

BARTŁOMIEJ SZLESZYŃSKI
Instytut Badań Literackich PAN

Jak przeżyć traumę apokalipsy i odzyskać wiarę w ludzi (w grze *The Last of Us*)

Remember who we were
The Last of Us,
napis na murze bostońskiej strefy kwarantanny

The Last of Us to produkcja studia Naughty Dog przeznaczona na konsole Playstation 3. Nie tylko odniosła ogromny sukces komercyjny, ale także niemal jednogłośnie uznana została za jedną z najlepszych gier wideo w historii – nieodosobnione były opinie, że „Naughty Dog stworzyło [...] Mona Lisę wśród gier wideo”¹, czy „*this is the definitive addition to your library of classic titles... because, simply put, that is what the The Last of Us is: a classic*”² [‘jest to z pewnością dodatek do waszej biblioteki klasycznych tytułów... bo, mówiąc po prostu, *The Last of Us* jest dziełem klasycznym’].

Tytuł ten zwieńczył historię konsol tej generacji (listopad 2013 r. to data premiery Playstation 4) i optymalnie wykorzystał możliwości oraz język wykształcony dotąd w opowiadaniu historii przez to medium.



The Last of Us wydaje się grą kompletną, wybitną na wielu planach. To łabędzi śpiew obecnej generacji konsol. [...] to naturalne, że właśnie pod koniec cyklu życia konsoli twórcy mają największe pole do popisu. Znają już na wylot swoje narzędzie pracy, potrafią z niego wycisnąć najwięcej³.

- 1 P. Piekart, *Last of Us – recenzja*, <http://playingdaily.pl/2013/07/30/the-last-of-us-recenzja/> [stan z dn. 3 września 2013 r.].
- 2 M. Logarta, *The Last of Us is beautifully heartbreaking*, <http://www.gmanetwork.com/news/story/314666/scitech/reviews/game-review-the-last-of-us-is-beautifully-heartbreaking> [stan z dn. 3 września 2013 r.].
- 3 O. Szefczyk, *Czas postapokalipsy*, „Polityka” nr 2915 z dn. 10 lipca 2013 r., s. 76.

Analizowana gra osadzona jest w istotnym dla kultury ostatnich lat nurcie postapokaliptycznym, zbliżonym do jego odmiany opisującej apokalipsę zombie (głośnymi ostatnio przedstawicielami tej odmiany są komiks, serial i gra *Walking Dead*). W *The Last of Us* na ludzkość pada zaraza w postaci trującego grzyba, który zamienia ludzi w groźne mutanty. W jej wyniku ginie 60 procent światowej populacji, a zarażeni stają się stałym zagrożeniem dla ocalałych.

Najbardziej istotnym intertekstem dla omawianego tekstu jest (przywoływana zresztą przez twórców *The Last of Us*) *Droga* Cormaca McCarthy'ego – nie tylko ze względu na jakość literacką tej wydanej w 2006 roku postapokaliptycznej powieści oraz jej znaczącą popularność (której potwierdzeniem był m.in. film z 2009 roku w reżyserii Johna Hillcoata). U amerykańskiego pisarza nie znajdziemy ludzi-mutantów ani nie poznamy powodu zagłady ludzkości, za to w krystalicznie czystej formie przedstawione są problemy moralne czasu po zagładzie – jak należy traktować drugiego człowieka, jak daleko można się posunąć, by nie stracić człowieczeństwa. Dla mężczyzny, bezimiennego bohatera *Drogi*, ową granicę wyznacza kanibalizm – to, że z synem nie ulegają pokusie, uważa za wysiłek moralny, dający im możliwość określania się jako „dobrzy ludzie”, którzy „niosą światło”. Mężczyzna traktuje wszystkich napotkanych ludzi jak wrogów, w strachu o syna nie pozwala sobie na momenty wahania. Dzięki takiej postawie kilkakrotnie ratuje życie, jednak z tego samego powodu podróż na południe nie może osiągnąć celu, jakim byłaby decydująca odmiana losu wędrowców – książka kończy się nieuniknioną śmiercią mężczyzny. Lecz dzięki przebyciu tej drogi, podczas której syn nie godzi się z moralnością „po zagładzie” i kilka razy usiłuje nakłonić ojca do próby nawiązania kontaktu z drugim człowiekiem⁴, w zakończeniu może nastąpić spotkanie z innymi „dobrymi ludźmi”. Chłopiec zostaje przyjęty do wspólnoty kultuwującej relacje międzyludzkie zbliżone do tych sprzed zagłady, a w mrocznej atmosferze powieści na koniec pojawia się isierka nadziei:



Kobieta, gdy tylko zobaczyła chłopca, objęła go i przytuliła. Och, powiedziała, tak się cieszę, że cię widzę. Bywało, że mówiła mu o Bogu. Próbował rozmawiać z Bogiem, ale najlepiej było, gdy rozmawiał z ojcem, więc właśnie z nim rozmawiał i nigdy nie zapomniał. Kobieta powiedziała, że to nic złego. Powiedziała, że jego oddech to oddech Boga, co to przechodzi

