

„JEŚLI PÓJDZIESZ PROSTO DO DOMKU BABCI, PRZEGRASZ” .  
*THE PATH* JAKO ELEKTRONICZNA REINTERPRETACJA BAJKI  
O CZERWONYM KAPTURKU

*The Path* to wydana w 2009 roku eksperymentalna gra komputerowa belgijskiego studia Tale of Tales, oparta na motywach bajki o Czerwonym Kapturku<sup>1</sup>. Jest to dzieło interesujące z kilku powodów: bardzo oryginalnie przetwarza znaną opowieść, a poza tym idzie pod prąd dominującym tendencjom w dziedzinie gier komputerowych. Jego twórcy formułują krytykę głównego nurtu także na poziomie teoretycznym – w deklaracji *Realtime Art Manifesto*<sup>2</sup>.

Gra zaczyna się od wyboru postaci. Jest to sześcioro dziewcząt w wieku od 9 do 19 lat<sup>3</sup>, wszystkie są ubrane w stroje z czerwonymi elementami, a ich imiona kojarzą się z czerwienią. Są to kolejno według wieku: Robin, Rose, Ginger, Ruby, Carmen i Scarlet. Po wybraniu postaci gracz i animowana przez niego bohaterka lądują w lesie, w miejscu, gdzie kończy się droga i zaczyna ścieżka. Jedyne polecenia, jakie w czasie gry dostaje

---

<sup>1</sup> Nazywam opowieść o Czerwonym Kapturku „bajką” ze względu na przyjęty w języku polskim zwyczaj oraz częste wymienne stosowanie pojęć „bajka” i „baśń” („termin bajka używany bywa w języku polskim także w sensie szerszym, obejmującym baśń” – *Bajka*, [w:] *Słownik terminów literackich*, red. J. Sławiński, Wrocław – Warszawa – Kraków 1998, s. 55), przy czym zaznaczam, że kiedy piszę o bajce, chodzi mi raczej o *fairytale* niż o *fable*.

<sup>2</sup> A. Harvey, M. Samyn, *Realtime Art Manifesto*, <http://tale-of-tales.com/tales/RAM.html> [dostęp: 30.06.2010].

<sup>3</sup> Taką informację zamieszczono na stronie internetowej twórców. Zob. <http://tale-of-tales.com/ThePath/index.html> [dostęp: 30.06.2010].

gracz, wyświetlają się na samym początku: „Idź do domu babci i zostań na ścieżce”. Jednak jeśli zrobimy tak, jak nam nakazują, i pójdziemy ścieżką prosto do domku babci, zobaczymy animację ukazującą przejście przez wnętrze domu, dziewczynka wejdzie do pokoju babci (w którym stoi wypchany wilk) i położy się obok niej w łóżku. Następnie wyświetli się ekran końcowy, na którym najważniejsze będą dwa napisy: „spotkanie wilka: NIE!” oraz „PORAŻKA”. Innymi słowy, wypełnienie początkowego polecenia i posłuszeństwo nakazowi skutkuje nudą i przegraną. Natomiast po zejściu ze ścieżki w głąb lasu cukierkowe kolory blakną, muzyka staje się niepokojąca, a nade wszystko – zaczyna się prawdziwa gra, w której „zwyćstwo” możliwe jest dopiero po spotkaniu „wilka”.

Przestrzenią rozgrywki jest środowisko 3D, a pod względem perspektywy patrzenia jest to gra TPP (*third person perspective*), czyli taka, w której widzimy całą swoją postać zza jej pleców (choć tu w pewnych sytuacjach możemy oglądać ją także z przodu)<sup>4</sup>.

Interfejs gry jest ograniczony do minimum, a do obsługi wystarczy zaledwie kilka podstawowych klawiszy. Interakcja z przedmiotami i postaciami umieszczonymi w lesie dokonuje się automatycznie po zbliżeniu do nich kursora i zatrzymaniu go na chwilę. Często wyświetla się wtedy napis z przemyśleniami bohaterki na temat danego przedmiotu czy miejsca. Te krótkie, czasem proste, a czasem zagadkowe i poetyckie zdania są okazją do poznawania charakterów dziewczynek. Las oraz to, co się w nim znajduje, są mniej więcej takie same dla wszystkich postaci, natomiast każda inaczej je odbiera i komentuje, wchodzi w nieco inne

<sup>4</sup> Występowanie określonej perspektywy w grze ma wpływ nie tylko na sposób sterowania, ale także na stopień utożsamienia z postacią. Zbigniew Wałaszewski (*Audiowizualność gier komputerowych*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 2, red. A. Surdyk, J. Szeja, Poznań 2007, s. 227–235) stwierdza, że wyższy poziom identyfikacji z bohaterem gracz osiąga przy perspektywie FPP (*first person perspective*), czyli takiej, w której widzi świat gry niejako „oczami” bohatera, niż w TPP, kiedy widzi go z dystansu. Choć na pierwszy rzut oka takie stwierdzenie wydaje się oczywiste, według mnie w przypadku większości gier dzieje się dokładnie odwrotnie: to perspektywa TPP, w której widzimy bohatera, jego wygląd, ruchy, reakcje i sposób kontaktu z otoczeniem, sprzyja utożsamieniu. Łatwiej identyfikować się z Larą Croft czy Maxem Payne’em (bodaj najsłynniejszymi postaciami gier TPP) niż z awatarami z takich gier FPP, jak *Quake*, *Medal of Honor* czy *Return to Castle Wolfenstein*. Dla omawianej przeze mnie gry ma to znaczenie o tyle, że identyfikacja z bohaterkami jest tu jednym z podstawowych sposobów oddziaływania na gracza i w pewnym sensie warunkiem jej sukcesu artystycznego.

