

That Dragon, Cancer – *dokument osobisty w formie gry komputerowej*

ABSTRACT. Król Justyna, *That Dragon, Cancer – dokument osobisty w formie gry komputerowej* [*That Dragon, Cancer – a personal documentary in the form of a video game*]. „Images” vol. XXI, no. 30. Poznań 2017. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 151–164. ISSN 1731-450X. DOI 10.14746/i.2017.30.11.

The article focuses on the *That Dragon, Cancer*, a computer game created by Amy and Ryan Green, which is about their son Joel's disease and subsequent death. It analyses the means used to tell the story and deliver the emotions of the game's authors: documentary elements and means of expression exclusive to the game medium (conscious use of failure, a form based on vignette games). It addresses the contexts of personal documentaries, their self-therapeutic aspect, and the phenomenon of “not-games” and “personal games”.

KEYWORDS: *That Dragon, Cancer*, Ryan Green, Amy Green, Josh Larson, non-fiction in games, personal games, not-games, failure in games, vignette games, documentary and games, personal documentary, Our curse, Tomasz Śliwiński, Dys4ia, Anna Anthropy, Michaël Samyn, Simon-Albert Boudreault

Jeżeli film dokumentalny przyrównać do starszej formy uwiecznienia pamięci o zdarzeniach dla innych – kroniki, to dokument osobisty byłby następcą pamiętnika. Jako forma, której celem jest przekazanie losów autora i jego sposobu odbioru świata, musi posilkować się środkami wyrazu, które będą w stanie możliwie jak najpełniej oddać właśnie subiektywność.

Filmowy dokument przeszedł wiele przeobrażeń, możemy zaobserwować ciągły jego rozwój, konwergowanie, przenikanie się z innymi twórczymi dziedzinami. Szczególnie interesujące są wyniki jego osmozy z filmem animowanym i ze sztuką nowych mediów – w formie dokumentu interaktywnego. W jego przypadku w myśl remediacji, rozszerzenia możliwości medium, otrzymujemy szansę na interakcję odbiorcy z dziełem. Jeśli chodzi o dokument animowany – od strony wizualnej zdajemy się zupełnie na wizję artystyczną autora, który decyduje w sposób totalny o plastyce – mamy do czynienia z pełną kreacyjnością filmowego obrazu. To zaś potencjalnie odpowiada na potrzeby autora osobistej wypowiedzi.

Myślenie towarzyszące włączeniu obu tych hybrydycznych form w poczet dokumentów daje asumpt do rozważenia w kontekście dokumentalizmu gry komputerowej *That Dragon, Cancer* wydanej w 2016 roku.

Niniejszy artykuł skupiać się będzie na tworzywem dokumentalnym, na którym bazuje gra. Postara się odpowiedzieć na pytania:

w jaki sposób gra komputerowa może oddawać rzeczywistość i co w sensie artystycznym daje jej odejście od mimetycznego przedstawiania rzeczywistości oraz jak *That Dragon, Cancer* rozszerza możliwości dokumentu osobistego, wykorzystując interakcję z użytkownikiem?

Choć może się zdawać, że medium gry komputerowej jest od filmowego dokumentu jak najodleglejsze, ze względu na posługiwanie się wygenerowaną komputerowo grafiką oraz istnienie mechaniki, która na własny sposób organizuje świat w niej przedstawiany, procesy jego rozwoju w ostatnich latach wskazują na tendencje przeciwne – zbliżania się ich do siebie. Rozwój tej dziedziny kultury doprowadził do powstania nurtów silnie odwołujących się do rzeczywistości, a nawet kwestionujących dotychczasowe definicje gry.

Aby wprowadzić czytelnika w poruszone zagadnienie, należy nakreślić pewien zwrot w myśleniu o możliwościach medium gier, które coraz częściej jest wykorzystywane przez twórców do przekazywania treści bardzo osobistych.

Nurt nie-gier i gier osobistych

Wraz z wydaniem gry *Dear Esther* przez studio The Chinese Room w 2012 roku w środowisku graczy rozgorzały dyskusje na jej temat: czy można nazwać grą interaktywne dzieło, które nie stawia przed graczem klasycznych wyzwań związanych z gameplayem?[1] Rozgrywka *Dear Esther* wszakże nie oferuje graczowi zadań do rozwiązania, przeciwności do pokonania, a tym samym nie kończy się ani wygraną, ani porażką. Pozwala natomiast na eksplorację tajemniczej wyspy stworzonej przez twórców, obserwowanie śladów minionej obecności jedynej jej mieszkańca i wysłuchanie jego listów. Pozwala w ten sposób na ukształtowanie unikalnego doświadczenia dla każdego odbiorcy. Próbowano nadać nazwę tej osobnej kategorii gier, wśród nich pojawiły się „symulator chodzenia” czy termin „not-game” (nie-gra), zaproponowany przez duet Auriey Harvey i Michaëla Samyna, tworzących studio Tale of Tales[2].

Michaël Samyn ponadto postanowił opublikować w formie „nie-manifestu” swoje poglądy na ten temat, sygnalizując, jakie myślenie może stać za taką formą wypowiedzi audiowizualnej: „Nie-gry to nie kategoria. [...] nie ruch artystyczny. Nie-gry to nie gatunek”. Zamiast podjęcia kolejnej próby zdefiniowania „nie-gier”, stawia pytania na temat możliwości rozwoju medium:

[1] C. Campbell, *The problem with 'walking sims', Dear Esther developer clarifies debate on burgeoning genre*, 2016, <<http://www.polygon.com/2016/9/28/13076654/the-problem-with-walking-sims>> [dostęp: 15.03.2017]. *Dear Esther, When Is a Game Not a Game?*, 2013, <<https://thatsoundscool.wordpress.com/2013/05/30/dear-esther-when-is-a-game-not-a-game/>> [dostęp: 15.03.2017]. *Dear Esther, you're not a real game at all*, 2012, <<https://>

venturebeat.com/2012/02/19/dear-esther-youre-not-a-real-game-at-all/> [dostęp: 15.03.2017]. M. Odoerfer, 2016, *Can titles like Gone Home and Dear Esther be called games?*, <<http://www.gamezone.com/originals/can-titles-like-gone-home-and-dear-esther-be-called-games/>> [dostęp: 15.03.2017].

