szerszym kontekście między innymi takich przejawów współczesności, jak:

- **kultura remiksu** rozumiana jako „globalna aktywność polegająca na twórczej i efektywnej wymianie informacji, która jest możliwa dzięki technologiom cyfrowym”<sup>7</sup>,
- **konwergencja mediów** rozumiana za Henrym Jenkinsem jako „przepływ treści pomiędzy różnymi platformami medialnymi, współprac[a] różnych przemysłów medialnych oraz migracyjne zachowania odbiorców mediów”<sup>8</sup>,
- **glokalizacja**, która we współczesnym ujęciu Victora Roudometofa „integruje w jednej formule procesy globalizacji i lokalizacji”<sup>9</sup>,
- **kultura mash-upów** rozumianych jako działania „polegające na łączeniu różnych informacji, mediów lub obiektów bez zmieniania ich pierwotnego źródła informacji [...] podążające za logiką, która jest addytywna lub akumulacyjna, ponieważ łączą i zbierają dobra materialne i niematerialne, agregując je w manifestowane obiekty projektowe lub otwarte, re-kombinacyjne i interaktywne źródła informacji w Internecie”<sup>10</sup>,
- czy „**hybrydyzacja współczesnego życia**”<sup>11</sup>, którą Manuel Castells dostrzega w rosnącej integracji rozmaitych form komunikacji – także cyfrowych.

Z trzeciej strony, choć estetyka wyciszenia, minimalizmu i kontemplacji wpisuje się w szersze tendencje dające się obserwować we współczesnej kulturze cyfrowej, *stillgames* **należy rozumieć przede wszystkim w kontekście kultury grania**. Badacze tacy jak Mia

<sup>6</sup> Według Justina Buergiego, kluczową rolę w idle games (zwanym też clicker games oraz incremental games) odgrywa „mechanika oczekiwania [mechanic of waiting], w której postęp kumuluje się zarówno podczas obecności gracza, jak i pod jego nieobecność, tworząc stałe poczucie wzrostu i progresji”, natomiast „brak bezpośredniego zaangażowania zostaje przekształcony w subtelą grę polegającą na zarządzaniu niecierpliwością i strategiami optymalizacji” (Justin Buergi, „Idle Games: A Cozy Genre Turned Exploitative”, *Replay. The Polish Journal of Game Studies* 1 [2024]: 75, tłum. moje – P.K.).

<sup>7</sup> Eduardo Navas, *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling* (Wien, New York: Springer, 2012), 65.

<sup>8</sup> Henry Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak (Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2007), 9.

<sup>9</sup> Victor Roudometof, *Glocalization: A Critical Introduction* (London, New York: Routledge, 2016), 10.

<sup>10</sup> *Mashup Cultures*, red. Stefan Sonvilla-Weiss (Wien, New York: Springer, 2010), 9.

<sup>11</sup> Manuel Castells, „Preface to the 2010 Edition of «The Rise of the Network Society»”, w tegoż: *The Rise of the Network Society* (Chichester: Wiley-Blackwell, 2010), xxix.

Consalvo<sup>12</sup>, T.L. Taylor<sup>13</sup> czy Adrienne Shaw<sup>14</sup> zwracają uwagę, że gry nie istnieją w próżni formalnej, lecz funkcjonują w sieci praktyk, dyskursów i społecznych kontekstów. Gracze coraz częściej szukają doświadczeń odmiennych niż rywalizacja i adrenalina, co wiąże się ze zmianą profilu konsumenta gier – średni wiek odbiorcy gier w USA to dziś 36 lat, a ponad jedna czwarta graczy to osoby 50+ grające regularnie dla relaksu i stymulacji umysłowej (ESA 2025; „The Guardian” 2025). Na platformach takich jak Steam powstają społeczności wokół kategorii wspomnianych już *cozy game* czy innego niespiesznego gatunku, jakim jest *walking simulators*<sup>15</sup>. Na itch.io z kolei widać popularność eksperymentalnych tytułów stawiających na kontemplację i subtelne emocje, często tworzonych przez małe kolektywy i solowych twórców, którzy często traktują grę jako medium ekspresji artystycznej. *Stillgames* należy więc postrzegać jako odpowiedź na dojrzewanie kultury grania: na przesunięcie oczekiwań odbiorców w stronę gier oferujących kontemplację, przestrzeń dla afektywnego doświadczenia i powolnej obecności w świecie gry, co odróżnia je od nurtów skoncentrowanych na komforcie czy narracyjnej obfitości.

*Stillgames* są więc nie tylko estetycznym wyborem, lecz także efektem przemian samego medium: rozwoju dystrybucji cyfrowej, łatwej dostępności narzędzi (Unity, Twine), jak i (być może w szczególności) wspomnianych zmian w profilu społecznym odbiorców. Warto przy tym zauważyć, że medialny dyskurs wokół tytułów takich jak *Journey*, *Flower* czy *Kind Words* pokazuje, jak kategorie spokoju i refleksyjności są reinterpretowane przez samych graczy: na forach i w recenzjach często powracają opisy wrażeń związanych z „odpoczynkiem po pracy” czy „alternatywą dla gier stresujących”. Tym samym *stillgames* nie powinny być traktowane wyłącznie jako emanacja ogólnych trendów estetycznych, lecz przede wszystkim jako praktyka zakorzeniona w kulturze grania, w tym, w jaki sposób gracze i twórcy negocjują znaczenie rozrywki, relaksu i refleksji w obrębie medium.