4 Charakterystyczna jest scena spotkań innych wędrowców – „trafionego pionunem” (s. 49-52), chłopca (s. 81-83), starca (s. 151-164), złodzieja (s. 238-242). Syn okazuje empatię, współczucie, litość, chciałby nawiązać kontakt, dać coś od siebie drugiemu człowiekowi, ojciec zapamiętał w żądzy przetrwania jest bezwzględny i pozostaje zamknięty na jakąkolwiek możliwość odwzajemnionej relacji (strony podaję według: C. McCarthy, *Droga*, tłum. R. Sudoł, Kraków 2008).

od człowieka do człowieka [wyróżn. B. Sz.] przez całe dzieje⁵.

W grze wideo rzeczywistość musi być przedstawiona dużo bardziej konkretnie, zaś cel drogi bohaterów wyznaczony dokładniej. Jednak, tak jak w przypadku (przy)powieści McCarthy'ego, to nie geograficznie wyznaczony cel podróży jest najistotniejszy, lecz to, czego w trakcie drogi nauczą się bohaterowie (bądź, jak w przypadku mężczyzny z *Drogi*, czego nie będą się w stanie nauczyć) – w zakończeniu *The Last of Us* postaci wracają do miejsca geograficznie znajdującego się mniej więcej w połowie ich podróży, lecz z wiedzą i stanem ducha, który pozwala im świadomie wybrać je jako miejsce do życia. Dobrego życia.

Lektura *Drogi* jest z pewnością mrocznym przeżyciem, jednak czytelnik ma możliwość zdystansowania się od tej (przy)powieści, nie musi także utożsamiać się z jej bohaterami i ich wstrząsającymi przeżyciami (choć można odnaleźć także świadectwa takiej „utożsamiającej” lektury)⁶. W *The Last of Us* wpisane jest przeżywanie emocji bohaterów, co wynika po części ze specyfiki medium, po części zaś z przełomowego zastosowania jego języka. Przeżywaniu poświęćmy więc chwilę uwagi. Jak zauważył Zbigniew Wałaszewski: „niezbędnym krokiem w analizie audiowizualności gier komputerowych (akcji) jest przesłedzenie sposobów budowania identyfikacji grającego ze sterowaną przez niego postacią⁷. Relację odbiorca-bohater badacz określa następnie tymi słowami: „Postać bohatera jest dla grającego nie tyle obiektem poddanym zaciekawionej obserwacji, co sposobem wejścia w świat gry”⁸.

Janet Murray w swoim tekście pisała o „sprawstwie dramatycznym” („Kiedy świat odpowiada wyraziście i spójnie na nasze zaangażowanie weń, wtedy doświadczamy sprawstwa”⁹). Przywołać tu należy często używane w krytyce

5 *Ibidem*, s. 266.

6 Zob. dyskusja w magazynie „Esensja”, *Apokalipsa według McCarthy'ego*, wypowiedź Michała Kubalskiego: „Podobnie jak Konrad byłem mocno walnięty przez tę powieść i – myślę – z podobnego powodu: obaj zostaliśmy niedawno ojcami. Czytałem o ojcu chroniącym syna, widziałem siebie i musiałem wziąć pod uwagę możliwość, że nie byłbym w stanie uchronić swego dziecka nawet tak długo, jak udało się to bezimiennemu bohaterowi *Drogi*. I to było bolesne.” (<http://esensja.stopklatka.pl/ksiazka/publicystyka/tekst.html?id=5637&strona=2strony> [stan z dnia 3 września 2013 r.]. Por. wypowiedź Olafa Szefczyka na portalu *Jawne Sny* („Jako mężczyzna niewiele młodszy od Joela i ojciec dziewczynki dokładnie w wieku Ellie czekałem na *The Last of Us* pełen lęku”) oraz towarzysząca jej dyskusja na forum portalu <http://jawnesny.pl/2013/07/pierwszy-i-ostatni/> [stan z dn. 3 września 2013 r.].

7 Z. Wałaszewski, *Audiowizualność gier komputerowych*, w: *Kulturotwórcza funkcja gier*, red. A. Surdyk, J. Szeja, Poznań 2007, s. 230.

8 *Ibidem*, s. 231.

9 J. Murray, *Od gry-opowiadania do cyberdramy*, tłum. M. Filiciak, w: *Światy z pikseli*, red. M. Fliciaak, Warszawa 2010, s. 76.

dotyczącej gier (choć nie tylko w niej) pojęcia immersji. Choć zgadzam się z opinią Pawła Schreibera, że



Terminy związane z grami mają to do siebie, że dość trudno jest je precyzyjnie zdefiniować, a ich znaczenie zmienia się czasem z roku na rok. Podobnie jest z *immersive sim*, określeniem, które swego czasu zrobiło dużą karierę, a wciąż bywa dość niejasne¹⁰.