[2] P. Schreiber, *Eksperymentalne komputerowe gry tekstowe lat 90. a ruch notgames*, „Homo Ludens” 2014, 1(6).

Czy możemy stworzyć formę cyfrowej rozrywki, która wyraźnie odrzuca strukturę gier? Czym jest interaktywne dzieło, które nie opiera się na rywalizacji, celu, nagrodzie, wygranej lub przegranej? [...] Co możemy zrobić z medium gier wideo, co jest dostępne tylko w jego obrębie?[3].

Obok umownej kategorii „nie-gier” interesujący nurt (tym razem możliwy do wyodrębnienia na podstawie aspektów treściowych, nie formalnych) stanowią tak zwane „personal games”, gry osobiste opowiadające o stanach wewnętrznych bohaterów, często tożsamy z ich autorami. Można zaryzykować stwierdzenie, że są to interaktywne odpowiedniki dokumentu osobistego, uznanego dziś gatunku filmowego, którego historia sięga lat 70. XX wieku, i prac Eda Pincusa, filmującego życie swoje i swojej rodziny[4]. Wśród gier osobistych warto wymienić prostą w formie *Dys4ię* Anny Anthropy o terapii hormonalnej towarzyszącej zmianie płci[5]. Korzystając z grafiki i mechaniki zaczerpniętych z prostych gier jak *Tetris*, Anna Anthropy opowiada o kolejnych przeszkodach i trudnościach w przechodzeniu procesu zmiany płci. W minigrze użytkownik ma przeprowadzić przez labirynt uosabiający bohaterkę klocek o nietypowym kształcie, jednak okazuje się to niemożliwe. Okres przemiany nie pozwala na dopasowanie się do żadnej kategorii. W ten sposób autorka gry subwersywnie korzysta z podstawowej cechy gry komputerowej: wyzwanie dla gracza okazuje się niemożliwe do pokonania. Jak określa to Jesper Juul: „gry wideo jako takie są sztuką porażki, unikalną formą sztuki, która przygotowuje nas do porażki, pozwala nam jej doświadczać i eksperymentować z nią” [6].

Na styku tych dwóch umownych zbiorów: „nie-gry” i gry osobistej umieścić można *That Dragon, Cancer*, grę stworzoną przez Numinous Games, czyli małżeństwo Amy i Ryana Greenów oraz Josha Larsona. W 2010 roku Greenowie musieli zmierzyć się z diagnozą raka mózgu u ich rocznego syna, Joela. Ryan Green, doświadczony game developer, postanowił opowiedzieć ich historię w najbardziej naturalnym dla siebie medium. Aby zebrać środki na stworzenie gry, Greenowie i współpracujący z nimi Josh Larson postanowili założyć kampanię na platformie crowdfundingowej Kickstarter[7]. Pomysł na tę osobistą grę spotkał się z niebagatelnym odzewem ze strony internautów: jej powstanie wsparło finansowo niemal 4 tysiące osób. Gra została wydana w 2016 roku i zdobyła uznanie na najważniejszych festiwalach gier w Stanach Zjednoczonych: otrzymała nagrodę za najlepszy gameplay i największą innowację festiwalu „Games For Change” oraz została nominowana do nagrody Academy of Interactives Arts & Sciences

[3] M. Samyn, *Not a manifesto*, 2010, <<http://notgames.org/blog/2010/03/19/not-a-manifesto>> [dostęp: 15.03.2017, tłum. własne].

[4] *Encyklopedia*, red. T. Lubelski, Kraków 2003, s. 252.

[5] C. Takeuchi, *Dys4ia: an autobiographical trans video game about changing gender*, 2012, <<https://web.archive.org/web/20120317022128/http://www.straight.com/article-633416/vancouver/dys4ia-autobiographical-trans-video-game-about-changing-gender>> [dostęp: 15.03.2017].

[6] J. Juul, *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo*, Kraków 2016.

[7] Kickstarter – strona internetowa, na której prowadzane są zbiórki pieniędzy w celu sfinansowania projektów.

w kategorii Outstanding Achievement in Story. Motywacją do stworzenia gry była przede wszystkim chęć uwiecznienia syna:

Nie byliśmy pewni, w jaki sposób chcielibyśmy podzielić się naszym doświadczeniem. Ale wiedzieliśmy, że chcemy przekuć nasz ból w coś pięknego, w nadzieję i miłość. Myśleliśmy o filmie, albo interaktywnej instalacji, ale zdecydowaliśmy się finalnie na grę komputerową, ze względu na możliwość stworzenia opowieści, w której odbiorca może być w pełni obecny. Gry pozwalają odbiorcom na poruszanie się we własnym rytmie i pełne zaangażowanie w opowiadanie[8].

W kontekście intencji twórców warto rozważyć, w jaki sposób korzystają ze środków właściwych grze komputerowej, aby stworzyć opowieść odwzorowującą życie, oraz jak rozwój nurtu „nie-gier” i gier osobistych mógł przyczynić się do powstania tego niefikcyjnego dzieła. W toku dyskusji o realizmie w formach dokumentalnych warto również włączyć refleksję, jak funkcjonuje on w odniesieniu do gry *That Dragon, Cancer*.

Dokumentalizm gry komputerowej

Proces powstawania gry *That Dragon, Cancer* stanowi kanwę filmowego dokumentu *Thank You for Playing* zrealizowanego przez Davida Osita i Malikę Zouhali-Worrall. Jego lektura i doświadczenie samej gry pozwalają na porównanie sposobu przedstawienia historii rodziny Greenów w dwóch mediach: filmowym i growym, a także obserwację, jakie elementy swojego życia Greenowie postanowili zawrzeć w *That Dragon, Cancer*.