Z czwartej strony wreszcie – przybierająca na sile synkretyzacja gier jest konsekwencją systematycznego przyrostu liczby gier wydawanych każdego roku. Na samej platformie Steam, która jest obecnie głównym narzędziem dystrybucji gier PC, w 2024 roku wydano globalnie 18 840 nowych gier. Oznacza to, że nowa gra miała premierę średnio częściej niż co pół godziny (stanowi to wzrost o ponad 32% w porównaniu z rokiem poprzednim, który także był pod tym względem rekordowy). Ten systematyczny przyrost (zob. wykres poniżej) sprawia, że każdego roku nowych gier pojawia się po prostu bardzo dużo, a strategią coraz liczniejszych twórców radzenia sobie z rosnącą konkurencją i saturacją rynku jest tworzenie

<sup>12</sup>Mia Consalvo, *Cheating: Gaining Advantage in Videogames* (Cambridge, MA: MIT Press, 2007).

<sup>13</sup>T.L. Taylor, *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture* (Cambridge, MA: MIT Press, 2006).

<sup>14</sup>Adrienne Shaw, *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015).

<sup>15</sup>W tym kontekście warto przytoczyć błyskotliwą książkę *Wandering Games*, której autorka wpisuje *walking simulators*, a więc symulatory chodzenia, w kategorię gier o wędrowaniu, która rozszerza refleksję o „chodzenie w grach” na praktykę kulturową (a nie wyłącznie gatunek growy) i odczytuje wędrowanie jako klucz do rozumienia specyficznej formy gry – takiej, która jest oparta na kontemplacji, eksploracji i byciu w świecie – zob. Melissa Kagen, *Wandering Games* (Cambridge, MA: MIT Press, 2022). Na gruncie polskim refleksję tę podejmuje Marcin Chojnacki – zob. Marcin M. Chojnacki, „Flâneur w piaskownicy – o doświadczeniu nawigowalnej przestrzeni w grach komputerowych”, *Replay. The Polish Journal of Game Studies* 1 (2014) oraz Marcin M. Chojnacki, „Gracz-turysta. Przewodniki po grach i kształtowanie doświadczenia użytkownika”, *Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication* 33 (2023).



Zrzut ekranu ze strony SteamDB (<https://steamdb.info/stats/releases/>)  
ilustrujący liczbę gier wydawanych na platformie Steam każdego roku

produktów coraz to bardziej wyróżniających się na tle pozostałych – w myśl Troutowskiej zasady: „wyróżnij się albo zgiń”.

Jeśli uwzględni się wspomnianą synkretyzację współczesnych gier wideo, to stanie się jasne, że zjawiska *stillgames* nie należy rozumieć jako ściśle określonego gatunku, który miałby normatywnie ustalone ramy czy zero-jedynkowe wymogi formalne. Posługując się tym terminem, chcę raczej wskazać na pewną tendencję, której sygnały daje się z różnym natężeniem dostrzec w rozmaitych grach wideo i w różnych momentach historii tego medium. Do najważniejszych cech charakteryzujących *stillgames* zaliczam następujące:

1. **Minimalistyczna rozgrywka** – *stillgames* często operują relatywnie prostymi mechanikami; liczba udostępnianych graczowi interakcji jest ograniczona i nie mają one rozbudowanego charakteru.
2. **Łatwe do opanowania sterowanie** – niezależnie od gatunku czy tematu sterowanie jest zwykle przystosowane do możliwości mniej doświadczonych graczy, nie wymaga złożonego wprowadzenia; ich design opiera się na dążeniu do intuicyjności i naturalności.
3. **Powolne tempo progresji** – *stillgames* celowo ograniczają tempo postępu. Zmiany w świecie gry lub w stanie gracza zachodzą stopniowo, bez nagłych przyspieszeń, skoków trudności czy intensywnych sekwencji akcji.
4. **Ograniczone lub nieobecne metasystemowe cele rozgrywki (meta-game objectives)** – gry te rzadko narzucają graczowi konkretne cele (np. zdobycie określonej liczby punktów). Zamiast tego zachęcają do doświadczenia chwili, eksploracji lub osobistej interpretacji aktywności.
5. **Odrzucenie struktury rozgrywki opartej na ryzyku porażki** – *stillgames* rezygnują z klasycznych mechanizmów porażki i zwykle ograniczają negatywną komunikację (*negative feedback*), również na poziomie interfejsu graficznego.

