



You have downloaded a document from
RE-BUŚ
repository of the University of Silesia in Katowice

Title: Nowe doświadczenie wojny

Author: Miłosz Piotrowiak

Citation style: Piotrowiak Miłosz. (2017). Nowe doświadczenie wojny.
"Śląskie Studia Polonistyczne" Nr 1 (2017), s. 51-68.



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIwersytet ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

**Nowe doświadczenie wojny
*This War of Mine***

...słowo w grze

[...] przekraczając próg pisma, [czytelnik/gracz – M.P.] pozostaje czujny, rzuca krytyczne spojrzenie i wymaga jeśli nie prawdziwego dyskursu, porównywalnego do traktatu z zakresu fizyki, to przynajmniej dyskursu wiarygodnego, a w każdym razie uczciwego i prawdziwego.

Paul Ricoeur¹

Słowo rodzi się w dialogu jako żywa replika, kształtuje je dialogowa interakcja z cudzym słowem w przedmiocie. Ujmowanie przedmiotu przez słowo ma charakter dialogowy.

Michail Bachtin²

Niefuność do zdigitalizowanych formuł wyrażania, a także ich zwykła negacja mają często związek z przywiązaniem do tradycyjnych, skryptoralnych nośników słowa. Idee humanistyczne nie mogą jednak być zasklepiane wyłącznie w cyrograficznych wehikułach dyskursu. W czasach współczesnych powstają nowe, autonomiczne formy twórczej aktywności. I to, co niezmiennie w ciągu stuleci, zostaje w nich uszanowane i wyeksponowane na własną technologiczną modłę. Tak punkt zwrotny przełomu digitalnego opisuje badaczka światów cyfrowych:

To – co uzewnętrznione – *logos* – nie jest doskonałe, choć mowa filozoficzna dąży do maksymalnego przybliżenia słów do widzenia. Stopniowe uzupełnianie technologii wyrażania o obraz, dźwięk, a współcześnie o interaktywność pozwala na coraz dalej idącą ekstrawertyzację uwewnętrznionego nie tylko w sferze tego, „co” myślane, ale i w sferze tego, „jak” myślane, a w efekcie prowadzi do przesunięcia punktu ciężkości z wypowiedzania treści widzenia wewnętrznego na tworzenie światów fikcyjnych, z *mimesis* na reprezentację i kreację³.

1 P. RICOEUR: *Pamięć, historia, zapomnienie*. Przeł. J. MARGAŃSKI. Kraków 2006, s. 350.

2 M. BACHTIN: *Słowo w poezji i słowo w powieści*. W: IDEM: *Problemy literatury i estetyki*. Przeł. W. GRAJEWSKI. Warszawa 1982, s. 106.

3 E. SZCZĘSNA: *Cyfrowy światobraz. Kilka uwag o obrazowości przekazów internetowych*. W: *Kulturowe wizualizacje doświadczenia*. Red. W. BOLECKI, A. DZIADEK. Warszawa 2010, s. 385.

Celem wielu autorów cyfrowych produkcji staje się wykreowanie takiego obrazu, który będzie oddawał istotne rysy rzeczywistości. Sądzę, że warto badać te „światy możliwe” narzędziami literaturoznawczymi. Gracz – czytelnik – literaturoznawca nie traci przecież z oczu wielkich dzieł, nie przestaje spoglądać na wytwory świata przez pryzmat literatury. Konieczne wydaje się jednak przemyślenie intelektualnych i aksjologicznych konsekwencji cyfrowych produkcji. Gry komputerowe stanowią bowiem swoistą formę adaptacji literackich konwencji, wiedzy narratologicznej, techniki punktów widzenia. W szczególności zaś dotyczy to tych produkcji, których twórcy próbują przenieść w świat cyfrowego uniwersum wojenny koszmar⁴. Ktoś mógłby powiedzieć, że gra jest (tylko) pragnieniem spekulacji w znaczeniu idealistycznym. W przypadku ambitnych prób mierzących się z tematyką wojenną można jednak za pomocą nowoczesnych technologii doświadczyć obcego pierwiastka życia, dokonać transgresji w nieznanym, nieoswojonym, nieprzyjaznym. I powrócić stamtąd bez uszczerbku.

Andrzej Trzebiński zdawał sobie sprawę z wojennych kalkomani i liczmanów „pieśni niepodległej”. Wiedział, jak trudno przełożyć bolesną faktyczność na wyrażalność. W swoim manifestie konstatował: „Tematyka stała się wojenna bez trudu, ale żywej i nowej formy zabrakło”⁵. Nawoływał krytyka czasów wojny nie da się oczywiście tak prosto zestawić z dzisiejszym poszukiwaniem form wyrazu, szczególnie w obszarze szeroko rozumianej rozrywki. W kulturze – szczególnie w obszarze jej popularyzacji, umasowienia – zaszło bowiem zbyt wiele zmian. W dziedzinie środków przekazu można mówić o nastaniu nowej epoki, równie rewolucyjnej co era Gutenberga. Ale i to przeczuwał młody krytyk: „Sztuka, której twórcze ewolucje dzieją się w wielkiej, głębokiej zgodzie z rewolucjami najgłębszych sił kulturalnych – staje się sztuką epoki”⁶. Pokolenie cyfrowe, które zna języki programowania i tworzy światy zastępcze oferujące odbiorcy pełną skalę odczuć, może być odpowiedzią na poszukiwania autora *Aby podnieść różę*. Waga nowego zjawiska zależy tylko od intencji kreatorów owych sztucznych światów.

4 Por. R. KOCHANOWICZ: „Mitologia zagłady” – obraz wojny w grach komputerowych. W: *Literatura i kultura popularna. Badania i metody*. Red. A. GEMRA, A. MAZURKIEWICZ. Wrocław 2014, s. 267–275.

5 A. TRZEBIŃSKI: *Pokolenie liryczne i dramatyczne*. W: IDEM: *Aby podnieść różę. Szkice literackie i dramat*. Warszawa 1999, s. 105.

6 Ibidem.

This War of Mine

Stawka na miarę literatury

Na początek fragment z Hermanna Brocha:

Bo nawet jeśli wojna jest wielkim katalizatorem, który w sposób dosłownie wybuchowy przyspiesza wszelkie procesy rozwojowe, i jeśli samą wojnę ujmijemy jako rezultat katastrofalnego rozwoju gospodarki czy techniki, czy może nawet ducha naukowego jako takiego, to jednak fenomeny te, obojętnie, w jakim stopniu nawzajem się wyjaśniają, implikują, a częstokroć nawet wzajemnie intensyfikują, pozostają mimo wszystko równorzędnymi grupami symptomów jednego potężnego procesu logicznego, w toku którego stopniowo zanikać zaczął wypracowany przez średniowiecze obraz świata, usamodzielniać się zaczęły poszczególne obszary wartości, a człowiek we wzrastającym zagubieniu i targany przez wszystkie swe niszczące i odradzające moce stał się niezdolny do powstrzymania ostatecznego rozkładu starych systemów wartości, zahamowania ostatecznego krwawego chaosu, będąc we wzrastającym stopniu wydany na dręczący jego sumienie i w obliczu okropności i śmierci mimo wszystko jak grom spadający nań problem: Co mamy robić?

