Dyskursy gier wideo

redakcja
Michał Kłosiński
Krzysztof M. Maj



PERSPEKTYWY PONOWOCZESNOŚCI • TOM VIII



Dyskursy gier wideo



PERSPEKTYWY PONOWOCZESNOŚCI

TOM VII

Seria „Perspektywy Ponowoczesności", wydawana od 2016 roku przez Ośrodek Badawczy Facta Ficta, powstała z myślą o potrzebie dopełnienia krajobrazu polskiej humanistyki o istotne problemy i tematy badawcze z zakresu filozofii, kultury i sztuki końca XX i początku XXI wieku.

Jako jedne z nielicznych pozycji na polskim rynku publikacji naukowych, książki w serii dystrybuowane są za darmo w wersji elektronicznej – i udostępniane czytelnikom w ramach licencji Creative Commons BY 4.0 (uznanie autorstwa) celem promowania otwartego i bezpłatnego dostępu do wiedzy.

factaficta.org/pp

Dyskursy gier wideo

redakcja
Michał Kłosiński
Krzysztof M. Maj

OŚRODEK BADAWCZY FACTA FICTA • WROCŁAW 2019

Perspektywy Ponowoczesności

Tom 8: *Dyskursy gier wideo*

Recenzje naukowe: dr hab. Rafał Kochanowicz

Redakcja naukowa: Michał Kłosiński, Krzysztof M. Maj

Redakcja językowa: Ksenia Olkusz

Korekta: Krzysztof M. Maj

Opracowanie graficzne serii: Krzysztof M. Maj
Ilustracja na okładce: Maxime des Touches, *War Eater*
© Copyright by Maxime des Touches 2015
deviantart.com/elreviae

Katalogowanie: 1. Kulturoznawstwo 2. Ludologia i groznawstwo 3. Gry komputerowe i wideo
I. Perspektywy Ponowoczesności (tom 8) II. *Dyskursy gier wideo*
III. Kłosiński, Michał; Maj, Krzysztof M.

Wydanie pierwsze elektroniczne (referencyjne)

ISBN: 978-83-942923-3-1

Wrocław 2019

Ośrodek Badawczy
Facta Ficta
factaficta.org

Wydawca:
Ośrodek Badawczy Facta Ficta
ul. Opoczyńska 39/9, 54-034 Wrocław
contact@factaficta.org

Pewne prawa zastrzeżone. Publikacja dostępna jest na licencji Creative Commons BY 4.0 (uznanie autorstwa) w repozytorium Centrum Otwartej Nauki. Książka wydana jest w otwartym dostępie w poszanowaniu dla ruchu wspierającego bezpłatny dostęp do wiedzy. W składzie wykorzystano dostępne w wolnej licencji rodziny czcionek EB Garamond, TeXGyreSchola oraz Roboto.

Spis treści

Nota o prawach autorskich 10

Nota edytorska 12

Wprowadzenie 16

1. Przyczajony dyskurs, ukryta narracja.
W stronę uświadomionego interdyscyplinarnie groznawstwa
Michał Kłosiński & Krzysztof M. Maj 19

Teorie 37

2. Dyskursywne gry i dyskursy gier
Gerald Voorhees 39

3. Poza mitem i metaforą. Przypadek narracji w mediach cyfrowych
Marie-Laure Ryan 61

4. *User ex machina*. Narraktywność jako proces syntopii użytkownika i cybertekstu
Bartosz Staniecko 85

5. Fantazje cyfrowego aojdy. Sposoby wykorzystania procedur narratotwórczych
Jakub Alejski 97

6. Czy muzyka przynależy do świata przedstawionego? Analiza z perspektywy Ingardenowskiej
Wojciech Sikora 111

7. Cutscenes, czyli film w grze. Wykorzystanie parametrów filmowego montażu w scenach przerywnikowych
Joanna Sikorska 125

8. Zmiany istotności motywów z gier wideo w świetle teorii Talcotta Parsonsa i Niklasa Luhmanna
Franciszek Sobieraj 145

9. Programy i antyprogramy. O trudnych, acz zaskakujących, relacjach twórców gier z graczami
Aleksandra Łuksza 159

10. Problematyka pierwszych feministycznych gier wideo
Filip Jankowski 177

11. Zwrot performatywny w obrazowości gry komputerowej, czyli kim jest prosument
Mariola Lekszycka 195

12. W teatrze przeciętności — trend ukazywania codzienności we współczesnych grach wideo
Martyna Bakun 217

13. Prolegomena do teologii gier wideo. Ku teologicznej refleksji nad fenomenem gier cyfrowych
Piotr Popiołek 237

14. Opowieść gracza. Między fikcyjnymi światami, formalnymi zasadami i realnymi mózgami
Adam Wasążnik 267

Praktyki 285

15. Dyskurs filozoficzny w grach wideo. Wybrane konteksty w grach *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, *The Stanley Parable* oraz *The Talos Principle*
Piotr Kubiński 287

16. „Nie możesz mnie zniszczyć, jestem źródłem wszelkiego życia". Mit gnostycki w serii *Legacy of Kain*
Krzysztof Brenskott 303

17. Niediegetyczna diegeza i emersyjna imersja — analiza gier meta na wybranych przykładach
Paweł Gąska 327

18. Miasteczko Greenvale. Strategie imersyjne i emersyjne w grze *Deadly Premonition*
Jakub Musioł 345

19. „Dla ciebie wyglądają jak potwory?". O naturze świata przedstawionego gry *Silent Hill* w fanowskich perspektywach interpretacyjnych
Katarzyna Marak 367

20. „Zawsze jest latarnia, zawsze jest mężczyzna, zawsze jest miasto". *BioShock: Infinite* i pytanie o mowę (anty)nienawiści
Sven Dwulecki 385

21. Gra komputerowa *BioShock* jako przykład chylącej się ku upadkowi utopii
Celina Strzelecka 403

22. Ludzkość w sidłach międzynarodowych korporacji. Motyw kradzieży snów i psychomanipulacji w grach *The Longest Journey* i *Dreamfall* Ragnara Tørnquista
Katarzyna Cupała 429

23. Filozofia i estetyka wojny w świecie gier z serii *Call of Duty: Modern Warfare*
Łukasz Czajka 443

24. Narzędzia do prowadzenia narracji awatara w grze MMORPG *Star Wars: The Old Republic*
Miłosz Markocki 469

Polska bibliografia groznawcza (do 2018 roku) 483

Autorzy rozdziałów 509

Informacja o wydawcy 517

Nota o prawach autorskich

Zezwala się na korzystanie z książki *Dyskursy gier wideo* oraz z poszczególnych składających się na nią rozdziałów na warunkach licencji „Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0" (CC-BY 4.0.), dostępnej pod adresem http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/ lub innej wersji językowej tej licencji lub którejkolwiek późniejszej wersji tej licencji, opublikowanej przez organizację Creative Commons. Zgodnie z warunkami licencji CC-BY 4.0, przy cytowaniu, parafrazowaniu lub wykorzystywaniu w jakikolwiek inny sposób fragmentów niniejszej książki konieczne jest wyraźne wskazanie autora przywoływanego utworu. W cytatach prosimy korzystać z notacji bibliograficznej uwzględniającej zarówno autora rozdziału, jak i redaktorów całego tomu.

Nota edytorska

Z uwagi na specyfikę studiów groznawczych (*game studies*), przeszczepianych na grunt polski przede wszystkich z badań zachodnich, w książce tej znajdzie się wiele nietłumaczonych, a mimo to upowszechnionych w uzusie anglicyzmów i akronimów, jak na przykład: *casualowy*, grindować, HMD, MMORPG, VR, *sandbox*, w tym także część funkcjonujących w polszczyźnie określeń branżowych, jak scena moderska czy gra z otwartym światem. Ponieważ zaś *Dyskursy gier wideo* nie mają charakteru propedeutycznego, a redaktorzy tomu zakładają, że dla czytelnika „Perspektyw Ponowoczesności" terminy te będą zrozumiałe, w książce zabraknie ich pogłębionych definicji – co jednak nie oznacza, że nie pojawią się one w zredukowanej postaci wtedy, gdy teoretyczna refleksja nad nimi stanowić będzie sedno danego rozdziału. Czytelników zainteresowanych kompleksowym rozpoznaniem terminologii i idiomatyki groznawczej redaktorzy odsyłają do źródeł encyklopedycznych i słownikowych, przede wszystkim zaś: *The Routledge Companion to Video Game Studies* pod redakcją Bernarda Perrona i Marka J. P. Wolfa (2014), *The Game Developer's Dictionary* Dana Carrekera (2012), a w Polsce – do glosariusza zamieszczonego pod koniec monografii Miłosza Markockiego i Katarzyny Marak *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze* (2017).

W książce zdecydowano się również na ujednolicenie pisowni pojęcia „imersja", przeszczepionego na grunt polski z geminatą (podwójne „mm") bez uwzględnienia morfologii terminów o zbliżonym rodowodzie, jak chociażby „iluzji" (której łacińskim

źródłosłowem jest czasownik *illudo, illudere, illusi, illusum*, operujący geminatą analogicznie więc, jak będący podstawą etymologiczną imersji czasownik *immergo, immergere, immersji, immersum*). Póki więc w polszczyźnie pisać będziemy o iluzji, a nie „illuzji", póty winniśmy też pisać o imersji, a nie „immersji".

Dyskursy gier wideo uzupełniono również o aneks bibliograficzny, zawierający wykaz najważniejszych publikacji groznawczych i ludologicznych w formie monografii autorskich (z wyłączeniem książek zbiorowych) oraz artykułów w czasopismach wydanych w Polsce do końca 2018 roku. Za sporządzenie zestawienia bibliograficznego redaktorzy książki chcieliby niniejszym serdecznie podziękować Stanisławowi Krawczykowi.



Wprowadzenie

Przyczajony dyskurs, ukryta narracja. W stronę uświadomionego interdyscyplinarnie groznawstwa

MICHAŁ KŁOSIŃSKI, KRZYSZTOF M. MAJ*

Krytyczna analiza dyskursu

W międzynarodowych badaniach nad grami wideo problematyka dyskursu podejmowana była wielokrotnie przez specjalistów z rozmaitych dziedzin w różnorodnych publikacjach. Jedną z pierwszych stanowi artykuł Isamar Carillo Masso łączący założenia krytycznej analizy dyskursu (CAD) Normana Faircloughа z lingwistyką korpusową w celu utworzenia modelu badawczego gier wideo na przykładzie korpusu tekstów o postaciach z gier *Diablo* oraz *World of Warcraft* skompilowanego ze stron internetowych, forów i stron indywidualnych użytkowników, kwestionariuszy i w ramach nagrań rozmów prowadzonych w grze (Masso 2009: 143-169). Badanie Masso wykazało obecność silnego dyskursu różnic genderowych oraz korelację pomiędzy danymi wizualnymi oraz lingwistycznymi (Masso 2009: 157-158). W 2011 roku ukazuje się monografia zbiorowa *Creating Second Lives. Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual* pod redakcją Astrid Ensslin oraz Ebena Muse (2011), w której pojęcie dyskursu jest wyjaśniane wielokrotnie przez autorów poszczególnych rozdziałów, zasadniczym polem odniesienia pozostaje nadal krytyczna analiza dyskursu (CAD) Normana Faircloughа. W publikacji postawione zostały pytania o budowanie wirtualnej obecności,

* Uniwersytet Śląski | kontakt: michal.klosinski@us.edu.pl
Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie | kontakt: kmmaj@agh.edu.pl

reprezentację problemów genderowych, kreowanie i reprezentowanie przestrzeni, architektury czy natury w wirtualnych światach. Co ciekawe, redaktorzy wyraźnie zaznaczają, że tytułowe *Second Lives* oznacza, że badania przedstawione w książce nie dotyczą jedynie nie-ludycznych przestrzeni wirtualnych, ale również przestrzeni growych. W tym samym roku ukazała się także książka autorska Astrid Ensslin w całości poświęcona dyskursywnej analizie gier oraz dyskursu wytwarzanego wokół gier przez graczy, producentów, dziennikarzy czy akcjonariuszy (Ensslin 2011). Celem tej publikacji było stworzenie systemowego ujęcia również multimodalnego aspektu gier wideo, w celu lepszego zrozumienia w jaki sposób komunikują one i współtworzą stereotypy, ideologie, tożsamości czy negocjują wartości z graczami. Ensslin stawia pytania o to, w jaki sposób gry biorą udział w językowej i dyskursywnej komunikacji idei społecznych, o język jakim operują i jakim się o nich mówi. W 2012 roku ukazuje się książka Christophera A. Paula, której autor postuluje badanie gier video przy pomocy kategorii gier słownych, argumentując, że do pełnego zrozumienia ich dyskursów konieczne jest zastosowanie analizy retorycznej (Paul 2012). Badacz przedstawia swoje podejście jako szersze i bardziej nastawione na całościowe ujęcie dyskursów gier wideo niż to proponowane w ramach retoryki proceduralnej Iana Bogosta. Paul rozumie badanie dyskursu gier wideo jako połączenie analizy kontekstu w jakim gry funkcjonują, kultury graczy i ich komunikacji ze sobą oraz z producentami, jak również retoryki marketingu i produkcji gier, konstrukcji tekstów w grach oraz ich światów. Celem proponowanego podejścia jest lepsze zrozumienie funkcjonowania gier w kulturze oraz sposobu w jaki, przy ich pomocy, konstruuje się znaczenia, dialektyki tożsamości i różnicy, retoryki perswazji czy modele rozprzestrzeniania idei (Paul 2012: 162-171). W publikacji zbiorowej *Analizing Digital Fiction* pod redakcją Alice Bell, Astrid Ensslin oraz Kristiana Rustada (2014), pojęcie dyskursu występuje w charakterze niezbędnego elementu badania narracji, retoryki oraz problematyki społecznej, stanowi również punkt wyjścia dla proponowanych w książce analiz o charakterze *close reading*. W tym samym roku Ensslin publikuje monografię poświęconą badaniu literackich gier video, czyli takich tekstów kultury, które łączą w sobie aspekty literackie oraz ludyczne. Badaczka w swoich analizach stosuje technikę *close reading* w celu pokazania, że te nowe formy literatury eksperymentalnej wymagają nowych kompetencji ludyczno-literackich. Ensslin skupia się zatem na formach literackości idących w parze z multimodalną ludycznością artystycznych gier wideo, które nazywa hybrydami literacko-ludycznymi. Celem analiz dyskursywnych jest w tym wypadku zarysowanie innowacyjnej metodologii ludo-stylistycznej zarówno w odniesieniu do współczesnych badań ludologicznych, medioznawczych oraz literaturoznawczych. Temat

dyskursu w badaniach groznawczych podejmuje w roku 2014 również Clara Fernández-Vara, która proponuje traktować gry jako teksty, a zatem sproblematyzować ich analizę podług paradygmatu humanistycznych badań literaturoznawczych (Fernández-Vara 2014). Autorka podkreśla klasyczne elementy, na które dyskurs akademicki zwraca uwagę w spotkaniu z tekstualnością gry: kontekst, streszczenie, elementy formalne, które w przykładowych analizach stanowią podstawę podręcznikowego ujęcia techniki poprawnego konstruowania tekstów o grach. W roku 2015 ukazuje się książka *Unified Discourse Analysis: Language, Reality, Virtual Worlds and Video Games* Jamesa Paula Gee, krytykowana przez Masso za pominięcie korpusu badań dyskursywnych Ensslin, Fernandez-Vary i Vita Šislera (Masso 2016: 101-103[1]). Gee wyraźnie zaznacza, że jego propozycja różni się od wcześniejszych ujęć, przedmiotem zainteresowania czyni on bowiem gry wideo rozumiane jako formy komunikacji. Problem dyskursu gier wideo postawiony został w tej publikacji jako element większej całości – systemu rozmawiania człowieka z innymi ludźmi oraz ze światem. Dla Gee zabawa oraz granie w gry są właściwe funkcjonowaniu człowieka w świecie i obrazują sposób konstruowania przezeń sensów. Gry wideo postrzega on zatem jako uzewnętrznienie właściwych dla człowieka umiejętności modowania oraz grania, które dotyczą modyfikowania doświadczeń oraz rozgrywania scenariuszy, przewidywania czy stawiania się w pozycji innego. Pisze on: „Gra wideo jest kawałkiem umysłu upublicznionym w świecie rzeczy. Gdy gramy w gry wideo konfrontujemy się z naturą naszych własnych umysłów" (Masso 2016: 10). Gee postuluje, żeby traktować granie jako konwersację, czyniąc interakcję gracza z grą, ze światem i z innym graczem wspólnym polem odniesień i relacji. Stąd wynika rozszerzenie pojęcia awatara o przyjmowane w rzeczywistości tożsamości i uwzględnienie świata oraz gry w charakterze uczestników konwersacji.

Ważną przestrzeń analiz dyskursów gier wideo stanowi od lat czasopismo „Games and Culture", na łamach którego ukazało się wiele artykułów poświęconych badaniom konkretnych problemów, takich jak wykluczenie, stereotypizacja, podziały społeczne i tym podobne, zarówno w grach, jak i zogniskowanych wokół gier mediach.

Jednym z istotnych tematów podejmowanych w analizach dyskursu gier wideo od samego początku były kwestie genderowe, co obrazuje artykuł Alexisa Pulosa z 2013 roku, podejmujący problem heteronormatywności w grze *World of Warcraft* (Pulos 2013: 77-97). Badania przyjmują klasyczny wzorzec analizy wypowiedzi forumowiczów zestawionej z zapisem doświadczeń w charakterze obserwacji uczestniczącej. Krytyczna

1 Masso podaje trzy publikacje Šislera, wszystkie poświęcone dyskursywnym reprezentacjom Arabów w grach wideo.

analiza dyskursu została w artykule wykorzystana do naświetlenia społecznych struktur oraz procesów wytwarzania oraz nadawania znaczeń różnym formom seksualności, jak również w celu przeprowadzenia krytyki ideologicznego wymiaru produkowanych w grze i w odniesieniu do niej relacji władzy i dominacji.

W 2014 roku Catherine Goodfellow przedstawiła analizę anty-Rosyjskiego dyskursu w grze *EVE Online* (Goodfellow 2014). Badaczka opierała się na danych uzyskanych w badaniu jakościowym (ankieta) jak również na wypowiedziach zebranych podczas rozgrywki oraz poszukiwań na forach, stronach internetowych oraz blogach w języku angielskim i rosyjskim. Badania dyskursu ksenofobicznego ujawniły strategie konstruowania stereotypów o Rosjanach, które przyczyniają się do powstawania napięć o charakterze etnicznym i narodowym w *EVE Online*. Co istotne, Goodfellow uwzględniła również analizę odpowiedzi rosyjskojęzycznych graczy, co pozwala lepiej zrozumieć międzykulturową komunikację, dla której gra i media z nią związane funkcjonują jako przestrzeń dyskursywnych napięć. W kolejnym numerze czasopisma z tego samego roku Sara Mosber Iversen przedstawiła ugruntowaną w teorii Michela Foucaulta analizę reprezentacji starzejących się dorosłych w dyskursie groznawczym (Iversen 2014). Iversen operowała na materiale znalezionym w kluczowych bazach publikacji naukowych, które kodowała w poszukiwaniu teleologii badań oraz reprezentacji starzenia i starzejących się dorosłych. Autorka podkreśla, że dyskursywnym podłożem badań nad relacją między grami wideo oraz osobami powyżej sześćdziesiątego roku życia, jest dyscyplina i technologie ćwiczenia siebie, które mają na celu zachowanie wyobrażenia o produktywności, rozumianej jako zdolność do uczestnictwa w społeczeństwie konsumpcyjnym. Odczytanie Iversen ujawnia dyskursywną funkcjonalizację gier wideo jako nowych narzędzi dyscyplinowania oraz normalizowania sytuacji osób starzejących się.

Model badania społecznego dyskursu gier wideo przedstawił w 2015 roku Óliver Pérez Latorre, który proponuje analizowanie relacji pomiędzy projektowaniem gier, konstruowaną w nich rzeczywistością społeczną oraz tym jak przekazują one wartości (Latorre 2015). W tym opracowaniu na dyskurs gier wideo składają się: reprezentacje postaci, świat gry oraz działania. W artykule Latorre dokonuje przeglądu kulturowych badań nad grami wideo, wskazując na pierwsze analizy dyskursu w grach prowadzone właśnie z perspektywy krytyki ideologii przez takich badaczy jak: Barry Atkins, Miguel Sicart, Marcè Oliva, Reinald Besalú, Fermin Ciaurriz, Tanya Krzywinska i inni. Wstęp Latorra nie obejmuje pozycji uwzględnianych w tym opracowaniu, dlatego odsyłamy do niego zainteresowanych uzupełnieniem podstawowej bibliografii w zakresie kulturowych przykładów krytyki ideologii w dyskursach gier wideo.