6. **Interakcje oparte na obserwacji i kontemplacji** – kluczowym „działaniem” w grze jest oglądanie, słuchanie, bycie świadkiem — sama (współ)obecność. Aktywność nie musi być dynamiczna, często polega na subtelnym uczestniczeniu w przemianach świata<sup>16</sup>.
7. **Poczucie otwartej przestrzeni, pustki, oddechu** – środowisko w *stillgames* jest często otwarte, rozległe, puste. Architektura przestrzeni sprzyja refleksji, nie bombarduje bodźcami.
8. **Stonowana oprawa audiowizualna** – *stillgames* powstrzymują się od używania ostrych, kontrastujących lub silnie bodźcujących sygnałów audiowizualnych.
9. **Skłaniająca do refleksji lub wyciszenia warstwa muzyczna** – warstwa dźwiękowa często operuje muzyką ambientową, kontemplacyjną lub medytacyjną; nierzadko wykorzystuje rytualne dzwony czy tradycyjną muzykę japońską związaną z zen (np. gra na shakuhachi).
10. **Emocjonalna neutralność lub łagodność** – *stillgames* unikają intensywnych emocji (strachu, stresu, agresji). Tworzą atmosferę spokoju, melancholii, zadumy, zachwytu.
11. **Redukcja komunikatów niediegetycznych** – graficzny interfejs użytkownika jest ograniczony lub całkowicie niewidoczny. Gdy występuje, jest dyskretny, stylizowany lub przejmują go elementy diegetyczne.
12. **Minimalizacja narracji słownej** – *stillgames* rezygnują z narracji werbalnej lub przedstawiają historię w sposób hiperminimalistyczny – poprzez symbole, otoczenie, rytm, bez użycia słów.
13. **Tematyka nawiązująca do doświadczeń medytacyjnych, duchowych, introspektywnych lub religijnych** – gry mogą podejmować te tematy wprost albo tworzyć oprawę i rozgrywkę, które łatwo otwierają się na interpretację w tym duchu.
14. **Posługiwanie się niedopowiedzeniem**, brakiem szczegółowego kontekstu, eksplicytnego objaśnienia sytuacji rozgrywki (np. czyją perspektywę przyjmujemy, gdzie lub kiedy dokładnie rozgrywa się akcja).

Część powyższych cech pokrywa się z cechami charakterystycznymi wspomnianego już gatunku *cozygames* – spośród cech wymienianych przez Kelly Boudreau będą to w szczególności

<sup>16</sup> W tym sensie *stillgames* zbliżają się do proponowanej przez Merlina Sellaera kategorii *sensing sims*, gdzie działanie ustępuje miejsca doświadczeniu kontemplacyjnemu. Seller podkreśla, że w *sensing sims* kluczowe jest „poczucie” przestrzeni – powolne, afektywne badanie atmosfer, często za pomocą nietypowych narzędzi percepcji. Pojęcie *stillgames* zmierza w podobnym kierunku, lecz akcentuje szczególnie moment wyciszenia, zatrzymania i introspekcji, gdzie gra przestaje być systemem do „optymalnego działania”, a staje się medium afektywnego doświadczenia i autoanalizy. Zob. Merlin Seller, „Sensing Sims: Atmospheres, Aesthetics and the Cyborg Player”, w: *Materializing Digital Futures: Touch, Movement, Sound and Vision*, red. Toija Cinque, Jordan Beth Vincent (London: Bloomsbury Academic, 2022).

łagodna estetyka, ambientowe audio, spokojna atmosfera tworzona przez muzykę i dźwięki, rozgrywka o niskim ryzyku. Rzeczywiście tak *cozy games*, jak i *stillgames* operują kategoriami spokoju, braku presji i łagodnej estetyki – różnią się one zasadniczo w swoich **celach i funkcjach kulturowych**. Różnice można wskazać w sposobie użycia kodów wizualnych i afektywnych (w wypadku *cozy games* orientacja na miękkość i dostatek, a w wypadku *stillgames* na minimalizm), nietożsama jest także afektywna orientacja doświadczenia (komfort vs. kontemplacja). Różnicę widać także w orientacji tematycznej: *cozy games* często zakorzenione są w codziennych praktykach troski<sup>17</sup>, relacjach społecznych i rytuałach życia codziennego (gotowanie, przyjaźnie, praca w ogrodzie), podczas gdy w *stillgames* inspiracje płyną często z praktyk duchowych, filozoficznych i estetycznych (medytacja, kontemplacja, doświadczenie wzniosłości).

Wymieniony przeze mnie wcześniej katalog cech nie jest spisem warunków, które gra musi spełnić, by można ją było wpisać w nurt *stillgames*. Jest to natomiast wykaz powtarzalnych cech wyraźnego nurtu, którego trzy przykłady pokrótce omawiam w dalszej części artykułu.