Wielopiętrową, skomplikowaną syntagmę można w istocie rozłożyć na ciąg prostych pytań: Jak zachować się na wojnie? W jaki sposób możemy ulżyć komuś w cierpieniu? Czy powinniśmy decydować o losie osób najbliższych, bliskich, trzecich? Czy mamy co jeść i pić? **Co mamy robić?** Prosta empiria życia w czasie kataklizmu to, posługując się Brochowym idiolektem, „wokabuła rzeczywistości w składni obszaru wartości”⁸. Taki właśnie stan rzeczy oddaje surwiwalowa produkcja polskiego dewelopera 11 bit studios zatytułowana *This War of Mine*⁹.

This War of Mine wykracza poza ramy zwyczajnej elektronicznej rozrywki. Językiem cyfrowego zapisu stworzono poemat o ludzkiej trwodze i mądrości. Gra komputerowa to szuflada zbyt upraszczająca. W tym bowiem przypadku można mówić o doświadczeniu świata zanurzonego w wojennej hekatombie (tylko w formie digitalnej symulacji). Paweł Miechowski, jeden z pomysłodawców omawianej produkcji, wskazuje na wypadki sarajewskie, świadc-

7 H. BROCH: *Zło w systemie wartości sztuki*. Przeł. R. TURCZYN. W: IDEM: *Kilka uwag o kiczu i inne eseje*. Warszawa 1998, s. 120–121.

8 Ibidem, s. 135.

9 Oficjalna strona gry znajdowała się pod adresem: <http://www.11bitstudios.com/pl/gry/16/this-war-of-mine> [dostęp: 2.02.2016]. Obecnie jest to: <http://www.thiswarofmine.com/pl/#home> [dostęp: 23.04.2017].

twą trwania w oblężonym mieście w 1992 roku, jako na pierwotny wzór fabularny *This War of Mine*¹⁰. Światowa premiera gry odbyła się 14 listopada 2014 roku. Produkcja osiągnęła nadspodziewane rezultaty sprzedażowe. O grze, oprócz mediów branżowych, pisały między innymi „The Guardian”, „Newsweek”, „The New York Times” czy „Der Spiegel”. Cóż po humaniście w świecie digitalnym?

Świat elektronicznej rozrywki proponował dotychczas schematyczny model wojennych potyczek. Uproszczony obraz bellumiczny nie harmonizował z dopracowanym otoczeniem graficznym, akustycznym ani z realistycznymi rozwiązaniami z zakresu batalistyki. Kolejne odsłony popularnych gier wojennych nie zaskakiwały tylko jednym: pomysłami fabularnymi. Z reguły znakomicie animowany żołnierz, dysponujący najnowocześniejszym sprzętem wojskowym, pokonywał wrogie hordy, wykonywał zadania bojowe lub samotnie przedzierał się na tyły wroga w celach dywersyjnych. Scenariusze można mnożyć, schemat rozgrywki pozostawał jednak nieznośnie jednolity. Na tak homogenicznym gruncie pojawił się rewolucyjny projekt warszawskich programistów ze studia 11 bit studios. Gra *This War of Mine* anonsowana jako nowość wojennego gatunku z początku nie wzbudziła entuzjazmu poszukiwaczy elektronicznych nowinek. Bo i jak małe studio może konkurować z globalnymi gigantami branży? W sukurs przyszła jednak literatura. Autorzy produkcji wielokrotnie podkreślali wagę słowa pisanego, które w *This War of Mine* jest najważniejsze:

w *This War of Mine* jest strasznie dużo tekstu. Ponad 60 tysięcy słów na dzień dzisiejszy, a ta liczba rośnie – ilość dla grubego tomiścza. Grając jeden raz, odkrywasz 2, może 3 procent tych tekstów¹¹.

Zacznem historii wojennej okazał się, wedle wspomnień autorów, artykuł relacjonujący zdarzenia z bośniackiego kotła z perspektywy cywilnych obywateli; wstrząsająca deskrypcja nie pozostawiła twórców *This War of Mine* obojętnymi na ludzki dramat:

Wszystko zaczęło się od artykułu *One year in hell*, w którym autor dzielił się swoimi doświadczeniami z przetrwania oblężenia jednego z miast w Bośni. To było coś niesamowitego. Opisywał on na przykład, że kiedy przyszła zima, to

10 Twórcy gry wskazują na bezpośrednią inspirację lekturą B. DEMICK: *W oblężeniu. Życie pod ostrzałem na sarajewskiej ulicy*. Przeł. H. PUSTUŁA-LEWICKA. Wołowiec 2014.

11 *Robimy gry dla graczy*. Z Pawłem Miechowskim z 11 bit studios rozmawia Tatiana Kowalczyk. <http://www.gamezilla.pl/publicystyka/2015/07/robimy-gry-dla-graczy-wywiad-z-pawlem-miechowskim-z-11bit-studios> [dostęp: 14.11.2015].

trzeba było porąbać wszystkie drzwi w domu, aby napalić w kominku, albo zbierać deszczówkę do beczki, ponieważ pobliska rzeka była zanieczyszczona przez rozkładające się trupy. Do miasta można było wychodzić tylko nocą, ponieważ za dnia było zbyt duże zagrożenie ze strony grasujących bandytów. Najstraszniejszymi momentami w opowieści były chwile, kiedy trzeba było coś poświęcić dla dobra grupy. Autor artykułu podsumowuje to wszystko stwierdzeniem, że na wojnie nie ma „tych dobrych” – jakkolwiek będziesz się starać, w końcu z potrzeby przetrwania zrobisz coś, czego normalnie nigdy byś nie popełnił, bo wyrzuty sumienia by cię zżarły. Była to dla nas taka iskra, po której od razu zapadła decyzja: robimy o tym grę!