Natomiast w 2018 roku krytyczną analizę dyskursu w połączeniu z pojęciami marksistowskimi stosuje Daniel James Joseph w analizie cyfrowego wywłaszczenia, które dostrzega on jako centralne dla sporu wokół próby wprowadzenia płatnych modów na platformie Steam w kwietniu 2015 roku (Joseph 2018). Na podstawie forum Reddit poświęconego temu problemowi, Joseph wyłonił dwa dominujące dyskursy: wspólnoty oraz konsumenta, które obrazują sposób w jaki kształtują się i strukturują różne rozumienia platformy, zarówno przez jej użytkowników, twórców treści, jak i jej zarząd.

Przedstawienie wszystkich ujęć dyskursu w badaniach groznawczych nie jest możliwe nie tylko ze względu na różnorodność konfiguracji i użyć tego pojęcia (od lingwistyki, przez filozofię, socjologię, teorię krytyczną, medioznawstwo, po ludologię i badania kulturowe), ale także dlatego, że wymienione dyscypliny same stanowią możliwe pola badań nad dyskursem. W zaledwie kilku przywołanych pozycjach, nieobrazujących wciąż rozwijającego się obszaru inter- i trans- dyscyplinarnych badań groznawczych dostrzec można kilka zasadniczych trendów. W tekstach odnoszących się do lingwistyki dominuje krytyczna analiza dyskursu (CAD), której przedmiotem jest język gier, język w grach, jak również języki jakimi się o grach mówi w kulturze graczy. Stąd przeważająca liczba przywołanych przykładów koncentruje się na badaniach ankietowych, materiale zebranym na forach, blogach i stronach WWW oraz zapisach obserwacji uczestniczącej. Klasyczne badania dyskursywne podejmują się konstruowania modeli właściwych do analizowania gier wideo w charakterze tekstów, a relacje gracza do gry postrzegają w kategoriach konwersacji. Pytania stawiane w ramach tej gałęzi badań dyskursywnych dotyczą sposobu wytwarzania znaczeń, strukturowania hierarchii społecznych, władzy, wykluczeń i stereotypizacji w komunikacji oferowanej przez gry wideo. Dla badań kulturowych przedmiotem badań jest natomiast krytyka ideologii prowadzona w oparciu o interpretację reprezentacji w grach, stąd też zamiast proponowanej przez lingwistów techniki *close reading* operują one metodami fenomenologicznymi oraz hermeneutykami.

Co ciekawe, kategoria dyskursu wydaje się zajmować pozycję satelity w badaniach gier wideo, o czym dobitnie świadczy jej nieobecność w podręcznikowych opracowaniach groznawczych, takich jak *The Routledge Companion to Video Game Studies*, który ukazał się wpierw w 2014, a następnie w 2016 roku. Nie jest to bynajmniej kwestia izolowania badaczy dyskursu z magicznego kręgu groznawców, o czym świadczy fakt, że przywoływana wcześniej Clara Fernández-Vara, współautorka rozdziału w podręczniku Wolfa oraz Perrona wydała w tym samym roku książkę właśnie o znaczeniu dyskursywnego ujmowania gier. Analizy dyskursywne funkcjonują zatem jako *specialite de la maison* lingwistycznie zorientowanego plemienia groznawców, i – mimo ich znaczącego

wkładu w kształtowanie krytycznego zwrotu w badaniach gier (Filiciak, Frelik, Krawczyk, Schweiger, Sterczewski 2016: 13-18) – pozostają w ambiwalentnej relacji do pozostałych subdyscyplin *game studies*. Jednocześnie, to pole badawcze nie tylko odznacza się na tle innych odłamów spójnością metodologiczną, ale również akcentowaniem ciągłości poznawczej pomiędzy grami a innymi formami komunikacji kulturowej. Co ciekawe, badania kulturowe, bardzo często zainteresowane krytyką ideologii (Dyer-Whiteford & de Peuter 2009; Gąska 2017), nie traktują dyskursu w charakterze kategorii definiującej ich metodologię, co dodatkowo komplikuje właściwe określenie czy mamy do czynienia z refleksją na temat dyskursu gier czy nie.

Od dyskursu do narracji postklasycznej

Drugim obszarem badawczym nieobecnym w kreślonych dotąd w Polsce zakresach *game studies* jest narratologia transmedialna, z jej ambicją mówienia o niedeterminowanych charakterystykami danego medium zjawiskach narracyjnych – spośród których rolę szczególną pełni świat. Nietrudno dostrzec tu narzucającą się zbieżność. Już w klasycznym ujęciu ludologicznym Johanna Huizingi gra może zaistnieć dopiero w momencie wytyczenia pewnej zamkniętej przestrzeni, która „zostaje oddzielona w sposób materialny lub idealny odgrodzona od codziennego otoczenia" (Huizinga 1985: 37). Tym samym uprawomocniona zostaje nie tylko kategoria świata gry, w którym się ona toczy, ale także specyficzny typ heterotopijnej narracji, odsyłającej w swym rozkładzie przestrzennym do wszelkich innych *topoi*: utopii, dystopii, metatopii i allotopii.

Dla groznawstwa, zwłaszcza tego uświadomionego narratologicznie, szczególnie istotny może okazać się postulat współczesnych narratologów kognitywnych, opowiadających się za rezygnacją z monomedialnego oglądu narracji, który w oczywisty sposób nakłania badaczy do zwierania szeregów w obrębie wąsko zakrojonych dyscyplin. Próba stworzenia metodologicznych podwalin pod groznawstwo jako niezależną dyscyplinę naukową, którą obserwować można chociażby na kolejnych konferencjach Central Eastern European Games czy – w Polsce – w aktywności środowiska skupionego wokół czasopisma „Homo Ludens"[2], jest z tej perspektywy nieco *démodé*. Międzynarodowe

[2] Środowiskowy trybalizm i sny o groznawstwie jako dyscyplinie dobrze obnażyła polemika *Groznawstwo, którego nie było*, wymierzona między innymi przeciw krytycznym głosom na temat nieco hermetycznej aktywności Polskiego Towarzystwa Badania Gier, które padły w propedeutycznej książce Miłosza Markockiego i Katarzyny Marak *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków* (Krawczyk, Sterczewski

badania nad grami, czyli *game studies* mają – na co już wskazywano (Marak & Markocki 2016: 44-63) – o wiele szerszy zakres, niż ludologia pojęta jako fenomenologia i antropologia gier (a taką metodologiczną dominantę ma groznawstwo fińskie, duńskie i – bardzo silnie nim zainspirowane – polskie). W Polsce tymczasem – co można częściowo złożyć na karb młodego stażu naukowego większości groznawców – zauważalna jest nie tyle dążność do multidyscyplinarnego otwierania perspektyw badawczych, ile kompulsywna potrzeba „uściślenia" i parametryzowania badań w modelu *double-blind review* zastosowanym nawet do oceny abstraktów konferencyjnych. Wbrew szczytnym niewątpliwie intencjom jedynym bezpośrednim efektem takiej ekskluzywistycznej praktyki jest zamykanie drogi do integracji ze środowiskiem studentom i doktorantom nieobeznanym z korpusem prac uznawanych w danym momencie za kanoniczne, a co za tym idzie – trybalizacja groznawstwa (Filiciak, Frelik, Krawczyk, Schweiger & Sterczewski 2016: 14), aspirującego częściej do zbliżenia z branżą gier i naukami ścisłymi, aniżeli do budowania wewnętrznej współpracy w duchu humanistycznej wspólnoty akademickiej. Jest to tym groźniejsze, że samo groznawstwo ma już za sobą etap formowania kanonu lektur stabilizujących dyscyplinę jako taką, co powoduje, że znajduje się aktualnie w fazie polemik, sporów, roztrząsań i rewizji, które powinny być prowadzone możliwie najbardziej inkluzywnie i we współpracy z innymi środowiskami. Uderza to z tym większą intensywnością, iż gry wideo – jak bodaj żadne inne medium – wytwarzają narracje o charakterze multimodalnym i transmedialnym, domagające się oglądu *par excellence* interdyscyplinarnego, nie tylko więc ze strony wąsko wyspecjalizowanych groznawców (o ile dyscyplina ta w ogóle zyska legitymację międzynarodowego

& Kominiarczuk 2017). Nawiasem mówiąc, monografia ta – pomimo swego propedeutycznego charakteru – najwyraźniej musiała poważnie rezonować wśród krakowskich i poznańskich badaczy, skoro poświęcono jej łącznie aż trzy teksty w specjalnych wydaniu „Tekstów Drugich", w którym zabrakło już przez to miejsca chociażby na komentarz wydanej w tym samym roku książki Pawła Frelika *Kultury wizualne science fiction*, w większej części poświęconej grom wideo. Jak trafnie skomentowali owo dyscyplinarne zwieranie szeregów sami autorzy *Aspektów funkcjonowania*... w kontrpolemice: „Stanisław Krawczyk, Piotr Sterczewski i Mateusz Kominiarczuk analizują krytycznie część naszej książki dotyczącą dominującego polskiego nurtu ludologicznego, a zwłaszcza fragmenty opisujące ludologię jako retorykę badawczą, jednak ich komentarze wydają się wskazywać, że autorzy nie rozumieją, czym właściwie jest dyscyplina – a zrozumienie natury dyscypliny jest, jak mniemamy, zasadnicze dla profesjonalnego uprawiania nauki. [...] będąc tego świadomi, używamy w książce sformułowań »polski nurt ludologicznym« oraz »retoryka ludologiczna« i zwracamy uwagę na fakt, że retoryka (dyskurs) nie jest i nie może być równoważna dyscyplinie [podkr. — M.K., K.M.M.] Rozumiemy potencjalną frustrację części polskich badaczy gier, których zaliczyliśmy do wspomnianego dominującego nurtu ludologicznego [...], nie zmienia to jednak faktu, że w kontekście uprawiania nauki w Polsce termin »dyscyplina« ma swoje określone znaczenie" (Marak & Markocki 2017: 271-272). To znaczące i charakterystyczne, że podejście do badań nad grami w Polsce ewidentnie rozpada się na orientację dyscyplinarną i dyskursywną – spośród których jednak tylko ta ostatnia może z oczywistych względów pozytywnie rokować na otwarcie interdyscyplinarne.

środowiska akademickiego, a na razie nic na to nie wskazuje), ale także literaturoznawców, filmoznawców, kulturoznawców, językoznawców, medioznawców, komunikologów, antropologów czy komparatystów i wszystkich innych naukowców (nie tylko, podkreślmy, humanistów) świadomie wykraczających poza przypisane im apriorycznie dyscypliny badawcze.

Oczywiście nie oznacza to, by w Polsce nie podejmowano inicjatyw z intencją wykroczenia poza zaklęty krąg ludologii. Szczególnie istotne wydają się w tym kontekście takie projekty, jak choćby „GAMEDEC – badanie i projektowanie gier" na Uniwersytecie Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy, „Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej" Górnośląskiej Szkoły Wyższej Przedsiębiorczości w Cieszynie, „Game Design" w Wyższej Szkole Europejskiej im. Józefa Tischnera czy wszechstronna działalność Centrum Badań Gier Wideo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie i innych rozproszonych po całej Polsce ośrodków. We wszystkich tych wypadkach otwarcie dokonuje się w kierunku praktycznego nauczania projektowania gier i wdrożeń w branży – spośród których jednym z najistotniejszych było powołanie przez Piotra Kubińskiego z grantu Narodowego Centrum Badań i Rozwoju firmy Narra, zajmującej się badaniem sposobów projektowania narracji w grach wideo i wdrażaniem rozwiązania technologicznego umożliwiającego szybkie prototypowanie fabuł growych.

Odciąwszy się od utopii czystości dyscyplinarnej, której długie cienie wciąż majaczą w tle powracających odwołań do ponoć rozstrzygniętego dawno już sporu narratologów z ludologami (Petrowicz 2014: 81), można pokusić się o postawienie tezy, zgodnie z którą rozrywkowy czy ludyczny charakter gry przestaje mieć znaczenie o tyle, o ile gry wideo przestanie się traktować jako gry właśnie. Innymi słowy: gdy potraktuje się je jako wirtualne narracje realizowane w wirtualnych światach. Oczywiście nie należy przez to rozumieć, by robocza ta definicja miała zawężać refleksję badawczą jedynie do analizy tytułów o charakterze „narracyjnym" – jakkolwiek by określenie to nie brzmiało zabawnie dla każdego, kto wie, że narrację rozumie się dziś jako zbiór rozmyty (*fuzzy set*), obejmujący swym zakresem znacznie więcej niż tylko prostodusznie pojęty system nadrzędnej organizacji szeregu wydarzeń fabularnych (Ryan 2008: 345). Dziś, w czasach, w których nie mamy jednej monodyscyplinarnej (czyli głównie literaturoznawczej) narratologii, lecz wiele różnych narratologii, kategoria narracji wyrasta bez cienia wątpliwości na najbardziej uniwersalny paradygmat dyskursywny wszystkich mediów, w tym także mediów cyfrowych. Ansgar Nünning w rozdziale książki zbiorowej *What is Narratology?*, wydanej w ważnej serii „Narratologia. Contributions to Nar-

rative Theory" (Nünning 2003: 249-250), wpisał tę tezę w zwrot od tradycji strukturalistyczno-generatywnej klasycznej narratologii – do dziś, co zabawne, traktowanej przez groznawstwo synonimicznie względem narratologii jako takiej – w stronę orientacji postklasycznej, bliskiej temu, co Jonathan Culler nazywa już „teorią działań znaczeniotwórczych" (Culler 2002: 56). W ramach tej ostatniej, jak pisze Nüning, mielibyśmy do czynienia z następującymi szkołami teoretycznymi:

(1) kontekstualistyczną (Seymour Chatman);
(2) tematyczną (Ian MacKenzie);
(3) komparatystyczną (Susana Onega, José Landa);
(4) stosowaną (Onega, Landa, Monika Fludernik);
(5) marksistowską (Fredric Jameson);
(6) feministyczną (Mieke Bal; Alison Booth, Alison Case, Susan Lanser, Kathy Mezei, Robyn Warhol; Gaby Allrath, Andrea Gutenberg, Marion Gymnich);
(7) queerową (Marilyn Farwell, Judith Roof, Susan Lanser);
(8) etniczną (Laura Doyle);
(9) korporalną (Daniel Punday);
(10) postkolonialną (Monika Fludernik, Marion Gymnich, Roy Sommer);
(11) socjologiczną (Mark Currie);
(12) nowo-historyczną (Mark Currie, Nancy Armstrong, John Bender);
(13) kulturowo-historyczną (Ansgar Nünning, Monika Fludernik, Ansgar Nünning, Carola Surkamp, Bruno Zerweck);
(14) diachroniczną i historycznoliteracką (Monika Fludernik, Ansgar Nünning, Christoph Reinfandt, Werner Wolf, Bruno Zerweck);
(15) postmodernistyczną (Ursula Heise, Brian McHale, Ansgar Nünning, Werner Wolf, Bruno Zerweck);
(16) transmedialną (Seymour Chatman, Monika Fludernik, Brian Richardson, Peter Hühn, Werner Wolf);
(17) pragmatyczną (Mary Louise Pratt);
(18) etyczną i retoryczną (Wayne C. Booth);
(19) krytyczną (Ann Fehn, Maria Tatar);
(20) psychoanalityczną (Peter Brooks, Marianne Hirsch);
(21) poetyk odbioru (Manfred Jahn);

(22) konstruktywistyczną (Ansgar Nünning, Monika Fludernik, Manfred Jahn);
(23) kognitywną (Jonathan Culler, David Herman, Monika Fludernik, Manfred Jahn, Herbert Grabes, Manekhem Perry);
(24) „naturalną" (Monika Fludernik);
(25) „nienaturalną" (Jan Alber);
(26) poststrukturalistyczną (Christine Brooke-Rose, J. Hillis Miller, Andrew Gibson);
(27) dynamiczną (Eyal Amiran);
(28) lingwistyczną (David Herman, Monika Fludernik, Marie-Louise Pratt, Richard Aczel);
(29) socjolingwistyczną (William Labov, David Herman, Joshua Waletzky, Uta Quasthoff);
(30) fenomenologiczną (Paul Ricoeur);
(31) fikcjologiczną (Gerard Genette, Lubomír Doležel);
(32) antropologiczno-kulturową (James Clifford, Clifford Geertz, Victor Turner);
(33) historiograficzną (Dominic LaCapra, Hayden White, Paul Ricoeur, Gerard Genette);
(34) psychologiczno-kognitywną (Peter Dixon, Marisa Bortolussi, Jürgen Straub);
(35) teorii systemów (Itamar Even-Zohar, Christoph Reinfandt).

Z perspektywy tego wyliczenia samo określenie „sporu narratologii z ludologią" musi budzić wyrozumiały uśmiech, ponieważ zakłada, że narratologia ma zbliżone aspiracje do bycia monolitem teoretycznym. Gonzalo Frasca w nowszych tekstach asekuruje się nie bez powodu pojęciem „narratywizmu" – skądinąd podawanym za doktoratem *Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence* Michaela Mateasem (Frasca 2003: 2; Mateas 2002) i kompletnie nieużywanym w postklasycznych badaniach nad narracją – a nie „narratologii", ponieważ, mówiąc wprost, nie ma pojęcia, o czym pisze. Zresztą, nie on jeden. Michalis Kokonis w polemice z rzeczonym artykułem Fraski, zatytułowanej *Intermediality between Games and Fiction: The "Ludology vs. Narratology" Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca*, zawęził narratologię wyłącznie do badania „narracyjnego wymiaru fabularnej [podkr. — M.K., K.M.M.] gry wideo", utrzymując, że:

> Jeśli narratolodzy mieliby eksplorować narracyjny wymiar fabularnej gry wideo [...], a ludolodzy – koncentrować się na rozgrywce i doświadczeniu grania, pozostaną i inne obszary wymagające wykorzystania odmiennych podejść teoretycznych: teorie reprezentacji [sic!], estetyka i odbiór grafiki komputerowej, teorie przekazu i recepcji audialnej gier czy teorie mediów cyfrowych, ze szczególnym uwzględnieniem zjawisk interaktywności, interfejsu i trybu komunikacji gry z użytkownikiem (Kokonis 2014: 177)[3].

Fakt, że teorie reprezentacji, będące niemal wyłącznym przedmiotem zainteresowania narratologii, zostają tu wspaniałomyślnie przekazane pod egidę „odmiennych podejść teoretycznych", powinien wiele wyjaśnić na temat zawężonego rozumienia badań nad narracją przez szeroko pojęte groznawstwo. Nie dziwi to o tyle, że sam Fraska nie rozumiał, czym jest teoria narracji, zwłaszcza dzisiaj. W tekście *Ludology meets Narratology* odwołał się – oczywiście – do strukturalistów Vladimira Proppa i Claude'a Bremonda (Frasca 1999), w rozdziale *Simulation vs narrative. Introduction to ludology* w pierwszym tomie *The Video Game Theory Reader* narratologii ani nie zdefiniował, ani też nie przywołał ani jednego źródła teoretycznego z tej dziedziny (Frasca 2003), zaś w artykule-apologii *Ludologists love stories, too* popisał się definicją narratologii jako „zbioru teorii narracji niezależnych od medium, w którym realizowana jest reprezentacja [*set of theories of narrative that are independent of the medium of representation*]" (Frasca 2003), definiując w efekcie nie narratologię, a jej subdyscyplinę, czyli metanarratologię. Nie byłoby to wszystko konieczne do krytycznego omówienia, gdyby nie fakt, że to właśnie w obszarze postklasycznej teorii narracji zaczynają już nie tyle pojawiać się, ile dominować przykłady z gier wideo, a także kompleksowe analizy zjawisk z nimi związanych – światotwórstwa, imersywności, emersyjności, wirtualności, telematyczności – a także zagadnień filozoficznych związanych z dominantami wyróżnionych przez Nüninga podejść narratologicznych, obejmujących właściwie większość najważniejszych szkół myślowych od hermeneutyki, psychoanalizy, marksizmu, postkolonializmu i Nowego Historyzmu poczynając a na somatopoetyce, kognitywistyce, feminizmie, *gender* i *queer studies* kończąc. Gdyby Frasca sięgnął do Cullera i definicji narratologii jako teorii działań znaczeniotwórczych, wówczas cała jego argumentacja zostałaby ucięta w za-

3 Przekład własny za: „If narratologists set out to explore the narrative dimension of a game with story, as its starting point in their approach, and ludologists respectively focus on gameplay to discuss the gaming experience, there remain three other traits that could very well require a different theoretical approach: theories of representation, aesthetics or perception for computer graphics; theories about the transmission and reception/function of sound for the audio aspect of games; and theories of the new digital media for the issue of interactivity regarding the interface/mode of communication of the games with their user".

rodku – ostatecznie trudno bowiem o lepszy wyróżnik praktyki grania, niż performatywne działanie, jakkolwiek nawiązania do performatyki i teorii teatru rzadko by się w studiach groznawczych pojawiały.