## Flow i przepływ

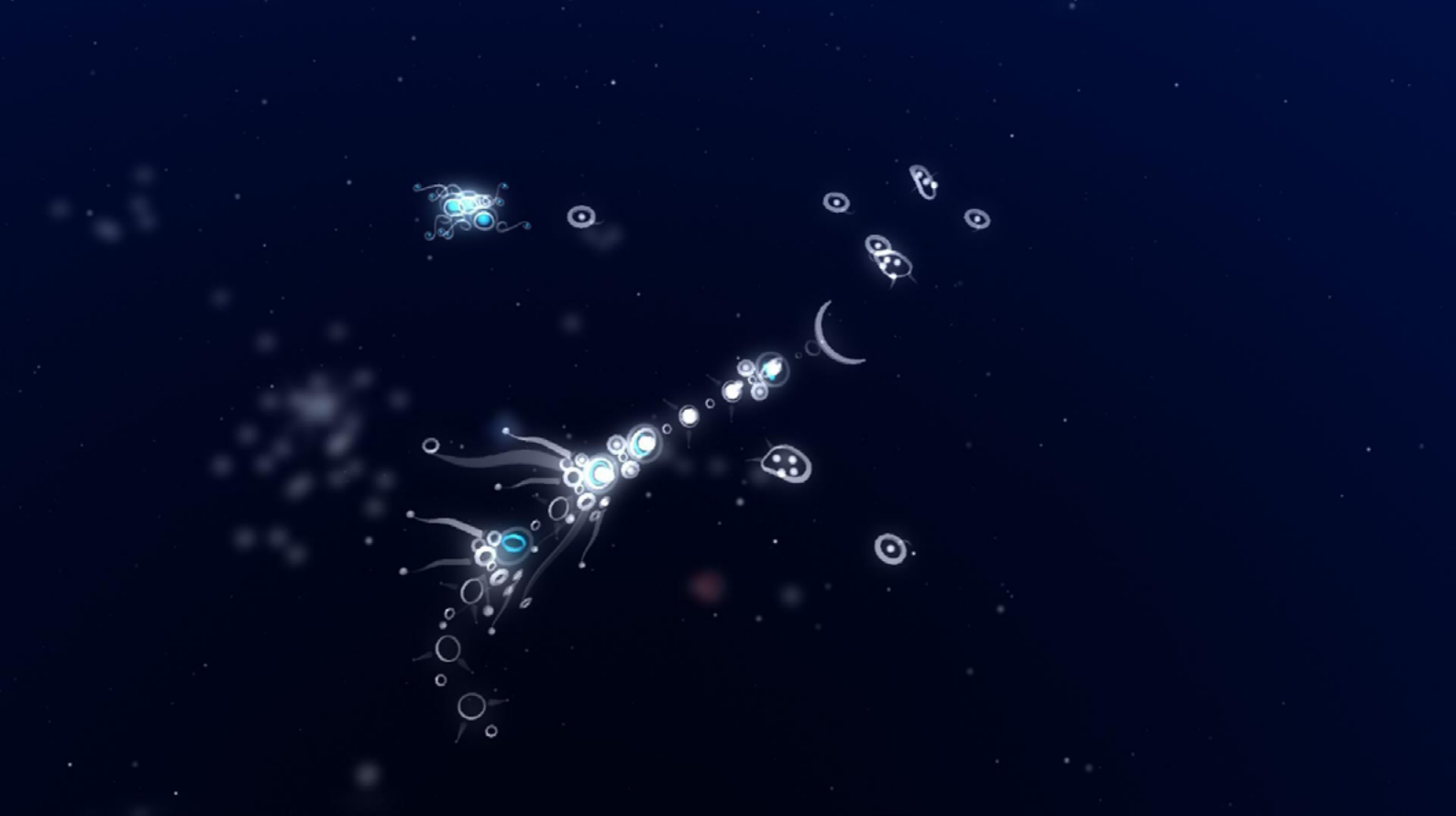
*Stillgames* nie są jedynie efektem wspomnianej już erupcji popularności i różnorodności gier ostatnich lat. Przykładów tytułów wpisujących się w nurt *stillgames* można szukać dużo wcześniej. Swoistą zapowiedzią tego fenomenu była wydana w 2006 roku gra *Flow* autorstwa Jenovy Chena i niewielkiego studia Thatgamecompany. Tytuł ten można by określić jako minimalistyczną symulację istnienia i ewolucji: gracz wciela się w bliżej nieokreśloną organiczną formę, efemeryczny mikroorganizm, który przemierza kolejne warstwy wodnego środowiska. Interakcja z innymi organizmami – polegająca na ich pochłanianiu – prowadzi do stopniowej ewolucji kierowanego przez gracza stworzenia.

Progresja nie jest jednak we *Flow* kluczowa, stanowi ona raczej urozmaicenie rozgrywki. Istotniejsze są pozostałe cechy rozgrywki. Przede wszystkim obecny tu prosty system interakcji pozbawiony jest jakichkolwiek elementów presji: *Flow* nie wprowadza limitów czasowych, nie używa klasycznie rozumianych przeciwników, a także nie przewiduje możliwości porażki. Tym samym twórcy wyeliminowali tradycyjne struktury celu i nagrody, a w zamian zaoferowali doświadczenie otwarte, skoncentrowane na immersji.

Kluczowym elementem tego doświadczenia jest sterowanie. Zostało ono zaprojektowane w taki sposób, by maksymalnie wspierać poczucie płynności: kierowany przez gracza byt (mikroorganizm?) reaguje na ruch kontrolera łagodnie i intuicyjnie, dając poczucie niewymuszonej naturalności i gładkości. Przemieszczanie odbywa się w rytmie determinowanym przez gracza, a środowisko wodne wzmacnia poczucie obecności i kontemplacji.

<sup>17</sup> Warto w tym miejscu przywołać tekst Waszkiewicz i Tymińskiej, które rozumieją „troskę” w kontekście *cozy games* nie tylko estetycznie, lecz także jako formę oporu oraz praktykę kulturową zaangażowania społecznego (Agata Waszkiewicz, Marta Tymińska, „Cozy Games and Resistance Through Care”, *Replay. The Polish Journal of Game Studies* 1 [2024]).