Producenci przyznają się do czerpania inspiracji także z innych świadectw, przekazów ustnych spisanych i posegregowanych na potrzeby stworzenia paraboli oblężonego miasta:

Podczas tworzenia *This War of Mine* czerpaliśmy wiedzę i inspiracje nie tylko z tego artykułu. Przejrzeliśmy mnóstwo tekstów o wojnie w byłej Jugosławii, Syrii, oblężeniach Sarajewa, Kosowa. Nieocenione okazały się też wspomnienia dziadków naszych pracowników, którzy osobiście doświadczyli tego okropnego losu – w ten sposób powstało sporo takich małych historii, epizodów, które zawarliśmy w naszej produkcji¹².

I choć ten concept-patchwork może sprawiać wrażenie uproszczonego modelu świata, parabolicznej elipsy, rodzaju opowieści pozszywanej z rozmaitych dobrych i gorszych, prawdziwych i sfałszyfikowanych świadectw, to jednak końcowy efekt wydaje się werystyczny, bezszwowy i, co najważniejsze, głęboko humanistyczny. Wielka literatura, której zabrakło na liście lekturowych olśnień twórców survivalowej rozgrywki, jest w niej obecna w sposób tajemniczy, labialny – dopełnia zmagania z wojną, losem, samym sobą. Nie da się bowiem myśleć o wojennych tematach bez odniesień do wielu znakomitych literackich ujęć konfliktu zbrojnego, rozpaczcy cywila, partyzanckiego losu¹³. Literatura wyprzedziła nowoczesną

12 P. KOZIERKIEWICZ: *Widzieliśmy „This War of Mine”, najbardziej wstrząsającą grę tego roku*. <http://antyweb.pl/widzielismy-this-war-of-mine-najbardziej-wstrzasajaca-gre-tego-roku> [dostęp: 14.11.2015].

13 Na temat literatury okresu wojny i okupacji piszą m.in.: J. ŚWIĘCH: *Literatura polska w latach II wojny światowej*. Warszawa 1997; L.M. BARTELSKI: *Genealogia ocalonych. Szkice o latach 1939–1944*. Kraków–Wrocław 1985; M. JANION: *Płacz generała. Eseje o wojnie*. Warszawa 1998; *Literatura wobec wojny i okupacji*. Red. M. GŁO-

technologię w pomysłowości prezentowania świata i punktów widzenia, uwrażliwiania na ludzkie dramaty. Niech to pierwszeństwo będzie wskazówką i pocieszeniem dla tych, którzy w literaturze szukają skarbnicy mądrości. Można nawet zaryzykować twierdzenie, że większość nowatorskich scenariuszy growych ma swoje pierwowzory w beletrystycznych, poetyckich czy faktograficznych próbach. Wiele mniej lub bardziej zapomnianych powieści, wierszy, reportaży (awangardowych, ekstrawaganckich, mądrych) zasługiwałoby na ponowne odczytanie właśnie w takim, zupełnie nowym środowisku/kontekście.

Ciekawie prezentuje się, na przykład, zestawienie *This War of Mine* z prozatorskim utworem Jerzego Krzysztonia *Kamienne niebo*¹⁴. W próbie beletrystycznej akcja rozgrywa się w piwnicznej izbie warszawskiej kamienicy zbombardowanej przez Niemców w czasie powstania. Czytelnik śledzi losy pięciorga mieszkańców domu, którzy zostali uwięzieni w tych swoistych kazamatach. Krzysztoń tak uformował przekaz fabularny, by rzucić snop światła na każdą osobę zatrzaśniętą w ciemnicy lochu. Kolejno prezentują się nam profesor, panna z dobrego domu, kieszonkowiec, matka malutkiej dziewczynki i dozorczyńni tego budynku pułapki. Skazani na siebie mieszkańcy muszą wspólnie wypracować najlepszy model przetrwania. Podobieństwa między *This War of Mine* a *Kamiennym niebem* można odnaleźć również w introdukcji obu zamierzeń narracyjnych:

Na przedakcję utworu Krzysztonia składają się obrazy walk ulicznych, odtwarzane w rozmowach i samotnych rozmyślaniach bohaterów, oraz pojawiające się w początkowych odcinkach narracji odgłosy toczącej się w mieście bitwy: trzask wystrzałów i łomot wybuchów. Po zburzeniu oficyny nastąpi cisza – i zacznie się pierwszy akt dramatu. Przywaleni gruzami ludzie pozostaną sami z sobą, wśród wilgotnych ścian i pod mrocznym sufitem, w granicach migotliwego, żalosego krążka światła z ledwo tłącej się lampy naftowej: wraz z zegarkiem będzie on nadawał rytm życiu w piwnicy¹⁵.

Introdukcja gry rozpoczyna się od podobnego zawiązania węzła fabularnego. W powolnym, osmotycznym ruchu kamery oczom

WIŃSKI, J. SŁAWIŃSKI. Wrocław 1976; *Wojna: doświadczenie i zapis. Nowe źródła, problemy, metody badawcze*. Red. S. BURYLEA, P. RODAK. Kraków 2006; P. MITZNER: *Biedny język. Szkice o kryzysie słowa i literaturze wojennej*. Warszawa 2011; S. BURYLEA: *Tematy (nie)opisane*. Kraków 2013.

14 J. KRZYSZTOŃ: *Kamienne niebo*. Warszawa 1973.

15 J. SPEINA: *Cywilne oblicze powstania warszawskiego: „Kamienne niebo” Jerzego Krzysztonia*. W: *Człowiek wobec wojny*. Red. E. ŁOCH. Lublin 2011, s. 16, 17.

widza ukazują się najpierw żołnierze szturmujący barykadę, następnie zaś to, co nieoczywiste, schowane za murem domu, schronu, piwnicy – prerażeni, zrozpaczeni cywile. Scena zostaje spuentowana hasłem „Na wojnie nie każdy jest żołnierzem”.

Porządek działań wojennych czy żołnierski dryl to tylko iluzje wypracowane na potrzeby propagandy w czas pokoju. Realny obraz wojny jest znacznie bardziej chaotyczny. Przypadkowość ludzkich losów, różnice charakterów, wahania nastrojów prowadzą do eksplozywnych momentów i kontrolowanych dłużyzn, zamazują fabularną przejrzystość wojennej przygody, mnożą konflikty.