Jedną z najnowocześniejszych definicji growej narracji odnaleźć można w książce *Transmedial Narratology* Jana-Noëla Thona, reprezentującej najnowszy nurt narratologiczny, skoncentrowany na poszukiwaniu i analizie w równej mierze swoistych dla danego medium (*medium-specific*), co ponadmedialnych (*medium free*) elementów narracyjnych – jak na przykład świata, postaci, fabuły czy chronotopu, będących absolutną podstawą każdej narracji zrealizowanej w literaturze, komiksie, anime czy grze komputerowej (Ryan & Thon 2014: 3-4). Thon utrzymuje tam, że narracyjne reprezentacje w grach są:

> [...] kombinacją interaktywnej symulacji, oskryptowanych wydarzeń i przerywników filmowych (które to ostatnie mogą oczywiście włączać w siebie multimodalne konfiguracje innomedialnych reprezentacji), które są niekiedy aranżowane w nielinearną strukturę narracyjną wytwarzającą szereg bardzo różnorodnych reprezentacji uzależnionych od powodzenia gracza w rozgrywce, podejmowanych przezeń decyzji oraz zbliżonych parametrów (Thon 2016: 75)[4].

Definicja ta ukazuje, że z perspektywy postklasycznej narratologii gry wideo *de facto* nie są już grami – lub, mówiąc precyzyjniej, ich aspekt ludyczny przestaje być dominujący. Oczywiście teza ta nie jest łatwa do utrzymania w analizie tytułów pokroju *Angry Birds*, niemniej jednak – jak pokazała praktyka interpretacyjna – nawet gdy nieeksponujące pierwszoplanowo jakości czysto fabularnych mogły z powodzeniem konstruować rozmaite narracje o kulturze i społeczeństwie, w których realiach się narodziły. Thon pokazuje jednak przede wszystkim, że dziś o grze należy mówić w sposób makroskopowy, uwzględniający w równej mierze doświadczenie użytkowników, jak i sposób projektowania świata, zarządzające nim systemy reguł, sposób organizacji narracji (linearny bądź nielinearny), zawartość fabularną (oskryptowaną lub emergentną) czy stopień interaktywności. Zakres takiej analizy w oczywisty sposób pokazuje, że do jej skutecznego przeprowadzenia konieczne jest albo maksymalne otwarcie groznawstwa czy ludologii na inne dyscypliny i ich metodologie, albo skorzystanie z istniejących już teorii transdyscyplinarnych, do których niewątpliwie należą w równej mierze badania nad dyskursem, co studia nad narracją.

4 Przekład własny za: „[...] combination of interactive simulation, scripted events, and cut- scenes (the latter of which in particular can, of course, integrate multimodal configurations from many other representational media), which are sometimes arranged in a nonlinear narrative structure that may result in a number of very different narrative representations, depending on player performance, player decisions, and similar parameters".

Wychodząc z piaskownicy

Niniejsza książka ma formułować propozycję metodologicznego otwarcia groznawstwa, silnie akcentując rolę dyskursu i narracji już w dwóch tekstach otwierających: *Dyskursywne gry i dyskursy gier* Geralda Voorheesa oraz *Poza mitem i metaforą. Przypadek narracji w mediach cyfrowych* Marie-Laure Ryan. Podkreślenie roli narracji i dyskursu umożliwiło również umocowanie pozostałych rozdziałów książki w dwóch wzajemnie się dopełniających paradygmatach: teorii i filozofii (w części zatytułowanej *Teorie*) oraz praktyce hermeneutycznej (w części zatytułowanej *Praktyki*), dostarczających wspólnie narzędzi do krytycznej wiwisekcji uobecniających się w grach postaw dyskursywnych oraz narracji o świecie, kulturze, religii, filozofii, teologii, ekonomii, płciowości, rasie czy polityce. Pozostaje przy tym całkowicie oczywiste, że gry wideo – przez swój historyczny związek z innymi, nie-cyfrowymi praktykami zabawy (Surdyk 2009: 230) – mogą ukierunkowywać badawczo w stronę studiowania ich funkcji ludycznej. Powstawaniu wielkich wirtualnych światów i transmedialnych systemów narracyjnych zaczynają towarzyszyć jednak zgoła inne zjawiska społeczne, wywołujące na poziomie teoretycznym potrzebę mówienia o zjawisku pracozabawy (*playbour*), a na poziomie praktycznym – o żmudności *grindu*, wielogodzinnych eksploracji i reprodukowaniu rzeczywistych czynności kojarzonych nie tyle z relaksem, ile z pracą nad sobą oraz relacjami z innymi. Sprawia to, że coraz częściej – i bez jakiejkolwiek szkody dla precyzji analizy – pojęcie gry wideo można stosować wymiennie z kategorią wirtualnej narracji czy wirtualnego świata, bo w istocie rzeczy to na atrakcyjności i emergentności tych ostatnich opierają się duże tytuły dystrybuowane w modelu *live service*, zakładającym (ze zmienną fortunnością w realizacji) długoletnie wsparcie deweloperskie. Wszystko to sprawia, że propozycja wykorzystania krytycznej analizy dyskursu czy narzędzi dostarczanych przez różnorodne szkoły narratologiczne zdaje się formułować dość atrakcyjną i spójną propozycję metodologiczną, nieznacznie tylko konkurencyjną wobec poszukującej wciąż swego idiomu ludologii i nicującego rozliczne metodologie interdyscyplinarnego groznawstwa.

Problem dyskursów gier wideo oraz dyskursów w grach wideo ujawnia zatem nie tyle bałagan, co niesłychaną produktywność ujęć badawczych, nieograniczonych sztywnymi normami pojęć, kategorii czy narzędzi teoretycznych, które równolegle odnajdują w grach wydarzenia, znaczenia, języki, komunikaty, idee, ideologie, hierarchie i struktury władzy oraz wykluczenia. Sploty problemowe w grach jako formach komunikacji,

tekstach czy obiektach kulturowych skłoniły nas do zastosowania formuły liczby mnogiej w tytułowej frazie *Dyskursy gier wideo* – tak, by unaocznić zarówno potrzebę pluralizacji perspektyw badawczych, jak i odpowiadającej jej różnorodności uobecniających się w grach narracji o świecie, zarówno tym nas otaczającym, jak i tym przez gry wytwarzanym.

Groznawstwo pilnie dziś potrzebuje wyjść z piaskownicy – w której, jak w każdym dobrym sandboksie, zabawa nie podlega być może surowym rygorom, jednak podlega symptomatycznemu ograniczeniu. Groznawstwo tymczasem, tak jak i gry wideo, powinno raczej zwrócić się w stronę rozgrywania owej granicy (ὁρισμός) i rozszczelniania swej *splendid isolation* przez ciągłe wykraczanie poza pole dyscypliny i włączanie w nie nowych środowisk, idiomów i dyskursów. Jeśli bowiem gry wideo mają być uznane za pełnoprawną dziedzinę sztuki poza poszerzającym się może, jednak wciąż boleśnie wąskim (zwłaszcza w Polsce) gronem ich akademickich akolitów, konieczne jest, by unaoczniać możliwość problematyzowania za ich pośrednictwem tych tematów, idei i problemów, które okazują się wciąż tak interpretacyjnie jątrzące dla przedstawicieli innych dziedzin badań nad szeroko pojętą twórczością artystyczną.

Źródła cytowań

Bell Alice, Astrid Ensslin, Hans Kristian Rustad (2014), *Analizing Digital Fiction*, London: Routledge.

Culler Jonathan (2002), *Teoria literatury*, przekł. Maria Bassaj, Warszawa: Prószyński i S-ka.

Dyer-Whiteford Nick, Greig de Peuter (2009), *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*, Minneapolis: University of Minnesota Press.

Ensslin Astrid (2011), *The Language of Gaming*, Basingstoke: Palgrave Macmillian.

Ensslin Astrid, Eben Muse, red. (2011), *Creating Second Lives. Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual*, London: Routledge.

Fernández-Vara Clara (2014), *Introduction to Game Analysis*, London: Routledge.

Filiciak Mirosław, Paweł Frelik, Stanisław Krawczyk, Bartłomiej Schweiger, Piotr Sterczewski (2016), 'Trybalizm, pominięcia, uprzedzenia: badania gier z perspektywy krytycznej', *Kultura Współczesna*: 2 (90), ss. 9-19.

Gąska Paweł (2017), 'Gry Imperium z perspektywy czasu. Refleksja nad wybranymi zagadnieniami w kontekście zmian w branży gier ostatniej dekady', *Avant*: 3 (8), ss. 159-174.

Gee James Paul (2015), *Unified Discourse Analysis*: *Language, Reality, Virtual Worlds and Video Games*, London: Routledge.

Goodefellow Catherine (2014), 'Russian Overlords, Vodka, and Logoffski: Russian- and English- Language Discourse About Anti-Russian Xenophobia in the *EVE Online* Community', *Games and Culture*: 4 (10), ss. 1-22.

Huizinga Johann (1985), *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przekł. Maria Kurecka, Witold Wirpsza, Warszawa: Czytelnik.

Iversen Sara Mosberg (2014), 'Play and Productivity: The Constitution of Ageing Adults in Research on Digital Games', "*Games and Culture*: 1 (11), ss. 7-27.

Joseph Daniel James (2018), 'The Discourse of Digital Dispossession: Paid Modifications and Community Crisis on Steam', *Games and Culture*: 7 (13), ss. 1-18.

Krawczyk Stanisław, Mateusz Kominiarczuk, Piotr Sterczewski (2017), 'Groznawstwo, którego nie było: polemika z książką Katarzyny Marak i Miłosza

Markockiego *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze*', *Teksty Drugie*: 3 (165), ss. 251-266.

Latorre Óliver Pérez (2015), 'The Social Discourse of Video Games Analysis Model and Case Study: *GTA IV*', *Games and Culture*: 5 (10), ss. 415-437.

Marak Katarzyna, Miłosz Markocki (2017), 'Walka z fantazmatami: odpowiedź na tekst *Groznawstwo, którego nie było*', *Teksty Drugie*: 3 (165), ss. 267-275.

Masso Isamar Carrillo (2009), 'Developing a Methodology for Corpus-based Computer Game Studies', *Journal of Gaming and Virtual Worlds*: 1 (2), ss. 143-169.

Masso Ismar Carrillo (2016), 'Book review: James Paul Gee, Unified Discourse Analysis: Language, Reality, Virtual Worlds and Video Games', *Discourse & Communication*: 1 (10), ss. 101-103.

Paul Christopher A. (2012), *Wordplay and the Discourse of Video Games. Analyzing Words, Design, and Play*, London: Routledge.

Petrowicz Marcin (2014), 'Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią', *Replay*: 1, ss. 81-91.

Pulos Alexis (2013), 'Heteronormativity in Online Games: A Critical Discourse Analysis of LGBTQ Sexuality in *World of Warcraft*', *Games and Culture*: 2 (8), ss. 77-97.

Ryan Marie-Laure (2008), 'Narrative', w: David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laure Ryan (red.), *Routledge Encyclopaedia of Narrative Theory*, London: Routledge, ss. 344-348.

Ryan Marie-Laure, Jan-Noël Thon (2014), 'Introduction', w: Jan-Noël Thon i Marie-Laure Ryan (red.), *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Lindoln, London: University of Nebraska Press, ss. 1-21.

Surdyk Augustyn (2009), 'Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji', *Homo Ludens*: 1, ss. 223-243.

Thon Jan-Noël (2016), *Transmedial Narratology and Contemporary Media Practice*, Lincoln: Nebraska University Press.

Wolf Mark J. P., Bernard Perron (2016), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, London: Routledge.



Teorie

CZĘŚĆ PIERWSZA

Dyskursywne gry i dyskursy gier

GERALD VOORHEES*

Wstęp

Gry cyfrowe stają się coraz bardziej powszechne. Wedle badań Pew Research Center Pięćdziesiąt trzy procent dojrzałych i dziewięćdziesiąt siedem procent młodych amerykanów, niezależnie od wyboru ścieżki życiowej, gra w gry cyfrowe (Lenhart, Jones & Macgill 2008). Pomimo ich popularności jako pewnej formy medialnej, gry są konsekwentnie ignorowane w badaniach z zakresu krytyki komunikacji (*critical communication*). W obrębie samego groznawstwa pojawił się szereg istotnych głosów opowiadających się za aplikacją teorii retorycznej do badań nad grami (Bogost 2007; Paul 2012; McAllister 2007). Mimo że skierowane są do groznawców, stanowią projekt o znaczącej wartości dla badaczy i krytyków działających na przecięciu teorii dyskursu, popkultury oraz władzy. Co więcej, ten pierwszy gest międzydyscyplinarnego otwarcia badań nad grami oraz komunikacją nie został odwzajemniony. Na razie nie dostrzegamy starań ukierunkowanych na ożywienie lub posunięcie wprzód badań nad komunikacją inspirowanych koncepcjami wypracowanymi w obrębie groznawstwa.

W rozdziale niniejszym dostrzega się pożytek eksploracji tych obszarów potencjalnie produktywnej wymiany, wskazując na to, że gry cyfrowe dojrzały już jako przedmiot

* Oregon State University | kontakt: gerald.voorhees@oregonstate.edu

Rozdział ukazał się pierwotnie na łamach czasopisma „Communication +1" (2012, nr 1) pod tytułem *Discursive Games and Gamic Discourses*. Redaktorzy książki chcieliby serdecznie podziękować redaktorom pisma, Zacharemu J. McDowellowi i Briankle G. Chang, za udzielenie nieodpłatnej licencji na przetłumaczenie tekstu.

badań, znakomicie przystosowując się do potrzeb krytyki komunikacji i tworząc swoisty inkubator o potencjale stymulowania rozważań na temat procesów komunikacji. Należy zachęcić badaczy krytycznej teorii komunikacji do podjęcia problematyki studiów nad grami cyfrowymi. Gry są obiektami retorycznymi *par excellence*. Nie tylko bowiem angażują nas na wielu poziomach reprezentacji – tekstualnym, wizualnym, audialnym, narracyjnym i proceduralnym – lecz wplatają się w formacje dyskursywne, które kształtują naszą współczesną kulturę.

Badanie gier może nauczyć wiele na temat teorii dyskursu także studentów komunikologii[1] – nie jednak dlatego, by groznawstwo dostarczało szczególnie skomplikowanego, zniuansowanego podejścia krytycznego w tym zakresie, bo wówczas teoretycy komunikacji nie mieliby powodu inicjowania refleksji nad grami. Tymczasem krzyżowanie obydwu dziedzin wymaga przemyślenia zarówno dotychczasowych ustaleń i debat groznawczych, jak i wyabstrahowania tez możliwych do zastosowania w komunikologii. Fakt zainteresowania grami jako metaforami dyskursywnymi zarówno przez Ludwiga Wittgensteina, jak i Michela Foucaulta trudno ostatecznie uznać tylko za szczęśliwy zbieg okoliczności. Międzydyscyplinarnemu otwarciu sprzyjają wreszcie komputerowe podstawy gier cyfrowych, które dobrze rokują na rzecz wzbogacenia oglądu badawczego, jaki gry mogą zapewnić teorii komunikacji.

Pozostała część niniejszego rozdziału będzie z kolei poświęcona właśnie skrzyżowaniu perspektywy groznawczej i komunikologicznej.

Dyskursywne gry

Na wstępie trzeba wyjaśnić, że gry są gruntownie dyskursywne, a zatem powinny stanowić przedmiot namysłu badaczy zainteresowanych procesami komunikacyjnymi w równej mierze, co związki między komunikacją i kulturą. Gry cyfrowe to nie tylko medium, które gości wielorakie tryby komunikacji, są one również uwikłane w krążenie dyskursu w kulturze.

Gry cyfrowe wykorzystują często wizualne, audialne i tekstualne reprezentacje równocześnie, podobnie jak film czy telewizja. Jednakowoż, jak odnotowują Geoff King i Tanya Krzywinska, „jakości audiowizualne [*audio-visual qualities*] bywały bagatelizowane przez część komentatorów jako czysto kosmetyczne aspekty gier" (Geoff &

1 W przekładzie tym wprowadza się ten termin za wykładnią przyjętą w pracach Emmanuela Kulczyckiego (przyp. tłumacza).

Krzywinska 2006: 125). I faktycznie, skoncentrowanie analizy na obrazie i dźwięku w grach może odwracać uwagę od samej rozgrywki (*gameplay*), co na pierwszy rzut oka stanowi raczej problem dla producentów gier, aniżeli dla teoretyków komunikacji. Traktując gry cyfrowe bardziej jako zremediowane kino aniżeli stawiając nacisk na performatywny aspekt rozgrywki, wyrządza się szkodę medium, które wyróżnia się właśnie w ten sposób od innych form sztuki audiowizualnej. Z tego też względu zachęcająco brzmi propozycja teoretyczki gier Tracy Fullerton, zgodnie z którą wizualny i audialny aspekt gier miałyby współtworzyć ich komponent dramatyczny, nadający znaczenie doświadczeniu rozgrywki (Fullerton 2008: 86). W tym sensie najlepiej byłoby myśleć o czynności grania w kontekście zarówno materialnym, jak i dyskursywnym. Ostatecznie, rozgrywka nie jest procesem (czysto) noetycznym. Jak wskazuje Myers, gry są systemami semiotycznymi; gry cyfrowe są zbiorami znaków, a granie jest formą semiozy, nadającej znaczenia growym obrazom i figurom, oraz przekształcającej je (Myers 2003). Ten proces podlega reprezentacji wizualnie, audialnie i tekstualnie.

Gry cyfrowe, powszechnie (i kolokwialnie) błędnie określane przy użyciu etykietki „gry wideo", która kładzie akcent na jedną tylko technologię reprezentacji wizualnej, są platformami realizacji wielu trybów obrazowania, włącznie z wideo i komputerowo generowanymi animacjami, jak również statycznymi formami grafiki komputerowej czy scyfryzowanymi fotografiami i rysunkami. I chociaż część gier cyfrowych projektuje się specjalnie z myślą o graczach niewidomych, w szerszym ujęciu medium to dostarcza bogatych inspiracji dla badaczy komunikacji wizualnej. Postacie z gier, środowiska i obiekty, tytuły i ekrany ładowania, graficzne interfejsy użytkownika są elementami naładowanymi znaczeniami. Zabawa często wymaga od graczy skonfrontowania się oraz pogodzenia z tymi elementami, ich sensami i funkcjami. Wykazując związek pomiędzy wizualną ikonografią gier oraz technologicznymi ograniczeniami sprzętu growego, Mark J. P. Wolf docenia abstrakcyjną charakterystykę wczesnych gier w wymiarze motywowania graczy do myślenia (Wolf 2003: 46-46). Oczywiście gracze nie rejestrują świadomie każdego aspektu obrazowości gry. Chociaż w tym wypadku pozostaje jeszcze wiele do odkrycia, to powstało już wiele ważnych prac na temat wpływu growych reprezentacji genderu, wieku, rasy czy etniczności na rozwój świadomości kulturowej (Williams, Martins, Consalvo & Ivory 2009: 815-934; Leonard 2003: 1-9; Brock 2011: 429-453).

Co często pomijane, choć nie mniej istotne, gry cyfrowe dostarczają również bogatych wrażeń audialnych. Udźwiękowienie w grach obejmuje przecież dialogi, muzykę i efekty akustyczne, wśród których znajdują się zarówno ekstradiegetyczne odgłosy towarzyszące manipulowaniu przyciskami w głównym menu, jak i diegetyczne dźwięki

działających obiektów oraz składające się na atmosferę świata gry. Badacze już zresztą zaczęli przyglądać się temu, w jaki sposób muzyka wpływa na doświadczenie imersji czy obecności w growych światach (Whalen 2004; Gibbons 2001). Diegetyczne udźwiękowienie może również sprzyjać imersji, przydając realizmu otoczeniu i obiektom. Niemniej jednak, jak zauważają Mark Grimshaw i Gareth Schott, dźwięki diegetyczne pełnią również funkcję praktyczną, usprawniającą rozgrywkę i kierującą uwagę graczy na zagrożenia oraz okazje pojawiające się w przestrzeni gry (Grimshaw & Schott 2008). Równocześnie wielu wskazywało też na społeczny wpływ efektów dźwiękowych oraz *voice actingu*, dostrzegając łatwość w kształtowaniu etnicznych stereotypów czy indukowaniu wzmocnień behawioralnych (Douglas 2002; Scott 1995: 121-132).