Zrzut ekranu z gry *Flow* (2006). W centrum widoczny jest organizm, którym kieruje gracz, a także pomniejsze stworzenia, które można pochłaniać

Na poziomie estetycznym *Flow* sięga po środki wizualne i audialne, które są typowe dla doświadczeń medytacyjnych, w szczególności są to: ambientowa ścieżka dźwiękowa, subtelna, delikatna animacja i stonowana (przynajmniej przez zasadniczą część rozgrywki) kolorystyka. Zasadniczo brak tutaj agresywnych, niespodziewanych bodźców zmysłowych. Gra nie narzuca konkretnego tempa, nie artykułuje też wprost celu. Domniemany cel rozgrywki wynika jedynie z samych afordancji: naturalnym kierunkiem rozwoju rozgrywki jest rozrost sterowanego przez gracza bytu, jego ewolucja – nic jednak gracza nie przymusza do podejmowania działań w tym kierunku, niczym nie jest też za to nagradzany (chyba że jako nagrodę traktować samo dotarcie do końca rozgrywki i do napisów końcowych). Zamiast tego raczej otwiera przestrzeń do introspekcji. Otwiera się także na interpretację, według której sens rozgrywki (a być może nie tylko rozgrywki) tkwi nie w osiągnięciu określonego rezultatu, ale w samym *byciu* i w kontemplacyjnym akcie samoobserwacji tego bycia oraz procesu jego przekształcania się.

Powyższe interpretacje dodatkowo wzmacnia tytuł gry: *Flow* (ang. przepływ) odwołuje się do opracowanej przez węgierskiego psychologa Mihály Csíkszentmihályiego koncepcji przepływu – „stanu, w którym jesteśmy tak zaangażowani w działanie, że nic innego nie ma dla nas znaczenia”<sup>18</sup>. Na tej koncepcji Csíkszentmihályi oparł teorię „optymalnego doświadczenia”, która opisuje specyficzną konfigurację warunków zewnętrznych oraz

<sup>18</sup> Mihály Csíkszentmihályi, *Flow. Stan przepływu*, tłum. Aleksandra Haduła (Kraków: JK Wydawnictwo, 2022), 15.





Zrzut ekranu z *ABZÛ* (2016) pokazujący bohatera w oddaleniu, podkreślający ogrom przestrzeni, w której nawiguje gracz. W trakcie zasadniczej rozgrywki na ekranie nie wyświetlają się żadne elementy graficznego interfejsu użytkownika, które mogłyby generować wizualny hałas

stanów wewnętrznych, umożliwiającą jednostce osiągnięcie maksymalnej efektywności działania oraz subiektywnego poczucia głębokiego zadowolenia. Koncepcja *flow* „została uznana za niezwykle przydatną przez psychologów zajmujących się badaniami poczucia szczęścia, zadowolenia z życia oraz motywacji wewnętrznej, jak również przez socjologów postrzegających ją jako przeciwieństwo anomii i alienacji oraz antropologów interesujących się zjawiskami zbiorowej radości oraz rytuałami”<sup>19</sup>. W licznych ujęciach psychologicznych pojęcie *flow* sprzęga się ze stanem wyciszenia, czasami wręcz medytacji: „stan przepływu stać się może w dzisiejszych czasach – czasach społeczeństwa wysokich prędkości, społeczeństwa informacyjnego, czasach dogmatu wielozadaniowości – alternatywą”<sup>20</sup>. Co więcej, główny autor gry *Flow*, Jenova Chen, w swojej dostępnej publicznie pracy magisterskiej omawia kategorię przepływu Csíkszentmihályiego właśnie w odniesieniu do gier wideo i przedstawia własną koncepcję tego, jak tworzyć gry wywołujące stan *flow*<sup>21</sup>. Omawia tam także autorską metodologię dynamicznego dostosowywania poziomu trudności gry (*Dynamic Difficulty Adjustment* – DDA), którą wcześniej wdrożył w grze *Flow*<sup>22</sup>. Gra Chena jest więc z jednej strony wysoko cenioną

<sup>19</sup>Anna Porczyńska-Ciszewska, *Cechy osobowości a doświadczanie szczęścia i poczucie sensu życia* (Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2013), 44.

<sup>20</sup>Tomasz Kozłowski, „Między przepływem a pop-intymnością. Społeczeństwo wysokich prędkości i ucieczka w siebie”, *Tematy z Szewskiej* 1 (2015): 80.

<sup>21</sup>Warto przy tym odnotować, że choć kategoria *flow* jest traktowana jako jeden z fundamentów współczesnego game designu, to jednak stawała się także przedmiotem omówień krytycznych, zob. w szczególności Braxton Soderman, *Against Flow: Video Games and the Flowing Subject* (Cambridge, MA: MIT Press, 2021).

<sup>22</sup>Zob. Jenova Chen, *Flow in Games* (praca dyplomowa, University of Southern California, 2006), 16–17.

grą niezależną, z drugiej – elementem praktycznego eksperymentu badawczo-designerskiego, z trzeciej wreszcie: jest wyrazistym przykładem omawianego nurtu gier.

## ABZŮ i zanurzenie

Drugim przykładem ilustrującym omawiany nurt jest *ABZŮ*, gra wykazująca liczne podobieństwa z *Flow* – tak na poziomie estetyki, jak i mechaniki rozgrywki. Przede wszystkim tutaj także akcja rozgrywa się w środowisku wodnym. Gracz wciela się w postać humanoidalnego płetwonurka, który przemierza podwodne środowisko, poszukując nielicznych obiektów, z którymi można wchodzić w interakcję, i napotykając rozmaite gatunki podwodnych stworzeń. Charakterystyczne dla gry jest ustawienie kamery, którą można swobodnie obracać, jednak domyślnie, gdy gracz znajduje się w otwartej przestrzeni, ustawia się ona stosunkowo daleko od sterowanej postaci, co wydobywa bezmiar oceanu, w którym porusza się gracz, i łatwo wywołuje efekt wzniosłości.