Najważniejszy z wykorzystanych w grze dokumentalnych materiałów to zarejestrowany głos Joela Greena: jego śmiech, płacz, dziecięce gaworzenie. W filmowym dokumencie możemy zobaczyć, że część z tych dźwięków została nagrana podczas zabawy Joela z ojcem. Włączenie głosu dziecka w interaktywną, responsywną względem działań gracza strukturę gry daje wrażenie obcowania z chłopcem i stanowi intensywny emocjonalny bodziec, szczególnie wobec świadomości, że gra została wydana już po śmierci czteroletniego Joela.

Wypowiedzi Ryana i Amy, budujące narrację gry, zostały przez nich napisane, a następnie nagrane. Brzmiały w grze równie autentycznie, jak spontaniczne odgłosy Joela.

Oprócz tego w *That Dragon, Cancer* autorzy zawarli inne prawdziwe elementy ich życia, tak dźwiękowe, jak i wizualne: rozmowy z braćmi Joela, zeskanowane obrazy ze ścian szpitalnego korytarza, odbicia dłoni dzieci przeniesione ze ściany rzeczywistego szpitala do scenografii gry. To sprawia, że świat rzeczywisty wdziera się w wyrenderowane trójwymiarowe środowisko i czyni je bardziej wiarygodnym.

Również pisemne wypowiedzi osób wspierających projekt finansowo na Kickstarterze znalazły się w jednym z rozdziałów gry jako zawartość kartek, które gracz może przeglądać w cyfrowej przestrzeni

[8] A. Akl, *That Dragon, Cancer, Q&A With Developer Ryan Green*, 2016, <<http://blogs.voanews.com/>

techtonics/2016/01/22/that-dragon-cancer-qa-with-developer-ryan-green/ [dostęp: 15.03.2017].

szpitala. Jest ich ogromna ilość, nie sposób zapoznać się ze wszystkimi. Niektóre z nich zawierają słowa otuchy, inne uwieczniają przegraną walkę z rakiem członków rodziny „wspierających” [9].

Z dokumentalnym elementem odwzorowywania rzeczywistych wydarzeń w grach komputerowych można było zetknąć się wcześniej, w tytułach takich jak *JFK Reloaded* z 2004 roku o zamachu na prezydenta Stanów Zjednoczonych Johna F. Kennedy’ego, czy *1979 Revolution: Black Friday* o irańskiej rewolucji z 2016 roku. Wykorzystanie *stricte* dokumentalnych nagrań dźwiękowych czy obrazów w grze to jednak rzadko spotykany zabieg, który w *That Dragon, Cancer* w szczególnie sposób wpływa na uczuciowy odbiór przedstawionej historii.

Gra ta z pewnością stanowi „twórczą interpretację rzeczywistości”, dzięki użyciu nagrań głosu bohaterów i skanów elementów realnego świata opiera się także na „materiale rzeczywistości” i w tym sensie wpisuje się w definicję dokumentalizmu zaproponowaną przez Johna Griersona [10]. Mirosław Przyłipiak, starając się podsumować próby zdefiniowania dokumentalizmu, wskazuje między innymi na kategorie celów społecznych (edukacja społeczeństwa), tematyki (człowieka i jego spraw), metod pracy na planie, czy efektu wywieńranego na widzu (wrażenie prawdy, bezpośredniego kontaktu z rzeczywistością, bycia na miejscu zdarzeń) [11]. Ze względu na wybraną formę wizualną – komputerowej animacji stanowiącej odwzorowanie zdarzeń z życia rodziny Greenów, a nie uwiecznienie ich za pomocą obiektywu kamery – odrzucić należy kategorię metod pracy na planie i bezpośredniego realistycznego przeniesienia wizerunków bohaterów do dzieła.

Elementy interakcji użytkownika z przedstawionym w grze światem odpowiadają natomiast postulatowi ostatniej z tych kategorii – wrażeniu bycia na miejscu zdarzeń. W rozdziale *Park at the Edge of the World* możemy bawić się z Joelem, klikając na huśtawkę, karuzelę, zjeżdżalnię. Chłopiec gestykułuje, śmieje się, reaguje na działanie użytkownika. W ten sposób *That Dragon, Cancer* wykorzystuje proste mechanizmy interakcji, aby zaangażować nas w kontakt z dzieckiem:

[...] zabawy z Joelem były najpiękniejszymi momentami przebywania z nim. Kochał się śmiać, więc staraliśmy się każdy nieprzyjemny moment związany z chorobą ubierać w formę zabawy, rozweselać go. Naturalne wydawało się radzenie sobie z żałobą po nim poprzez robienie gry o tym [12].

W ten sposób autorzy zdają się ujawniać swoje intencje: celem ich gry nie jest bezpośrednio, realistyczne ujęcie wydarzeń z ich życia, lecz przedstawienie ich w sposób intuicyjny, zsubiektywizowany, prze-

[9] T. Haase, *That Dragon, Cancer and the Limits of Catharsis*, 2016, <<https://eidolon.pub/that-dragon-cancer-and-the-limits-of-catharsis-5bfa18f28152#.ngwun4cmq>> [dostęp: 15.03.2017, tłum. własne].

[10] J. Grierson, *Dokumentalizm* (fragmenty), w: *Europejskie manifesty kina. Od Matuszewskiego do*

Dogmy. Antologia. Wybór, wybór A. Gwóźdź, Warszawa 2002.

[11] M. Przyłipiak, *Poetyka kina dokumentalnego*, Gdańsk 2000, s. 21.

[12] Zob. A. Akl, op.cit.

tworzenie osobistych doświadczeń w formę zabawy, gry. Stanowi to zarazem próbę wprowadzenia odbiorcy w stany, których sami doświadczali.