W *This War of Mine* gracz wrzucony zostaje w długotrwałe przedsięwzięcie. Przechodzi do porządku dziennego nad małymi porażkami, dyskomfortem, nudą i nędzą. Jeśli chce się osiągnąć zamierzony cel, nie można odrywać od niego wzroku. Dosadności wojennego doświadczenia dodaje fakt odromantycznienia wszelkiego oporu, podkreślenie kataleptycznego trwania, zatopienia w nudzie i bezsensie. Symulacja zagrożonej egzystencji wykazuje wiele zbieżności z literackimi świadectwami, dokumentami opisującymi prawdziwe wojenne życie. *Pamiętnik z powstania warszawskiego*¹⁶ Mirona Białoszewskiego, *Kwatera bożych pomyśleń*¹⁷ Władysława Zambrzyckiego czy *Dzienniki czasu wojny*¹⁸ Zofii Nałkowskiej to tylko nieliczne przykłady świadectw sytuacji granicznych. Niezrównanym prekursorem zapisu „zmierniczej egzystencji” pozostanie w literaturze polskiej Józef Wittlin, który wyraził doświadczenie udziału w Wielkiej Wojnie:

przekonuje pasją argumentacji, próbą dojścia do prawd odwiecznych, etyczną odpowiedzialnością za tych, którzy obok niego padli w objęcia śmierci, koszeni seriami kulomiotów, wybierani pojedynczo przez zbłąkaną kulę, wyrzynani wraz z ziemią przez bomby zrzucone z aeroplanów¹⁹.

Wittlinowe *Hymny* zawsze już pozostaną *memorandum* przeciwko wojnie, pieśniami doświadczenia, o którym nie sposób zapomnieć, punktem odniesienia wszystkich następnym mierzących się z bel-lumicznym tematem.

16 M. BIAŁOSZEWSKI: *Pamiętnik z powstania warszawskiego*. Warszawa 1999.

17 W. ZAMBRZYCKI: *Kwatera bożych pomyśleń*. Warszawa 2008.

18 Z. NAŁKOWSKA: *Dzienniki czasu wojny*. Red. H. KIRCHNER. Warszawa 1970.

19 M. KISIEL: *Poezja świadectwa. Wprowadzenie do „Hymnów” Józefa Wittlina*.

W: IDEM: *Ruiny istnienia. Szkice o poetach mniej obecnych*. Katowice 2013, s. 39–40.

Zaklinanie rzeczywistości nie gwarantuje pomyślnego zakończenia. Literackie przykłady niosą smutny finał. Postawa walcząca, pełna zaradnego optymizmu zazwyczaj jest dławiona przez tępą przemoc, mechaniczną zagładę, fatalny incydent. Przypadek, traf, ślepy los również zostały zaprogramowane w rozgrywce *This War of Mine*. Można postępować logicznie i uczciwie, być sprawiedliwym i roztropnym, a i tak zostanie się wyeliminowanym z gry. Snajperska kula, nóż szabrownika czy zapaść przemęczonego organizmu nie liczą się z człowieczym *ratio*. Probabilistyka połączona ze sztuczną inteligencją pozwala odczuć nierozumność, nieludzkość tych czasów, nabrać pokory wobec wyroków niezależnych od woli i logosu. Cel postawiony przed graczem wydawać się może banalnie prosty – trzeba przetrwać w obłożonym mieście czterdzieści cztery dni. Miasto Pogoren z *This War of Mine* jest jak Camusowski Oran XXI wieku – miasto w ogniu, w którego nazwie słychać suchy trzask pogorzelniska. Nie mamy do czynienia z odwleczonym wyrokiem historii, z niepewnością, z pełzającym zawieszeniem broni. Linia frontu przebiega zaledwie kilkaset metrów od miejsca akcji. Nie widać regularnej armii, słychać tylko huk wystrzałów (z dział i broni automatycznej). W wojnie biorą jednak udział nie tylko żołnierze. Nikt tak jak cywilny, wytracony z kolein normalnego życia obywatel nie odczuwa zła i bezsensowności konfliktu zbrojnego. Jeśli bohaterowi uda się dożyć do czterdziestego piątego dnia, będzie to znaczyło, że gracz ukończył misję. Statystyki pokazują jednak, że pomyślne zakończenia *This War of Mine* zamykają się na poziomie kilkunastu procent. I nikt nie protestuje, że za duży stopień przypadkowości, nieobiektywne trudności, które wbrew logice rozgrywki powodują jej koniec. Warto tu podkreślić nietuzinkowość samej gry i szczególność grupy (już około miliona) jej użytkowników. Doświadczenie katastrofy nie polega na wykonaniu zadania. „Przeżyć” wojnę oznacza często, w tym wirtualnym przypadku, stracić na niej życie. Zmiana podejścia graczy z czysto sportowego, wynikowego na empatyczny, pełen zapobiegliwości i troski stanowi sygnał, który powinien nobilitować *This War of Mine*, przenieść grę na inną półkę, bliższą literaturze.

Dotychczas gry komputerowe ujmowały czasy wojny jako domenę *homo historicus*. Często jedynymi obciążeniami moralnymi, jakie się z takim ujęciem wiązały, były migracje ludności, ubożenie wielkich rodów, dewastacja środowiska naturalnego. A i te szczątkowe balasty funkcjonowały jako tło, drugoplanowe urozmaicenie zaawansowanych rozwiązań graficznych. *This War of Mine* radykalnie zmienia

te proporcje. W miejsce człowieka politycznego, stratega przeglądającego historyczne analogie pojawia się bezbronne ludzkie plemię, sprowadzone do pierwocin własnej egzystencji. Kiedy świat nie rozprasza myślenia o śmierci, życie nie zasypuje przepaści tanatologicznych zamyśleń, kiedy traci się wszystkie przesłony, iluzjony i maski, wtedy zaczyna się prawdziwa, nieskrępowana, naga egzystencja:

Rzadko kiedy jednak stajemy w życiu codziennym oko w oko z własną przyszłą śmiercią. Rzadko kiedy doświadczamy bezpośrednio w życiu trwogi przed nią. Codziennym naszym zachowaniem wobec śmierci jest **ucieczka**. Odwrócenie się od niej plecami, zwrócenie uwagi ku czemuś innemu. Także życie codzienne przeto, życie wśród małych spraw i rzeczy, pozbawione na pozór „wymiaru egzystencjalnego”, jest byciem-w-stronę śmierci, jest nieustającym określaniem się wobec niej²⁰.

Być może właśnie w zwrocie mortalnym szukać należy przyczyn „sukcesu” polskiego dewelopera. *This War of Mine* staje się aktywnym narzędziem trudnej sztuki, której celem jest przywoływanie współczesnych do porządku, wytrącanie ich ze strefy komfortowego trwania. Nie wszystkich jednak można sprowokować do heideggerowskich medytacji. Obiorcom powinno się pozostawić możliwość działania. Unaocznic im okaleczenie świata, nad którym nie traci się do końca kontroli. Zawieszenie między trwogą a troską to najlepszy sposób, by zbliżyć się do rzeczywistości bycia (ze świadomością, że mowa jest o cyfrowej symulacji). Jak konstatuje filozof:

Egzystencja jest więc ruchem podobnym do fali; zbliżaniem się i oddalaniem... Jest procesem rozpiętym między dwoma biegunami - wybieganiem-ku śmierci i ucieczką-od-niej. Żaden z nich obu nie jest możliwy bez drugiego - oba są tylko dwiema stronami tego samego procesu²¹.