relacje ze światem gry. Interfejs pozbawiony jest typowych dla innych gier 3D pasków, wskaźników, przycisków itp. Elementy graficzne, pojawiające się przy krawędziach ekranu, początkowo sprawiają wrażenie wyłącznie ornamentów, po jakimś czasie można się jednak domyśleć, że są rodzajem zawoalowanego kompasu, który wskazuje drogę prowadzącą odpowiednio do Dziewczynki w Białej Sukience (dziwnej pomocniczki gracza), do wilka oraz niekiedy do innych miejsc ważnych dla konkretnych postaci. „Ekwipunek” czy „inwentarz” bohaterek także jest nietypowy: nie składa się z realnych przedmiotów, jak w innych grach, ale raczej ze wspomnień czy wrażeń na temat napotkanych rzeczy i miejsc<sup>5</sup>. Nie można wykorzystać elementów ekwipunku, ich zbieranie nie służy do niczego poza lepszym poznawaniem świata gry oraz wybranej przez gracza dziewczynki, a zatem nagrodą za postępy w grze jest możliwość pogłębienia jej interpretacji jako dzieła. Na tych przykładach dobrze widać, w jaki sposób *The Path* podejmuje polemikę z dominującym nurtem gier, prowadzoną nie w dyskursie, ale przez samą mechanikę gry: znaczące jest tu samo medium, którego rola jest dalece ważniejsza niż bycie tylko przezroczystym pojemnikiem na treść.

Studio Tale of Tales opublikowało w 2006 roku (na trzy lata przed wydaniem *The Path*) dokument *Realtime Art Manifesto* – manifest dotyczący gry komputerowej (czy szerzej: interaktywnego środowiska elektronicznego) jako sztuki. *The Path* w swoich podstawowych rysach podąża za założeniami tego programu – m.in. interfejs ograniczony jest do niezbędnego minimum, gra nie zawiera instrukcji i odkrycie jej zasad spoczywa na odbiorcy, a także nie jest ona zorientowana na rywalizację ani na zdobywanie coraz większej liczby punktów. Jak czytamy w *Realtime Art Manifesto*: „struktura oparta na zasadach i rywalizacji w tradycyjnym projektowaniu gier stoi na drodze ekspresywności”<sup>6</sup>. W grze pojawia się jednak pewien aspekt „kolekcyjnerski” – w lesie są 144 złote kwiatki,

<sup>5</sup> Warto też zauważyć, że w interakcji z przedmiotami pojawia się często symboliczna animacja wkładania czegoś do koszyka, ale dziewczynki tak naprawdę nie noszą koszyków – można powiedzieć, że w tej rzeczywistości liczą się tylko one i las, bez żadnych narzędzi, które mogłyby zapośredniczać ten kontakt.

<sup>6</sup> A. Harvey, M. Samyn, *op. cit.* (tłumaczenia cytatów obcojęzycznych, o ile nie zaznaczono inaczej, własne – P. S.).

które można zbierać, a po uzbieraniu odpowiedniej ich liczby (gracz nie wie, ile ona wynosi) ukazują się na ekranie wskazówki dotyczące położenia ważnych dla gry miejsc. Jednocześnie jednak po uzbieraniu kompletu kwiatków nic się nie dzieje, nie ma żadnej dodatkowej nagrody. Zdaje się, że jest to nawiązanie do treści bajki o Czerwonym Kapturku w wersji braci Grimm, w której właśnie zbieranie kwiatów jest przyczyną zablądzenia bohaterki w lesie<sup>7</sup>. W tym sensie kwiatki są „haczykiem” zarówno na Kapturka, jak i na gracza, który daje się nabrać na ich zbieranie, przyzwyczajony do gier zorientowanych na cel. Z kolei Bruno Bettelheim psychoanalitycznie interpretuje wątek zbierania kwiatków jako „sytuację wyboru między zasadą rzeczywistości a zasadą przyjemności”<sup>8</sup>. Jego rozważania dają się odnieść także do wspomnianej sytuacji gracza:

[...] bohaterka przestaje zbierać kwiaty dopiero wtedy, „gdy już tyle ich nazbierała, że nie mogła więcej unieść”. Wówczas dopiero „przypomniała sobie o babci i wróciła na drogę wiodącą do jej domku”. To jest dopiero wtedy, gdy zbieranie kwiatów nie sprawia już dziewczynce przyjemności, rezygnuje ona z tego i zaczyna myśleć o swoich obowiązkach<sup>9</sup>.

Jeśli uznamy, że „obowiązkiem” gracza są działania zmierzające do ukończenia gry, wtedy *The Path* przewrotnie bawi się jego oczekiwaniami: zwykle zbieranie rozsypanych przedmiotów pomaga w zwycięstwie. Tu oczywiście zwycięstwo również rozumiane jest niestandardowo, ale koncentracja na zbieraniu kompletu kwiatków kłóci się z dążeniem do głębszego poznania gry. Z „zasadą rzeczywistości” byłyby tu związane obiekty, z którymi postać może wejść w interakcję i które przybliżają do pełniejszego zrozumienia gry, a przede wszystkim spotkanie z wilkiem konieczne do ukończenia każdego z rozdziałów, oznaczające koniec naiwności, wyjście z dzieciństwa, stawienie świata czoła.