Aby przybliżyć ten termin, chciałbym posłużyć się próbą jego definicji ze słowniczka dołączonego do książki Johna Doveya i Helen W. Kennedy:



doświadczenie zatracenia się poczucia swojego ciała w teraźniejszości przy jednoczesnej koncentracji na zmodyfikowanym środowisku; [...] pojęcia immersji używa się [...] na określenie różnych rodzajów doświadczeń zapośredniczonych przez ekran, w których podmiot „traci kontakt” z bezpośrednim fizycznym otoczeniem¹¹.

Jakimkolwiek pojęciem byśmy jej nie określali, to właśnie konstrukcja umożliwiająca (zmuszająca?) do przeżywania świata i postaci decyduje o sile oddziaływania omawianego dzieła. A siłę tę potwierdzają choćby następujące wypowiedzi:



Bywały już oryginalniejsze, głębsze i ciekawsze formalnie opowieści o postapokaliptycznej rzeczywistości. A jednak ze świecą szukać tych, które – dzięki wpisanej w definicję medium interaktywności – powie-działy więcej o fizycznym wysiłku, zmęczeniu oraz znoju, z którymi wiąże się chęć przetrwania¹².

*Other games have tackled the zombie apocalypse before, but none give the player the sense of desperation and desolation that The Last of Us does*¹³.

10 P. Schreiber, *Pełne zanurzenie (1)*, <http://jawnesny.pl/2011/09/pełne-zanurzenie/> [stan z dn. 2 września 2013 r.].

11 J. Dovey, H.W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, tłum. T. Macios, Kraków 2011, s. 187.

12 M. Walkiewicz, *Początek końca*, <http://www.filmweb.pl/reviews/Pocz%C4%85tek+ko%C5%84ca-14407> [stan z dnia 3 września 2013 r.].

13 M. Logarta, *The Last of Us is beautifully heartbreaking*, <http://www.gmanetwork.com/news/story/314666/scitech/reviews/game-review-the-last-of-us-is-beautifully-heartbreaking> [stan z dn. 3 września 2013 r.].

[‘Inne gry wcześniej wykorzystywały motyw apokalipsy zombie, ale żadna nie dawała graczowi takiego poczucia desperacji i samotności, jak w przypadku *The Last of Us*.’]

„Przeżycie” ma wiele znaczeń, z których przynajmniej kilka jest istotnych dla omawianego tekstu. Po pierwsze, rolą gracza jest tak pokierować bohaterami, aby nie stracili życia. Po drugie, postaci – zarówno te, którymi sterujemy, jak i te spotykane w grze, przetrwały zagładę ludzkości i to przetrwanie wpisane jest w ich osobowości i sposób działania. Po trzecie wreszcie, gracz przetrwał wydarzenia razem z bohaterami – dodać można, że dzięki temu niezwykle interesujące relacje zachodzą na granicy pomiędzy graczem a bohaterem. Wszystkie powyższe rozumienia powiązane są kwestią traumy – osobistej traumy bohatera oraz wstrząsu, jaki dotknął całą ludzkość. Wszystkie one przenikają się i uzupełniają podczas obcowania z *The Last of Us*. Dodajmy przy tym, że *The Last of Us* (nieco wbrew tendencjom, dominującym w rozrywce multimedialnej) przeznaczone jest raczej do grania/ przeżywania w samotności (tryb rozgrywki sieciowej jest raczej niezbyt istotnym dodatkiem, wymuszonym nieco owymi tendencjami).

Przechodząc do analizy gry, zacznijmy od początku, czyli od jej prologu, który opowiedziany zostanie dosyć dokładnie, by dać obraz, na czym polega podkreślone już kilkakrotnie przeżywanie świata oraz emocji postaci. Początkowo obserwujemy scenkę wprowadzającą. Mamy rok 2013, zmęczony Joel wraca po pracy, zaś samotnie przez niego wychowywana córka Sara czeka z prezentem urodzinowym – zegarkiem. Przekomarzają się, dziewczynka usypia na kanapie, Joel zanoszą ją do łóżka. Za chwilę widzimy, jak Sara zostaje wyrwana ze snu w środku nocy przerwany telefonem od Tommy’ego, brata Joela. Na tym kończy się bierność gracza. Początkowo steruje on postacią Sary – w narastającej atmosferze grozy gracz/ dziewczynka chodzi po pustym domu, napotyka kolejne sygnały, że coś jest nie tak – zagląda do gazety, w której znajdują się doniesienia o licznych zachorowaniach na nieznaną chorobę, ogląda paniczną relację w telewizji zakończoną wybuchem zrywającym łączność, znajduje komórkę Joela z wieloma nieodebranymi połączeniami, słyszy przejeżdżające wozy policyjne. Wreszcie widzi, jak do domu wpada Joel i wyciągniętym z szuflady pistoletem zabija wdzierającego się przez drzwi sąsiada zamienionego w mutanta.