Omawiana fabuła dozuje graczom nią pochłoniętym momenty śmiertelnego napięcia i długie godziny bezprzyczynnego trwania. Bellumiczne chwile kluczowych rozstrzygnięć i eony nudnej kwarentanny to podstawowe komponenty wojennego czasu. Autorzy gry sugestywnie wyrazili tę kryzysową czasowość. Wojenna rzeczywistość to nie tylko mroczne furie, uosobione zło, psychozy, to także zwyczajna niefrasobliwość życia, nałogi i pokusa gnuśności.

20 K. MICHAŁSKI: *Heidegger i filozofia współczesna*. Warszawa 1978, s. 128.

21 *Ibidem*, s. 129.

Człowiek widziany w pełni zarówno heroicznego poświęcenia, jak i uczynionych innym niegodziwości otwiera pole pełniejszego wtajemniczenia w ten trudny czas. Wszystko jest zasadne, sens musi przejść przez wszystkie fazy i nabrać finalnego kształtu. Heglow-ski „duch dziejów” realizuje się również w tej partykularnej historii. Szkic zawsze pozostaje niedoskonały wobec ostatecznej wersji. W przypadku *This War of Mine* znamy „szczęśliwy” finał ocalenia, trudno nam jednak zrealizować ten plan, złamać tyranię czasu, tak by wszyscy zdążyli się uratować. Właściwie od początku rozgrywki wiemy, że czeka nas happy end (możemy tylko umniejszyć stan osobowy), a naszym jedynym przeciwnikiem pozostaje czas. Wydawałoby się, że próba, której poddany zostaje gracz, jest wyjątkowo prosta. O ile w innych batalistycznych rozgrywkach uczestnik misji musi wypełnić skomplikowane, wieloetapowe zadanie, eliminować setki przeciwników, łamać szyfry i zmieniać układy sił, o tyle w *This War of Mine* wystarczy przeczekać, przetrwać, przeżyć. To jest jednak najtrudniejsze. W spokoju i zagęszczeniu czasu widać trud wojennego trwania, miarę kryzysu, który trawi relacje ludzi (często przebywających po tej samej stronie barykady). Czas, w którym zamyka się rozgrywka, ma sprawiać wrażenie zwyczajnego godzinowego taktowania i wywoływać złudę normalności, wtłaczać w koleiny pospolitych, domowych czynności. Paweł Schreiber w recenzji zatytułowanej *Takie są zasady gry* w ten sposób opisuje czas pełzającej apokalipsy:

Tak zwane oczy świata (w tym nasze) zwracają się na tych, którzy walczą o przeżycie, zwykle na bardzo krótko. Kiedy na chwilę pojawiają się w obiektywie kamery i mają okazję coś powiedzieć, zwykle reprezentują nie siebie, a system, którego częścią się stali. *This War of Mine* pozwala przyglądać im się dłużej, dzień za dniem, runda za rundą, aż do ostatecznej przegranej – bo cywile wojny zawsze przegrywają²².

Temporalność w *This War of Mine* ukazuje nam znikomość czasu, który pozostał, by komuś pomóc, w zawiadomieniach o śmierci poszczególnych bohaterów unaocznia się zaś nieuchronność czasu, który przeminął. Postaci z kartoteki umarłych rzucają nam sartréowskie spojrzenia – zniewalające, narzucające określone emocje, wyzwajające rozpacz i trwogę. Śmierć jest, jak powiada Georges Gusdorf „rozwiązaniem węzła tożsamości”²³. Fotograficzne „portrety zmarłych” są zakończeniem partykularnych histo-

22 P. SCHREIBER: *Takie są zasady gry*. <http://www.dwutygodnik.com/artykul/5582-takie-sa-zasady-gry.html> [dostęp: 1.12.2015].

23 G. GUSDORF: *Śmierć – marzenie senne – przetrwanie*. Przeł. M. MENDYS-RYCHTER. „Ogród” 1992, nr 2, s. 291.

rii. I choć życie toczy się dalej, pozostali przy życiu muszą pracować stratę bliskiej osoby. Na poziomie cyfrowej rozgrywki taka mortalna inicjacja stanowi zjawisko niespotykane. W świecie, w którym życie bohatera można zwielokrotnić za pomocą funkcji „zapisz i odtwórz”, tanatologia nie mogła zagościć na dobre. To już nie sztamkowo opisywana powierzchowność rzeczywistości, sprowadzająca się do kilku wymiarów i znaków szczególnych; to wyjątkowa obecność, konkretny człowiek i jego osobnicza opowieść. I choć do czynienia mamy jedynie z pouczającą i pożyteczną fikcją, przy tym mocno prawdopodobną, to każde odejście bohatera pozostawia pustkę, wywołuje poczucie straty.

Gest etyczny rozumiany jako wzorzec fundamentalnego doświadczenia ludzkiego, a jednocześnie schemat fabularny, który przy zachowaniu podstawowych wyznaczników konstytutywnych staje się rozpoznawalny dla uczestnika gry, to klucz do zrozumienia tej produkcji. Strefa nieprzewidywalności, w którą wrzuceni zostali bohaterowie, stanowi twórczy rezerwuar dynamicznych sytuacji i ważnych wyborów. Zachowanie bohaterów, niemotywowane żadnymi państwowymi, politycznymi czy religijnymi względami, jest oznaką moralności, której nie dotyczą proste prawdy i oznaczenia, która sytuuje się poza dobrem i złem. Na przykład: bycie dobrym uwiera i miażdży pragmatyzm działania, natomiast pakt ze złem hamuje rozwój i hart. Zatem kontestować zło i przekształcać tę czynność w swój obowiązek wydaje się jedyną drogą działania w tym zrujnowanym świecie. Tylko w ten sposób można ocalić Innych. Mizantrop musi się zdobyć na humanizm ocalania. Nie jest to proste nawet w symulatorze wojennego życia.

Nie można w zaprogramowanej w *This War of Mine* partyturze zachowań reagować w sposób sadystyczny, naruszać granic bezwzględne zła. Niemniej furtka pozostaje otwarta dla tych, którzy w domowym zaciszu testują poziomy nikczemności. Jest to jedyna symulacja wojny, w której sadyzm objawia się bezczynnością w obliczu głodowania, chorowania, rozpacz i umierania Innych. Działanie jest zawsze dobrym wyborem. Zło czai się w zaniechaniu, odstąpieniu od ratunku, zaprzestaniu gry. Wszystko inne – dokonywanie wyboru, kto przeżyje, kogo wyśle się na zwiad, komu odda się lekarstwa – zawsze mieści się w działaniu dobroczynnym. Jeśli bowiem gracz odmówi podjęcia decyzji, wówczas cel nie zostanie osiągnięty i zginie cała grupa znajdująca się pod opieką bohatera. Dodatkowo, operator gry musi się mierzyć z upływającym czasem i przewidywać przyszłe wyzwania.