Być może najrzadziej analizowaną formą reprezentacji w grach cyfrowych jest tekst. A przecież słowo pisane przenika na wskroś gry, począwszy od ekranu startowego a skończywszy na napisach końcowych – i niemal wszędzie po drodze: w menu, ekspozycji, dialogach, komunikatach o postępie i opisach obiektów w świecie gry. Mimo to niewiele uwagi poświęcono dotychczas konwencjom tekstowej reprezentacji w grach (Smith 2002; Schules 2012: 88-112; Henton 2012: 66-87). I jakkolwiek trudno stwierdzić, dlaczego tekst pisany jest najrzadziej badanym typem reprezentacji w grach cyfrowych, może być to związane z anachronicznym charakterem pisma, jako najstarszego medium, oraz z niesamowitością (*uncanniness*) jego przejawiania się w medium tak nowym.

Teza ta wyjaśniałaby, dlaczego tak wiele uwagi w groznawstwie poświęcano reprezentacji proceduralnej, a więc trybu reprezentacji, który według Iana Bogosta jest charakterystyczny dla mediów obliczeniowych (*computational media*) (Bogost 2007: 14). Jakkolwiek proceduralność, czyli wykonywanie procesów obliczeniowych na podstawie kodu, jest charakterystyczną cechą każdego oprogramowania, tak proceduralna reprezentacja miałaby już obrazować ten proces. „Wyjaśnia ona więc proces za pomocą innych procesów [podkr. oryginalne]" (Bogost 2007: 9). W tej perspektywie *SimCity* studia Maxis jest nie tylko audiowizualną reprezentacją rozwijającego się miasta, lecz także umożliwia graczowi doświadczenie symulacji, która reprezentuje to, jak decyzje związane z zarządzaniem miastem (podatki, usługi, wyznaczanie stref specjalnych) wpływa na rozwój aglomeracji.

Wizualne, audialne, tekstualne i proceduralne reprezentacje umożliwiają w grach komunikowanie – ekspresywnie oraz argumentacyjnie – poprzez narrację. Choć teza mówiąca, że gry umożliwiają opowiadanie historii wydaje się oczywista dla badaczy komunikacji, gry cyfrowe na przeszło dekadę ugrzęzły w dyskusji określanej mianem sporu

narratologii z ludologią. Impas w debacie narratologów z ludologami, dotyczący zakresu, w którym znaczenie, reprezentacja oraz narracja zasługują na uwagę, stanowił z dzisiejszej perspektywy dość produktywną wymianę, jako że zapewnił widoczność całego pola badawczego i uwypuklił wagę zarówno formalno-estetycznej teorii zasad i struktur w grach, znanej jako ludologia (Frasca 2003: 221-236), jak i wszechobecności procesów semantycznych w grach. Tak samo zatem, jak trudno przecenić wkład Waltera Fishera w rozwój badań nad komunikacją, tak samo też warto dostrzec w debacie narratologów z ludologami nie tyle forsowanie tezy, jakoby wszystkie gry były narracjami, ile zachętę dla krytyków do identyfikowania elementów narracyjnych w grach oraz do zadawania pytań o to, jak zmienia się postrzeganie ich wtedy, gdy traktuje się je jako narracje. Nie jest bowiem tak, by gry po prostu zawierały w sobie jakieś komponenty umożliwiające tworzenie znaczeń za pośrednictwem narracji. Są one raczej platformami dla całej mnogości technik narracyjnych, które umożliwiają projektantom skuteczne kontrolowanie rozwoju danej historii (Juul 2005; Jenkins 2006: 118-130).

Gry cyfrowe nie tylko opowiadają historie, lecz także stawiają tezy. W rzeczy samej, sam akt znaczeniotwórczy w każdym z trybów jest już argumentem na rzecz określonego rodzaju zależności (Voorhees 2010). Tak jak bowiem i w innych mediach, „reprezentacje" wysuwają tezy: tak oto wygląda miasto; tak oto wygląda przedstawiciel określonej grupy etnicznej; tak oto skutecznie zarządza się biznesem; tak oto funkcjonuje kapitalizm. Z perspektywy krytycznej są to więc nie tyle reprezentacje, ale raczej połączenia (*articulations*) znaczącego i znaczonego, które nie odzwierciedlają jakiejś uprzednio istniejącej korelacji, lecz tę referencyjność konstruują (Greene 1998: 21-41). Połączenia te zwykle wydają się nieproblematyczne; ogólnie mówiąc, zaczynają być postrzegane jako argumenty dopiero wówczas, gdy bezpośrednio podejmują kwestie sporne.

Gry cyfrowe tymczasem poruszają niejednokrotnie problemy leżące w samym sercu ognistych debat politycznych, mimo że tematy *fantasy* czy *science fiction* są wciąż, jak dotąd, bardziej dla nich reprezentatywne. W najbardziej popularnych grach (i seriach gier) mnożą się obcy, cyborgi, zombie, czarodzieje i paladyni. Jednakże, jak świetnie odnotował Kenneth Burke, literatura popularna dostarcza „wyposażenie do życia"[2], a to wnikliwe spostrzeżenie można odnieść do nawet najbardziej fantastycznych gatunków mediów elektronicznych (Burke 1968: 293-304; Brummet 1985: 247-261). Wielu groznawców opublikowało już prace ukazujące, że gry o tematyce fantastycznonaukowej, fantastycznej czy historycznej reprezentują społeczno-polityczne troski dnia dzisiejszego,

2 Przekład polski za propozycją Jakuba Z. Lichańskiego (2015: 62) (przyp. tłumaczy).

jak choćby problem wojny z terroryzmem, rasizmu, multikulturalizmu czy postkolonialności (Lizardi 2009: 295-308; Voorhees 2012: 259-277; Douglas 2012: 278-303; Douglas 2002). Inne gry można o wiele łatwiej łączyć z problemami współczesnymi. Refleksja nad takimi zjawiskami, jak dręczenie szkolnych kolegów, małżeństwa jednopłciowe, dobrobyt społeczny, terroryzm czy wojna jest podejmowana w grach cyfrowych, które – wbrew karykaturującemu je stygmatowi „symulatora mordowania" – dostarczają coraz bardziej skomplikowanych modeli społecznych i prawnych ujęć przemocy i innych złożonych zachowań ludzkich. I choć część z nich ma znaczenie trzeciorzędne z perspektywy dominant tematycznych gier, w których się one pojawiają (jak choćby seksualność w grach z serii *Mass Effect* czy *Fable*), wiele produkcji trwale angażuje się w kontrowersyjne problemy. Przykładowo, *Bully* studia Rockstar zogniskowane jest na okrucieństwach związanych z znęcaniem się młodocianych, oraz *BioShock* studia 2K zasadza się na konflikcie postawy kolektywistycznej z obiektywistyczną. Chociaż zaprojektowane z myślą o rynku popularnym, gry poruszające kwestie społeczne, rozmywają podział między grami „rozrywkowymi" a „poważnymi" (*serious games*).

Projektowane w celach zwiększenia zasięgu haseł politycznych, kampanii na rzecz świadomości społecznej, reklamy, edukacji oraz krytyki społecznej, „serious games" – a więc gry projektowane w celach nierozrywkowych lub nie tylko rozrywkowych, stają się bardziej powszechne (Michael & Chen 2005). Najsłynniejszy przedstawiciel nurtu, *America's Army*, wyprodukowany przez Armię Stanów Zjednoczonych i dystrybuowany nieodpłatnie w sieci, oraz w punktach rekrutacyjnych czy expo, funkcjonuje w obiegu już od ponad dekady. Z kolei *Darful is Daying*, pierwsza gra zaangażowana (*advocacy game*), która rozprzestrzeniła się wirusowo ze strony MTV w 2006 roku, zainspirowała cały szereg organizacji pozarządowych do sponsorowania gier poruszających tematy tak różnorodne, jak bezpieczne zachowania w sieci dla młodzieży, wolontariat, globalny głód czy polityczny i społeczny kontekst kryzysu humanitarnego wywołanego przez huragan Katrina.

Gry cyfrowe są zatem nie tylko katalizatorami kształtujących się wokół nich dyskusji. Uczestniczą w procesie komunikacji dzięki poruszaniu współczesnych problemów, zarówno bezpośrednio, jak i z użyciem alegorii. Jako miejsca kontestacji kultury i tożsamości, debaty nad kwestiami politycznymi oraz produkcji i rozprzestrzeniania wiedzy, gry cyfrowe dojrzały do tego, by zajęli się nimi ukierunkowani krytycznie badacze komunikacji, zajmujący się relacjami dyskursu, władzy i aktywności społecznej. Są zatem *par excellence* medium konwergentnym, zdolnym do komunikowania wielu różnych

trybów reprezentacji oraz goszczącym wielorakie sposoby przejawiania się dyskursu. Cecha ta sprawia, że gry cyfrowe stanowią bogate miejsce do rozważań dla badaczy komunikacji, ale równocześnie komplikują proces analizy w taki sposób, który prowokuje do wysuwania tez mogących wpłynąć w poważny sposób na rozwój całej dziedziny badań nad komunikacją.

Dyskursy gier

Skoro dotychczas udało się już nakreślić komunikacyjny wymiar gier, teraz przychodzi czas na zajęcie się growym aspektem dyskursu. Nie sugeruje się tu przy tym, by komunikacja miała być rodzajem (cyfrowej) gry, a jedynie to, że procesy dyskursywne można postrzegać w sposób o wiele bardziej zniuansowany, jeśli zechce się na nie spojrzeć z Burke'owskiej perspektywy niespójności (*perspective of incongruity*) – a więc tak, jakby komunikacja była rodzajem cyfrowej gry (Burke 1984: 308).

To podejście nie jest oczywiście bezprecedensowe. Lawrence Rosenfield zaproponował wprowadzenie „growego modelu ludzkiej komunikacji [*game model of human communication*]", by rozumieć dyskurs w kategoriach zasad, taktyki i zwyczajów (Rosenfield 1969: 26-41). Zasady te, jak wyjaśnia Rosenfield, regulują i ustanawiają zarazem rozmaite czynności, taktyki opisują czynność jako ukierunkowaną na realizację określonego celu, a zwyczaje odnoszą się do konwencji ustanowionych poprzez tradycję a nie prawo. W modelu tym komunikacja jest niczym gra w tym sensie, że wypowiedzenia formułowane są w niej w odniesieniu do ustalonego zbioru reguł; używając słów, gramatyki i składni języka wspólnego dla praktykującej go wspólnoty, mówiący wypracowuje sensowną instancję komunikacji. Niezależnie od tego, czy wypowiedzenie wiąże się z sukcesem komunikacyjnym, ma ono określony cel: przekonujący, informacyjny, ekspresyjny lub poprawiający identyfikację. Wreszcie zaś, wypowiedzenie będzie zgodne z pewnymi zwyczajami lub będzie je łamać, wywołując, odpowiednio, komfort i przyjemność, bądź dyskomfort i irytację. Model Rosenfielda stanowi dobry punkt wyjścia do przemyślenia sposobów, w jakie groznawstwo może wpływać na komunikologię, jednak jest to jedynie czubek góry lodowej, przede wszystkim dlatego, że nie czerpie on z antropologicznej literatury na temat gier, ale głównie dlatego, że w jego czasach nie istniały jeszcze badania nad grami cyfrowymi. Chciałbym jednak rozszerzyć wstępne rozważnia teoretyczne Rosenfielda, skupiając się na trzech wymiarach: ontologicznym, metodologicznym i teleologicznym, w których krytyka gier cyfrowych daje wgląd i posuwa na przód rozumienie tego, jak działa komunikacja i jak krąży dyskurs.

Początek niniejszej argumentacji wyznacza zainicjowana przez Janet Murray refleksja nad fundamentalnymi właściwościami mediów cyfrowych, a więc proceduralnością, uczestnictwem, pojemnością encyklopedyczną i spacjalnością (Murray 1998: 71). Według Murray, gry cyfrowe „łączą w sobie złożone systemy reguł, opierają się na aktywnym udziale interaktora i gromadzą znaczną liczbę jednoczesnych graczy, zawierają olbrzymie ilości informacji oraz wielość form medialnych oraz oferują złożone przestrzenie do przemierzania" (Murray 2006: 187). I choć nie rozważa się tutaj implikacji wynikających ze spacjalności, to odnosi się już proceduralne, partycypacyjne oraz encyklopedyczne cechy gier cyfrowych do celu (*telos*), metody i ontologii w krytycznej teorii komunikacji.

Fragmentacja

Gry cyfrowe egzemplifikują tekstualność. W nich bowiem audialne, tekstualne i wizualne reprezentacje inspirują u graczy procesy znaczeniotwórcze, produkujące znaczenie nie tyle poprzez umysłową interakcję z jakimś skończonym tekstem, ile raczej poprzez wytwarzanie tekstu w samym akcie rozgrywki. Jednakże konstruowanie tekstu nie odbywa się *tabula rasa*; producenci gier dostarczają bowiem encyklopedycznego katalogu fragmentów dyskursywnych, na podstawie którego gracze konstruują jakieś znaczące doświadczenie. Oto pierwsza z lekcji wynikająca z badania gier: owa fragmentacja tekstu, wyraźnie uznawana w grach cyfrowych i ich badaniach, jest właściwością wszystkich tekstów kultury. Zorientowani krytycznie badacze komunikacji, podejmujący rozważania nad grami cyfrowymi, przemierzają encyklopedyczny korpus fragmentów tekstowych, przez co ćwiczą własną umiejętność rozpoznawania fragmentarycznego statusu dyskursów postrzeganych zwykle jako jednolite, spójne i całościowe.

Gry cyfrowe wysuwają na plan pierwszy ten poziom fragmentacji. Są w najdosłowniejszym sensie stworzone z fragmentów tekstowych: każda postać, obiekt, animacja, efekt dźwiękowy, graficzny interfejs użytkownika, obiekt w menu, jak również mnogość nieinteraktywnych komponentów w rodzaju przerywników filmowych (*cutscenes*), narracji tekstowej i audialnej, ekranów ładowania, tablic z wynikami oraz tutoriali – to wszystko komponenty gier cyfrowych, dostępne przy pomocy oprogramowania growego pod warunkiem wykonania przez graczy odpowiednich działań (lub niedostępne ze względu na brak takowych) (Newman 2004: 94). W rzeczy samej, Espen Aarseth sam opisuje gry jako „maszyny do wytwarzania zmieniających się wypowiedzi [*machine[s] for the production of texts*]" (Aarseth 2014: 13, 30), które generują zestawy fragmentów

tekstu, składające się w spójną całość za sprawą pracy wykonanej przez użytkownika lub gracza. Aarseth dostarcza również słownictwa pozwalającego przemyśleć relacje między różnymi fragmentami tekstu, rozróżniając tekstony oraz skryptony. Tekstony definiuje się jako całościowe zestawy prefabrykowanych fragmentów tekstu, a skryptony – jako ciągi owych fragmentów skonfigurowane przez odbiorców lub graczy (Aarseth 1997: 6). Przykładowo, w *Super Mario Brothers* od Nintendo znajdziemy niezliczone tekstony, włącznie z grywalnymi postaciami Mario i Luigiego, wszystkimi muchomorami i żółwiami, a także wieloma obiektami interaktywnymi i elementami środowiska wypełniającymi poszczególne poziomy, które gracz musi pokonać, aby ukończyć grę. Każdy z nich, z wszystkimi cegłami, rurociągami, żółwiami i muchomorami zaaranżowanymi w taki a nie inny sposób, jest również tekstonem, choć na znacznie już większą skalę niż składające się nań fragmenty. Chociaż większość graczy skacze po żółwiach, zbiera monety i przechodzi grę po kolei od poziomu 1-1 aż do poziomu 8-4, część z nich bawi się w nią całkiem inaczej. Pomieszczenia przechodnie i teleporty są dla graczy *Super Mario Brothers* tajemnicą poliszynela i pozwalają im na szybkie przejście z poziomu 1-2 aż do 4-1 i z poziomu 4-2 do 8-1. Ci więc spośród graczy, którzy zdecydują się z tych rozwiązań skorzystać, nie tylko obcują z grą przez krótszy odcinek czasu, ale również wytwarzają w rezultacie inny skrypton, zmieniający doświadczenie rozgrywki.

Jakkolwiek podobne pojmowanie tekstualności nie jest obce zorientowanym krytycznie badaniom nad komunikacją, nie jest przy tym przesadnie rozpowszechnione. Reprezentatywne dla obietnic i niebezpieczeństw tej linii badawczej są starania Michaela McGee w dyscyplinie amerykańskich studiów nad retoryką o zaadoptowanie krytyki retorycznej do rozważań nad kondycją ponowoczesną poprzez rekonceptualizację tekstu retorycznego (McGee 1990: 274-298). Opierając się na krytyce kulturowej kondycji późnodwudziestowiecznych praktyk komunikacyjnych Samuela Beckera, które określa on jako rozproszone materialnie, rozprzestrzeniające się informatycznie i zapośredniczone technologicznie (Becker 1990: 274-298), McGee twierdzi, że zarówno krytycy, jak i odbiorcy nie napotykają już jednolitych, spójnych i samodzielnych tekstów. W zamian opisuje on to, co określa się powierzchownie mianem tekstu, jako „gęste, poszatkowane fragmenty, skłaniające teoretyków do produkowania w umyśle gotowego dyskursu" (McGee 1990: 287-288). W równej mierze więc fragment/tekston, jak i gotowy dyskurs/skrypton stanowią pierwszorzędne pola krytycznej refleksji. Podkreślając intertekstualny charakter takiego fragmentu, sprawia się, że krytycy są bardziej świadomi specyficznej kompetencji kulturowej, umożliwiającej wymianę komunikatów językowych. Fragmenty te składają się na gotowe dyskursy, stanowiące zarówno dyskretną jednostkę

znaczącą oraz tekston o potencjalnej funkcji wytworzenia jeszcze innych formacji dyskursywnych. Dla przykładu, prowadzenie rozważań w niniejszym rozdziale nie byłoby możliwe, gdyby nie zacytowane w nim inne teksty, nawet jeśli stawia on odrębne tezy, które zapraszają do szerszej dyskusji na temat perspektyw przyszłego rozwoju nauk o komunikacji.

Podczas gdy namysł nad grami cyfrowymi stwarza obietnicę przyjrzenia się fragmentarycznej naturze tekstów, jest to jedynie przyczynek do rozleglejszej refleksji. W rzeczywistości bowiem to ontologiczne rozumienie tekstualności wymaga czegoś znacznie więcej od badaczy zorientowanych krytycznie, ponieważ zakłada, że krytyka zaczyna się od pewnej encyklopedycznej wielości fragmentów, z których część zostanie doświadczona przez tych czy innych odbiorców, a część nie. Pozostaje zatem pytanie: jak z tak różnych fragmentów tekstowych może powstać skończona reprezentacja dyskursywna?

Konfiguracja

Badanie gier cyfrowych wymaga świadomości, że krytyka stanowi immanentną aktywność zbieżną z procesem konstrukcji tekstu. Jako medium obliczeniowe, gry cyfrowe podkreślają interaktywny proces znaczeniotwórczy, który bywa niedoceniany lub często ignorowany w studiach nad bezpośrednią komunikacją międzyludzką, przemowami publicznymi czy retoryką zapośredniczoną. Innymi słowy, uprawianie krytyki gier tożsame jest z konstruowaniem skończonego dyskursu, który w ostatecznym rozrachunku doświadczany jest jako tekst. Docieramy tym samym do drugiej lekcji, jaką wyciągnąć można z badania gier: zamiast utożsamiać krytykę z aktem czystej interpretacji, krytycy winni wziąć odpowiedzialność za praktyki konfiguracyjne zainwestowane w procesy znaczeniotwórcze.

U podstaw groznawstwa leży założenie, zgodnie z którym gry można doświadczać jako tekst dopiero po włączeniu się do rozgrywki. Markku Eskelinen unaocznia ten proces, gdy opisuje sytuację grania (*gaming situation*) jako „zestaw celów, środków do ich osiągnięcia, reguł, zaplecza sprzętowego i interaktywnych akcji" (Eskelinen 2001). W odróżnieniu zatem od tradycyjnych praktyk lekturowych (oraz słuchowych) nastawionych na interpretację, Eskelinen wskazuje na ważny suplement – praktyką konfiguratywną (*configurative practice*), czyli dynamikę grania, która, poruszając grę do przodu, tworzy tekst (Eskelinen & Tronstad 2003: 36-44). Aarseth zrównuje ten wkład ze strony gracza z ergodyczną właściwością gier – terminem pochodzącym od greckich słów *ergon* (praca) oraz *hodos* (ścieżka), w celu podkreślenia „nietrywialnego wysiłku" konstruowania tekstu, centralnego dla badań groznawczych (Aarseth 2014: 12).