Następnie próbujemy schronić się w bezpiecznym miejscu uciekając samochodem – wciąż sterujemy Sarą, lecz nasza rola ogranicza się do oglądania (coraz bardziej niepokojących) rzeczy dziejących się za oknem – to Tommy i Joel prowadzą samochód. Narasta panika, drogi stają się nieprzejezdne, w końcu uczestniczymy w wypadku. Po ocknięciu się, już jako Joel niosący na rękach Sarę, która nie może sama iść, biegniemy razem z tłumem innych uciekających. Dookoła panuje

apokaliptyczne zamieszanie, zarażeni atakują ludzi, rozbijają się samochody, wybuchają stacje benzynowe – wszystkiego tego sterując postacią Joela dźwigającego na rękach córeczkę. Sekwencję prologu kończy moment, w którym docieramy do granicy obszaru kontrolowanego przez wojsko. Pilnujący jej granicy żołnierz zamiast przepuścić uciekinierów zaczyna do nich strzelać – Sara ginie, a Joela w ostatniej chwili ratuje Tommy, zabijając żołnierza. Widzimy Joela płaczącego nad zwłokami córki, po czym przenosimy się o 20 lat do właściwego czasu akcji.

Opisana wyżej sekwencja robi piorunujące wrażenie – nie tylko znajdujemy się w centrum apokalipsy, ale też, ponieważ wcielamy się w bohatera, udziela się nam jego panika (chwile zawahania kończą się ugryzieniem przez któregoś z zarażonych). Nie bez znaczenia jest też, że nie tylko w krótkiej sekwencji początkowej zobaczyć mogliśmy, że ojca i córkę łączy mocna więź, ale też przez chwilę byliśmy Sarą, przez co nawiązaliśmy z nią bliższy kontakt emocjonalny – tym bardziej możemy wczuć się w rozpacz Joela.

To chyba też miejsce na wspomnienie o tym, jak wygląda umieranie głównego bohatera – gdy zostaje on ugryziony przez zarażonego albo zabity, widzimy krótką animację pokazującą jego śmierć i wracamy do początku rozdziału. Na poziomie samej rozgrywki nie czyni to wielkich szkód – musimy po prostu bardziej się postarać lub lepiej przemyśleć sposób przejścia rozdziału, jednak ponieważ owa śmierć pokazana jest wyjątkowo realistycznie (jak zresztą wszystkie akty śmierci, o czym będzie mowa za chwilę), jej emocjonalne oddziaływanie jest dosyć duże, co powoduje, że gracz po prostu nie chce umierać.

To, co napisano powyżej, daje pewne wyobrażenie, na czym w *The Last of Us* polega „zanurzenie się” w świecie i postaciach. Ale są też inne powody i teraz w skrócie je przedstawimy. Tym, co stanowi element zasadniczy dla wiarygodności historii dziejących się w przyszłości, jest prawdopodobieństwo świata przedstawionego¹⁴ – by jego odbiorca mógł stwierdzić, że to zupełnie możliwe, aby przy takich założeniach (tutaj: 20 lat po zarazie grzybów-mutantów) świat wyglądał właśnie w ten sposób.

Na pierwszym poziomie gry chodzi o prawdopodobieństwo szczegółu, swoisty realizm w wizualnym przedstawieniu lokalizacji przemierzanych przez bohaterów i oglądanych przez gracza (to wyjątkowo istotne w medium, które w dużej mierze opowiada świat za pomocą obrazu). Ten poziom oddany jest znakomicie – podczas podróży odwiedzamy dziesiątki zrujnowanych budynków zniszczonych przez panujące tam warunki atmosferyczne i wdzierającą się wszędzie roślinność

14 O splocie „realizmu”, prawdopodobieństwa i fantastyki naukowej pisałem w artykule *Rozważania przy rekonstruowaniu rekonstrukcji. O tym jak wiek XIX w „Lodzie” Jacka Dukaja zbudowano zamieszczonym w książce Przerabianie XIX wieku* (red. E. Paczoska, B. Szleszyński, Warszawa 2011, s. 144-178).

– stacje metra, biurowce, małe sklepiki, budynki mieszkalne. Wszystkie one zostały dopracowane w najdrobniejszych szczegółach – czy będą to pomieszczenia korporacyjne z wiszącymi gdzieś dyplomami za osiągnięcia w dziedzinie jakości, czy stanowiska pracy z biurkami ozdobionymi dziecięcymi wycinankami i rysunkami, czy sklep z płytami, czy też pokój dziecienny z wciąż obecnymi pluszowymi misiami – każde z kilkuset pomieszczeń opowiada o tym, kto w nim przebywał, a często także, co się z nim straszno stało. Po drodze odnajdujemy relacje o zdarzeniach czasu zarazy, które miały miejsce w przemierzanych okolicach¹⁵. Świetna jest również strona audialna – zarówno znakomite wypowiedzi bohaterów, jak i ścieżka dźwiękowa.