Forma graficzna – ograniczenia i wybory artystyczne

Projektanci gry zdecydowali się na grafikę postaci w estetyce „low poly”, ograniczającej liczbę załamań trójwymiarowych brył tworzących modele postaci i otoczenia, nadającej im umowny charakter. Zrezygnowali z możliwości fotorealistycznego przedstawienia rysów twarzy postaci. Swoją decyzję umotywowali następująco:

Zostawiliśmy puste twarze z dwóch powodów: pierwszym były zwyczajnie ograniczenia techniczne. Jesteśmy małym zespołem niezależnych twórców, pozbawionym zaplecza, jakie mają wielkie studia. Jakkolwiek i tak nawet najlepsza technologia w grach wciąż pozostawia wiele do życzenia, jeśli chodzi o realistyczne przedstawienia ludzi. Chcieliśmy, by odbiorcy mogli w pełni zaangażować się w historię, bez rozproszenia. Wybraliśmy więc wyrazisty styl graficzny, który nie stara się być zupełnie realistyczny. Jesteśmy przekonani, że postaci bez twarzy pozwalają odbiorcy na uzupełnianie jej detali we własnej wyobraźni[13].

W ten sposób twórcy osiągnęli efekt „cyfrowego przybliżenia” wizerunku swojego syna, „echa” tego, kim był za życia, i uniknęli problemu „doliny niesamowitości”[14].

Nowotwór jest przedstawiony w grze w sposób figuratywny, z wykorzystaniem wykreowanej przez autorów symboliki: pojawia się w minigrze, zgodnie z tytułem, jako smok. Widmo choroby jest również obecne w scenerii gry w postaci czarnych drzew bez liści czy czarnych, skłębionych komórek. Potrafią wdrzeć się w scenerię szpitala, stanowiąc ilustrację czarnych myśli Amy i Ryana. Ich ostre końce stanowią we śnie Ryana zagrożenie dla Joela, który szybuje w onirycznej przestrzeni, niesiony przez baloniki w kształcie białych przeciwciał. Przyjęty przez autorów własny, metaforyczny kod wizualny stanowi interesujący przykład stworzenia subiektywnej wizji świata w dziele audiowizualnym.

Winieta – growa miniatura jako nośnik emocji

W wykładzie na Game Developers Conference w 2017 roku Simon-Albert Boudreault określa *vignette*[15] *games* jako krótkie sceny umożliwiające interakcję użytkownika z ich elementami, skupiające się na przekazaniu emocjonalnych stanów. Są nie tyle formą narracyjną, co nośnikiem emocji. W opozycji do minigier winiety ujawniają swoje znaczenie dzięki dynamice interakcji, nie dzięki wynikowi rozgrywki. Często skupiają się one na wykonywaniu pojedynczych czynności, a czas ich trwania zależy od użytkownika. Boudreault porównuje wi-

[13] Zob. ibidem.

[14] Dolina niesamowitości (*uncanny valley*) – pojęcie stworzone w 1970 roku przez Masahiro Moriego, określające zależność między wysokim podobieństwem humanoidalnych robotów bądź wirtualnych przedstawień do człowieka a wywołaniem dyskomfortu u odbiorców.

[15] Określenie *vignette* funkcjonuje w języku angielskim jako lapidarna, literacka bądź filmowa forma wyrazu. Cechuje ją przede wszystkim ewokacyjny charakter, operowanie sugestywnym opisem. Polski odpowiednik używany do opisu gry komputerowej w takiej formie stanowi termin „winieta”.

niety do dzieł – artefaktów sztuki, w zetknięciu z którymi to odbiorca decyduje, ile czasu poświęca na wypracowanie własnej interpretacji[16].

Jako przykład Boudreault wskazuje między innymi poszczególne rozdziały gry *That Dragon, Cancer*. Zestawienie czternastu rozdziałów gry zawierających proste interakcje pozwala na dopowiedzenie luk w narracji, odczytanie całej opowieści Greenów.

That Dragon, Cancer odróżnia od formy interaktywnego filmu skupianie się nie tyle na przebiegu dramaturgicznym, co na „zamrożonych w czasie” doświadczeniach, którymi chcą się z nami podzielić twórcy. Wykorzystanie formy winiety do opowiedzenia historii Joela wpisuje się w wizję stworzenia dla odbiorcy szansy skupienia się na „byciu obecnym w przestrzeni”, zwiedzenia „emocjonalnych lokacji”[17].

Podstawową metodę poruszania się po świecie *That Dragon, Cancer* stanowi „point-and-click” – klikanie na fragmenty scenerii, które pozwala na przemieszczanie się po niej bądź uruchomienie jej elementów. Oprócz tego nieskomplikowanego rozwiązania interfejsu, nieustawiającego wysoko progu wymagań względem użytkownika, w grze wykorzystano kilka rozwiązań mechanicznych nawiązujących do gier gatunkowych.

Jesse Schell definiuje mechanikę gry jako obiektywnie, jasno ustalony zestaw zasad, w obrębie których może działać gracz[18]. W rozdziale gry *End of Treatment Party* twórcy korzystają z mechaniki wyścigu. Mamy możliwość sterowania wózkiem Joela, by zbierać po drodze owoce lub odbijać się od dmuchanych figur kur. Na koniec wyścigu zostaje ujawnione, że zebrane przedmioty to rozmaitego rodzaju leki na chorobę chłopczyka. Zastosowanie konwencji i mechaniki gry wyścigowej zachęca do zabawy, by na końcu zwycięstwem i podsumowaniem zdobytych punktów – leków dostarczyć graczowi poczucia emocjonalnego dysonansu, a także poczucia niestosowności, niewygody z wygranej.

Podobną wymowę ma rozdział *I'm Sorry Guys, It's No Good*, w którym autorzy kontrastowo zestawiają pogodną zabawę z dramatyczną treścią sceny. Gracz towarzyszy Amy, Ryanowi i Joelowi na kanapie w szpitalnym pomieszczeniu. Przed nim czeka na uruchomienie zabawka Joela. Należy wybrać symbol zwierzątka i pociągnąć za dźwignię. Za każdym razem można usłyszeć inny, zabawny tekst dotyczący zwierząt. Sprawdzanie kolejnych funkcji zabawki przerywa pojawienie się w pokoju lekarza i terapeutki, którzy oznajmniają, że guz w mózgu Joela powiększa się i żadne znane kuracje nie będą w stanie chłopca uleczyć. Symbole na zabawce zmieniają się w twarze uczestników rozmowy:

[16] S.-A. Boudreault, *Small games, big feels: Storytelling with vignettes*, 2017, <<http://www.gdcvault.com/play/1024430/Small-Games-Big-Feels-Storytelling>> [dostęp: 22.03.2017, tłum. własne].