Niemniej jednak badacze gier wciąż zmagają się ze związkami między interpretacją a konfiguracją w ramach owego „nietrywialnego" wysiłku gracza; w chwili pisania tych słów w centrum debaty sytuuje się coś, co Ian Bogost określił „problemem gry / gracza" – a więc to, czy gry należy badać z perspektywy graczo- czy gro-centrycznej (Bogost 2009). Wykładnia, zgodnie z którą gry zawierają w sobie i przekazują zdeterminowane znaczenia, uprzywilejowujące poprawną interpretację jako drogę ku konstrukcji właściwego tekstu, wciąż pokutuje w refleksji groznawczej. Postawa grocentryczna zakorzeniona jest głęboko w tej ludologicznej tradycji myślowej, orbitując wokół tropów aporii i epifanii, powiązanym przez Aarsetha z przemierzaniem tekstu growego. Jak pisze badacz:

> Epifania hipertekstowa[...] jest immanentna. To raczej zaplanowana konstrukcja niż nieplanowana przypadkowość. Razem oba te najważniejsze tropy tworzą dynamiczny dyskurs hipertekstu: dialektyczne napięcie pomiędzy poszukiwaniem i odnalezieniem, typowe dla ogólnie rozumianej gry (Aarseth 2014: 100-101).

Tendencja do lokalizowania znaczenia w obrębie gry jest charakterystyczna także dla podejścia uznającego proceduralne zarządzanie zestawami reguł za najistotniejszą cechę gier – jednakże poza tym jednym wyjątkiem teza ta nie znalazła wielu zwolenników. Inni teoretycy gier zwykle oponowali przeciw poszukiwaniu znaczenia tylko w tworzącym grę instrumentarium, koncentrując się raczej na samej zabawie, którą gra umożliwia, lecz jej nie determinuje. W tym ujęciu doświadczenie jest istotniejsze niż to, co je warunkuje. Jak czytamy u Miguela Sicarta, „istotą zabawy jest wszystko, co wiąże się z zaangażowaniem gracza w rozgrywkę, w mniejszym zaś stopniu reguły samej rozgrywki" (Sicart 2011). Innymi słowy, to znaczenie wytwarza odpowiedź gracza na grę, a nie sama gra. W tej orientacji badawczej przodują badacze wykorzystujący metody etnograficzne, kierując uwagę na dialektykę interpretacji i konfiguracji w analizie gry z perspektywy emergentnej – a więc obejmującej złożone wzorce zachowań bazujące na relatywnie prostych zasadach i prowadzące do niemożliwych do przewidzenia konsekwencji, czynności i znaczeń (Pearce 2009; Taylor 2007). Podobnie zatem jak w wypadku poprzedzającego referowaną refleksję sporu ludologii z narratologią, Bogostowski problem gry i gracza nie musi być rozwiązywany przez uprzywilejowywanie już to gracza, już to gry jako ośrodka znaczenia. Gry nie kontrolują graczy, a gracze nie sprawują kontroli nad grą w całkowitym oderwaniu od jej struktury. W groznawstwie zatem obser-

wuje się produktywne napięcie między determinującą władzą reguł gry i kreatywną, oddolną aktywnością grania – które wskazuje na obopólną korzyść ze spotkania gry i gracza w trakcie rozgrywki.

Połączenie reguł interpretacji i konfiguracji w amerykańskich studiach retorycznych u McGee jest typowe dla współczesnych studiów krytycznych w ogóle, w których metaforyczne wahadło ciąży ku przeciwległemu końcowi łuku, przeciwdziałając nadmiernemu wychyleniu ku biegunowi tekstualności w analizie praktyk czytania. McGee, uznając immanentny charakter krytyki (oraz działania krytycznego), zarzuca badaczom uprawiającym krytykę retoryczną, że przenoszą ciężar analizy z krytyki na retorykę i postrzegają siebie jako kształtujących dyskurs retorów. Jak wyjaśnia Raymie McKerrow, retorzy, „mówią do publiczności", „odnosząc się do poprzedzających ją doświadczeń zanim wyda osąd na temat tego, co może ona nam powiedzieć na temat świata społecznego" (McKerrow 1989: 101). Aby zatem przeciwdziałać oskarżeniom o nadmierny subiektywizm, retor przedstawia się jako pokorny sługa interesów okolicznej społeczności, zaangażowany w istotne dla niej kwestie (Charland 1991: 71-74; Ono & Sloop 1992: 48-60). Na pierwszy rzut oka są to sensowne wskazówki dla krytyki, ale mimo to powielają niepowodzenie związane ze zubożeniem struktury i sprawczości w grach. Nawet jeżeli celem krytyka jest służyć interesom jakiejś społeczności, interesy te są przezeń wyznaczane i niekoniecznie muszą być zakorzenione w potrzebach tej wspólnoty. Całą kwestię pogarsza jeszcze główny cel krytyki (*telos*), zwiększający dystans między krytykiem a wspólnotą poprzez umiejscawianie źródła refleksji krytycznej właśnie po stronie krytyka. Podczas gdy niektórzy odnajdują ową licencję na grę z tekstem i znaczeniem w krytyce logocentryzmu Jacquesa Derridy (Bordo 2003: 226), owa taktyka produkcji tekstualnej jest w istocie rzeczy jakąś formą logocentrycznej białej mitologii. Krytyk uogólnia jakąś własną mitologię jako rozum, wymazując scenę jej wytwarzania (Derrida 1982: 213). W miejsce tworzenia ukończonych dyskursów odzwierciedlających wzorce doświadczeniowe społeczności mamy zatem do czynienia z heliotropicznym zwrotem ku sobie samym; zamiast odzwierciedlać doświadczenie Innego, tekst ukazuje to, co krytyk chce w nim zobaczyć. Krytyczne studia nad komunikacją jako fundamentalny sposób rozumowania w tradycji myślowej Zachodu zauroczone są samoobecnością, przejawiającą się w projektowaniu *ethosu* krytyki na czytany tekst.

Zwrot ku grom cyfrowym może pomóc zorientowanym krytycznie teoretykom komunikacji w powrocie do tekstu. Nie oznaczałoby to oczywiście niewolniczego oddania „właściwym" interpretacjom tekstów, ale uważne czytanie, które ujawnia, jak teksty strukturują możliwości interpretacyjne. Jak wyjaśnia Jonathan Culler, dekonstrukcja

Derridy nie służyła przecież żadnej radykalnie subiektywnej grze interpretacyjnej. Jest raczej praktyką *close reading* i „zgłębiania logiki tekstu [*exploration of textual logic*]" (Culler 2007: 227). Groznawstwo dysponuje stosownym modelem dla takiej metodologii. Rozgrywka nie jest ani dowolna, ani całkowicie zdeterminowana; umożliwiają ją pewne reguły, których jednak nie musi ona bezmyślnie przestrzegać. *Per analogiam*, uczestnictwo krytyka w procesie konstrukcji tekstu może zapewnić to, że skończone dyskursy przemawiać będą do wspólnot, w których interweniują.

Gry o prawdę

Gry cyfrowe udosławniają technologie prawdy. Podczas gdy reguły gry nie mogą determinować reakcji gracza, proceduralna realizacja kodu kształtuje rozlokowanie elementów gry w odpowiedzi na wkład gracza. Oznacza to, że badanie gier koniecznie zakłada znajomość reguł gry, które zarządzają sposobami oceny rozgrywki oraz tym, jak generowane są informacje zwrotne zachęcające do jej kontynuowania. Dochodzimy w ten sposób do trzeciej lekcji wynikającej z badania gier. Gry cyfrowe kształtują formacje dyskursywne, które nadają kształt temu, co racjonalne, możliwe i dostępne w danym momencie historycznym, umożliwiając krytycznie zorientowanym badaczom komunikacji lepsze skonceptualizowanie działania władzy.

Gry cyfrowe, rozporządzając co najmniej kilkoma różnymi trybami reprezentacji, częstokroć wystawiają skomplikowane scenariusze, które nie tylko zachęcają gracza do odzewu, ale wręcz go wymagają. Kiedykolwiek przed graczami stawia się zadanie wybudowania miasta lub zostania potężnym wojownikiem, postęp w realizacji tych celów mierzy się z pomocą zakodowanych w programie gry kryteriów ewaluacji. W teorii Gonzalo Fraski stało się to podstawą koncepcji gier jako symulacji. U Fraski symulacja odwzorowuje część zachowań systemu źródłowego – jego ulubionym przykładem jest rzeczywistość – w innym systemie, jakim jak gra cyfrowa. Symulacja pozostaje relatywnie wyjątkowa w przypadku medium jgier, ponieważ – w przeciwieństwie do telewizji, radia czy innych środków reprezentacji, które pozwalają widzom na imersywne doświadczenie – gra umożliwia graczom interakcję z jej modelem rzeczywistości oraz wpływanie na wyniki i zdarzenia [w świecie gry] (Frasca 2003: 223). Gra jako symulacja rości sobie prawo do reprezentowania rzeczywistości kosztem alternatywnych konstrukcji, jednak niezależnie od tego, jak dalece ta symulacja byłaby imersywna i interaktywna, zawsze pozostanie fragmentaryczna. Każdy parametr symulacji, każda relacja między

obiektem a ideą są zdeterminowane nie przez rzeczywistość, lecz przez wyobrażenie (*notion*) rzeczywistości, które ludzie – zanurzeni w dyskursywnym morzu – wpiszą w kod programu. Słowem, epistemologiczna siła przypisywana symulacjom przez Fraskę bierze się z ich potencjału do wybiórczego potęgowania lub tłumienia pewnych aspektów rzeczywistości, w celu stworzenia zestawu możliwości i wymogów do działania. To teoretyczne ujęcie symulacji pozwala zatem groznawcom badać, jak gry uczestniczą we współtworzeniu tego, co wiemy o otaczającym nas świecie, rozumiemy go oraz jak działamy na podstawie tej wiedzy.

Krytyczne badania nad komunikacją traktują język jako przestrzeń wytwarzania, rozpowszechniania i kontestacji wiedzy, jednak ujęcia teoretyczne relacji dyskursu oraz materialności ciał i praktyk nawiedza widmo dominacji. Przede wszystkim doszło do zmiany paradygmatu z dialektycznego materializmu klasycznej teorii marksistowskiej do inspirowanej Althusserem i Gramscim krytyki ideologii i wreszcie do postmarksistowskiej analizy językowej, jednakże zwroty te odzwierciedlały w przeważającej mierze losy teorii strukturalistycznej i poststrukturalistycznej. W rezultacie sprawczość (*agency*) jest prawie zawsze ujmowana teoretycznie w opozycji do struktury, krytyka zazwyczaj zainteresowana jest dominacją, a w analizach sprawczego działania (*agentic action*) niezmiennie konstruuje się je w opozycji do władzy. Sprawczość staje się tym samym raczej wątłą strategią uniku lub ucieczki, aniżeli silną strategią oporu. I jakkolwiek w referowanej orientacji krytycznej widzi się częstokroć konsekwencję Foucaultowskiej redefinicji władzy jako czegoś rozproszonego i amorficznego (Taylor 1984: 152-183), to pomija się jego najistotniejsze spostrzeżenia oraz ich wkład w jego archeologiczny projekt wydobycia i obnażenia tego, jak w zachodnich społeczeństwach konstruuje się prawdę, owe zmienne okoliczności torujące drogę od jednego reżimu prawdy do drugiego (Foucault 1991: 76-100) oraz sposoby, dzięki którym różne społeczności negocjują owe reżimy dyskursywne, nazwane przezeń „rozgrywkami o prawdę" (Foucault 1988: 17-18). Dyskurs uczestniczy w ustanawianiu władzy przez konstytuowanie jednostek i populacji zgodnie z przejrzystymi pozycjami podmiotu, produkowanymi w formacjach dyskursywnych, jednak z samym podmiotem już tak się nie dzieje. Osoba może albo oddać się we władzę lub, z wielką ostrożnością, kontestować ją. Jak wyjaśnia Foucault:

> Toczy się bitwa „o prawdę" lub przynajmniej bitwa „wokół prawdy" [...] jako zbioru zasad, zgodnie z którymi oddziela się prawdę od fałszu, a określone skutki władzy wiąże się tym co „prawdziwe" (Foucault 2003: 317).

I choć w wykładni Foucaulta nie ma ucieczki od władzy, istnieje możliwość przepracowania lub przekształcenia władzy w sposób wspierający sprawiedliwość społeczną.

Badanie gier cyfrowych może uwrażliwić zorientowanych krytycznie badaczy komunikacji na dominację, opór społeczny oraz transformację władzy. Gry funkcjonują jako techniki dominacji rozprzestrzeniając mechanizmy racjonalnego zarządzania poprzez ekonomię nagród i kar, dyscyplinujące zachowanie i trenujące „dobrych" graczy. Równocześnie jednak oferują takie wzorce rozgrywki, które nie są zaprojektowane przez producentów, często nazywane emergentnymi i analizowane w odniesieniu choćby do zjawiska „*theorycraftingu*"[3] (Paul 2011). Nie chodzi tu więc o nieprzestrzeganie reguł gry, lecz raczej o takie ich opanowanie, by uzyskać pozytywne efekty grając z pozoru nieintuicyjne czy nielogiczne. Wreszcie, gry cyfrowe mogą być na bieżąco aktualizowane („patchowane") w taki sposób, by dynamicznie odpowiadać na zachowania graczy i adaptować się do nich, zmieniając reguły w taki sposób, by wykluczać działania emergentne, uznawane za szkodliwe dla rozgrywki oraz aktywnie wspierać te, które ją wzbogacają.

Podsumowanie

Krytyczne studia nad komunikacją mogą wiele zyskać dzięki grom cyfrowym, rozumianym zarówno jako przedmiot badań, jak i asumpt do wysnucia wniosków w zakresie teorii i krytyki komunikacji. I jakkolwiek gry stanowią nowy obszar badań komunikologów, stają się one coraz powszechniejszym medium ekspresji, wymiany informacji i perswazji. Ich wielorakie, zbieżne tryby komunikowania kwestii społecznych, wymagają tym pilniejszej uwagi. Oczywiście, gry cyfrowe stawiają również szereg wyzwań dla zorientowanych krytycznie badaczy komunikacji: są bowiem medium obliczeniowym, które równocześnie wykorzystuje reprezentacje wizualne, audialne, tekstualne i proceduralne.

Wymienione trudności mogą się jednak okazać pouczające, umożliwiając krytycznie zorientowanym badaczom komunikacji lepsze ujmowanie działań dyskursu. Z perspektywy ontologii są przykładowymi tekstami retorycznymi; fragmentami, z których

[3] W dużym skrócie *theorycrafting* jest – częstokroć silnie zmatematyzowanym – zestawem reguł optymalizujących rozgrywkę. Termin upowszechnił się między innymi w środowisku graczy MMORPG *World of Worcraft*, w którym *theorycrafting* służy opracowaniu szeregu wskazówek dotyczących doboru odpowiedniego ekwipunku czy umiejętności. Zjawiskiem pochodnym względem *theocraftingu* mogą być też szczegółowe wyliczenia dotyczące łączenia ze sobą kamieni o różnej mocy i sile rażenia, opracowywane przez społeczność gry *Gemcraft. Chasing Shadows* do tego poziomu perfekcji, by możliwe było zaprojektowanie programu wykonującego je w tle i wytwarzającego wysokopoziomowe klejnoty w ułamku czasu potrzebnego na ich „ręczne" wykonanie w trakcie rozgrywki (przyp. tłumaczy).

tworzy się skończone dyskursy, obwieszczającymi raczej niż zaciemniającymi produkowanie tekstu. Zwrócenie uwagi na gry jako teksty może pomóc w kształceniu wrażliwości krytycznej na fragmentaryczny charakter dyskursów postrzeganych zwykle jako jednolite, spójne i całościowe. Ze względu na metodologię krytyka gier cyfrowych wymaga zarówno interpretowania, jak i konfigurowania tekstów. Podczas gdy tradycyjne podejścia redukują krytykę do interpretacji, a współczesne studia kulturowe podkreślają konfigurację, praktyki grania zwracają uwagę na skrzyżowanie obydwu strategii w procesie produkowania zarówno tekstu, jak i znaczenia. To sprawcze działanie, niezwiązane z żadnym rodzajem uległości wobec strukturujących grę reguł, a jedynie przez nie umożliwiane, zachęca zorientowanych krytycznie badaczy komunikacji do produktywnego przemyślenia celowości (*telos*) praktyki krytycznej. Gry cyfrowe są przypadkami występowania formacji dyskursywnych, w obrębie których wiedza jest potwierdzana i kontestowana w miarę jak kolejne ruchy czy zagrania są umożliwiane, wykluczane, wypróbowywane czy sprawdzane.

Gry są na wskroś dyskursywne i to od badaczy komunikacji zależy zgłoszenie roszczeń do tych artefaktów. Chociaż dyskurs jest, na wiele ważnych sposobów, growy, istnieje nikłe prawdopodobieństwo, by to groznawcy chcieli zająć się z tego powodu teorią komunikacji. Ostatecznie nie jest to ich problem; to przyszłość komunikologii.

Przełożyli Michał Kłosiński i Krzysztof M. Maj

Źródła cytowań

Aarseth, Espen (2014), *Cybertekst: Spojrzenia na literature ergodyczną*, przeł. Mariusz Pisarski, Paweł Schreiber, Dorota Sikora, Michał Tabaczyński, Kraków-Bydgoszcz: Korporacja Ha!art.

Becker, Samuel (1971), 'Rhetorical Studies for the Contemporary World', w: Edwin Black, Loyd Bitzer (red.), *The Prospect of Rhetoric*, Englewood Cliffs: Prentice-Hall, ss. 21-43.

Bogost, Ian (2007), *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge: MIT Press.

Bogost, Ian (2009), *Videogames are a Mess*, Keynote Address to the Digital Games Research Association bi-annual conference, Uxbridge.

Bordo, Susan (2003), 'Feminism, Postmodernism, and Gender Skepticism', w: *Unbearable Weight: Feminism, Western Culture, and the Body*, Berkeley: University of California Press, ss. 215-244.

Brock, Andre (2011), '„When Keeping it Real Goes Wrong": *Resident Evil 5*, Racial Representation, and Gamers', *Games and Culture*: 5 (6), ss. 429-453.

Brummet, Barry (1985), 'Electric Literature as Equipment for Living: Haunted House Films', *Critical Studies in Mass Communication*: 3 (2), ss. 247-261.

Burke, Kenneth (1968), *Philosophy of Literary Form*, Berkeley: University of California Press.

Burke, Kenneth (1984), *Attitudes Toward History*. Berkeley, CA: University of California Press, 1984.

Charland, Maurice (1991), 'Finding a Horizon and a *Telos:* The Challenge to Critical Rhetoric', *Quarterly Journal of Speech*: 1 (77), ss. 71-74.

Clark, Norman (1996), 'The Critical Servant: An Isocratean Contribution to Critical Rhetoric", *Quarterly Journal of Speech*: 2 (82), ss. 111-124.

Culler, Jonathan (2007), *On Deconstruction: Theory and Criticism after Structuralism*, Ithaca: Cornell University Press 2007.

Derrida, Jacques (1982), *Margins of Philosophy*, przekł. Alan Bass, Chicago: University of Chicago Press.

Douglas, Christopher (2002), '„You Have Unleashed a Horde of Barbarians": Fighting Indians, Playing Games, Forming Disciplines', *Postmodern Culture*: 1 (13), online: http://pmc.iath.virginia.edu/issue.902/13.1douglas.html [dostęp: 30.08.2019].

Douglas, Christopher (2012), '„Simply Fighting to Preserve Their Way of Life": Multiculturalism in *World of Warcraft*', w: Gerald Voorhees, Josh Call, Katie Whitlock (red.), *Dungeons, Dragons and Digital Denizens: Digital Role-playing Games*, New York: Continuum Books, ss. 278-303.

Eskelinen, Markku (2001), 'The Gaming Situation', *Game Studies*: 1 (1), online: http://www.gamestudies.org/0101/ [dostęp: 30.08.2019].

Eskelinen, Markku, Ragnild Tronstad (2003), 'Towards Computer Game Studies', w: Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, , Cambridge: MIT Press, ss. 36-44.

Foucault, Michel (1988), 'Technologies of the Self', w: Luther H. Martin, Huck Gutman, Patrick H. Hutton (red.), *Technologies of the Self: A Seminar with Michel Foucault*, Amherst: University of Massachusetts Press, ss. 16-49.

Foucault, Michel (1991), 'Nietzsche, Genealogy, History', w: Paul Rabinow (red.), *The Foucault Reader*, London: Penguin, ss. 76-100.