Jednak równie istotne jest przedstawienie tego, co zaszło na skutek zarazy w umysłach ludzi – i tu odnaleźć można bliskie pokrewieństwo z *Drogą*. Ci, którzy przetrwali, przeżyli straszne rzeczy, stracili bliskich, a niemal wszyscy, których spotykamy, utracili także wiarę w drugiego człowieka, w powrót do życia takiego, jakie wiedli przed katastrofą. Początkowo kolejne „spotkania” z innymi ludźmi w grze opierają się na przemocy i walce o przetrwanie – wydaje się, że cała ludzkość zamieniła się w potwory. Nie tylko ci, których zakaził grzyb, ale także ci zdrowi na ciele, potrafią działać jedynie posługując się agresją i siłą.

Wcielamy się w jednego z takich ludzi. Wraz z traumą utraty córki Joel stracił wiarę w moralność i dobro – tak jak większość wyznaje wypowiedaną w grze kilkakrotnie zasadę, że przetrwają najsilniejsi i najbardziej bezwzględni. Nie chce się z nikim wiązać (choć współpracuje z Tess, tak samo brutalną jak on), trudni się przemytem broni i narkotyków spoza strefy kwarantanny, równie zdystansowany i nieufny wobec wojskowej dyktatury, jak i względem partyzancko-terrorystycznego ugrupowania Świetlików. Gdy wskutek splotu okoliczności będzie musiał przetransportować czternastoletnią Ellie poza strefę, potraktuje to jako kolejne zlecenie pozwalające na odzyskanie transportu broni (jak się wkrótce okazuje, Ellie została ugryziona, ale nie zachorowała, co czyni ją cenną i daje nadzieję na wynalezienie szczepionki).

Gdyby Joel był bohaterem literackim lub filmowym, stosunkowo łatwo byłoby się wobec niego zdystansować – tu jednak gracz zmuszony jest się w niego wcielić. Początek gry jest tak pomyślany, aby gracz dostał się w sam środek bezwzględnego świata i zmuszony był działać z właściwą bohaterowi brutalnością – jeszcze zanim spotkają Ellie, gracz/ Joel i Tess mordują kilkunastu ludzi oraz torturują i zabijają

15 Ta forma opowiadania o świecie, często używana w grach do przekazywania najistotniejszych informacji o świecie przedstawionym, w *The Last of Us* jest jedynie elementem dodatkowym, uzupełniającym, służy do „poszerzania” opowiadanej historii i dokładniejszego przedstawienia świata. Wpisuje się także w ogólną wymowę gry (przykład mogą stanowić ślady i dokumenty odnajdowane w Pittsburgu, które opowiadają historię upadku tamtejszej strefy kwarantanny oraz przemiany tamtejszej społeczności w bandytów).

nieuczciwego „partnera biznesowego”. Główny bohater *The Last of Us* jest więc postacią nieoczywistą – wcielanie się w niego nie pełni prostej funkcji kompensacyjnej. Nie możemy w wielkim stylu naprawiać świata czy też czerpać satysfakcji z właściwych wyborów moralnych w trakcie rozgrywki – gra nie daje możliwości wyboru w kluczowych dla fabuły momentach, co mogłoby zapewnić graczowi poczucie, że prowadzi bohatera choć trochę swoją ścieżką. A jednak mocno przeżywamy kolejne wydarzenia wraz z Joelem, współodczuwamy to, co powoduje, że wciąż obecne jest napięcie między graczem a postacią. Dlatego np. boleśnie dotyka gracza, gdy podczas przedzierania się przez opanowany przez bandytów Pittsburg dowiadujemy się, że kiedyś Joel, by przetrwać, należał do podobnej bandy. Niezwykłe emocje graczy wywołuje ostateczny wybór bohatera, równie nieoczywisty jak i całe *The Last of Us*.

Trzeba podkreślić sygnalizowaną już kwestię – gracz wielokrotnie zmuszony jest zabijać (za pośrednictwem Joela), co pokazane zostało z naturalistyczną dokładnością, nie wiąże się zaś z żadnymi, znanymi z innych gier, premiami, poza tą, że sami nie zginiemy. Warto przywołać wrażenia jednego z graczy:



Najbardziej dla mnie rzucającym się w oczy rozwiązaniem jest coś, czego chyba jeszcze nie było w żadnej grze: przeżycia bohaterów nie są fajną przygodą. Są ucieczką, rozpaczliwą walką zmęczonych ludzi o przetrwanie. Nic w ich przygodzie nie jest cool – zabijanie nie jest przyjemne: twórcy gry każą graczowi patrzeć na boleśnie długą animację, jak ofiara macha rękami, charczy a na końcu osuwa się na ziemię. [...]