[17] B. Molina, *That Dragon, Cancer retells child's battle with disease*, 2016, <<http://www.usatoday.com/>

[story/tech/gaming/2016/01/13/dragon-cancer-retells-childs-battle-disease/78681384/](http://www.usatoday.com/story/tech/gaming/2016/01/13/dragon-cancer-retells-childs-battle-disease/78681384/)> [dostęp: 15.03.2017, tłum. własne].

[18] J. Schell, *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, Burlington 2010, s. 130.

Mechanizmy interakcji – poczucie obecności i przeniesienie emocji

rodziców Joela oraz pracowników szpitala. Tym razem można wybrać osobę, której punkt widzenia chcemy poznać. Uruchomienie dźwigni wprawia w ruch kamerę, która przypisuje nam punkt widzenia wybranej osoby i wyzwala jej myśli towarzyszące terminalnej diagnozie. Znany mechanizm pociągania dźwigni, wcześniej dostarczający zabawy, zamienia się w doznanie trudne i bolesne. W ten formalny sposób można poniekąd na własnej skórze poczuć, w jaki sposób wiadomość uderzyła w rodziców Joela, a także przekonać się, jakie emocje towarzyszyły pracownikom szpitala, którzy musieli tę hiobową wieść przekazać. To rzadko dostępny punkt widzenia, na który – z zyskiem dla identyfikacji emocjonalnej – znalazło się miejsce w interaktywnej formie gry.

W innej winiecie, *Joel the Baby Knight*, Greenowie opowiadają swoim dwóm starszym synom bajkę, która ma ich oswoić z tym, co dzieje się z ich bratem. Słyszymy ich głosy, a w obrazie ilustruje to minigra platformowa, w której gracz ma poruszać rycerzem Joelem walczącym ze smokiem (tym razem za pomocą klawiszy na klawiaturze). Konwencja gatunku gry platformowej wymaga, by przejść do kolejnego etapu po pokonaniu przeciwnika. Jak zauważa brat Joela, w tej grze mały rycerz nie ma szans – zwycięstwo nie jest możliwe. Włócznie, którymi możemy rzucać za pomocą klawisza spacji, zadają zbyt małe obrażenia wielkiemu smokowi. Scena kończy się więc również przegraną gracza. Stwór symbolizujący raka nie może zostać pokonany.

Podobnie ma się sytuacja w scenie, w której Ryan tkwi w metaforycznej topieli, otoczony przez bryły wizualizujące komórki nowotworowe. Za pomocą kliknięć próbujemy sterować jego postacią tak, by mógł się wynurzyć na powierzchnię. Za każdym razem Ryan traci siły i opada z powrotem ku dnu. Obrazuje to tym razem stan emocjonalny ojca, niebędącego w stanie pogodzić się z nadchodzącą śmiercią syna.

Najciekawszymi przykładami wykorzystania growych mechanizmów w *That Dragon, Cancer* są właśnie sytuacje, w których określony graczowi cel nie może zostać osiągnięty, w których autorzy polemizują z tradycyjnym ujęciem zagadnienia porażki w grach. Takie świadome odebranie możliwości wykonania zadania wiąże się z wywołaniem u gracza zawodu, frustracji. Tym sposobem oprócz treści wizualnej również interakcja w grze staje się medium dla przekazania emocji twórców.

Jak twierdzi Timothy Haase:

struktura, w której „gracze” nie są w stanie wpłynąć na wynik, służy wyeksponowaniu fałszywej autonomii większości gier, w których eksploracja i odkrywanie jest ograniczona przez intencje programistów lub moderatorów. Ta samoświadomość na temat natury gier jest tylko jednym z dowodów na intelektualny poziom *That Dragon, Cancer*. Gra ta jest zdecydowanie nie tyle przewrotna, co tragiczna w swoim wydźwięku^[19].

W tym kontekście najsilniej działającym na emocje odbiorcy rozdziałem jest *Dehydration*. Ta część gry ukazuje doświadczenia Ryana

[19] T. Haase, *That Dragon, Cancer and the Limits of Catharsis*, 2016, <<https://eidolon.pub/that-dragon->

[cancer-and-the-limits-of-catharsis-5bfa18f28152#.ngwun4cmq](https://eidolon.pub/that-dragon-cancer-and-the-limits-of-catharsis-5bfa18f28152#.ngwun4cmq)> [dostęp: 15.03.2017, tłum. własne].

przebywającego w szpitalu z Joelem. Nie widzimy chłopca, słyszymy jedynie jego płacz i głos Ryana starającego się go uspokoić. Jako gracze możemy poruszać się po pokoju, mamy do dyspozycji kilka elementów, które można kliknąć. Płacz jednak nie ustaje. Odruchem desperacji chciałoby się kliknąć w drzwi i opuścić pomieszczenie. Niestety, opcja ta jest niedostępna. Możemy jedynie być świadkami dramatu syna i ojca. Jak przyznał Ryan Green, w czasie tworzenia gry zreflektował się, że tamte desperackie próby ukojenia Joela „wyglądały jak gra, w której mechanika zostaje obalona i nie funkcjonuje”[20].

Rezygnacja z ukazania małego Joela w powyższej scenie przywołuje skojarzenia z filmowym osobistym dokumentem *Nasza klątwa* w reżyserii Tomasza Śliwińskiego, w którym reżyser i jego żona mierzą się z poważną chorobą dziecka. Film przedstawia kolejne etapy ich osvajania się z tym trudnym doświadczeniem. W pierwszych scenach widzimy jedynie ujęcia ukazujące aparaturę medyczną, do której podpięty jest niemowlak Leo. Dopiero w dalszej części filmu dla jego rodziców choroba schodzi na dalszy plan i są w stanie ujrzeć swojego syna w oderwaniu od niej (a także pokazać go widzom)[21].