Właśnie spotkanie z wilkiem jest sednem przygody każdej z bohaterek, przy czym tylko w przypadku Robin, najmłodszej z nich, jest on

<sup>7</sup> *Czerwony Kapturek*, [w:] *Baśnie braci Grimm. Baśnie domowe i dziecięce zabrane przez Braci Grimm*. t. 1, przeł. M. Tarnowski, Warszawa 1982, s. 142-145.

<sup>8</sup> B. Bettelheim, *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni*, przeł. D. Danek, Warszawa 1996, s. 269-270.

<sup>9</sup> *Ibidem*, s. 270.

dosłownie wilkiem (a konkretnie wilkołakiem). Cały świat gry jest silnie zmetaforyzowany, a jego elementy są bardzo wieloznaczne i z trudem poddają się jednoznacznej wykładni. Każda z dziewczynek ma swojego wilka – przeważnie są to postacie, które w symboliczny sposób reprezentują pewien problem, odpowiedni dla wieku i charakteru bohaterki<sup>10</sup>. Możliwości interpretacji – jak bardzo pouczająco pokazuje lektura internetowych dyskusji o grze – jest wiele, ale z całą pewnością pojawienie się wilków wskazuje na ważne egzystencjalne doświadczenia: uświadomienie sobie okrucieństwa świata, zderzenie z własnymi ograniczeniami, wejście w sferę seksualności, dylematów związanych z obowiązkiem i przyjemnością, a także zetknięcie się ze śmiercią.

Polski dystrybutor *The Path* – firma TopWare, w materiałach promocyjnych określał grę jako przedstawiciela gatunku *non-survival horror*. Mimo że jest to zabieg mający poszerzyć grono potencjalnych klientów, warto jednak na chwilę zatrzymać się nad tym hasłem. Określenie „horror” daje się jeszcze obronić – grafika i muzyka gry są nastawione na wywoływanie niepokoju, atmosfera jest sugestywna, a fantasmagoryczne animacje scen w domku babci (po spotkaniu wilka) bywają przerażające. Sami twórcy gry używali zresztą tego określenia gatunkowego, choć jednocześnie przyznają, że robili to głównie z powodów marketingowych oraz dla łatwiejszego pozyskania sponsorów. Warto zauważyć, że postać w grze nie jest bezpośrednio narażona na żadne zagrożenie poza spotkaniem metaforycznego wilka (do którego zresztą trzeba się trochę „doprosić” – gracz zna jego położenie, a wilk nigdy nie ściga postaci, końcowa scena uaktywnia się dopiero po bardzo bliskim podejściu do niego). *The Path* w gruncie rzeczy nie ma wiele wspólnego z elektronicznymi horrorami typu *Silent Hill*, *Blair Witch Project* czy *Alone in The Dark*.

Sformułowanie *non-survival* jednoznacznie sugeruje interpretację spotkania z wilkiem jako śmierci każdej z dziewczynek. Trzeba przyznać, że w grze są wyraźne tropy wspierające taką tezę: większość

<sup>10</sup> Dotychczasowe interpretacje postaci wilka z klasycznych wersji bajki nie byłyby wystarczające dla wyjaśnienia znaczenia wilków z *The Path*: na przykład spotkanie Rose z jej wilkiem nosi cechy doświadczenia numinotycznego, a z kolei wilk Scarlet zdaje się reprezentować jej tęsknotę za sztuką i własny nierozwijany talent.

bohaterek spotyka potencjalnie śmiertelne zagrożenia, niektóre wizje w domku babci sugerują śmierć (jak otwarty grób w przypadku Robin, zatopione pomieszczenia w przypadku Rose czy roztrzaskany samochód w przypadku Ruby), na starym cmentarzu w lesie można zobaczyć sześć świeżych grobów (czyli tyle, ile jest dziewczynek). Wreszcie samo zakończenie każdego z rozdziałów wspiera taki kierunek myślenia: po spotkaniu wilka bohaterki budzą się z nieprzytomności przed domkiem babci, w ulewie i w szarym otoczeniu. Poruszają się znacznie wolniej, mają spuszczone głowy i nie można zobaczyć ich twarzy. Wizje po wejściu do domku babci odnoszą się do ich historii, a przede wszystkim do spotkania z wilkiem.

Jednoznaczne interpretowanie każdego z zakończeń jako śmierci bohaterek uznaję jednak za zawężające i spływające wymowę całej gry. Teza o śmierci jest trudna do obrony w przypadku Ginger albo Scarlet. Należałoby zadać pytanie, czy w ogóle możliwe jest podanie jednego wytłumaczenia historii każdej z dziewczynek. Według mnie spotkanie wilka w *The Path*, jeśli jest śmiercią, to raczej symboliczną<sup>11</sup> – kresem pewnego złudzenia, przekonania, etapu w życiu, pożegnaniem z dzieciństwem, trudnym krokiem na drodze do dojrzałości, wreszcie spotkaniem z traumą, którą dopiero trzeba będzie przepracować. Bajka o Czerwonym Kapturku to raczej opowieść o bolesnym dojrzywaniu, a według Bettelheima – o rozpoznaniu słabości własnej natury, utracie niewinności, osiągnięciu „wyższego stadium wewnętrznej organizacji”<sup>12</sup>. Całe symboliczne znaczenie bajki, odnoszące się do kształtowania człowieka jako dojrzałej jednostki, nie miałyby większego sensu w przypadku śmierci głównego bohatera. Nie bez znaczenia jest fakt, że w tej grze spotkanie z wilkiem jest nieuchronne, jest warunkiem „zwycięstwa”, a działania gracza mają prowadzić właśnie do konfrontacji, a nie do