Narracja w grze czasami sugerowała, że doświadczenia bohatera są trudne i nieprzyjemne, ale przekuwała to na miły dla gracza gameplay – fajna akcja, fajne uczucie tryumfu. Tutaj twórcy zdecydowali się zaszerwować graczowi to poczucie bycie zaszczutym, desperackiej walki niemal bez upiększeń. [...] Narracja i doświadczenie gracza są jednym. I to działa. Może jestem przewrażliwiony, ale TLOU to dla mnie wręcz bolesne doświadczenie: został mi jeszcze kawałek, chcę to skończyć i mieć za sobą¹⁶.

Joel pielęgnuje swoje traumy i nigdy nie mówi o uczuciach. Gdy ginie bliska mu Tess, a Ellie chce o tym porozmawiać, odpowiada:

16 Iwan, wypowiedź z 16 lipca 2013 r. o 16.03 pod tekstem Olafa Szefczyka *Pierwszy i ostatni*, <http://jawnesny.pl/2013/07/pierwszy-i-ostatni/comment-52624> [stan z dn. 3 września 2013 r.].



Here's how this thing's gonna play out. You dont bring up Tess – ever. Matter of fact, we can just keep our histories to ourselves [‘Powieм ci, co zrobimy. Nigdy nie wspominaj o Tess. Lepiej zrobimy, zachowując swoje historie dla siebie’]¹⁷.

Po natknięciu się na dziecięcy grób, gdy Ellie chce porozmawiać o śmierci podróżującego z nimi przez jakiś czas chłopca, Joel odmawia i stwierdza: *“Things happen... and we move on”* [‘Nie wracamy do rzeczy, które się wydarzyły’]. Wciąż nosi (zepsuty już) zegarek od Sary, jednak nigdy o niej nie mówi. Gdy Tommy chce dać mu zdjęcie, na którym bohater jest razem z córką, odmawia przyjęcia go.

Katalizatorem zmian w Joelu jest Ellie. Czternastoletnia dziewczynka urodzona już po wybuchu zarazy, mimo ciężkich przeżyć zachowuje w sobie nastoletnią emocjonalność i chęć kontaktu z drugim człowiekiem – nie godzi się na świat po zagładzie (podobnie jak syn w powieści McCarthy’ego). Przemianie relacji Joel-Ellie towarzyszą sygnały, że jednak można próbować żyć inaczej. Pierwsza konfrontacja, która rozpoczyna przemianę Joela, to rozmowa przeprowadzona w momencie, gdy Tess wie, że jest zarażona i próbuje nakłonić partnera, by kontynuował drogę z Ellie. Mówi do niego: *“We’re shitty peple, Joel. It’s been that way for a long time”* [‘Jesteśmy marnymi (dosł. gównianymi) ludźmi. I to od długiego czasu’]. Chodzi jej o poczynania własne i Joela, lecz w istocie ta ocena dotyczy całej ludzkości. Bohater w odpowiedzi zasłania się kwestią, która rozstrzyga dylematy większości ludzi po apokalipsie, czyli że najważniejsze jest to, żeby przetrwać. Jednak decyduje się kontynuować misję. Wizyty w kolejnych miastach (Lincoln i Pittsburg) pokazują, że w zdegenerowanym świecie wciąż spotyka się ludzi, z którymi można się porozumieć i współpracować – czy będzie to zdziwaczały Bill, czy dwójka braci: Henry i Sam.

Decydujący dla ostatecznej przemiany bohatera moment to wizyta w Jackson, w którym brat Joela, Tommy jest członkiem społeczności, starającej się żyć jak przed zagładą. Jak mówi: *„Remember, how we thought no one could live like this anymore? Well, we’re doing it”* [‘Pamiętasz, jak sądziliśmy, że nie da się już żyć w ten sposób? My żyjemy’]. A także, co bezpośrednio przywodzi na myśl *Drogę*, powie o mieszkańcach swojej osady: *“They’re good men. This place gives them a second chance. It gives us all a second chance”* [‘To do b r z y l u d z i e (wyróżn. B. Sz.). To miejsce daje im drugą szansę. Daje drugą szansę nam wszystkim’].

W tej samej części Joel staje w obliczu swojej traumy, spowodowanej przez utratę Sary oraz uczuciami wobec Ellie. Początkowo chce przekazać dziewczynkę

17 Ponieważ polskie tłumaczenie gry niekiedy nie oddaje istotnych niuansów oryginalnego tekstu, cytaty przywołuję według angielskiego oryginału w moim przekładzie [B. Sz.].

Tommy'emu, samemu zaś wrócić. Zasadnicza okazuje się rozmowa z Ellie, która zmusza go do wypowiedzi na temat Sary i deklaruje, że jest jedyną jej bliską osobą. Choć Joel odpowiada: "*You are treading on some mighty thin ice here*" [Poruszając ten temat, stąpasz po cienkim lodzie] i podkreśla: "*You're not my daughter, and I sure as hell ain't your dad. And we are goin our separate ways*" [Nie jesteś moją córką, a ja z pewnością nie jestem twoim ojcem. I pójdziemy teraz oddzielnymi ścieżkami], to jednak na koniec zmienia zdanie – postanawia kontynuować drogę z dziewczynką u boku.