Na poziomie dźwiękowym rozgrywce towarzyszą głównie subtelne dźwięki podwodnego środowiska (podwodny szum, chlupot wody, dźwięk fal). Muzyka jest przez większość czasu spokojna, stonowana – dominuje muzyka instrumentalna. Zmienia się to wyłącznie w nielicznych momentach sugerowanego zagrożenia (które jednak nie może doprowadzić do śmierci lub przegranej).

Nawigacja w podwodnym świecie – tak różnym od środowiska lądowego – zachęca do swobodnej zabawy z otoczeniem. Liczne ławice ryb zachęcają swoją obecnością do tego, żeby w nie wpływać i obserwować, jak zwierzęta rozstępują się pod wpływem ruchu bohatera. Projekt otoczenia – podwodne korytarze, łuki skalne, przesmyki – zaprasza do ludycznej eksploracji i sprawia, że sama obecność w przestrzeni staje się tematem i powodem, dla którego chce się tu być.

Diegeza *ABZŮ* jest całkowicie pozbawiona komponentu tekstowego – słowo pojawia się tu wyłącznie w funkcji metasystemowej, na przykład w ramach (utrzymanego w minimalistycznej estetyce) interfejsu objaśniającego sterowanie. Samo sterowanie jest także relatywnie proste, wymaga jedynie nawigowania w trójwymiarowej przestrzeni i wciśnięcia przycisku odpowiadającego za interakcję, gdy jest się wystarczająco blisko określonego obiektu.

Choć w wymiarze dosłownym – *na powierzchni* – tematem gry jest eksploracja oceanu, to jeśli *zanurzyć się głębiej*, jest to zaproszenie do introspekcji i uważnego (w duchu *mindfulness*) bycia w świecie i kontemplacji istnienia. Najbardziej wyrazistym tego przykładem jest funkcja rozpoczęcia medytacji – niezbędne jest do tego znalezienie szczególnego miejsca w danej przestrzeni. Jeśli gracz wejdzie z tym miejscem w interakcję, postać usiądzie w pozycji medytacyjnej; kamera przestanie się wówczas skupiać na bohaterze – zamiast tego zacznie podążać za swobodnie poruszającymi się podwodnymi zwierzętami. Ten gest odwrócenia kamery jest szczególnie znaczący – przesuwając zainteresowanie z postaci sterowanej przez gracza na otoczenie, jego spokojny, bezgłośny ruch. Wyłącza sprawczość, w jej miejsce oferuje kontemplację.



Zrzut ekranu z *ABZÛ* (2016) pokazujący postać rozpoczynającą medytację na podwodnym posągu

## Medium duchowej kontemplacji

Innym – ciekawym i radykalnym zarazem – przykładem omawianego zjawiska jest nieco dziś zapomniany projekt *Cathedral-in-the-Clouds*, za którym stoją Auriea Harvey i Michaël Samyn, twórcy ze studia Tale of Tales. Jest to przedsięwzięcie artystyczne, które być może najbardziej ze wszystkich dzieł Harvey i Samyna oddala się od klasycznego rozumienia „gry wideo” w kierunku czegoś, co można by nazwać interaktywną medytacją opartą na poetyce gier. *Cathedral-in-the-Clouds* to w założeniu „multisensoryczna, interaktywna eksploracja wielkich europejskich katedr”<sup>23</sup>. Składa się ona z na wpół statycznych interaktywnych scen („cyfrowych dioram”, jak określają to sami twórcy), inspirowanych średniowieczną i renesansową sztuką chrześcijańską. Każda z tych dioram jest osobnym doświadczeniem przestrzennym, zaprojektowanym wokół tematów takich jak modlitwa, kontemplacja, pokuta czy duchowa samotność. Absolutnie minimalistycznym mechanikom towarzyszyła monumentalna, sakralna, melancholijna atmosfera, z bardzo silnym wykorzystaniem światła, przestrzeni i symboliki religijnej.

Technicznie projekt nie został nigdy ukończony w zapowiadanej formie, która zakładała udostępnienie graczom rozbudowanej przestrzeni (tytułowej katedry) składającej się z wielu modułów (ołtarzy, kaplic), pomiędzy którymi możliwa byłaby nawigacja. Natomiast niektóre jego fragmenty zostały udostępnione jako samodzielne aplikacje VR lub desktopowe w formie darmowej lub odpłatnej. Jedną z nich jest *The Viriditas Chapel of Perpetual Adoration*, która przenosi użytkownika do tytułowej kaplicy. Opis na stronie internetowej projektu głosi, że „[st]ruktura *The Viriditas Chapel of Perpetual Adoration* oparta jest na wizjach kosmosu

<sup>23</sup>Marie-Laure Ryan, Giuliana Fenech, „The CounterText Interview: Marie-Laure Ryan”, *CounterText 2* (2016): 276.