<sup>11</sup> „Język symboliczny jest językiem, w którym wyrażamy wewnętrzne doświadczenie, jakby było ono doświadczeniem zmysłowym, jakby było czymś, co czynimy, lub czymś, co nam uczyniono w świecie rzeczy. Język symboliczny to język, w którym świat zewnętrzny jest symbolem świata wewnętrznego, symbolem naszych dusz i umysłów” (E. Fromm, *Zapomniany język. Wstęp do rozumienia snów, baśni i mitów*, przeł. K. Płaza, Kraków 2009, s. 16).

<sup>12</sup> B. Bettelheim, *op. cit.*, s. 284 i n.

uniknięcia zagrożenia<sup>13</sup>. *The Path* rozumiana jako historia o sześciokrotnej śmierci straciłaby swój potencjał jako wypowiedź na tematy egzystencjalne. Skłaniam się zatem do czytania jej właśnie tak jak bajki, a więc poszukując znaczenia metaforycznego; takiego, które wykracza poza dosłowne obrazowanie. U Charles'a Perraulta Czerwony Kapturek ginie na końcu opowieści, co ma swoją przyczynę w silnym i jednoznacznym zamiarze dydaktycznym tej wersji. Nadanie opowieści takiej wymowy jest jednak stanowczo krytykowane przez Bettelheima:

W oryginale [Perraulta – przyp. P. S.] [...] mamy jeszcze wiersz wykładający sens moralny, jaki należy wyczytać z opowieści. Jest on następujący: piękne młode dziewczęta źle czynią, jeśli dają posłuch lada komu; nie można się wtedy dziwić, że stają się łupem wilka. Wilki występują w wielu odmianach, ale najbardziej niebezpieczne są wilki układne, w szczególności zaś te, które podążają za młodymi dziewczętami na ulicy, a nawet aż do domu. [...] *Czerwony Kapturek* w wersji Perraulta traci wiele czaru, ponieważ nie ma najmniejszej wątpliwości, że wilk nie jest tutaj krwiożerczym zwierzęciem, ale metaforą bardzo mało pozostawiającą wyobraźni słuchacza. Tego rodzaju spłaszczenie i formułowany *expressis verbis* morał przekształcają potencjalną baśń w opowieść ku przestrodze, w której wszystko zostaje dopowiedziane do końca. W ten sposób nie może ona zyskać dla słuchacza żadnego osobistego znaczenia, słuchacz bowiem nie może uruchomić przy jej odbiorze własnej wyobraźni. Perrault, święcie przekonany, że cel opowieści da się wyłożyć w sposób racjonalistyczny, ujmuje wszystko tak jednoznacznie, jak to tylko możliwe. [...] Jeżeli dziecku wyklada się szczegółowo, jaki sens ma mieć dla niego dana baśń, niszczy się całą wartość baśni. [...] Każda dobra baśń jest wielopłaszczyznowa i ma wiele znaczeń [...]. Opowieść nie jest czymś, co dziecko otrzymuje gotowe, lecz tym, co częściowo samo dla siebie stwarza<sup>14</sup>.

<sup>13</sup> Bettelheim jako psychoanalityk traktuje baśń jako narzędzie terapeutyczne i pedagogiczne i z tej perspektywy podkreśla ważność motywu przezwyciężania trudności: „Celem psychoanalizy jest pomaganie człowiekowi, by mógł zyskać możliwość zaakceptowania problematycznej natury życia, nie dając się pokonać przez nią ani przed nią nie uciekając. Recepta Freuda brzmi, że tylko wówczas, gdy człowiek podejmuje odważnie walkę, która sprawia przemożne wrażenie nie dającej żadnych szans, może on wymóc na swoim istnieniu sens” (*ibidem*, s. 28–29).

<sup>14</sup> *Ibidem*, s. 266–267.

Mam świadomość istnienia wielu sposobów interpretowania bajki o Czerwonym Kapturku<sup>15</sup>, ale odwołuję się głównie do psychoanalitycznych interpretacji i definicji, ponieważ to podejście wydaje mi się najbardziej owocne w przypadku *The Path*. Zarówno warstwa semiotyczna gry, jak i zewnętrzne wobec niej deklaracje twórców kładą nacisk na temat dojrzewania i na cechy psychologiczne poszczególnych dziewczynek. Jednocześnie autorzy z *Tale of Tales* nie tylko elementami świata gry nawiązują do różnych wersji bajki (np. kwiatki występują w wersji Grimmów, a z kolei obóz drwali – ważny dla historii Ginger, Ruby i Carmen – w wersji Perraulta), ale też bez wątpienia są świadomi tradycji odczytań *Czerwonego Kapturka*, z których wyraźnie faworyzują odniesienia psychoanalityczne. W *The Path* nie pojawiają się nawiązania do wcześniejszych, oralnych wersji opowieści, opisywanych m.in. przez Mary Douglas<sup>16</sup> i Stevena Swanna Jonesa<sup>17</sup> – świadczy o tym brak odwołań do takich motywów, jak ścieżka igieł i ścieżka szpilek<sup>18</sup>, kanibalistyczny posiłek z babci, postać praczki itp. *Tale of Tales* za bazę traktuje spisane wersje braci Grimm i Charles'a Perraulta, choć na pewno przekracza ich maskulinistyczne i dydaktyczne uproszczenia.