W trakcie gry Joel stopniowo zmuszony jest uznać Ellie za partnera, zdając się na jej pomoc w coraz trudniejszych sytuacjach, aż wreszcie sytuacja zmusza go do uznania jej za współnika także w zabijaniu. W końcowej części *Zima*, ciężko ranny bohater w walce o przetrwanie musi całkowicie zdać się na nią. Ta część jest wyjątkowa, bowiem kierujemy Ellie, którą jako Joel dotąd zmuszeni byliśmy chronić. Dlatego też odbieramy dużo dotkliwiej sytuację zagrożenia, w której się znajdujemy/ znajduje się dziewczynka. Mocniej oddziałują także animacje śmierci Ellie zabijanej przez dorosłych mężczyzn (nawet momenty, w których jako czternastolatka zarzynamy nożem tych mężczyzn, wydają się przełamywać granice, do których przyzwyczała nas kultura). Za to w scenie filmowej, w której Joel torturuje dwóch pojmanych przeciwników, by dowiedzieć się, gdzie jest przetrzymywana dziewczynka, gracz (który chwilę wcześniej dowiedział się, że przeciwnicy to kanibale, ich przywódca jest pedofilem, a Ellie ma zostać poćwiartowana) niemal czuje jego wściekłość i jest na tyle zespolony z bohaterem oraz brutalnym światem gry, że nie przeszkadzają mu wyjątkowo bezwzględne metody „przesłuchania”. W ostatniej scenie *Zimy* w jasny sposób pokazane jest, że Joel traktuje Ellie jak córkę – zabierając ją znad zwłok przywódcy zdegenerowanej społeczności po raz pierwszy nazywa ją "*baby girl*" – tak jak zwracał się do Sary w prologu. Po tym przełomie Joel otwiera się, zaczyna „przepracowywać” swoją traumę, odpowiadać na pytania Ellie i opowiadać o przeżyciach z przeszłości.

Sceny kończące grę ułożone są symetrycznie względem początkowych, podkreślając tożsamość relacji Joel-Sara i Joel-Ellie. Tam (przypomnijmy) najpierw sterowaliśmy Sarą, potem Joel uciekał, niosąc córkę na rękach, wreszcie wojskowi zabijali dziewczynkę. Sekwencja kończąca wygląda tak, że najpierw Joel nie pozwala wojskowym zabić (przybranej) córki, potem ucieka z nią na rękach przez korytarze szpitala, w kończącym grę epilogu sterujemy Ellie, zaś Joel sam zaczyna rozmowę o Sarze i mówi, że na pewno by się z Ellie polubiły.

Kluczowe dla interpretacji tego dzieła wydaje się pytanie o motywacje decyzji Joela – dlaczego, gdy dowiedział się, że aby dać szansę wynalezienia szczepionki Ellie musi zginać, zdecydował się ją wykraść ze szpitala? Jak wspominałem, problem decyzji Joela nie daje spokoju graczom, którzy często oskarżają tę postać (przy

okazji stanowczo się od niej dystansując) o egoizm¹⁸. Bohater pozornie wybiera między szczęściem osobistym, a szczęściem ludzkości, jednak gdy zagłębimy się w istotę świata *The Last of Us*, sprawa okaże się dużo bardziej zagmatwana (lub – w pewnym sensie – dużo prostsza).

Decyzja Joela broni się na poziomie racjonalnym – odnalezione w grze świadectwa pokazują, że Świetliki są przetrzebione, zdziesiątkowane i zniechęcone, zaś badania nad szczepionką są prowadzone już od bardzo dawna bez żadnego skutku – więc z ogromnym prawdopodobieństwem ofiara Ellie poszłaby na marne. Do tego nie naprawiłaby zła znajdującego się w umysłach ludzi, nie uczyniłaby ich dobrymi¹⁹.

Ale najważniejszy jest inny poziom tej decyzji. Joel w trakcie drogi nauczył się, że jedynym sposobem, by człowiek przetrwał i odkupił grzechy „czasu postapokalipsy”²⁰, jest przypomnienie sobie, kim się było i powrót do postępowania wedle zasad sprzed zagłady. Że podstawą jest miłość i otwarcie się na drugiego człowieka. Tego właśnie nie rozumieją (wbrew werbalnym deklaracjom) fanatyczni żołnierze Świetlików – podobnie jak wojskowi w strefach kwarantanny, bandyci polujący na ludzi czy społeczność kanibali kierują się przekonaniem, że dawna moralność nie istnieje i nie zaistnieje już nigdy, w zwierzęcym zapamiętaniu dążąc jedynie do przetrwania kosztem innych. Dlatego Joel nie może drugi raz pozwolić, by wojskowi zabili jego córkę – nawet jeśli mają usta pełne frazesów o świetle, dobru ludzkości czy powrocie do świata sprzed zarazy, to ich czyny przeczą owym deklaracjom. Z tych samych powodów bohater powraca wraz z Ellie do Jackson, by spróbować wieść takie życie, jak przed zagładą.