świętej Hildegardy. W swoich wizjach dostrzegała ona geocentryczny Wszechświat, otoczony miłością Boga i ożywiany powiewami wiary oraz zaufania. W *The Viriditas Chapel* to objęcie jest przedstawione przez Najświętszą Maryję Pannę. Sfera ognia ukazana jest w dwóch zewnętrznych kolumnach, natomiast sfera wody – w kolumnach wewnętrznych. Centralny ołtarz symbolizuje ziemię<sup>24</sup>.

Inaczej niż w poprzednich przykładach *stillgames*, tutaj tekst stanowi ważną część doświadczenia. Pod stopami gracza pojawia się bowiem angielskie tłumaczenie pieśni religijnej *O viridissima virga*, hymnu ku czci Matki Bożej autorstwa świętej Hildegardy. Tekst ten stanowi swoistą ramę interpretacyjną wizualizacji ukazujących się oczom użytkownika. Umieszczenie go w tym miejscu jest bardzo ciekawym gestem retorycznym – sprawia bowiem, że gracz musi się pochylić (a więc pokłonić przed ołtarzem), by móc go odczytać. Sama interakcja jest w *The Viriditas Chapel of Perpetual Adoration* ograniczona właśnie do możliwości oddania pokłonu, a także do uklęknienia przed ołtarzem (a ponieważ *The Viriditas Chapel of Perpetual Adoration* jest aplikacją VR, gracz musi obie te czynności wykonać własnym ciałem). Redukcja interakcji, mistyczny, wizyjny charakter animacji na ołtarzu, minimalistyczna forma całego doświadczenia zamykającego się w kilku minutach – to wszystko sprawia, że *The Viriditas Chapel of Perpetual Adoration* otwiera się na odczytanie jako symulacja doświadczenia religijnego, cyfrowa, VR-owa przestrzeń duchowej kontemplacji.

<sup>24</sup>The Viriditas Chapel of Perpetual Adoration, <https://cathedral-in-the-clouds.net/viriditas/index.html>.

Zrzut ekranu z *The Viriditas Chapel of Perpetual Adoration*  
pochodzący ze strony projektu w serwisie Steam



## Podsumowanie

W namyśle nad grami wideo wielokrotnie podejmowano tematykę gier ambitnych, przekraczających konwencjonalne granice medium, sięgających po zagadnienia wymagające, filozoficzne lub artystyczne. Także autorzy *Cathedral-in-the-Clouds* podejmowali ten temat, a w refleksjach nad potencjałem cyfrowej rozrywki i sztuki posługiwali się chętnie terminem *notgames*. Rozumieli przez to „metodę projektowania, wyzwanie rzucone projektantom i artystom” mające na celu „poszerzanie spektrum, a nie jego zawężanie”<sup>25</sup>. Propozycja ta miała przede wszystkim charakter manifestu – postulatu twórców nazywających pewien nurt projektowy. Jego głównym założeniem było projektowanie utworów, które sięgają po „bardzo wiele składników rozrywki interaktywnej i wpisują się w jej tradycję, ale jednocześnie radykalnie odrzucają elementy związane z tradycyjnie rozumianym pojęciem gry, takie jak rywalizacja, wyzwanie czy możliwość wygrania lub przegrania”<sup>26</sup>.

Z pewnością wiele gier spod znaku *stillgames* daje się jednocześnie przypisać do nurtu *notgames*. Jednakże choć zarówno *stillgames*, jak i *notgames* mogą obejmować podobne elementy (np. w kontekście odchodzenia od konwencjonalnych mechanizmów gier), to funkcjonalnie te dwie perspektywy różnią się w swojej naturze. *Notgames* to przede wszystkim metoda projektowa, podejście, które zachęca designerów do kwestionowania tradycyjnych granic gier wideo i poszukiwania nowych form wyrazu. Jest to zaproszenie do eksperymentowania z interaktywnymi mediami, mające na celu rozszerzenie możliwości twórczych i refleksyjnych. Z kolei *stillgames* to kategoria bardziej opisowa, odnosząca się do gier, które faktycznie istnieją i charakteryzują się określonymi cechami, takimi jak wieloaspektowy minimalizm, spokojna estetyka czy tematyka nawiązująca do doświadczeń medytacyjnych. Jednocześnie zbiory te nie pokrywają się całkowicie (zwłaszcza ostatnie wymienione cechy nie muszą być udziałem *notgames*, które mogą korzystać z intensywnych i ekspresywnych środków; podobnie *stillgames* nie muszą redukować rozgrywki do granic możliwości). Wreszcie propozycja terminologiczna *stillgames* zawiera dwa (nieobecne w postulatach dotyczących *notgames*) założenia: po pierwsze, że testowanie i naginanie granic możliwości medium nie powoduje automatycznie wyjścia poza ramę tego medium (*it's still a game*). Po drugie, wybrzmiewa tu założenie dotyczące estetyki wyciszenia jako istotnego elementu tych gier, do których się odnosi. To ostatnie zdaje się szczególnie ważne ze względu na to, jak bardzo *stillgames* odbiegają od stereotypowego obrazu gier jako medium audiowizualnego przesytu.

<sup>25</sup>Harvey, Samyn.

<sup>26</sup>Paweł Schreiber, „Eksperymentalne komputerowe gry tekstowe lat 90. a ruch *notgames*”, *Homo Ludens* 1 (2014): 132.