Dla przykładu i dla pokazania sposobów prowadzenia narracji<sup>19</sup> w grze *The Path* spróbuję pokrótce przedstawić i zinterpretować historię jednej z dziewczynek – Ginger.

<sup>15</sup> Zob. np. S. S. Jones, *On Analyzing Fairy Tales. „Little Red Riding Hood” Revisited*, „Western Folklore” 1987 v. 46, nr 2, s. 97–106.

<sup>16</sup> M. Douglas, *Red Riding Hood. An Interpretation from Anthropology*, „Folklore” 1995, v. 106, s. 1–7.

<sup>17</sup> S. S. Jones, *op. cit.*

<sup>18</sup> „Etapy życia kobiety były rozróżnione przez symbolikę szpilek i igieł. Szpilki są łatwe w użyciu, ale przytrzymują tylko tymczasowo; igły wymagają zręczności i drobiazgowości, ale wiążą na stałe. Szpilki nie mają otworów; przewlekanie nici przez ucho igielne ma prostą konotację seksualną. Szpilka może być symbolem nietkniętej dziewicy; igła to dorosła kobieta. [...] Wybór pomiędzy szpilkami a igłami występuje we wszystkich wersjach przed Perraultem, został też usunięty u Grimmów” (M. Douglas, *op. cit.*, s. 4).

<sup>19</sup> Narrację rozumiem szeroko – jako sposób opowiadania i strukturyzowania opowieści, niekoniecznie wymagający użycia języka werbalnego (dlatego możliwe w tym sensie jest mówienie o narracji filmowej albo narracji gry). Zob. np. A. Łebkowska, *Narracja*, [w:] *Kulturowa teoria literatury*, red. M. P. Markowski i R. Nycz, Kraków 2006, s. 367–407; M.-L. Ryan, *Defining Media from the Perspective of Narratology*, [http://pure.au.dk/portal/files/7562/M-L\\_Ryans\\_paper.pdf](http://pure.au.dk/portal/files/7562/M-L_Ryans_paper.pdf) [dostęp: 07.04.2011].



Ginger jest określona przez twórców gry jako „chłopczyca” (*tomboy*). Ma 13 lat, wygląda rzeczywiście chłopięco, nosi krótkie spodnie i krótkie włosy, w które wpina pióra. Chodzi boso. Do swojej wycieczki po lesie odnosi się ze zdecydowanym entuzjazmem. Uwielbia kontakt z przyrodą. Lubi ukrywać się przed ludźmi, jest też ufna w swoje możliwości do granic pychy. Mówi o swoim „wszystkowiedzącym oku” – co wskazuje zarówno na jej wścibskość, jak i na przekonanie o swojej wyższości. Twierdzi, że nikt nie jest w stanie zejść jej od tyłu i zaskoczyć (co później okaże się istotne). Ciekawa jest jej interakcja z szopą na narzędzia w obozie drwali: uparcie szarpie drzwi, aż te w końcu się otwierają. Ginger komentuje to w ten sposób: „Zawsze są drzwi. A drzwi mogą być albo otwarte, albo zamknięte. Różnicą jestem ja!” (w swobodnym tłumaczeniu: „to zależy ode mnie”). To zwięzła metafora całego charakteru Ginger: dąży do tego, czego chce, nawet jeśli to nie należy do niej. Pokonuje bariery i ograniczenia dla zabawy, dla samego uczucia towarzyszącego ich przekroczeniu: po sforsowaniu drzwi szopy traci zainteresowanie jej zawartością. Ważnym miejscem dla jej historii jest fragment metalowego płotu z dziurą – choć, jak wiele przedmiotów w lesie, jest oderwany od swojego kontekstu i przeznaczenia, a więc nie odgradza niczego od niczego, Ginger z chęcią przełazi przez wspomnianą dziurę i znowu się przechwala: „Nie możesz mnie zatrzymać. Nigdy nie stoję w miejscu”.

Wilk Ginger znajduje się na kolorowej łące ze zbożem i kwiatami. Inne dziewczęta docierając do tego miejsca zwykle zachwycają się otoczeniem lub kładą na trawie, ale pierwszą myślą Ginger jest pobiegać szybko po zbożu, żeby zrobić w nim kręgi. Po łące chodzi Dziewczynka w Czerwonej Sukience, ładząco podobna do tajemniczej, ale przyjaznej dla bohaterki Dziewczynki w Białej Sukience. Ta czerwona zachęca Ginger do zabawy, jednak nie można do niej blisko podejść: przy próbie zbliżenia rozpada się na chmurę motyli i pojawia znowu z tyłu bohaterki, chichocząc. Dopiero kiedy pozwolimy Ginger na chwilę przystanąć, Dziewczynka w Czerwonej Sukience podchodzi do niej od tyłu i zasłania oczy. Dziewczęta się zapoznają, biegają chwilę po łące (być może wydeptując kręgi?) i kładą się razem w trawie. Całej scenie przyglądają się z pobliskich drutów czarne ptaki. Później Ginger budzi się – jak każda

dziewczynka po spotkaniu wilka – w ulewie przed domkiem babci. Następnie wchodzi do środka, a tam wyróżnia się kilka obrazów: porzucone pod łóżkiem zabawki i martwy ptak, wszechobecne druty kolczaste i padający z góry deszcz piór. Koniec.