Faryzeizm współczesnej moralności polega na sprowadzaniu dobra do serii skarceń, porad i gróźb. Niesienie ratunku, troskę, przebaczenie tylko wtedy uznaje się za moralne, kiedy inni mogą docenić, pochwalić i nagrodzić owe „bezinteresowne” czyny. Zupeł-

nie innych postaw uczy omawiany tu swoisty program etyki praktycznej. Ktoś cyniczny i nieuczciwy nie poradzi sobie z zadaniem *This War of Mine*. Ktoś kierujący się w życiu twardymi imperatywami będzie miał utrudnioną próbę. Przywołajmy taki przykład: znajdujemy się we wnętrzu domostwa, w prywatnej przestrzeni mieszczanina. Stoliki, wazy, lichterze, portrety przodków, szafy to tylko część inwentaryzacyjnej listy. Widać jednak, że długotrwały konflikt wojenny złamał morale lokatorów. Bohater, którym kierujemy, to szabrownik naruszający własność, mierzący się z oporem prawowitych właścicieli, próbujący przywłaszczyć sobie pożywienie, opał i lekarstwa. Scena ta wydaje się krytycznym momentem rozgrywki. Tadeusz Konwicki tak wspomina podobne „hańby domowe”:

Nawet zabranie komuś butów i włożenie ich na swoje nogi wiąże się z pewnym wysiłkiem moralnym. Z tym wysiłkiem mamy do czynienia bez przerwy. Oczywiście występuje to u ludzi wrażliwych²⁴.

Jakie zachowanie będzie przyzwoite? Czy należy posłuchać prośb człowieka broniącego swojej własności? Jeśli odbierze mu się część pożywienia, leków, opału, można będzie uratować swojego podopiecznego, którego życie jest zagrożone. Lecz czy lament rabowanego nie pozostanie z grającym na zawsze? Mamy do czynienia z rozgrywką bez happy endu. Gracz może ukończyć morderczą próbę, ale wiele nikczemnych wspomnień (o nieudanych misjach ratunkowych, źle pokierowanych akcjach) już w nim pozostanie. Sposób, w jaki ofiara i oprawca doświadczają na sobie zbrodni, powoduje, że kiedy zło nazwiemy złem, tracimy niewinność, a kiedy działamy mechanicznie, tracimy duszę i sumienie. Doświadczenie wojny w wersji symulacyjnej jest czymś więcej niż tylko podmiotowym przeżyciem – jest wdarcie się obiektywności do świadomości subiektywnej. Gest etyczny zrównuje działanie własne z działaniem dla Innych. Wyjście poza literaturę w stronę sztuki performatywnej, w kierunku emocjonalno-intelektualnego działania w formie cyfrowego programu ma przełomowe znaczenie. Zaangażowanie stanowi wyższy stopień refleksji niż czytanie świadectw, myślenie historiograficzne, wątpliwości klerka.

Warto zacytować obszerny fragment wywodu Mieczysława Dąbrowskiego wyrażającego niechęć do digitalnego nowinkarstwa, które utożsamia on z językiem artystycznym *Pamiętnika z powstania warszawskiego* Mirona Białoszewskiego:

24 S. BEREŚ: *Pół wieku czyśćca. Rozmowy z Tadeuszem Konwickim*. Kraków 2003, s. 62.

Z Białoszewskim stało się coś, co charakteryzuje Internet: nadwyżka informacji, nieporządkowanych, chaotycznych, wytwarzających szum informacyjny, irytujących, wkraczających w ekran banerów, reklam itp. Niedawna dyskusja („Gazeta Wyborcza”, „Polityka”) na ten temat dowodziła, że Internet, właśnie poprzez swoją „drożdżowatość” i entropię, namnażający się zapis informacji na każdy możliwy – chciany i niechciany – temat, odczytał nas empatii, wpoił zachowania zimne i instrumentalne. Szukamy tylko tego, co nas interesuje, odrzucając masę informacji, które same w sobie zajmujące, a nawet poruszające, przestają zatrzymywać uwagę. Choroba Internetu to choroba nadmiaru i chaosu, z którego czym prędzej chcemy się wydostać na świat harmonii i uporządkowania. Kto wie, czy na współczesnej lekturze *Pamiętnika*... nie odciska się to właśnie nowoczesne doświadczenie mediów elektronicznych. Co bowiem w roku 1970 było zaskakującym *novum*, zanurzeniem w świat ożywczego nadmiaru, dziś jest traktowane jako udręczające doświadczenie cywilizacji elektronicznej, świetnej w swojej idei, ale nie bez efektów ubocznych²⁵.

Wbrew obawom badacza *This War of Mine* uczy empatii i zachowań odpowiedzialnych, przyzwoitych. Co jednak dowodzi, że jest to produkcja niezwykła, „*novum* bez efektów ubocznych”, coś więcej niż literacka namiastka rzeczywistości (która w *Pamiętniku* straciła świeżość, stała się, jak chciałby Dąbrowski, kalką pierwocin elektronicznej paplaniny). Dokonał się zatem zwrot niebagatelny – znakomita literatura (*Pamiętnik*) w oczach wytrawnych krytyków zmienia się w niedoskonałą imitację rzeczywistości, traci anachronizmem (a nic tak szybko się nie starzeje jak to, co „nowoczesne” i „nowatorskie”), a wytwory artystyczne świata digitalnego (*This War of Mine*) w sposób przenikliwy, empatyczny i holistyczny oddają obraz, dźwięk i ducha czasów, które imitują.

Wszystkie odcienie szarości

Współcześni projektanci lokacji w grach komputerowych mają do dyspozycji procesory kart graficznych o nietuzinkowych mocach obliczeniowych. Siła szczegółu, hiperrzeczywistość, nanoskalowanie stanowią o komercyjnym powodzeniu przedsięwzięcia. Głównie dotyczy to growych symulacji wojennych. Rdza na zamku broni, pojawiające się na niej zniekształcenia i rysy, przetarcia na uniformach żołnierzy nie są już niczym szczególnym w growym wyścigu

25 M. DĄBROWSKI: *Późna mowa wojenna: Białoszewski, Wojdowski, Odojewski*. W: *Wojna i postpamięć*. Red. Z. MAJCHROWSKI, W. OWCZARSKI. Gdańsk 2011, s. 331.

zbrojeń. Czy jednak grafika w grach wojennych może być oszałamiająco piękna, krajobrazowo doniosła, naturalna? Czy nie kłóci się to z brudnym, pozaestetycznym charakterem czasów wojny?