Intensywność i czas trwania wspomnianego rozdziału gry *That Dragon, Cancer*, wystawiające gracza na próbę wytrzymałości emocjonalnej, również zdradzają pokrewne do twórców dokumentu myślenie o sposobie przekazania osobistych odczuć, bólu i trudu, które doprowadziło do odważnej decyzji umieszczenia w filmie 4-minutowej sceny wymiany rurki tracheotomijnej. Jak przyznaje Tomasz Śliwiński, wywołanie dyskomfortu u widza było umotywowane przede wszystkim możliwością przekazania własnego cierpienia i rozterek, ukazania w pełni tego, z czym musieli się mierzyć jako rodzice[22].

Choć losy dwóch rodzin twórców były odrębne, to obie musiały zmierzyć się z chorobą dziecka, wizytami w szpitalu, leczeniem i obsługą sprzętu medycznego. W *Naszej klątwie*, jak w grze małżeństwa Greenów, znajdziemy scenę włączających się w środku nocy sygnałów ostrzegawczych aparatury medycznej. Konfrontacja z alarmem aparatury w grze wymaga od odbiorcy inicjatywy, podjęcia próby interwencji. I choć nie sposób poddawać ocenie środków, którymi operują dwa media: filmu i gry, czy porównywać ich impaktu emocjonalnego, warto odnotować rozszerzenie spektrum środków oddziaływania na odbiorcę przy udziale elementu interaktywności: „podstawowa różnica między tragedią w grach a w literaturze i kinie polega na tym, że w tych ostatnich nigdy nie czujemy się odpowiedzialni za klęskę i cierpienie, zaś w grach – owszem”[23].

[20] J. Tanz, *Playing for Time*, 2016, <<https://www.wired.com/2016/01/that-dragon-cancer/>> [dostęp: 10.03.2017, tłum. własne].

[21] S. Liguziński, *Rozmowa z Tomaszem Śliwińskim*, 2013, <<http://www.pisf.pl/aktualnosci/wiadomosci/rozmowa-z-tomaszem-sliwinski>> [dostęp: 14.07.2015].

[22] A. Bielak, *Z bliska i z dystansu*. Rozmowa z Anetą Kopacz i Tomaszem Śliwińskim, 2015, <<http://www.dwutygodnik.com/artykul/5719-z-bliska-i-z-dystansu.html>> [dostęp: 10.03.2017].

[23] J. Juul, op.cit.

Analogie filmowe

Poznanie całej historii przedstawionej w grze byłoby niemożliwe bez aktywności odbiorcy. Autorzy zmuszają nas do działania, podczas gdy w odbiór filmu wpisana jest bierność i niemożność zmieniania biegu spraw. Nawet jeżeli okazuje się, że możliwość wpłynięcia użytkownika na wydarzenia w grze jest jedynie pozorna, pozostaje wrażenie wzięcia udziału w przeżyciach rodziny Greenów, nie tylko obserwowania ich.

Tworzenie gry jako proces terapeutyczny

Twórcy filmowych dokumentów osobistych, w tym autorzy nominowanej do Oscara *Naszej klątwy*, przyznają, że praca nad filmem stanowi swoistą autoterapię i pozwala na zrozumienie i oswojenie się z własnymi emocjami[24]. Praca nad *That Dragon, Cancer* z pewnością umożliwiła Ryanowi i Amy Greenom przepracowanie emocji związanych z żałobą po stracie syna, a sama gra pozwoliła na zatrzymanie w ich pamięci obrazu żywego Joela:

To był sposób uhonorowania Joela, zaznaczenia jego obecności w świecie, który sam ledwo zdążył poznać. Był to również sposób nadania pewnego narracyjnego porządku chaosowi nowotworu, zmiany historii walki zakończonej porażką w przesłanie na temat godności[25].

Rodzicom Joela przyświecała myśl, że podzielenie się ich historią może pomóc innym rodzinom, których członkowie zmagają się z rakiem. Jak zauważa Małgorzata Kozubek w kontekście dokumentów osobistych Marcina Koszałki, „autoterapia reżysera nie wyklucza terapii widzów, dla których jego twórczość może okazać się trudną, ale bardzo potrzebną lekcją”[26]. Sam Koszałka, w kontekście krytyki dotyczącej ekshibicjonizmu w jego filmach, przyznaje:

Głęboko wierzę w społeczną siłę dokumentu. Dokument powinien zmuszać do myślenia, nie dawać widzowi spokoju, poruszać drażliwe współczesne tematy. Dla mnie takimi tematami są śmierć czy rodzina, często pomijane. Ludzie wolą o tym nie myśleć. Moje poszukiwania służą temu, żeby zwrócić uwagę na pewne kwestie, próbować o nich rozmawiać, a nie je omijać. Dokumentów nie tworzy się po to, żeby coś zmienić, tworzy się je po to, żeby widz przez chwilę o czymś pomyślał[27].

Greenowie również realizują za sprawą swojej gry potrzeby uporządkowania i zrozumienia rzeczywistości, a także poruszenia odbiorcy. Po śmierci Joela zdecydowali się przepisać 70% scenariusza, tak by zawrzeć więcej scen polegających na przebywaniu z Joelem[28]. Stąd więc forma zbioru winiet tworzących całą grę, które, oprócz przekazania

[24] Zob. J. Tanz, op.cit.

[25] S. Kaplan, *A father's tribute to his son who died of cancer: A video game of love and grace*, 2016, <https://www.washingtonpost.com/news/morning-mix/wp/2016/01/12/a-fathers-tribute-to-his-son-who-died-of-cancer-a-video-game-of-love-and-grace/?utm_term=.6d1920b28ab1> [dostęp: 15.03.2017, tłum. własne].

[26] M. Kozubek, *(Auto)terapeutyczny wymiar „rodzinnych” filmów Marcina Koszałki*, „Kwartalnik Filmowy” 2011, nr 73 (133).

[27] Ibidem.