Co może oznaczać ta historia? Według mnie, Ginger ponosi karę za swoją beztroskę, uświadamia sobie, że przekraczanie pewnych granic może sprowadzić na nią ból. Choć obraz wilka nie wydaje się groźny, wyraźne są jego aspekty demoniczne – czerwony ubiór, zdolność znikania, złowieszczy chichot i towarzystwo czarnych ptaków. Wyobrażam sobie Dziewczynkę w Czerwonej Sukience jako towarzysza zabawy, który jest jeszcze bardziej odważny i pozbawiony skrupułów niż łobuzerska Ginger (scena z zasłonięciem oczu, kiedy bohaterka wbrew swoim deklaracjom „daje się złapać”, sugeruje, że tamta uzyskała nad nią przewagę). Wilk namawia zatem Ginger do niebezpiecznej zabawy, która tym razem kończy się źle, prawdopodobnie konkretną fizyczną krzywdą (stąd obrazy drutu kolczastego, takiego samego, jak przy wspomnianym ogrodzeniu). W ten sposób bohaterka przekracza próg beztroskiego dzieciństwa i wyzbywa się przekonania, że wszystko zależy od niej i że to ona jest panią sytuacji. Dodatkową sugestią w kierunku takiej interpretacji są porzucone zabawki. Z kolei martwego ptaka można skojarzyć z piórami w jej włosach – co być może w upiorny sposób mówi o cenie, którą trzeba zapłacić za nadmierną pychę i beztroskę.

Taka jest moja interpretacja, ale *The Path* jest grą bardzo wieloznaczną. Shamus Young, gospodarz bloga *Twenty Sided* poświęconego grom, czyta historię Ginger przez prosty klucz seksualny<sup>20</sup>. Według niego, spotkanie trzynastoletniej, chłopięcej i ceniącej sobie dziecięcą swobodę Ginger z Dziewczynką w Czerwonej Sukience jest obrazem pierwszej, niespodziewanej menstruacji, która oznacza kres dzieciństwa oraz koniec ucieczki przed własną naturą i własną kobiecością. Bohaterka, która myślała, że przed każdym i wszystkim może się schować lub uciec, nie jest nietykalna. Obraz drutu kolczastego oznacza zaś związany z miesiączką ból albo po prostu granicę, która wyznacza koniec dzieciństwa.

<sup>20</sup> <http://www.shamusyong.com/twentsidedtale/?p=4673> [dostęp: 30.06.2010].

W podobnym duchu co Shamus czyta bajkę o Czerwonym Kapturku Erich Fromm:

[...] w większości symbolikę tej bajki można zrozumieć bez trudu. Kapturek z czerwonego aksamitu jest symbolem menstruacji. Dziewczynka, o której przygodach słyszymy, będąc już dojrzałą kobietą, stała przed problemem płci<sup>21</sup>.

*The Path* na pewno nie unika treści odnoszących się do sfery seksualnej, co widać przede wszystkim w historiach Ruby i Carmen<sup>22</sup>. Choć streszczone przeze mnie rozumienia historii Ginger wydają mi się zbyt zawężające, to nie można powiedzieć, żeby były nieuzasadnione. To ukazuje jedną z najciekawszych cech *The Path* jako dzieła: jego wieloznaczność i zdolność do generowania nowych interpretacji i wzbudzania dyskusji. Wątki na forach internetowych dotyczących gry są zaskakująco obszerne. Jednocześnie te dyskusje różnią się od typowych rozmów o grach: nie dotyczą kwestii technicznych, np. porad, jak przejść dany fragment, ale właśnie sposobów rozumienia poszczególnych elementów gry (polecam tu np. komentarze na wspomnianym blogu *Twenty Sided*).

Warto zwrócić uwagę na inny ciekawy aspekt narracji *The Path*. Otóż wszystkie dziewczynki mają swoje fikcyjne blogi w serwisie LiveJournal<sup>23</sup>. Wpisy pochodzą z kilku miesięcy poprzedzających wydanie gry i urywają się dosłownie parę dni po premierze. Layout oraz język blogów dopasowane są do wieku i charakteru poszczególnych postaci, a w dodatku w komentarzach pod postami rozmawiają one między sobą. Lektura wpisów pomaga w lepszym zapoznaniu się z postaciami i podaje kilka wskazówek interpretacyjnych (ważny czytelnik dostrzeże np., że jednym z komentatorów jest wilk). Chciałbym zatrzymać się nad jednym z wpisów Ruby, który jest zawołowaną deklaracją programową autorów gry i mówi o pożądanym przez nich sposobie czytania *The Path*:

<sup>21</sup> E. Fromm, *op. cit.*, s. 180-184.

<sup>22</sup> Zarówno dla introwertycznej, ponurej Ruby, jak i dla narcystycznej i uwodzicielskiej Carmen wilkami są mężczyźni, przy czym to dziewczęta inicjują kontakt z nimi. Jednoznaczne odtworzenie dalszej historii dziewczynek nie jest możliwe, ale obrazy z domku babci sugerują kontakty seksualne (niekoniecznie związane z przemocą).

<sup>23</sup> Linki do wszystkich sześciu blogów znajdują się na stronie <http://tale-of-tales.com/The-Path/blog> (pod nagłówkiem „Red LiveJournals”) [dostęp: 30.06.2010].