Foucault, Michel (2003), 'Truth and Power', w: Paul Rabinow, Nikolas Rose (red.), *The Essential Foucault: Selections from the Essential Works of Foucault 1954-1984*, New York: The New Press, ss. 300-318.

Frasca, Gonzalo (2003), 'Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology', w: Mark J.P. Wolf, Bernard Perron (red.), *The Video Game Theory Reader*, New York: Routledge, ss. 221-236.

Fullerton, Tracy (2008), *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, Boston: Morgan Kaufman.

Gibbons, William (2001), 'Wrap Your Troubles in Dreams: Popular Music, Narrative and Dystopia in *Bioshock*', *Game Studies*: 3 (11), online: http://gamestudies.org/1103/articles/gibbons [dostęp: 30.08.2019].

Greene, Ronald W. (1998), 'Another Materialist Rhetoric', *Critical Studies in Mass Communication*: 1 (15), ss. 21-41.

Grimshaw, Mark, Gareth Schott (2008), 'A Conceptual Framework for the Analysis of First-Person Shooter Audio and its Potential Use for Game Engines', *International Journal of Computer Game Technology*: 7, online: https://www.hindawi.com/journals/ijcgt/2008/720280/ [dostęp: 30.08.2019].

Henton, Alice (2012), 'Game and Narrative in *Dragon Age: Origins*: Playing the Archive in Digital RPGs', w: Gerald Voorhees, Josh Call, Katie Whitlock (red.), *Dungeons, Dragons and Digital Denizens: Digital Role- playing Games*, New York: Continuum Books, ss. 66-87.

Jenkins, Henry (2006), 'Game Design as Narrative Architecture', w: Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, Cambridge: MIT Press, ss. 118-130.

Juul, Jesper (2006), *Half-Real:Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge: MIT Press 2005.

King, Geoff, Tanya Krzywinska (2006), *Tomb Raiders & Space Invaders: Videogame Forms & Contexts*, New York: I.B. Taurus.

Lenhart, Amanda, Sydney Jones, Alexandra Macgill (2008), 'Adults and Video Games', *Pew Internet & American Life Project*, online: http://pewinternet.org/Reports/2008/Adults-and-Video-Games.aspx [dostęp: 30.08.2019].

Leonard, David (2003), '„Live in Your World, Play in Ours": Race, Video Games, and Consuming the Other', *SMILE: Studies in Media & Information Literacy Education*: 4 (3), ss. 1-9.

Lizardi, Ryan (2009), 'Repelling the Invasion of the „Other": Post-Apocalyptic Alien Shooter Videogames Addressing Contemporary Cultural Attitudes', *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*: 2 (3), ss. 295-308.

McAllister, Ken (2007), *Game Work: Language, Power and Computer Game Culture*, Tuscaloosa: University of Alabama Press.

McGee, Michael (1990), 'Text, Context and the Fragmentation of Contemporary Culture', *Western Journal of Speech Communication*: 54, ss. 274-298.

McKerrow, Raymie (1989), 'Critical Rhetoric: Theory and Practice', *Communication Monographs*: 56, ss. 100-103.

Michael, David Sande Chen (2005), *Serious Games: Games that Education, Train and Inform*, Independence: Course Technology PTR.

Murray, Janet (1998), *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge: MIT Press.

Murray, Janet (2006), 'Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture', *Popular Communication*: 3 (4), ss. 185-202.

Myers, David (2003), *The Nature of Computer Games: Play as Semiosis*, New York: Peter Lang.

Newman, James (2004), *Videogames*, New York: Routledge.

Ono, Kent, John Sloop (1992), 'Commitment to Telos – A Sustained Critical Rhetoric', *Communication Monographs*: 59, ss. 48-60.

Paul, Christopher (2011), 'Optimizing Play: How Theorycraft Changes Gameplay and Design', *Game Studies*: 2 (11), online: http://gamestudies.org/1102/articles/paul [dostęp: 30.08.2019].

Paul, Christopher (2012), *Wordplay and the Discourse of Video Games: Analyzing Words, Design, and Play*, New York: Routledge.

Pearce, Celia (2009), *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*, Cambridge: MIT Press.

Rosenfield, Lawrence (1969), '„A Game Model of Human Communication". What Rhetoric (Communication Theory) is Appropriate for Contemporary Speech Communication?', w: David H. Smith (red.), *The Proceedings of the University of Minnesota Spring Symposium in Speech-Communication*, Minneapolis: University of Minnesota Press, ss. 26-41.

Schules, Douglas (2012), 'When Language Goes Bad: Localization's Effect on the Gameplay of Japanese RPGs', w: Gerald Voorhees, Josh Call, Katie Whitlock (red.), *Dungeons, Dragons and Digital Denizens: Digital Role- playing Games*, New York: Continuum Books, ss. 88-112.

Scott, Derek (1995), 'The Effect of Video Games on Feelings of Aggression', *The Journal of Psychology: Interdisciplinary and Applied*: 2 (129), ss. 121-132.

Sicart, Miguel (2011), 'Against Procedurality', *Game Studies*: 3 (11), online: http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap. [dostęp: 30.08.2019].

Smith, Greg (2002), 'Computer Games Have Words Too: Dialogue Conventions in *Final Fantasy VII*', *Game Studies*: 2 (2), online: http://www.gamestudies.org/0202/smith/ [dostęp: 30.08.2019].

Taylor, Charles (1984), 'Foucault on Freedom and Truth', *Political Theory*: 2 (12), ss. 152-183.

Taylor, T. L. (2007), *Play Between Worlds Exploring Online Game Culture*, Cambridge: MIT Press.

Voorhees, Gerald (2010), 'The Character of Difference: Procedurality, Rhetoric and Roleplaying Games', *Game Studies*: 2 (9), online: http://gamestudies.org/0902/voorhees [dostęp: 30.08.2019].

Voorhees, Gerald (2012), 'Neoliberal Multiculturalism in *Mass Effect*: The Government of Difference in Digital Role-Playing Games', Gerald Voorhees, Josh Call, Katie Whitlock (red.), *Dungeons, Dragons and Digital Denizens: Digital Role- playing Games*, New York: Continuum Books, ss. 259-277.

Whalen, Zach (2004), 'Play Along: An Approach to Videogame Music', *Game Studies*: 1 (4), online: www.gamestudies.org/0401/whalen/ [dostęp: 30.08.2019].

Williams, Dimitri, Martins, Nichole, Consalvo, Mia, James Ivory (2009), 'The Virtual Census: Representations of Gender, Race and Age in Video Games', *New Media & Society*: 11, ss. 815-934.

Wolf, Mark J.P. (2003), 'Abstraction in the Video Game', w: Mark J.P. Wolf, Bernard Perron (red.), *The Video Game Theory Reader*, New York: Routledge, ss. 47-65.

***

Lichański, Jakub Z. (2015), 'Kennetha Burke'a *Filozofia formy literackiej*', *Forum Artis Rhetoricae*: 1, ss. 59-62.

Poza mitem i metaforą. Przypadek narracji w mediach cyfrowych

MARIE-LAURE RYAN*

Wstęp

Zestawienie obszaru cyfrowej tekstualności (*digital textuality*) z innymi dziedzinami humanistyki pozwala dostrzec charakterystyczną dlań przewagę teorii nad innymi przedmiotami badań. Większość z nas czyta powieści lub ogląda filmy zanim zajrzy do poświęconego im piśmiennictwa krytycznoliterackiego czy krytycznofilmowego, jednak można śmiało przyjąć założenie, że zdecydowanej większości czytelników jakichkolwiek utworów hipertekstowych przychodzi się wpierw zapoznać z pracami George'a Landowa. W rozdziale tym zajmiemy się zbadaniem jednej z najistotniejszych form teoretycznego rozumowania na temat cyfrowej tekstualności, związanej z wykorzystywaniem kategorii narracyjnych do promowania obecnych i przyszłych wersji jakiegoś produktu. W ostatnich latach na temat narracji przetoczyły się ogniste debaty teoretyków kultury, w ślady których skwapliwie podążyli przedstawiciele branży programistycznej (*software industry*), wykorzystujący metafory interfejsu narracyjnego (*narrative interface*) czy opowiadającego

* Badaczka niezależna | kontakt: marilaur@gmail.com

Rozdział ukazał się pierwotnie na łamach czasopisma „Game Studies" (2001, nr 1) pod tytułem *Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media* (http://gamestudies.org/0101/ryan/). Redaktorzy książki chcieliby serdecznie podziękować redaktorowi naczelnemu pisma, Espenowi Aarsethowi, za udzielenie nieodpłatnej licencji na przekład.

historie komputera (*storytelling computer*) do tworzenia sloganów reklamowych. Steve Jobs, założyciel i prezes Apple, mówił chociażby o „istocie historii, mariażu technologii i umiejętności narracyjnych [*the importance of stories, of marrying technology and storytelling skills*][1]; Steven Johnson wieńczył popularyzatorską książkę *Interface Culture* tezą, zgodnie z którą: „naszymi interfejsami są historie, które opowiadamy sobie, by odciąć się od bezsensowności [*our interfaces are stories we tell ourselves to ward off senselessness*]; Abbe Don zatytuowała swój wpływowy artykuł *Narrative and the Interface*, dowodząc, że komputery mogą pełnić we współczesnych społeczeństwach rolę kronikarzy kultury oralnej, z kolei Brenda Laurel widziała w nich ucieleśnienie teatralności, odsyłając w tej metaforze do fabuły dramatycznej. Gdy jednak te podniosłe metafory zostają poddane testowi programistycznej praktyki, przynoszą zwykle raczej mizerne rezultaty, na przykład:

(1) w postaci kreacji postaci oprowadzającej użytkownika po programie i oferującej spersonalizowaną pomoc (jak w wypadku asystenta pakietu Microsoft Office),
(2) w wypadku metaforycznej sceny czy scenariusza zakupów w supermarkecie w witrynie Amazon.com lub montażu filmowego w Macromedia Director[2].

Spośród trzech tradycyjnie wymienianych komponentów narracji – tła zdarzeń (*setting*), postaci (*characters*) i akcji (*action*) – jedynie dwa pierwsze dostarczają przydatnych narzędzi w projektowaniu interfejsów. Trzeci, czyli akcja, jest pozostawiany użytkownikowi. To bowiem poprzez słuchanie porad asystenta pakietu Office czy manipulację obsadą, scenariuszem i kompozycją Directora użytkownik może metaforycznie uczestniczyć w realizacji skryptu narracyjnego.

Podczas gdy deweloperzy oprogramowania adaptują koncepcje narracyjne do swoich planów biznesowych, teoretycy mediów – dokonując typowego metaforycznego przeniesienia – w toku popularyzacji literackich lub rozrywkowych form cyfrowej tekstualności powołują się na to, co nazywamy tu narracyjnymi mitami. Mity te, wytwarzające wyidealizowaną reprezentację opisywanego gatunku, służą w praktyce angażowaniu wyobraźni odbiorczej, ale mogą również przedstawiać niemożliwe lub źle założone

1 Zgodnie z relacją w artykule Kena Auletta *What I Did at Summer Camp* z „New Yorkera" (Auletta 1999: 46).

2 Program do montażu firmy Apple z lat dziewięćdziesiątych XX wieku do animacji grafiki rastrowej, wektorowej i 3D i wykorzystujący język programowania Lingo. Interfejsowo zbliżony do Macromedia Director służył przede wszystkim do produkowania multimediów i gier cyfrowych (na przykład *The Journeyman Project* Presto Studios z 1993 roku) w technologii Shockwave. Wsparcie Apple dla oprogramowania ostatecznie zakończyło się dopiero w 2017 roku (przyp. tłumacza).

cele, wobec których stawia się fałszywe oczekiwania. W rozdziale tym przyjrzymy się dwóm takim mitom: mitowi Alefu i Holodecku. Jednak wcześniej, by zapobiec jakimkolwiek nieporozumieniom w zakresie tego, co mamy na myśli, mówiąc w ogóle o narracji, przedstawimy pokrótce zarys jej definicji.

Czym zatem jest narracja?

(1) czymś niezależnym od problemu fikcjonalności;
(2) czymś niewspółbieżnym z literaturą i teorią powieści;
(3) czymś niezależnym od opowiadalności (*tellability*)[3];
(4) jest znakiem ze znaczącym w postaci dyskursu i znaczonym w postaci fabuły, obrazu umysłowego czy semantycznej reprezentacji (znaczący przy tym może mieć różne semantyczne manifestacje; może na przykład zawierać w sobie słowny akt opowiadania w wypadku narracji diegetycznej, czy też być zespołem gestów i dialogów postaci podczas spektaklu w narracji dramatycznej czy mimetycznej);
(5) czymś niezależnym od realizacji medialnych (*medium-free*), odnoszącym się do narracyjności tekstu na poziomie znaczonego i w konsekwencji definiowanym w języku semantyki;
(6) czymś, czego narracyjność jest stopniowalna: przykładowo powieści postmodernistyczne są mniej narracyjne niż proste formy w postaci bajek (*fables*) czy baśni (*fairy tales*) i podobnież powieści awangardowe przegrywają narracyjnością z tymi popularnymi;

3 Kategoria opowiadalności, bardzo zbliżona w założeniach do pisalności Rolanda Barthesa, była jednym z aspektów wyłączonych ze strukturalnej teorii narracji i włączona do narratologii postklasycznej w inspiracji pracą *Narrative Analysis: Oral Version of Personal Experience* autorstwa Williama Labova i Joshuy Waletzkyego (1976). Z tego też względu większość narratologów odróżnia opowiadalność od narracyjności, będącej – tak jak strukturalistyczna literackość w wypadku literatury, a tekstualność w wypadku tekstu – cechą immanentną narracji. Opowiadalność byłaby już – jeśli można tak rzec – cechą przygodną narracji: narracja musi być narracyjna i, powiedzielibyśmy za Paulem Ricoeurem, prowadzić do fabularyzacji (*emplotment*), ale nie musi być opowiadalna, gdyż opowiadalność nie jest cechą semantyczno-syntaktyczną, a pragmatyczną. Ryan znana jest w teorii narracji z próby sformułowania semantycznej i formalistycznej koncepcji opowiadalności. Otóż dla niej schemat fabularny (*fabula*) jest siecią osadzonych (*embedded*) narracji, które mogą być zarówno aktualne, jak i wirtualne. Dzieje się tak dlatego, że: „jedne wydarzenia tworzą lepsze historie od innych, gdyż projektują szersze spektrum rozwidlających się ścieżek fabularnych na narracyjnej mapie [*some events make better stories than others because they project a wider variety of forking paths on the narrative map*]" (Ryan 2008: 590). Typowym przykładem takiego napięcia między aktualną a wirtualną narracją jest powieść kryminalna, w toku lektury której, jak wskazywał też Umberto Eco, typowe jest przedsiębranie takich wirtualnych „wycieczek inferencyjnych", które nie są w żaden sposób fabularyzowane, ale przecież powstają w czytelnej inspiracji znarratywizowanym szeregiem wydarzeń fabularnych (przyp. tłumacza).

(7) czymś, czego reprezentacja jest konstruowana przez czytelnika na podstawie tekstu (przy czym nie wszystkie teksty pozwalają na interpretację narracyjną);
(8) czymś, na czego reprezentację składa się świat (*setting*) zlokalizowany w określonym czasie (*time*), zasiedlony przez postaci (*characters*), które uczestniczą w akcji i wydarzeniach (*actions and happenings*) i poddają się przemianom;
(9) czymś, co wiąże się wiąże się z fundamentalną życiową czynnością działania i rozwiązywania problemów, tworzącą najbardziej podstawowy schemat narracyjny.
(10) czymś, co wytwarza jednolite tematycznie i logicznie spójne reprezentacje, których elementy nie mogą być swobodnie przekształcane, ponieważ są ze sobą wzajemnie powiązane ciągami przyczynowo-skutkowymi i podlegają znaczącemu porządkowi czasowemu. Wszelkie sądy o reprezentacji muszą zatem zakładać wspólne pole odniesienia (na przykład postaci).

Hipertekst i mit Alefu

Mit Alefu opisuje, jak wcześni teoretycy hipertekstu wyobrazili sobie narracyjną potęgę nowego typu tekstualności. Termin wywodzi się z opowiadania Jorge Luisa Borgesa, w którym analiza kabalistycznego symbolu umożliwiła bohaterowi kontemplację całości historii oraz rzeczywistości i to aż do najdrobniejszych ich szczegółów. Alef jest niewielkim, oprawionym przedmiotem, który rozszerza się do nieskończoności przedstawień, których doświadczaniu poświęcić można byłoby całe życie. Pionierzy teorii hipertekstu, mimo że nie odnosili się bezpośrednio do modelu alefu, wyobrazili sobie ów nowy gatunek literacki w uderzająco zbliżony sposób. Dla Landowa, Boltera czy Michaela Joyce'a hipertekst jest bowiem właśnie takim tekstualnym obiektem, który jawi się jako coś większego dlatego tylko, że czytelnicy spędzają całe godziny (lub, w idealnej postaci, całe życie) na wyprowadzaniu zeń nowych historii. Jak ujmuje to Joyce: „Zmiana uporządkowania wymaga nowego tekstu; każdy akt lektury staje się więc nowym tekstem. Narracje hiperekstowe stają się zatem wirtualnymi opowiadającymi [*Reordering requires a new text; every reading thus becomes a new text. Hypertext narratives become virtual storytellers*]" (Joyce 1995: 193). Tak jak i wielu twórców przed nimi – Marcel Proust, Stéphane Mallarmé, James Joyce – pionierzy hipertekstowości marzyli, by płody ich wyobraźni stały się dziełem totalnym, sumą wszystkich możliwych narracji, jedynym tekstem, jakiego potrzebowaliby czytelnicy, albowiem jego znaczenie nigdy nie mogłoby być wyczerpane.

Koncepcja hipertekstu, rozumianego jako macierz nieskończonej liczby narracji, jest szczególnie znacząca w pracach George'a Landowa. Jeden z rozdziałów jego fundamentalnej książki *Hipertekst 2.0* zatytułowany jest „Rekonfigurując narrację". Skoro zaś słowo „narracja" oscyluje w swych znaczeniach pomiędzy „dyskursem narracyjnym" a „semantyczną strukturą", teza Landowa może być rozumiana dwojako. Pierwsze znaczenie jest dyskursywne: hipertekst zmienia sposób kodowania struktur narracyjnych, ich odbioru przez czytelnika i wreszcie sposobu, w jaki doświadcza się ich rozwoju. Cechą, która umożliwia hipertekstowi „rekonfigurowanie narracji" jest więc ewidentnie na poziomie dyskursywnym interaktywność czy ergodyczny wymiar medium[4]. Jednak ten nowy sposób prezentacji historii nie oznacza, by miały się one same radykalnie różnić od tradycyjnych schematów narracyjnych. Możemy wyobrazić sobie jedną ustaloną fabułę, która prezentuje się czytelnikowi na różne sposoby, w zależności od tego, którą ścieżką narracyjnej sieci zdecyduje się on podążyć. Tego rodzaju jednorodna interpretacja „narracyjnej rekonfigurowalności" nie jest jednakowoż tym, co większość teoretyków hipertekstu ma na myśli. Jak twierdzi Landow, każdy akt lektury generuje nową narrację nie tylko w sensie dyskursywnym, ale także na poziomie fabularnym. Pisze:

> W środowisku hipertekstowym brak linearności nie unicestwia narracji. W rzeczywistości z uwagi na to, że czytelnicy zawsze – jednak szczególnie w tym właśnie środowisku – tworzą swoje własne struktury czy sekwencje znaczeniowe, mają zwykle zadziwiająco niewielki kłopot z czytaniem opowieści lub czytaniem dla opowieści (Landow 1997: 197)[5].

W interpretacji tej każde pojedyncze przejście narracyjne niesie ze sobą nową historię w sensie semantycznym: to bowiem czytelnik wysnuwa opowieść z poddanej mu kanwy tekstualnej. Hipertekst jest więc jak swego rodzaju zestaw konstrukcyjny, który podsuwa czytelnikowi bloki tekstowe (*lexia*), jeden za drugim, i mówi: ułóż z tego historię. Landow porównuję tę sytuację z umysłową aktywnością użytkownika języka, formułującego skończoną liczbę zdań z nieskończonej gramatyki:

4 Koncepcji ergodyczości używa Ryan oczywiście zgodnie z wykładnią przyjętą przez Espena Aarsetha, definiującego ją jako dosłownie „pracę ścieżki" (gr. ἔργον – 'praca, dzieło', οὐδός – 'ścieżka, droga, szlak'), wymagającą stosownego wysiłku ze strony podążającego nią gracza. To dlatego w jego *Spojrzeniach na literaturę ergodyczną* czytamy, że cyberteksty „kierują uwagę na odbiorcę albo użytkownika tekstu jako figurę jeszcze bardziej zintegrowaną z dziełem niż zakładali to teoretycy odbioru" (Aarseth 2014: 12) (przyp. tłumacza)

5 W oryginale: „In a hypertext environment a lack of linearity does not destroy narrative. In fact, since readers always, but particularly in this environment, fabricate their own structures, sequences or meanings, they have surprisingly little trouble reading a story or reading for a story" (przyp. tłumacza).