[28] Zob. T. Haase, op.cit.

odbiorcom emocji twórców, pozwalają na spędzanie z Joelem czasu. W obliczu utraty syna tym, co najważniejsze, staje się nie tyle przedstawienie walki z chorobą, co sama możliwość przebywania z chłopcem. I tym również autorzy chcą się podzielić z odbiorcami gry. Jak powiedział Ryan Green w przemówieniu po odebraniu nagrody *Games for Impact Award*[29], razem z Amy są wdzięczni za to, że znalazły się osoby, które chciały przeżywać ich historię wraz z nimi, zatrzymać się, posłuchać, być może pozwolić, by życie Joela coś w nich zmieniło. Wierzy również w to, że doświadczenie utraty przeniesione na odbiorców może sprawić, że zastanowimy się nad tym, jak traktujemy swoich bliskich, ile czasu im poświęcamy.

Takie intencje, czy też wiara w nadanie swojej opowieści „wyższego celu” w postaci pozytywnego oddziaływania na odbiorców, zdają się konstytuować prawo autorów do ukazywania nawet najbardziej intymnych fragmentów życia w wybrany przez siebie sposób. Zapewne nie inaczej jest w przypadku osobistej gry komputerowej.

Dla programisty Ryana Greena naturalnym medium przekazania historii syna była gra komputerowa. Korzystając ze sposobów oddziaływania na odbiorców dostępnych wyłącznie dla medium gier, był w stanie pełniej ukazać własny sposób widzenia tych wydarzeń. Oddać emocje względem syna, jego walki ze śmiertelną chorobą i zaangażować odbiorców w interakcję z cyfrową reprezentacją Joela. Dzięki bezprecedensowemu wykorzystaniu dokumentalnych materiałów, digitalne echo Joela Greena nie tylko pozostało uwiecznione, pozwala również na interaktywną współobecność z użytkownikami gry.

Jak zauważa Marzena Falkowska w swoim esej o grach osobistych, „doświadczenie współudziału jest [...] całkowicie nowym typem doświadczenia, dostępnym wyłącznie w grach, bardziej osobistym i silniejszym niż zwykła obserwacja fikcyjnej postaci wykonującej te same działania”[30].

Eksperymenty twórców gier polegające na rezygnacji z klasycznych wyzwań stawianych przed graczami czy świadomym prowadzeniu do porażki w rozgrywce rozszerzają potencjał medium gry jako nośnika opowieści. Świadczą również, jak zauważa Anna Nacher, o wejściu gier w okres swoistej dojrzałości. Badaczka rozumie przez to umiejętność wyrażania zróżnicowanych zestawów scenariuszy tożsamościowych przy wysokiej refleksyjności. Wreszcie takie podejście pozwala na dotarcie do szerszego grona odbiorców, wykroczenie poza środowiska fanowskie i konfrontację z dzisiejszą publicznością kultury audiowizualnej[31].

That Dragon, Cancer, łącząc dokumentalizm z możliwością współudziału odbiorcy w przeżywaniu historii, z pewnością wyzna-

Podsumowanie

[29] <<https://www.youtube.com/watch?v=X9D8Hux9IQI>> 2016> [dostęp: 15.03.2017].

[30] M. Falkowska, *Gry osobiste*, 2016, <<http://www.dwutygodnik.com/arttykul/4634-gry-osobiste.html>>.

[31] A. Nacher, *Gry wideo wchodzą w dorosłość. W stronę lokalnej genealogii dyskusji wokół gier artystycznych*, w: *Badania gier – podejścia krytyczne*, „Kultura Współczesna” 2016, nr 2, s. 46.

cza interesujący kierunek rozwoju cyfrowych osobistych opowieści. Wybory artystyczne, stojące za szatą graficzną gry, wpłynęły na umowność wizerunków członków rodziny i metaforyzację choroby. Dzięki temu losy Greenów stają się bardziej uniwersalne. Twórcy nie starali się o w pełni realistyczne ujęcie rzeczywistości, oferują natomiast jej artystyczne przetworzenie z użyciem środków dostępnych wyłącznie grze komputerowej. Tak kreatywne podejście do opowiedzenia własnej historii nie wyklucza autentyczności zawartych w dziele emocji. *That Dragon, Cancer* dowodzi tym samym, że przestrzeń medium gry komputerowej mieści w sobie wiele nowych możliwości dla przekazywania prawdziwych historii i osobistych przeżyć.

Niezwykle interesujące jest to, że to właśnie gra stała się dla autorów medium kronikarskim, czy też trafniej powiedzieć – pamiętnikarskim. Użyto jej dla uwiecznienia wydarzeń z życia, tak jak wcześniej używano fotografii czy zapisu filmowego. Z tym, że zdaje się, gry musiały przejść długą drogę do etapu prób odwzorowywania rzeczywistości, odwrotnie niż wymienione „starsze” media, których początki wiążą się z podejściem mimetycznym.

Renderowana rzeczywistość w opisywanej grze stanowi odpowiednik dobrze znanej figury „rekonstrukcji” (*reenactment*), której zadaniem jest odtworzenie minionych sytuacji. Warto zauważyć, że gra Greenów zdobyła również sporą popularność za sprawą tak zwanych *let's playów* – filmów będących zapisem rozgrywki konkretnej osoby, często z zamieszczonym komentarzem – dźwiękowym bądź audiowizualnym dodanym do treści samej gry. Tego typu transmisje czy rejestracje zdobywają coraz większą popularność za sprawą serwisów internetowych *twitch.io* oraz *youtube.com*. W wypadku twórców gry *That Dragon, Cancer* zamieszczanie dużych fragmentów gry bez udzielenia praw autorskich do ich wykorzystania przyczyniło się do jej zmniejszonej sprzedaży i protestu samych autorów gry. Istotne dla rozważań na temat przeobrażeń współczesnych mediów jest to, że zarejestrowana gra staje się właściwie animowanym filmem. Oczywiście, w takim przypadku otrzymujemy dzieło niekompletne, bez możliwości podejmowania decyzji na temat przebiegu gry. Za sprawą komentarzy użytkowników otrzymujemy nowe formy tego samego dzieła, rozszerzone o opinię konkretnego youtubera czy streamera. Mamy tu do czynienia z „mediamorfozą” [32], przeobrażaniem się środków przekazu, wzajemnym ich przenikaniem się. Zarówno pod względem wybranego sposobu utrwalania własnego życia przez Greenów – inspirowanego filmowym dokumentem, lecz wyrażonego za pośrednictwem gry komputerowej, jak i ze zjawiskiem transformacji, jakim podlega dzieło po jego upublicznieniu. Z tego względu istotniejsze wydaje się nie narzędzie, przekątnik, za pomocą którego chcemy się komunikować, lecz zakres tematyczny, sposób podejścia do przedstawianego problemu.