Pomagałam Robin przy jej układance (*puzzle*). Na początku było to pragnienie zobaczenia obrazka, więc z zapamiętaniem łączyłyśmy części tu i tam. Ale w miarę jak obraz stawał się coraz bardziej przejrzysty, moje pragnienie wygasalo. Właściwie to poczułam, jakbyśmy przez kontynuowanie zaczynały niszczyć coś pięknego. Ukończona układanka jest tylko obrazkiem – jak miliony innych obrazków. Ale nieukończona układanka ma swój charakter. Opowiada jakąś historię. Pokazuje, czym twórcy układanki byli zainteresowani, a co ich nie obchodziło. Niedokończona układanka jest także ciekawsza estetycznie. Nie jest zwykłym prostokątem, ale złożonym, podobnym do fraktala kształtem, który za każdym razem może być inny. Ale teraz jest akurat dokładnie taki, jaki jest. Spośród wszystkich możliwych sposobów bycia niedokończonym, jest niedokończony właśnie tak, jak teraz. Jest w tym jakieś kruche piękno. Zastanawiam się, czy coś podobnego odnosi się też do ludzi<sup>24</sup>.

Takie rozsianie elementów narracji po różnych mediach daje się dobrze opisać przez pojęcie narracji dystrybuowanych (*distributed narratives*) w rozumieniu Jill Walker<sup>25</sup>: dzieł, które przekraczają własne formalne oraz fizyczne cechy i rozprzestrzeniają się poza swoje granice. W przypadku *The Path* mamy do czynienia z aspektem, który Walker nazywa dystrybucją w przestrzeni, gdzie „nie ma jednego miejsca, w którym można by doświadczyć całej opowieści (*narrative*)”<sup>26</sup>.

Na przykładzie *The Path* doskonale widać, że gra komputerowa może mieć duży potencjał narracyjny i być dziełem przeznaczonym przede wszystkim do interpretacji. Innymi słowy, możemy grać nie tylko dla samej rozgrywki (rozumianej m.in. jako rywalizacja, pokonywanie własnych lub cudzych wyników czy wykonywanie coraz trudniejszych zadań), ale także dla przyjemności czerpanej z opowieści. Ktoś, kto gra w *The Path* – „Ścieżkę”, i decyduje się zejść ze ścieżki, wchodzi w las niejasnych symboli i różnorodnych powiązań między nimi. Musi odtwarzać ich znaczenie na własną rękę albo wejść w interpretacyjny spór z innymi graczami. Na blogu Shamusa pojawiło

<sup>24</sup> <http://gothred.livejournal.com/2091.html> [dostęp: 30.06.2010].

<sup>25</sup> Zob. J. Walker, *Distributed Narrative. Telling Stories Across Networks*, <http://huminf.uib.no/~jill/txt/Walker-AoIR-3500words.pdf> [dostęp: 01.05.2011].

<sup>26</sup> *Ibidem*, s. 3.

się interesujące pytanie: „czy *The Path* jest naprawdę grą, czy też tylko początkiem gry?”. Jednocześnie, jak pisałem już na początku, dzieło studia Tale of Tales porusza jak najbardziej poważne egzystencjalne problemy. Zmusza przy tym gracza nie tylko do biernego odbioru podanej mu narracji, ale do współtworzenia jej, do odgrywania losów każdej z dziewczynek. To odbiorca podejmuje decyzję o zejściu ze ścieżki i zbliża każdą z bohaterek do bolesnego, a jednocześnie niezbędnego przełomu w jej życiu.

Narracja gry komputerowej jest przy tym narracją specyficzną, tak jak specyficzne jest całe elektroniczne medium, i chociaż można do jego opisu używać kategorii np. literaturoznawczych, potrzebne są też inne, charakterystyczne. Obok medioznawców i badaczy gier, te kategorie próbują uchwycić także twórcy z Tale of Tales. Jak czytamy w *Realtime Art Manifesto*: „opowiadaj historię przez interakcję”; „media czasu rzeczywistego (*realtime media*) pozwalają nam opowiadać historie, które nie mogłyby być opowiedziane wcześniej”; „zaludnij wirtualny świat narracyjnymi elementami, które pozwalają graczowi stworzyć własną historię”<sup>27</sup>. Interesujące w kontekście *The Path* jest stwierdzenie „think poetry, not prose” (w innej wersji: „think haiku, not epic”<sup>28</sup>). W innym miejscu manifestu Tale of Tales zostają przywołane kategorie Arystotelesowskiej poetyki dramatu (fabułę, myślenie, charakter, wysłowienie, rytm i widowisko), po czym następuje rozwinięcie:

Wszystko to może być użyteczne dla nieliniarnych doświadczeń elektronicznych. Z wyjątkiem fabuły. Ale medium elektroniczne oferuje dodatkowe elementy, które mogą wzmocnić lub zastąpić fabułę. Interaktywność – bezpośredni wpływ odbiorcy na dzieło, immersja – obecność twórcy w dziele, jednoosobowa publiczność – każde wystawienie (*staging*) dzieła dokonuje się dla publiczności złożonej z jednej osoby w zaciszu jej domu<sup>29</sup>.