Nikt intensywniej nie przeżył i nie wyraził okropności i bezsensu wojny niż Homer i Tołstoj, ale gdy Homer opisuje starcie u bram Troi, a Tołstoj bitwę pod Borodino, to jest to malownicze widowisko, którego piękno nas zachwyca²⁶.

W przypadku *This War of Mine* mamy do czynienia z negatywnym Homeryckiej opowieści i Tołstojowej sagi o wojennych wypadkach. Intensywność wojennego przeżycia jest tu wprost proporcjonalna do ascetyczności świata przedstawionego. Zrujnowane domostwo, splądrowany supermarket, zniszczony miejski szpital, zamieniony w twierdzę kościół – to tylko część lokalizacji, w których toczy się walka o przetrwanie. Ciemność granic świata, w którym poruszają się bohaterowie, ujawnia semantyczną sygnaturę przestrzeni: niebezpieczeństwo, zagubienie i śmierć. Monochromatyczne smugi stanowią o niepewności otoczenia, uciążliwości egzystencji. Odpowiadają również za celowe zaburzenia percepcji wywołujące estetyczny **skandal**, o który potykają się gracze poszukujący niezmaczonego i wyrazistego obrazu. Czy mamy w tym przypadku do czynienia z zaproponowanym przez Marca Augé „nie-miejscem”²⁷, będącym antytezą domu, strefą nieoswojoną, wyrwą w historii i kulturze? Czy może to miejsce osobliwe, odrealnione, Foucaultowska heterotopia²⁸ – niby punkt otwartego dostępu, ale jednak naznaczony pewną nieprzystępnością, odstępieniem od normy? Nie można również wykluczyć Derridiańskiej *chory*²⁹ z jej tymczasowością, niebezpieczeństwem, które niesie pogranicze, czy Agambenowskiej konstrukcji koncentrycznych kolisk³⁰ (w tym przypadku

26 S. MARIĆ: *Jeźdźcy Apokalipsy. Wybór esejów*. Red. J. WIERZBICKI. Przeł. J. CHMIELEWSKI, J. WIERZBICKI. Warszawa 1987, s. 271.

27 M. AUGÉ: *Nie-miejsca. Wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*. Przeł. R. CHYMKOWSKI. Warszawa 2011.

28 M. FOUCAULT: *O innych przestrzeniach. Heterotopie*. Przeł. M. ŻAKOWSKI. „Kultura Popularna” 2006, nr 2. Pomocne w myśleniu o miejscach dotkniętych wojną staje się podniesienie do potęgi heterotopii, dokonane przez Dariusza Czaję: „Badacz historii i kultury bez trudu wzbogacić może tę obserwację o liczne przykłady, które ilustrować mogą fascynujący i niepokojący proces zamiany zwykłych miejsc (a czasem Foucaultowskich heterotopii) w swego rodzaju hiperheterotopie albo – by sięgnąć do języka Marca Augé – transformacji miejsc (niegdyś nobliwych, ważnych, szanowanych) w nie-miejsca (porzucone, rozsypujące się dysfunkcyjne, w różnym stadium zniszczenia)”. D. CZAJA: *Nie-miejsca. Przybliżenia, rewizje*. W: *Inne przestrzenie, inne miejsca. Mapy i terytoria*. Red. D. CZAJA. Wołowiec 2013, s. 19.

29 J. DERRIDA: *Chora*. Przeł. M. GOŁĘBIEWSKA. Warszawa 1999.

30 G. AGAMBEN: *Co zostaje z Auschwitz. Archiwum i świadek*. Przeł. S. KRÓLAK. Warszawa 2008 („Homo sacer 3”).

centrum zarezerwowane byłoby dla miejsca schronienia bohatera/ gracza).

W jaki sposób można wyrazić i własny habitus etyczno-intelektualny, i czasy, w których przychodzi żyć i działać? W *This War of Mine* kompozycja i kolorystyka przestrzeni odpowiadają nie tylko za nastrój, lecz przede wszystkim za znaczenia. „Albowiem szarość to równowaga przeciwieństw wynikająca ze stłumienia chromatyki, ale nie całkowitej jej zagłady – wręcz przeciwnie, wszystkie kolory mieszczą się w szarości”³¹ – pisze Michał Mrugański.

W perspektywie stanu realnego, a jest to punkt wyjścia *This War of Mine*, podmiot staje wobec wojennej empirii. Wielkie zaciemnienie, *blockout*, w który zostaje wrzucony, przygotowuje przestrzeń czystego doświadczenia. Dalszy plan odrysowany ściegiem smug, bohomasowe figurki bohaterów – wszystko to pozwala się skupić wyłącznie na grze, a właściwie na lekturze tego miejsca poza prawem, pozwala zgłębić nowe zasady działania, w których dominantą egzystencji staje się przypadkowość. W przeciwieństwie do normy czasu pokoju to właśnie losowe, nieplanowane spotkania zakotwiczą bohatera we wspólnotowych, wręcz familiarnych relacjach, lub też oznaczają śmiertelne zagrożenie.

W otoczeniu graficznym zapisy słowne pseudonimowane radiowym stenogramem, rozmową, wyartykułowanymi myślami bohatera mają funkcje fabułowórcze. Można wręcz powiedzieć, że *This War of Mine* rozgrywa się w przestrzeni słów i milczenia i, co nieczęsto zdarza się w grach, kategorie te zyskują funkcję prymarną wobec grafiki, dźwięku, akcyjności. W mocnym powiązaniu słowa i obrazu zaznacza się nowa kategoria – punkt widzenia tekstu. Mechanika poruszania postaci skonstruowana została tak, że wraz z przemieszczającym się bohaterem rozświetla się sfera widzialnego świata (ten modus kierowania postacią nie jest oczywiście niczym nowym). Badana rozgrywka dzięki tej funkcji ograniczania horyzontu światooobrazu zyskuje sensotwórczy aspekt. Bohater nie poznaje rzeczywistości niezależnej od niego, mglistej, widmowej, ale tylko tę, która jest przez niego opowiadana, albo precyzyjniej: która się przez niego opowiada. Świat wychyla się z nocnej ciemni tylko poprzez działanie sterowanej postaci. Wielka wojenna noc może zostać rozświetlona heroicznym aktem przetrwania w skrajnie nieprzyjaznych warunkach. Woal nocy to również osłona, naturalna „biała broń” walczącego nieuzbrojonego bohatera, który skradając się i wykradając potrzebne mu rzeczy, ratuje siebie i Innych. Postać działa formułicznie – dyspozycje, niczym zaklęcia, kierują jej ruchami, słowa prowadzą do rzeczy. Słowa rozświetlają świat, odsyłają do miejsc, w których ukryte są artefakty, słowa

31 M. MRUGAŃSKI: *Teoria barw Tadeusza Różewicza*. Kraków 2007, s. 168.

odślaniają mgliste dotąd przepaści prawdy. I w sensie realistycznym, i metaforycznym słowa/milczenie/rzeczy stanowią oś dramatyczną wojennej gry.