W zakończeniu pozostaje jeszcze jedna istotna sprawa – kwestia kłamstwa, jakie Joel opowiada Ellie na koniec w krótkim epilogu:



Turns out, there's a whole lot more like you, Ellie. People that are immune. It's dozens actually. Ain't done a damn bit of good neighter. They've stopped looking for a cure. [‘Okazuje się, że jest o wiele więcej takich jak ty, Ellie. Ludzi odpornych. Są ich dziesiątki. Ale nie przyniosło to nic dobrego. Przestali szukać lekarstwa.’]

18 Przykładowy wątek dyskusji na forum bazy wiedzy o świecie gry – zob. <http://thelastofus.wikia.com/wiki/Thread:11248> [stan z dn. 5 września 2013 r.].

19 Ciekawe rozwinięcie tej kwestii można znaleźć w jednej z fanowskich teorii uzupełnionej o komentarze – zob. *The Last of Us* *Why Joel made the right choice at the end* [Spoilers!], <http://www.reddit.com/r/FanTheories/comments/1gmv8z/> [stan z dn. 5 września 2013 r.].

20 Terminu tego używam za: O. Szefczyk, *Czas postapokalipsy*, *op. cit.*

Warto przypomnieć, że Ellie, choć wiele przeszła i ma tego świadomość, jest wciąż nastoletnią, nieco egzaltowaną dziewczyną, zaś dla obojga oczywiste było, że będą wędrować „po wszystkim”. Joel okłamuje ją nie w imię cynizmu sprzed swojej przemiany, lecz z powodu realizmu – on wie, że w tym świecie mogą mieć jedynie „mały happy end”, ocalić siebie i żyć we właściwy sposób z dobrymi ludźmi z miasta Jackson, krok po kroku odradzając „stary” świat. Rozumie także, że to, co uzyskali, i tak stanowi o wiele więcej, niż mogli marzyć na początku swojej drogi. Zaś fakt, że tych słów wysłuchujemy bezpośrednio po wcieleniu się w Ellie, mając przecież świadomość tego, co naprawdę zaszło w siedzibie Świetlików w Salt Lake City, skłania do przypuszczeń, że dziewczynka decyduje się w owo kłamstwo uwierzyć.

Powyższa analiza, z konieczności pomijająca niektóre wątki niezwiązane bezpośrednio z tematem artykułu, pokazuje, że *The Last of Us* to tekst kultury dosyć niezwykły, być może pod pewnymi względami wręcz przełomowy – nie tylko dla medium, jakim są gry wideo. Dzięki wiarygodnej kreacji świata i postaci oraz bardzo udanemu wykorzystaniu mechanizmu opowiadania/rozgrywania opowieści nie tylko przenosi pogłębioną pod względem moralnym, apokaliptyczną historię do nowego medium, ale osiąga też coś więcej, czego nie oferuje w takim stopniu ani literatura, ani film. Skraca bowiem dystans między graczem/odbiorcą tekstu a samym tekstem, powodując, że przeżycia i traumy bohaterów docierają doń z niepotykana siłą, zaś zanurzenie w świecie jest bardzo mocne. Zamiast opowiadania historii oferuje jej przeżywanie. Na zakończenie można zatem zadać pytanie: czy takie gry jak *The Last of Us* (a także niewątpliwy rozkwit rynku gier wideo w ogóle) zwiastują ogólniejsze zmiany w kulturze i modelach odbioru jej tekstów? To już jednak zupełnie inny temat...

BARTŁOMIEJ SZLESZYŃSKI

HOW TO SURVIVE THE TRAUMA OF APOCALYPSE AND REGAIN FAITH IN PEOPLE
(THE GAME *THE LAST OF US*)

The article analyses the title text of culture, created by Naughty Dog studio. The most important topic is a personal trauma experienced by the main character, and caused by the loss of his daughter. This issue is directly related to the moral collapse that after a catastrophe affected the whole humanity.

The key reference and literary inspiration for the work discussed is provided by *The road* of Cormac McCarthy, and especially by the most significant for this novel topic of morality in times after the disaster, and preservation of humanity in a post-apocalyptic world.

In the presented interpretation also *The Last of Us* tells the story of redemption the sins of the “time of postapocalypse” by the hero and regaining faith in another human. The road of the main characters, as for a father and son from the American book, is principally directed toward a moral transformation: to understand that one should return to morality before the catastrophe, and establish relationships with other people based on cooperation, not brutal rivalry. The most important reason for the transformation of the main character is a relationship with a fourteen-year-girl, developing while wandering, which a final moment is to establish between them a father-daughter relationship, whereby the man can be liberated from the original trauma.

An important issue raised in the text is to reflect on different levels of a player's extremely intense experience of the story being told, stemming from the overall specificity of the medium and a breakthrough construction of *The Last of Us*.