Ta metafora sceniczna wydaje mi się interesująca. Gra komputerowa jako medium w pewnych swoich aspektach daje się czytać jako dzieło

<sup>27</sup> A. Harvey, M. Samyn, *op. cit.*

<sup>28</sup> *Ibidem.*

<sup>29</sup> *Ibidem.*

performatywne w rozumieniu Eriki Fischer-Lichte<sup>30</sup>: takie, z którym estetyka semiotyczno-hermeneutyczna nie może sobie poradzić, bo nie tworzy ono artefaktu, który można sobie przed-stawić. Dzieło performatywne jest zdarzeniem, a jego znaczenie powstaje każdorazowo gdzieś pomiędzy uczestnikami interakcji (w tym wypadku między graczem a przygotowanym przez twórców interaktywnym środowiskiem) i jest zależne od wielu niepowtarzalnych czynników.

Jednak pomimo powyższych ustaleń, wydaje mi się, że *The Path* nie spełnia w stu procentach założeń *Realtime Art Manifesto*. Grze nie udaje się całkiem uniknąć częstego problemu w tym medium, to znaczy braku balansu między narracyjnością i interaktywnością. Jest to zjawisko diagnozowane przez wielu badaczy, m.in. przez Klemensa Franza w artykule *Regenerating Narrative Structures in Digital Games*<sup>31</sup>: swoboda interakcji ze środowiskiem utrudnia opowiadanie historii i na odwrót, a natura gracza jest destruktywna – zawsze będzie próbował innych możliwości, niż te narzucone przez twórców. Rzeczywiście, pomimo bogatych możliwości interakcji ze światem *The Path*, nie mamy szansy zmienić losów żadnej z dziewczynek, a kluczowe elementy opowieści (jak np. spotkanie z wilkiem) są prosceniczne, a więc niepodatne na zmianę ze strony odbiorcy. To z kolei wyraźnie kłóci się z deklaracjami manifestu, w którym mówi się o witaniu z otwartymi ramionami nielinearności oraz o odrzuceniu fabuły (*plot*).

Niezależnie od tych zastrzeżeń przykład *The Path* pokazuje, że gra komputerowa jako medium ma ogromny potencjał narracyjny, może być osadzona w gęstej sieci intertekstualnych powiązań, odważnie reinterpretować znane teksty, a także jest zdolna do niebanalnego podejmowania podstawowych tematów egzystencjalnych. Osobiście nie waham się stwierdzić, że *The Path* to jedna z najciekawszych opowieści, z jakimi miałem w ostatnim czasie do czynienia, i jednocześnie dowód na to, że gry komputerowe śmiało stają się częścią sztuki na równi z jej innymi, konwencjonalnymi dziedzinami.

<sup>30</sup> Zob. E. Fischer-Lichte, *Estetyka performatywności*, przeł. M. Borowski, M. Sugiera, Kraków 2008.

<sup>31</sup> K. Franz, *Regenerating Narrative Structures in Digital Games. The „Haensel and Gretel” Scenari*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier...*, op. cit., s. 123–131.

**Bibliografia**

- Bajka, [w:] *Słownik terminów literackich*, red. J. Sławiński, Wrocław – Warszawa – Kraków 1998, s. 55.
- Bettelheim B., *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni*, przeł. D. Danek, Warszawa 1996.
- Czerwony Kapturek*, [w:] *Baśnie braci Grimm. Baśnie domowe i dziecięce zabrane przez Braci Grimm*, t. 1, przeł. M. Tarnowski, Warszawa 1982, s. 142–145.
- Douglas M., *Red Riding Hood. An Interpretation from Anthropology*, „Folklore” 1995, v. 106, s. 1–7.
- Fischer-Lichte E., *Estetyka performatywności*, przeł. M. Borowski, M. Sugięra, Kraków 2008.
- Franz K., *Regenerating Narrative Structures in Digital Games. The „Haensel and Gretel” Scenario*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 2, red. A. Surdyk, J. Szeja, Poznań 2007, s. 123–131.
- Fromm E., *Zapomniany język. Wstęp do rozumienia snów, baśni i mitów*, przeł. J. Marzęcki, Warszawa 1977.
- Harvey A., Samyn M., *Realtime Art Manifesto*, <http://tale-of-tales.com/ThePath/blog> [dostęp: 30.06.2010].
- Jones S. S., *On Analyzing Fairy Tales. „Little Red Riding Hood” Revisited*, „Western Folklore” 1987, v. 46, nr 2, s. 97–106.
- Łebkowska A., *Narracja*, [w:] *Kulturowa teoria literatury*, red. M. P. Markowski i R. Nycz, Kraków 2006, s. 367–407.
- Ryan M.-L., *Defining Media from the Perspective of Narratology*, [http://pure.au.dk/portal/files/7562/M-L\\_Ryans\\_paper.pdf](http://pure.au.dk/portal/files/7562/M-L_Ryans_paper.pdf) [dostęp: 07.04.2011]
- Walker J., *Distributed Narrative. Telling Stories Across Networks*, <http://huminf.uib.no/~jill/txt/Walker-AoIR-3500words.pdf> [dostęp: 01.04.2011].
- Wałaszewski Z., *Audiowizualność gier komputerowych*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 2, red. A. Surdyk, J. Szeja, Poznań 2007, s. 227–235.
- <http://gothred.livejournal.com/2091.html> [dostęp: 30.06.2010].
- <http://tale-of-tales.com/tales/RAM.html> [dostęp: 30.06.2010].
- <http://tale-of-tales.com/ThePath/index.html> [dostęp: 30.06.2010].
- <http://www.shamusyoung.com/twentsidedtale/?p=4673> [dostęp: 30.06.2010].