> Jako czytelnicy, odkrywamy, że jesteśmy zmuszeni do tworzenia całej historii z podzielonych części. Zmusza nas to do dostrzeżenia, że aktywny autor-czytelnik fabrykuje tekst i jego znaczenia z „innego" tekstu w ten sam sposób, w jaki mówca tworzy pojedyncze zdania i całe dyskursy z gramatyki, słownictwa i składni „kogoś innego" (Landow 1997: 196)[6].

Jeśli potraktujemy dosłownie twierdzenie, że każde przejście przez bazę danych determinuje powstanie innej historii, czytelnik, który napotyka trzy segmenty w porządku od A przez B po C, skonstruuje inną opowieść niż ten, który napotka te same segmenty w porządku od B przez A do C. Tylko wówczas sekwencja może odgrywać kluczową rolę w ustaleniu wykładni, zgodnie z którą hipertekst może być postrzegany jako Alef zawierający potencjalnie olbrzymią liczbę liczbę różnych historii. Jeśli tylko czytelnik mógłby umieścić informację dostarczoną przez blok tekstowy gdziekolwiek by tylko chciał w powstającym wzorze narracyjnym, nie miałoby już znaczenia, w jakim dokładnie porządku pozyskiwałby poszczególne bloki. Nacisk położony na znaczenie sekwencyjności napotyka jednakże na poważną przeszkodę logiczną. Fragmenty tekstu są jak części większej układanki; niektóre można do siebie łatwo dopasować, a innych nie, czy to z uwagi na właściwy im kształt, czy też zawartość narracyjną. Stworzenie spójnej opowieści z każdej możliwej permutacji zbioru tekstowych fragmentów jest po prostu niewykonalne, ponieważ podlegają one relacjom logicznej presupozycji, kauzalności oraz temporalności. Cóż moglibyśmy zrobić przykładowo, gdybyśmy w trakcie naszej lektury napotkali segment opisujący śmierć postaci, a następnie ten poświęcony jej działaniom za życia? Czy należałoby wówczas optować za nadprzyrodzoną interpretacją, zgodnie z którą postać została przywrócona do życia? Jeśli zaś oczekiwanie od czytelników umiejętności wypełnienia luk logicznych między segmentami w znaczący sposób i to dla wszystkich możliwych wariantów połączenia jawi się jako utopijne, koncepcja Alefu dla nowej opowieści staje się z każdą kolejną lekturą coraz trudniejsza do obrony. Pozostaje nam w zamian coś znacznie bliższego narracyjnemu ekwiwalentowi puzzli: czytelnik mianowicie może konstruować obraz narracji z fragmentów okazywanych mu w mniej lub bardziej losowym porządku, dopasowując każdy blok tekstowy (*lexia*) do globalnego wzoru, który powoli zaczyna nabierać kształtu w jego umyśle. Tak jak zatem możemy układać przez pewien czas puzzle, by następnie pozostawić je i powrócić do nich później,

6 W oryginale: „As readers we find ourselves forced to fabricate a whole story out of separate parts. It forces us to recognize that the active author-reader fabricates text and meaning from 'another's' text in the same way that each speaker constructs individual sentences and entire discourses from "another's" grammar, vocabulary, and syntax" (przyp. tłumacza).

tak też czytelnicy hipertekstu nie zaczynają konstruowania nowej historii od początku za każdym razem, gdy uruchomią program, lecz raczej konstruują mentalną reprezentację na przestrzeni wielu sesji, dopełniając czy uzupełniając całościowy obraz, który dotychczas udało im się złożyć.

Narracje VR[7] oraz mit Holodeku

Nasz drugi mit, mit Holodeku, został zaproponowany przez teoretyków w formie wizji tego, czym mogłaby stać się narracja w multisensorycznym, trójwymiarowym środowisku wirtualnym. Jego główną propagatorką stała się Janet Murray w dobrze znanej książce *Hamlet on the Holodeck*. Idea Holodeku narodziła się w popularnym serialu telewizyjnym *Star Trek*; jest to rodzaj jaskini VR, do której załoga statku „Enterprise" mogła udawać się w poszukiwaniu rozrywki i odprężenia. W jaskini tej umieszczony był komputer generujący trójwymiarową symulację fikcyjnego świata, w którym odwiedzający – nazwijmy go może „interaktorem" (*interactor*) – mógł się stać bohaterem cyfrowej powieści. Fabuła tej ostatniej powstaje „na żywo" dzięki interakcjom ludzkiego uczestnika z wygenerowanymi komputerowo wirtualnymi postaciami. Zdaniem Murray, zostanie bohaterem fikcji może być w równej mierze przyjemnym, co pożytecznym doświadczeniem:

> Holodek, jak każde inne doświadczenie literackie, jest potencjalnie bezcenny. Zapewnia mianowicie bezpieczną przestrzeń, w której możliwe staje się skonfrontowanie z niepokojącymi uczuciami, które w przeciwnym wypadku musiałyby zostać wyparte; pozwala na rozeznanie najgroźniejszych fantazji bez jednoczesnego ryzyka bycia przez nie sparaliżowanym (Murray 1997: 25)[8].

Relewantność koncepcji Holodeku jako modelu cyfrowej narracji jest dyskusyjna z kilku powodów, technologicznego, algorytmicznego, ale przede wszystkim psychologicznego. Technologicznego – bo wymaga opracowania o wiele bardziej imersywnych, sztucznych środowisk i o wiele efektywniejszych interfejsów niż te, które obecna technologia VR jest w stanie zapewnić. Algorytmiczego – ponieważ wymaga komponentu SI (sztucznej inteligencji), który nie tylko byłby zdolny do generowania dobrych historii,

7 W rozdziale będzie konsekwentnie stosowany skrót VR, rozwijany do postaci *virtual reality* i oznaczający po polsku 'wirtualną rzeczywistość' (przyp. tłumacza).

8 W oryginale: „The Holodeck, like any literary experience, is potentially valuable in exactly this way. It provides a safe place in which to confront disturbing feelings we would otherwise suppress; it allows us to recognize our most threatening fantasies without becoming paralyzed by them" (przyp. tłumacza).

ale także mógł robić to w czasie rzeczywistym, dostosowując je dynamicznie do nieprzewidywalnych działań interaktora, co wykracza poza wszystkie dotychczasowe osiągnięcia programów fabułotwórczych. Lecz nawet jeśli problemy związane z technologią i oprogramowaniem zostałyby przezwyciężone, pozostałoby istotne pytanie, a mianowicie jaki rodzaj gratyfikacji zyskiwać mógłby ktoś przez zostanie postacią w historii? Pamiętajmy w tym miejscu, że chociaż interaktor jest postacią działającą i w tym sensie także współtwórcą fabuły, bynajmniej nie jest on bezpośrednim beneficjentem przedstawienia. Tak jak w wypadku gier czy sportu, interaktor współuczestniczy w procesie produkcji dla czystej przyjemności – i dlatego wcielenie się w fikcyjną postać byłoby czynnością samowynagradzającą. Rozrywkowa część doświadczenia zależy od tego, jak interaktor utożsamia się ze swoim awatarem: czy będzie zachowywał się jak aktor grający jakąś rolę, wewnętrznie zdystansowany od postaci i symuluujący emocje, których faktycznie nie żywi, czy też będzie przeżywać postać z perspektywy pierwszoosobowej, faktycznie odczuwając miłość, nienawiść, lęk i nadzieję motywującą zachowania bohatera lub wyczerpanie, tryumf, dumę, melancholię, poczucie winy czy rozpacz wynikające z jego akcji? Jeśli czerpiemy estetyczną przyjemność z tragicznego losu literackich postaci w rodzaju Anny Kareniny, Hamleta czy pani Bovary, jeśli płaczemy nad nimi i jednocześnie cieszymy się z naszych łez, to dzieje się tak dlatego, że nasz udział w fabule jest kompromisem pomiędzy perspektywą pierwszo- a trzecioosobową. Dokonujemy myślowej symulacji wewnętrznego życia tych bohaterów, przenosimy się wyobrażeniowo do ich umysłów, ale pozostajemy w tym samym czasie świadomi naszej roli jako zewnętrznych obserwatorów. Jednak w *Star Trekowym* Holodeku, który oczywiście jest fikcjonalnym konstruktem, interaktor doświadcza emocji w trybie pierwszoosobowym. Kathryn Janeway, dowódca statku „Enterprise", faktycznie zakochuje się w Lordzie Burleyu, postaci wygenerowanej komputerowo. Miłość ta powstrzymuje ją od wypełniania jej obowiązków w świecie rzeczywistym, skutkiem czego Kathryn zostaje zmuszona do wydania komputerowi polecenia usunięcia swego wirtualnego kochanka. Jeśli błogie doświadczenie kochania i bycia kochanym w wirtualnym świecie stwarza interaktorowi problemy przystosowawcze po powrocie do rzeczywistości, alternatywne ścieżki rozwoju tej historii wydają się mniej pożądane. Interaktorzy musieliby być pozbawieni rozumu – dosłownie i metaforycznie – by poddać się dobrowolnie losowi heroiny, która popełnia samobójstwo w konsekwencji zawodu miłosnego, jak Emma Bovary czy Anna Karenina. Jakakolwiek próba przemiany empatii, polegającej na stymulacji umysłowej, na pierwszoosobową, autentycznie odczuwaną emocję w przeważającej większości wypadków narusza delikatną granicę, która oddziela przyjemność od bólu.

Oznacza to, że tylko niektóre przypadki doświadczeń emocjonalnych, a w konsekwencji i typów fabuł, poddadzą się perspektywie pierwszoosobowej. Mając do dyspozycji całą gamę fikcyjnych postaci, którymi zdecydujemy się naprawdę zagrać? Hamletem, Emmą Bovary, Gregorem Samsą z *Przemiany*, Edypem, Anną Kareniną, zdradzonym Brutusem z *Juliusza Cezara*, czy może raczej smokobójczym bohaterem z rosyjskich baśni, Alicją w Krainie Czarów, Harrym Potterem lub Sherlockiem Holmesem? Osobiście skłanialibyśmy się raczej ku postaciom z drugiej listy, a więc raczej nierozbudowanych bohaterów, których zaangażowanie w fabułę nie jest emocjonalne, lecz polega raczej na eksploracji świata, rozwiązywaniu problemów, podejmowaniu się różnych działań, zmagania z wrogami i – przede wszystkim – napotykania interesujących przedmiotów w konkretnym środowisku. Ten rodzaj zaangażowania jest znacznie bliższy grze w grę komputerową, aniżeli życiu w wiktoriańskiej powieści lub tragedii szekspirowskiej.

Pod koniec książki *Hamlet on the Holodeck* Murray stwierdza, że „piękno narracji jest niezależne od medium [*narrative beauty is independent of medium*]" (Murray 2007: 273). Zdanie to może być interpretowane dwojako: w sposób, który uznajemy tu za absolutnie przekonujący i w sposób całkowicie fałszywy. Zgodnie z fałszywą wykładnią wszystkie media są jednakowo dobrze przystosowane do reprezentacji danej historii, skoro narracyjność jest pewnym poznawczym wzorcem czy umysłową reprezentacją niezależną od konkretnej realizacji medialnej. Oznaczałoby to, że w odległej i dyskusyjnej wersji przyszłości, gdy SI byłaby wystarczająco zaawansowana do generowania spójnych fabuł w odpowiedzi na działania użytkowników, otrzymalibyśmy interaktywną wersję zarówno *Hamleta*, jak i każdej innej wyobrażalnej historii. Cyfrowe media oferowałyby ulepszone wersje klasyki literatury i stałyby się prawdziwie sztuką doby XXI wieku. Wykładnia ta nie tylko ignoruje swoistości różnorodnych mediów, lecz także zbyt szybko zakłada, że cyfrowe media będą wzbogacać te już istniejące akurat w tym wymiarze, który sprzyja narracyjności. Druga, wspierana tu przez nas interpretacja, zakłada, że abstrakcyjna struktura poznawcza, którą nazywamy „narracją", może być realizowalna w różnych mediach, lecz każde z nich dysponuje odmiennymi sposobami ekspresji i stąd też projektuje różnorodne manifestacje tej samej abstrakcyjnej struktury. Mówiąc prościej: są takie rodzaje fabuł i takie typy postaci, które działają najlepiej w wypadku powieści, inne sprawdzają się raczej w tradycji oralnej, a jeszcze inne najkorzystniej wypadają na scenie teatru lub w kinie. Pozostaje zatem pytanie, które z fabuł są najbardziej dopasowane do potrzeb mediów cyfrowych.

Narracje interaktywne

Odpowiedź na to pytanie w znacznej mierze zależy od tego, co stanowi najbardziej wyróżniający się zasób mediów cyfrowych, a mianowicie zdolność do dynamicznego reagowania na zmieniające się warunki. Kiedy zmiany w warunkach mierzone są wkładem użytkownika, nazywamy je interaktywnością zasobów (*resource interactivity*). Dla celów niniejszej argumentacji należałoby rozróżnić cztery strategiczne formy interaktywności na podstawie dwóch opozycji binarnych: wewnętrznej / zewnętrznej oraz eksploracyjnej / ontologicznej. Obydwie pary są inspirowane wprowadzoną przez Espena Aarsetha typologią funkcji użytkownika i perspektywy w cybertekstach (Aarseth 1997: 62-65), która sama jest częścią szerszej kategoryzacji. Użyjemy jednak nieco innych oznaczeń, przesuwających akcent na relację użytkownika ze światem wirtualnym. Celem analizy typologii Aarsetha nie jest bowiem jej modyfikacja, lecz unaocznienie, w jaki sposób różne rodzaje interaktywności otwierają całą mnogość możliwych realizacji na poziomie tematów narracyjnych oraz konfiguracji fabularnych.

Interaktywność wewnętrzna / zewnętrzna

W trybie wewnętrznym użytkownik wizualizuje siebie jako mieszkańca fikcyjnego świata, już to przez identyfikację z awatarem, już to dzięki postrzeganiu wirtualnego świata z perspektywy pierwszoosobowej. W trybie zewnętrznym zaś odbiorca sytuuje siebie na zewnątrz wirtualnego świata – albo wcielając się w rolę boga sprawującego odgórną kontrolę nad fikcyjną rzeczywistością, albo postrzegającego swą aktywność na podobieństwo nawigacji po bazie danych. Dychotomia ta koresponduję z Aarsethowskim rozróżnieniem (1997: 63) pomiędzy perspektywą osobową (*presonal perspevtive*) a bezosobową (*impresonal perspevtive*): logiczną konsekwencją uczestnictwa wewnątrzświatowego (*world-internal participation*) jest personifikacja użytkownika, skoro światy są przestrzeniami zasiedlanymi przez zindywidualizowane byty, podczas gdy zaangażowanie zewnątrzświatowe (*world-external involvement*) nie wymaga udziału skonkretyzowanej osoby. Jedyną potencjalną różnicą między określaniami Aarsetha a niniejszymi jest przypadek użytkownika wchodzącego w rolę potężnej postaci sytuującej się na zewnątrz względem przestrzeni rozgrywki i podejmującej strategiczne decyzje dla jej uczestników, tak jak dzieje się w wypadku głównodowodzącego armii, trenera sportowego, autora powieści lub jakiegoś boga.

Interaktywność eksploracyjna / ontologiczna

W trybie eksploracyjnym użytkownik może swobodnie przemieszczać się po bazie danych, jednak jego aktywność nie powoduje tworzenia się jakiejś historii ani też nie zmienia przebiegu fabuły; ma on znikomy wpływ na przyszłość wirtualnego świata. W trybie ontologicznym tymczasem decyzje użytkownika mogą kształtować historię wirtualnego świata na wielu rozwidlających się ścieżkach. Decyzje te są ontologiczne w tym sensie, że determinują, jaki możliwy świat (a w konsekwencji – jaka fabuła) rozwinie się z sytuacji, w której po raz pierwszy zamanifestował się wybór. W nomenklaturze Aarsetha pojawiają się mniej więcej podobne kategorie, to znaczy eksplorowalności i konfigurowalności, jednakże te dwa pojęcia są częścią znacznie dłuższej listy funkcji użytkownika (*user functions*) (Aarseth 1997: 64), obejmującej także tryb objaśniający (*interpretive*) czy tekstoniczny (*textonic*), czyli zapewniający możliwość dodawania trwałych elementów do tekstu. Trudno jednak dostrzec konieczność traktowania „objaśniania" jako odrębnej funkcji użytkownika, skoro interpretacja towarzyszy wszystkim rodzajom inteligentnego obcowania z tekstem[9]. W obrębie proponowanego modelu, co więcej, nie ma potrzeby odróżniania trybu „tekstonicznego" od „ontologicznego", skoro możliwość dodawania trwałych komponentów do tekstu i tak presuponuje demiurgiczną moc współtworzenia wirtualnego świata. Funkcja tekstoniczna jest więc tylko jedną z wielu możliwych form ontologicznego uczestnictwa. Inne pozwalają na dodawaniu nietrwałego tekstu, jak choćby w postaci dialogów MOO[10], czy dobudowywaniu elementów wirtualnego świata poprzez wybieranie obiektów i akcji z ustalonego wcześniej zestawu wewnątrzsystemowych możliwości.

Podczas gdy opozycja binarna wnętrza i zewnętrzna jest analogowa, dychotomia eksploracyjności i ontologiczności jest już ściśle cyfrowa. Użytkownik może lokalizować się w różnorodnym dystansie od fikcyjnego świata, jednak podejmowane przezeń decyzje albo mają, albo nie mają wpływu na kształtowanie się jego historii. Wzajemne skrzyżowanie tych dwóch podziałów prowadzi do czterech możliwych kombinacji. Każda

9 Aarsethowi chodzi tu o odróżnienie typowego, linearnego tekstu drukowanego od jego ergodycznego odpowiednika, jednakże równie dobrze (i o wiele ekonomiczniej) można byłoby opisać standardowy tekst jako pozbawiony po prostu pozostałych trzech funkcji użytkownika.

10 MOO to prosty język programowania, towarzyszący interakcjom użytkowników w wirtualnych środowiskach *Multi-User Dimensions* (MUDs) lub *Object-Oriented MUDS* (MOOs). Główna różnica między tymi środowiskami polega na tym, że w *Object-Oriented MUDS* możliwe jest łatwiejsze tworzenie wirtualnych obiektów. W obydwu jednakże interakcje wszystkich użytkowników możliwe są dopiero po wydaniu programowi stosownych komend, częstokroć właśnie z użyciem języka MOO (przyp. tłumacza).

z nich jest charakterystyczna dla innych gatunków i zapewnia zupełnie inne narracyjne możliwości.

Grupa pierwsza: interaktywność zewnętrzno-eksploracyjna

Wśród tekstów należących do tej grupy – głównie „klasycznych" hipertekstów w rodzaju „powieści" Michaela Joyce'a, Stuarta Moulthropa czy Marka Ameriki – na interaktywność składa się wolność wyboru różnorodnych ścieżek w tekstualnej przestrzeni, przy czym ta ostatnia nie ma nic wspólnego z fizyczną przestrzenią narracyjnego tła zdarzeń. Implikowana przez tekst mapa jest reprezentacją sieci bloków tekstowych (*lexia*), a nie geografią fikcyjnego świata. W klasycznym hipertekście sieć ta jest zazwyczaj zbyt gęsta, by możliwe było kontrolowanie przez autora ścieżki przejścia obieranej każdorazowo przez użytkownika. Losowość daje o sobie znać już po pierwszym czy dwóch przejściach – jednakże równocześnie jest ona niewspółmierna z logiczną strukturą narracji. Skoro bowiem niemożliwe byłoby przewidzenie przez autora spójnego rozwoju narracji dla każdej z nawigowalnych ścieżek, porządek odkrywania bloków tekstowych nie może wynikać z sekwencji narracyjnej. Jedynym sposobem na zachowanie spójności narracji w takich warunkach jest postrzeganie tekstu jako pomieszanej historii, w której czytelnik musi się odnaleźć, *lexia* za *lexią*. W takim modelu interaktywność musi być zewnętrzna, ponieważ tekst nie projektuje czytelnika jako jednego z mieszkańców fikcyjnego świata, co więcej, czytelnik postrzega tekst raczej jako bazę danych, którą można przeszukiwać, aniżeli jakąś imersywną rzeczywistość. Jeśli traktujemy tekst jak układankę, interaktywność ma charakter eksploracyjny, ponieważ każdorazowa ścieżka czytelniczego przejścia (*reader's path of navigation*) wpływa nie na porządek wydarzeń fabularnych, lecz na sposób ukazywania się całościowego wzoru narracyjnego (*global narrative pattern*) – jeśli jakikolwiek w ogóle jest – w jego umyśle. Podobnie w przypadku puzzli dynamika odkrywania wzoru różni się dla każdego z grających, jednak w żaden sposób nie wpływa na kształt wspólnie układanej struktury. Co więcej, tak jak puzzle podporządkowują całościowy obraz procesowi jego tworzenia, interaktywność zewnętrzno-eksploracyjna zmniejsza istotę samej narracji na rzecz gry w jej odkrywanie. Tryb ten jest więc znacznie lepiej dopasowany do fikcji autoreferencyjnej niż do narracyjnych światów, które oczarowują nas tym, co się w nich wydarza. Wspiera on także metafikcjonalność kosztem imersywnego zagłębienia w fikcyjnym świecie. Wyjaśnia to, dlaczego tak wiele literackich hipertekstów jest *de facto* kolażem tekstu teoretycznoliterackiego z fragmentami o naturze fabularnej.