[32] T. Globan-Klas, *Spółeczeństwo medialne*, Warszawa 2005, s. 29.

Ten aspekt przekazu kulturowego pozostaje w ściślejszym związku dialektycznym pomiędzy mediami i pozwala rozszerzyć kategorię gatunkową dokumentu interaktywnego na dziedziny młodsze niż film. Biorąc pod uwagę rozwój cyfrowych dziedzin twórczości, jak na przykład filmy 360-stopniowe, AR i VR, dokument osobisty rozumiany jako gatunek może czekać jeszcze wiele interesujących metamorfoz i sposobów wnikania do świata, do którego chcą nas zaprosić twórcy. Kolejne remediacje odpowiadające na potrzeby współczesnych odbiorców nie muszą zaś oznaczać rezygnacji z tematyki, która dotąd nie straciła na popularności, lecz do wzbogacenia jej o nowe środki wypowiedzi.

- Akl A., *That Dragon, Cancer, Q&A With Developer Ryan Green*, 2016, <<http://blogs.voanews.com/techtonics/2016/01/22/that-dragon-cancer-qa-with-developer-ryan-green>> [dostęp: 15.03.2017]
- Bielak A., *Z bliska i z dystansu*. Rozmowa z Anetą Kopacz i Tomaszem Śliwińskim, 2015, <<http://www.dwutygodnik.com/artykul/5719-z-bliska-i-z-dystansu.html>> [dostęp: 10.03.2017]
- Boudrealt S.-A., *Small games, big feels: Storytelling with vignettes*, 2017, <<http://www.gdcvault.com/play/1024430/Small-Games-Big-Feels-Storytelling>> [dostęp: 22.03.2017]
- Campbell C., *The problem with 'walking sims', Dear Esther developer clarifies debate on burgeoning genre*, 2016, <<http://www.polygon.com/2016/9/28/13076654/the-problem-with-walking-sims>> [dostęp: 15.03.2017]
- Dear Esther, When Is a Game Not a Game?*, 2013, <<https://thatsoundscool.wordpress.com/2013/05/30/dear-esther-when-is-a-game-not-a-game/>> [dostęp: 15.03.2017]
- Dear Esther, you're not a real game at all*, 2012, <<https://venturebeat.com/2012/02/19/dear-esther-youre-not-a-real-game-at-all/>> [dostęp: 15.03.2017]
- Falkowska M., *Gry osobiste*, 2013, <<http://www.dwutygodnik.com/artykul/4634-gry-osobiste.html>> [dostęp: 10.03.2017].
- Globan-Klas T., *Społeczeństwo medialne*, Warszawa 2005
- Grierson J., *Dokumentalizm [fragmenty], Europejskie manifesty kina. Od Matuszewskiego do Dogmy. Antologia*. Wybór A. Gwóźdź, Warszawa 2002
- Haase T., *That Dragon, Cancer and the Limits of Catharsis*, 2016, <<https://eidolon.pub/that-dragon-cancer-and-the-limits-of-catharsis-5bfa18f28152#.ngwun4cmq>> [dostęp: 15.03.2017]
- Juul J., *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo*, Kraków 2016
- Kaplan S., *A father's tribute to his son who died of cancer: A video game of love and grace*, 2016, <https://www.washingtonpost.com/news/morning-mix/wp/2016/01/12/a-fathers-tribute-to-his-son-who-died-of-cancer-a-video-game-of-love-and-grace/?utm_term=.6d1920b28ab1> [dostęp: 15.03.2017]
- Kozubek M., [Auto]terapeutyczny wymiar „rodzinnych” filmów Marcina Koszałki, „Kwartalnik Filmowy” 2011, nr 73 [133]
- Liguziński S., *Rozmowa z Tomaszem Śliwińskim*, 2013, <<http://www.pisf.pl/aktualnosci/wiadomosci/rozmowa-z-tomaszem-sliwinski>> [dostęp: 14.07.2015]
- Lubelski T. (red.), *Encyklopedia kina*, Kraków 2003
- Molina B., *That Dragon, Cancer retells child's battle with disease*, 2016, <<http://www.usatoday.com/story/tech/gaming/2016/01/13/dragon-cancer-retells-childs-battle-disease/78681384/>> [dostęp: 15.03.2017]

BIBLIOGRAFIA

- Nacher A., *Gry wideo wchodzą w dorosłość. W stronę lokalnej genealogii dyskusji wokół gier artystycznych. Badania gier – podejścia krytyczne*, „Kultura Współczesna” 2016, nr 2
- Odoerfer, M., *Can titles like Gone Home and Dear Esther be called games?*, 2016, <<http://www.gamezone.com/originals/can-titles-like-gone-home-and-dear-esther-be-called-games>> [dostęp: 15.03.2017]
- Przylipiak M., *Poetyka kina dokumentalnego*, Gdańsk 2000
- Samyn M., *Not a manifesto*, 2010, <<http://notgames.org/blog/2010/03/19/not-a-manifesto>> [dostęp: 15.03.2017]
- Schell J., *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, Burlington 2010
- Schreiber P., *Eksperymentalne komputerowe gry tekstowe lat 90. a ruch notgames*, „Homo Ludens” 2014, nr 1(6)
- Takeuchi C., *Dys4ia: an autobiographical trans video game about changing gender*, 2012, <<https://web.archive.org/web/20120317022128/http://www.straight.com/article-633416/vancouver/dys4ia-autobiographical-trans-video-game-about-changing-gender>> [dostęp: 15.03.2017]
- Tanz J., *Playing for Time*, 2016, <<https://www.wired.com/2016/01/that-dragon-cancer/>> [dostęp: 10.03.2017]