## Bibliografia

- Buerger, Justin. „Idle Games: A Cozy Genre Turned Exploitative”. *Replay. The Polish Journal of Game Studies* 1 (2024): 29–42.
- Castells, Manuel. „Preface to the 2010 Edition of «The Rise of the Network Society»”. W tegoż: *The Rise of the Network Society*, xvi–xlv. Chichester: Wiley-Blackwell, 2010.
- Chen, Jenova. *Flow in Games*. University of Southern California, 2006.
- Chojnacki, Marcin M. „Flâneur w piaskownicy – o doświadczaniu nawigowalnej przestrzeni w grach komputerowych”. *Replay. The Polish Journal of Game Studies* 1 (2014): 59–68.
- – –. „Gracz-turysta. Przewodniki po grach i kształtowanie doświadczenia użytkownika”. *Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication* 33 (2023): 103–114.
- Consalvo, Mia. *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. *Flow. Stan przepływu*. Tłum. Aleksandra Haduła. Kraków: JK Wydawnictwo, 2022.
- Fizek, Sonia. „Interpassivity and the Joy of Delegated Play in Idle Games”. *Transactions of the Digital Games Research Association* 3 (2018): 137–163.
- Harvey, Auriea, Michaël Samyn. „Over Games”. *Tale of Tales*, 2010. <https://tale-of-tales.com/tales/OverGames.html>.
- Jenkins, Henry. *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Tłum. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2007.
- Kagen, Melissa. *Wandering Games*. Cambridge, MA: MIT Press, 2022.
- Kozłowski, Tomasz. „Między przepływem a pop-intymnością. Społeczeństwo wysokich prędkości i ucieczka w siebie”. *Tematy z Szewskiej* 1 (2015): 79–101.
- Mashup Cultures*. Red. Stefan Sonvilla-Weiss. Wien. New York: Springer, 2010.
- Nadeau, Bruno, Jason Lewis. *Still Standing*. Copenhagen: DAC, 2005.
- – –. „Inter-inactivity”. *Digital Arts and Culture Conference*, Copenhagen. Denmark, 2005. [http://www.obxlabs.net/obx\\_docs/inter-inactivity](http://www.obxlabs.net/obx_docs/inter-inactivity).
- Navas, Eduardo. *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling*. Wien, New York: Springer, 2012.
- Porczyńska-Ciszewska, Anna. *Cechy osobowości a doświadczanie szczęścia i poczucie sensu życia*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2013.
- Roudometof, Victor. *Glocalization: A Critical Introduction*. London, New York: Routledge, 2016.
- Ryan, Marie-Laure, Giuliana Fenech. „The CounterText Interview: Marie-Laure Ryan”. *CounterText* 2 (2016): 271–282.
- Schreiber, Paweł. „Eksperymentalne komputerowe gry tekstowe lat 90. a ruch notgames”. *Homo Ludens* 1 (2014): 131–140.
- Seller, Merlin. „Sensing Sims: Atmospheres, Aesthetics and the Cyborg Player”. W: *Materializing Digital Futures: Touch, Movement, Sound and Vision*, red. Toija Cinque, Jordan Beth Vincent, 25–44. London: Bloomsbury Academic, 2022.
- Shaw, Adrienne. *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.
- Short, Tanya X., Anthony Ordon, Dan Hurd, Chelsea Howe, Jake Forbes, Squirrel Eiserloh, Joshua Diaz, Daniel Cook, Ron Meiners. „Cozy Games”. *Lostgarden*, 24.01.2018. <https://lostgarden.home.blog/2018/01/24/cozy-games/>.
- Soderman, Braxton. *Against Flow: Video Games and the Flowing Subject*. Cambridge, MA: MIT Press, 2021.
- Taylor, T.L. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge, MA: MIT Press, 2006.
- The Viriditas Chapel of Perpetual Adoration*. <https://cathedral-in-the-clouds.net/viriditas/index.html>.
- Waszkiewicz, Agata, Marta Tymińska. „Cozy Games and Resistance Through Care”. *Replay. The Polish Journal of Game Studies* 1 (2024): 7–16.

# SŁOWA KLUCZOWE:

gry wideo

wyciszenie

**ABSTRAKT:**

Artykuł omawia kategorię *stillgames* – gier wideo projektowanych wokół doświadczeń zatrzymania, kontemplacji i wyciszenia, w opozycji do dominującej estetyki nadmiaru, dynamiki i rywalizacji. Analizie poddane zostają cechy charakterystyczne tego nurtu, takie jak minimalistyczna rozgrywka, stonowana oprawa audiowizualna, interakcje oparte na obserwacji czy odrzucenie struktury rozgrywki opartej na ryzyku porażki. *Stillgames* zostają osadzone w szerszym kontekście groznawstwa (w szczególności problematyki *cozy games*, *idle games*, jak również kultury grania), a także w szerszym kontekście historii medium, co pozwala uchwycić ich odrębność i kulturowe znaczenie.



introspekcja

*close reading*

groznawstwo

**NOTA O AUTORZE:**

Piotr Kubiński – ur. 1986, dr, adiunkt na Wydziale Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego, gdzie zajmuje się badaniem gier wideo i tekstów cyfrowych. Autor monografii *Gry wideo. Zarys poetyki*.