Monochromatyzm budujący niepokój i napięcie jest odwiecznym modelem semantyzacji przestrzeni. A w badanej produkcji nabiera nieoczekiwane świeżych znaczeń. Ciemność płynie z odgródzenia się od zewnętrznego świata. Wewnątrz, już w planie metaforycznym, również panują ciemności – zasnuwają one przestrzeń, w której porusza się bohater, ale też stanowią emanację jego stanów wewnętrznych, introspekcję jego zgaszonej wrażliwości, świadomości. Wsobność sprzęga się ze stanem świata przedstawionego, gdyż „ruiny są symbolicznym odpowiednikiem okaleczeń w dziedzinie biologicznej”³². Alina Kowalczykowa, badająca poetykę ruin, konstatuje:

ważny jest sam fakt bycia ruiną, zatracania kształtów, rozsypania się, wrastania w naturę. [...] [Ruina –M.P.] jest jakby czymś przejściowym między dziełem człowieka a przyrodą, jest opuszczona, nieużyteczna³³.

Radykalne oczyszczenie świata z koloryzujących przezroczy, z falsyfikujących filtrów wywołuje efekt pustki, bezludności miejskich przestrzeni. Miejsca zazwyczaj przeludnione i gromadzące tłumy (markety, kościoły, szkoły), zatłoczone arterie komunikacyjne, pełne życia kamienice i place po przeistoczeniu w ruinę tracą najcenniejszą wartość dodaną. I nie chodzi tu o żaden materialny uszczerbek, dewastację mienia czy estetyczną degrengoladę. Z ruin uchodzi życie, znika rozgwar i ludzki szczebiot, szczególny rodzaj chaosu, który stanowi esencję tkanki miejskiej. Dla wielu doświadczenie ruin będzie pracą postpamięci, w myśl definicji ukutej przez Marianne Hirsch³⁴. Wzrastanie wśród opowieści przodków, wśród „ciemnych” zakłęć społeczności, na łączach historycznego „głuchego telefonu” nakłada na historię wymiar mitotwórczy. Figura *everywar* łączy się i z postpamięcią, i z omawianą grą, której twórcy przyznali się do czerpania z różnych źródeł zasilających wojenną parabolę. W oczach badacza literatury „Książka ilustrowana to kiepski środek wychowawczy. Im bardziej »wspaniała«, im bardziej pretensjonalna – tym gorzej”³⁵. W przypadku *This War of Mine*, który dodatkowo jest podnie-

32 J.-E. CIRLOT: *Słownik symboli*. Przeł. I. KANIA. Kraków 2000, s. 354.

33 A. KOWALCZYKOWA: *Pejzaż romantyczny*. Kraków 1982, s. 32.

34 Por. M. HIRSCH: *Family Frames. Photography, Narrative and Postmemory*. Cambridge 1997, s. 22.

35 J. TYNIANOW: *Ilustracje*. Przeł. E. KORPAŁA-KIRSZAK. W: J. TYNIANOW: *Fakt literacki*. Red. E. KORPAŁA-KIRSZAK. Warszawa 1978, s. 82.

sieniem obrazu do potęgi, stanowi wręcz „ilustrację literacką”, nie można jednak mówić o marnych skutkach dydaktycznych. Po przekroczeniu skryptorium literackiego i progu pisma mamy do czynienia z moralną *praxis*, etyczną pracą, którą należy wykonać, by wydrzeć z ciemności, z ukrycia jasne punkty nadziei. W gorzkim pamiętnikarskim opisie okupacyjnego inferna Kazimierz Wyka napomina wykorzystujących przykład przeżytej wojny jako doświadczenia budującego, by w milczeniu zamknęli pamięć ponurego czasu:

Ponure widowisko. Jakaś beżyteczność moralna historii. Kiedy zaczną piąć, że wyszliśmy oczyszczeni i poprawieni, kłamstwo. Kiedy z koturnu jękną, że przeorane dusze wydadzą inny plon, kłamstwo. Kiedy powołają się patetycznym głosem, że byli uczestnikami, kłamstwo. Widzieli tylko, nic więcej³⁶.

This War of Mine to nadal tylko cień wojennego doświadczenia. „Nic więcej”.

36 K. WYKA: *Życie na niby*. Kraków 1984, s. 20.

Miłosz Piotrowiak

A New Experience of War

This War of Mine

Summary: The article undertakes a polemological reflection which is not limited to historiography and philosophy of history, being an attempt at reaching multidimensional and non-standard vision of war. It may seem that studying a computer simulation of people's lives during the war conflict is far from what a literary scholar should be doing. Nevertheless, *This War of Mine* redefines the notion of computer games and of classically defined *agon*. The interactive production of Warsaw 11 bit studios becomes a pretext for studying the ways in which new media refer to literature. The unique experience of war depicted by *This War of Mine* draws from literary testimonies but at the same time it captures more than literature could ever do. Is the “word in play” the missing link of Bachtin's equation?

Key words: war, simulation, *agon*

Miłosz Piotrowiak

Une nouvelle expérience de la guerre

This War of Mine

Résumé : Philologique et portant sur la guerre, la réflexion présente dans cet article s'éloigne des devoirs historiographiques et historiosophiques en constituant une vue d'ensemble non standard des choses de la guerre. L'examen des simulations d'ordinateur de la vie des gens, lors d'un conflit armé, pourrait paraître un éloignement considérable des principes des études littéraires. Pourtant, *This War of Mine* s'acharne à redéfinir les notions de jeu vidéo et d'*agon*. Produit par le studio varsovien 11 bit studios, ce jeu devient prétexte à l'observation des relations qui se forment entre la littérature et les nouveaux médias. L'expérience différente de la guerre qui se trouve inscrite dans le *This War of Mine* doit beaucoup aux témoignages littéraires, mais s'aventure aussi dans les registres que la littérature n'arrive pas à explorer. Peut-être « le mot dans le jeu » soit-il un élément manquant à l'équation de Mikhaïl Bakhtine.

Mots clés : guerre, simulation, agon