Grupa druga: interaktywność wewnętrzno-eksploracyjna

W tekstach tej kategorii użytkownik, parafrazując Brendę Laurel (1993: 14) wnosi w fikcyjny świat wirtualne ciało, lecz jego rola w tym świecie ogranicza się do działań niemających żadnego wpływu na wydarzenia fabularne[11]. Użytkownik ma miejsce na scenie: może pojawić się jako *cameo*[12], ale już nie jako protagonista. Nie oznacza to przy tym, by jego udział miał być ograniczony do biernych ról: jego postać może wcielić się w podróżnika, famulusa, historyka albo detektywa, pracującego nad rozwiązaniem zagadki. Użytkownik również aktywnie działa poprzez przemieszczanie się po fikcyjnym świecie, podnoszenie przedmiotów i oglądanie ich, śledzenie akcji z różnych punktów widzenia, rozwiązywanie spraw kryminalnych czy podejmowanie prób rekonstrukcji wydarzeń historycznych. Ten typ aktywności związany jest z kilkoma rodzajami fabuł:

(1) kryminalnej, łączącej w sobie dwa poziomy narracyjne: jeden, na który składają się działania detektywa i drugi, na którym rekonstruowana jest cała historia[13]. W tym przypadku jeden poziom jest odgórnie zdeterminowany, podczas gdy drugi kształtowany jest w czasie rzeczywistym przez działania użytkownika. Dobrym przykładem może być gra komputerowa *point & click* pod tytułem *Myst* (1993), w której użytkownik zwiedza wyspę i rozwiązuje różne łamigłówki celem rozwiązania tajemnicy związanej z wydarzeniami z przeszłości.
(2) wielowątkowej (także w typie opery mydlanej), w której duża obsada postaci odgrywa role w różnych lokalizacjach, co wymusza na użytkowniku przemieszczanie się z miejsca na miejsce, by śledzić wszystkie poruszane wątki;

11 W tym miejscu Ryan tłumaczy, że używa konsekwentnie żeńskich zaimków, zgodnie z idiomem przyjętym w zachodnich *game studies*. Ponieważ w Polsce ta tradycja raczej się nie upowszechniła – może dlatego, że zmiany nie ograniczyłyby się tylko do zaimków, ale wymusiłyby też modyfikacje flektywów i operacje słowotwórcze na niektórych rzeczownikach i to najbardziej podstawowych, jak chociażby w postaci utworzenia nierejestrowanego w żadnym (!) ze słowników języka polskiego derywatu „graczka" (Matyka 2013: 193) – w przekładzie zrezygnowano z prób dodatkowego komplikowania już i tak złożonego tekstu (przyp. tłumacza).

12 Rola epizodyczna, częstokroć zarezerwowana dla rozpoznawalnej osobistości ze świata nauki, sztuki czy biznesu; termin funkcjonuje w oryginalnej postaci w polskim uzusie (przyp. tłumacza).

13 Jest to zgodne z omawianym w studiach nad literaturą kryminalną modelem tak zwanej narracji linearno-powrotnej. Akcja w czasie rzeczywistym odkrywa sekwencje wydarzeń przeszłych i to oznacza, że teraźniejszość w pewien sposób determinuje przeszłość, a konkretniej sposób jej postrzegania (w narracjach tych chętnie korzysta się z iluzji estetycznej, pozwalającej chociażby wykorzystać to, że elementy zagadki odkrywane są niechronologicznie i podlegają tym samym interpretacji w czasie rzeczywistym przez tego, kto rozwiązuje zagadkę). Mechanizm ten jest typowy dla każdej narracji kryminalnej, bez względu na medium (Olkusz 2008: 71).

(3) skoncentrowanej na relacjach interpersonalnych, umożliwiających na przykład przełączanie się przez użytkownika między punktami widzenia ogniskowanymi przez różne postaci;
(4) przestrzennej, której głównym tematem jest podróż i eksploracja. Mogłaby być to elektroniczna wersja *Alicji w Krainie Czarów*, w której Alicja napotykałaby różne postaci i obserwowała przez jakiś czas ich życie. Mogłaby być to też gra komputerowa w stylu *The Manhole* (tytuł z lat osiemdziesiątych, zaprojektowany przez autora *Myst*), w której użytkownik przemieszcza się po fantastycznym świecie, poznając różne postaci, oglądając przedmioty i wyobrażając sobie historię łączącą ze sobą wszystkie odkryte poziomy;
(5) zafiksowanej na konkretnym miejscu, zachęcającym raczej do starannego zwiedzenia konkretnej lokacji aniżeli podróżowania przez otwartą przestrzeń. Przykładem takiego typu fabuły może być powieść hipertekstowa Deeny Larsen *Marble Springs*, zapraszająca czytelnika do eksploracji wymarłego miasteczka w Colorado i opowiadająca w serii krótkich poematów o życiu jego żeńskiej części populacji (życie części męskiej jest pozostawione do napisania czytelnikowi). W utworze tego rodzaju zainteresowanie narracyjne tkwi nie w głównym łuku narracyjnym, nie więc jakiejś „wielkiej narracji" na poziomie makro, lecz w „małych historyjkach", które użytkownik odkrywa w odległych zakamarkach fikcyjnego świata.

Grupa trzecia: interaktywność zewnętrzno-ontologiczna

W tym wypadku użytkownik jest wszechwiedzącym bogiem systemu. Pociągając za sznurki postaci-marionetek, z pozycji zewnętrznej zarówno w planie czasowym, jak i przestrzennym fikcyjnego świata: decyduje o ich właściwościach, podejmuje za nie decyzje, rzuca im pod nogi przeszkody i wysyła je na spotkanie różnych miejsc przeznaczenia, przekształcając otaczające je środowisko. Klasycznym przykładem tego typu interaktywności jest film *I'm Your Man*, przedstawiający historie trzech postaci: złoczyńcy Richarda, głupiego Jacka i dobrej dziewczyny Leslie. W jednym z rozgałęzień filmowej fabuły pada pytanie wprost do widza, czy Richard powinien zabić Leslie czy też ją uwieść. W innym momencie widzowi przedstawia się możliwość zdecydowania, czy głupi Jack ma zachować się jak tchórz, czy też jak bohater. Podejmując wybór, widz przyjmuje stanowisko auktorialne względem protagonistów, kierując ich kompasem moralnym, co w konsekwencji ma decydujący wpływ na ich los. Rozgrywanie podobnymi parametrami

w celu przekonania się, jak rozwinie się w wyniku tego cały system, przypomina swoim działaniem symulację. Skoro bowiem operator systemu narracyjnego sytuuje się w pozycji zewnętrznej względem fikcyjnego świata, nie ma on żadnego powodu, by interesować się w szczególny sposób którymkolwiek z rozgałęzień wirtualnej historii; satysfakcję czerpie on bowiem dopiero z całościowego oglądu pola wszystkich możliwości. Pojedyncze rozgałęzienia fabuły jawią się dlań stąd jako mniej interesujące niż globalny wzorzec łączących je wzajemnych powiązań.

Z tematycznego punktu widzenia ten tryb interaktywności skłania się ku czemuś, co moglibyśmy tu nazwać „narracjami wirtualnej historii [*virtual history narratives*]" (Ferguson 1997). We wracających do mody badaniach nad wirtualną historią, poważni badacze poświęcają swój cenny czas roztrząsaniu takich dylematów, jak – parodiując Pascala – to, „co stałoby się z losem świata, gdyby nos Kleopatry był krótszy". Znaczenie tego rodzaju ćwiczeń intelektualnych jest zakorzenione w przeświadczeniu, zgodnie z którym przeznaczenie miałoby być kształtowane przez małe, losowe wydarzenia prowadzące do znaczących zmian globalnych, pod warunkiem oczywiście, że zarządzający nimi system działa przez długi czas, obywając się bez jakichkolwiek interwencji. Identyczny zamysł stanął u podstaw tak zwanego efektu motyla w teorii chaosu, opisującego sytuację, w której trzepot owadzich skrzydeł w Pekinie miałby być przyczyną załamania pogody na Korsyce.

Połączenie ontologicznej i zewnętrznej interaktywności mogłoby być zilustrowane koncepcją hipertekstu jako Alefu i czytelnika jako współautora fabuły, jeśli faktycznie możliwe byłoby osiągnięcie narracyjnej spójności w każdym prawdopodobnym przejściu sieci hipertekstualnej. Jednak, jak już sugerowaliśmy wyżej, narracyjna spójność w prawdziwie złożonym systemie powiązań jest niemożliwa do utrzymania. Potrzebujemy więc znacznie prostszych struktur, z mniejszą liczbą rozgałęzień i momentów wyboru, tak aby każda ze ścieżek mogła być indywidualnie zaprojektowana przez autora. Kiedy użytkownik podejmuje decyzję, narracja powinna się rozwijać samoistnie przez określony czas, w przeciwnym wypadku system doprowadziłby do kombinatorycznej eksplozji, lub osunął się z powrotem w losowość, ślepy zaułek spójności narracyjnej.

Najlepszym znanym przykładem systemu narracyjnego operującego ontologiczno-zewnętrzną interaktywnością jest seria książek dziecięcych *Choose Your Own Adventure* (*Wybierz swoją przygodę*). Podstawową strukturą tych powieści jest zwykle diagram

w kształcie drzewa, którego każda gałąź jest oddzielona od pozostałych. Umożliwia to projektantowi utrzymanie ścisłej kontroli nad linearną sekwencją zdarzeń[14].

Innym przykładem zewnętrzno-ontologicznej interaktywności są gry symulacyjne, jak *SimCity*, *Simlife* czy *Caesar*, oddających użytkownikowi we władanie złożone systemy – odpowiednio: miasto, kolonię mrówek oraz imperium rzymskie – i umożliwiając kształtowanie ich późniejszego rozwoju. Siatka decyzji może być tu gęstsza niż w tekstach typu *Choose Your Own Adventure*, ponieważ możliwe ścieżki rozwoju są raczej luźno powiązane z narracyjnością; nie składają się na nie relacje interpersonalne, lecz raczej sekwencje przekształceń wpływających na mikrośrodowisko. Historie te mają tylko jednego „bohatera" i jest nim miasto, kolonia mrówek oraz imperium, z oczywistych względów pozbawione jakiejkolwiek świadomości. Jest to po prostu suma wielu mikroprocesów. Co więcej, zakres możliwych przekształceń w dowolnym momencie zależy wyłącznie od aktualnego stanu fikcyjnego świata. Z perspektywy systemowej łatwo zatem jest obliczyć pewną pulę opcji, które nie zagrożą spójności narracyjnej. W klasycznej narracji tymczasem możliwe warianty przyszłości determinowane są przez historię fikcyjnego świata i jest już w niej znacznie trudniej stworzyć taki wybór działań, które nie naruszą spójności minionych wydarzeń.

Podczas gdy działania w symulacji wymagają objęcia pozycji nieomal boskiej władzy, wiele z wymienionych wyżej gier stara się, by zwiększyć dramatyzm sytuacji i zaangażowanie użytkownika zarazem poprzez uczynienie go jednym z bohaterów fikcyjnego świata. W *Caesarze* chociażby gracz wciela się w rolę władcy Imperium Rzymskiego, w *SimCity* zaś – burmistrza miasta. Imperator czy burmistrz funkcjonują jednak jako zewnętrzni interaktorzy, ponieważ nie egzystują na tym samym planie czasoprzestrzennym, co ich poddani. Władają systemami odgórnie, przyjmując boski punkt widzenia, narzucający się w emulowanym przez silnik graficzny rzucie perspektywicznym[15], i nie są ograniczeni symulakrum czasu rzeczywistego, mając do dyspozycji cały czas swego świata na podjęcie określonych decyzji. Równocześnie jednak pozostają uczestnikami

14 Użycie formy drugoosobowej nie powinno sugerować tu, jakoby czytelnik miał być w omawianej serii zinternalizowany jako jedna z fikcyjnych postaci – perspektywa narracyjna w składających się na nią książkach jest bowiem konsekwentnie trzecioosobowa. Nawet jeśli pojawiają się tam zwroty do drugiej osoby, odbiorca rozumie owo „ty" tak, jakby chodziło o „niego". W rozgałęziającej się historii Pinokia przykładowo czytelnik kieruje kukiełką o tym właśnie mianie, postrzegając całość fabuły w większym stopniu z perspektywy auktorialnej, aniżeli zaangażowanej emocjonalnie w los Pinokia. Przytomny czytelnik nie poczuje się zdruzgotany, gdy Pinokio przemieni się w osła lub zostanie połknięty przez wieloryba: zawsze będzie bowiem mógł zrestartować cały system narracyjny i poznać inny rozwój wydarzeń.

15 W grach tych regułą jest ukazywanie rozgrywki w rzucie izometrycznym (przyp. tłumacza).

wewnętrznymi (*internal participants*), ponieważ stawiają swój los na szali właściwego sposobu zarządzania. Burmistrz może zostać odwołany z piastowanego urzędu, jeśli jego administracja nie zyska przychylności wyborców, a Cezar może zostać zdetronizowany, jeśli barbarzyńcy przekroczą granice jego imperium. Kombinacja tych właściwości sytuuje te gry na pograniczu trzeciej i czwartej z omawianych kategorii.

Grupa czwarta: interaktywność wewnętrzno-ontologiczna

Jeśli wizja Holodeku byłaby realizowalna, przynależałaby do tej właśnie grupy. Na razie jednak muszą nam tu wystarczyć komputerowe gry przygodowe czy akcji. W nich to właśnie użytkownik przyjmuje rolę postaci, która decyduje o własnym losie, działając w obrębie czasoprzestrzeni fikcyjnego świata. W tego rodzaju systemie interaktywność musi być intensywna, skoro spędzamy w nim życie na ciągłym zaangażowaniu w realia świata, który nas otacza. Interakcja pomiędzy użytkownikiem a fikcyjną rzeczywistością tworzy nowe życie i – w konsekwencji – nową historię tego życia, i to za każdym restartem całego systemu. Los ten kształtuje się w sposób dramatyczny, przez odgrywanie, a nie diegetyczny, przez opowiadanie[16]. Gracz jest zwykle zbyt głęboko pochłonięty dążeniem do celu, aby zastanawiać się nad okolicznościami fabularnymi, które współtworzą jego działania, jednakże gdy ludzie opisują przebieg swoich rozgrywek, ich świadectwa zazwyczaj przybierają już formę sfabularyzowaną. Rozważmy na przykład recenzję Petera Olafsona gry *Combat Mission*, symulującej niemiecką kampanię w Rosji podczas II wojny światowej:

> Moje dwa czołgi IVG miały szczęście. Zbliżając się do skrzyżowania, oczyściły podjazd i natknęły na dwa czołgi klasy Sherman, opuszczające pozycje i blokujące sobie nawzajem widoczność. Koncentrując ogień, szybko wyeliminowały jednostki alianckie, a ocalałe załogi porzuciły płonące wraki, wycofując się do pobliskiego lasu (Olafson 2000).

Wiele osób słusznie zakłada, że w gry komputerowe gra się z potrzeby rozwiązywania problemów, eliminacji oponentów, doskonalenia umiejętności strategicznych czy współuczestnictwa w internetowych społecznościach – nie zaś dla pozostawiania za sobą „śladu" (*trace*), który odczytać można byłoby jako zapis jakiejś historii. Jednak jeśli narracyjność nie ma żadnego znaczenia dla przyjemności czerpanej z rozgrywki, z jakiegoż

16 Diegetyczny i dramatyczny (mimetyczny) tryb łączą się w symulacyjnych grach sportowych, w których komentator narratywizuje akcję. Gry te zwykle zaliczają się do trzeciej z opisywanych tu kategorii, jednak jest – przynajmniej w logicznym założeniu – możliwe, by także i gry akcji były wzbogacone o tego rodzaju głos narracyjny.

powodu projektanci gier mieliby wkładać tyle wysiłku w implementację narracyjnych interfejsów? Dlaczego grafika miałaby być tak złożona? Czemu celem rozgrywki musi być walka z terroryzmem tudzież ratowanie Ziemi przed inwazją złowrogich potworów z przestrzeni kosmicznej, a nie „zbieranie punktów za celne trafiania w ruchome cele kursorem kontrolowanym *joystickiem*"? Narracyjność gier akcji funkcjonuje na podobieństwo tego, co Kendall Walton nazywał „rekwizytem w grze w *make-believe*". Nie musi być to *raison d'être* gry, lecz może mimo to pełnić tak samo istotną rolę w stymulacji wyobraźni, jak wykorzystywane w wielu współczesnych grach długie wstawki filmowe, przerywające wprawdzie rozgrywkę, jednak w zamian sprzyjające imersji w świat gry (*gameworld*). Sam fakt, że konieczne staje się czasowe odebranie kontroli nad grą użytkownikowi w wyłącznym celu ustanowienia narracyjnej ramy modalnej (*narrative frame*), dowodzi tego, że interaktywność nie jest jedynie dodakiem przyspieszającym kreację narracyjnego znaczenia.

Tematyczny i strukturalny repertuar ontologiczno-wewnętrznych przypadków interaktywności jest dziś dość ograniczony. Gry przygodowe i RPG wykorzystują archetypowy schemat fabularny opisany przez Josepha Campbella i Vladimira Proppa: *quest* postaci heroicznej, prowadzący ją przez krainę wypełnioną wieloma niebezpieczeństwami ku finałowi w postaci pokonania sił zła i zdobycia upragnionego artefaktu. Głównym możliwym odchyleniem od tego paradygmatu jest to, że bohater może przegrać a sama przygoda nie musi się nigdy skończyć. W większości gier akcji archetyp ten zawęża się do schematu, który leży u podstaw wszystkich wojen, sportowej rywalizacji i mitów religijnych, a mianowicie walki między dobra (mnie) ze złem (innym) o władzę nad światem.

Tak jak było w wypadku Proppowskiego korpusu rosyjskich baśni, pojedyncze gry różnią się od siebie w zakresie określonych motywów wpisujących się w ową archetypiczną strukturę. W medium zdecydowanie wizualnym element narracyjny oferuje najbogatszy potencjał dla wszelkich wariacji przedstawienia[17]. To z tego względu gry akcji koncentrują się tak dalece na samej przyjemności przemierzania świata. Jednak jest też inny czynnik, który składa się na istotę przestrzenności, wyjaśniający także, dlaczego to akurat mechanika strzelania gra tak ważną rolę w grach komputerowych. Aby bowiem

17 Ten potencjał różnorodności jest poważnie ograniczany przez różnorodne czynniki technologiczne. Wyświetlacze cyfrowe w jednoczesnej pogoni za realizmem i łatwością w nawigacji (to znaczy wystarczająco szybkim czasem reakcji, by możliwe było uzyskanie wrażenia ciągłości ruchu) polegają w znacznym stopniu na wgrywaniu coraz to nowych tekstur, co wyjaśnia, dlaczego tak wiele z nowszych gier rozgrywających się we wnętrzach wygląda w podobny sposób na wielu różnych urządzeniach.

gra akcji była warta uwagi, musi często stwarzać okoliczności sprzyjającej dramatycznemu rozwojowi wydarzeń – w przeciwnym wypadku bowiem zanudzi użytkownika. Jak sugerowaliśmy wyżej, przeżywanie czyjegoś życia wiąże się z nieustannym angażowaniem się w świat i odpowiadaniu na jego „afordancje”[18]. Co więcej, gracz chce, by jego działania wywierały natychmiastowy efekt (nie ma niczego mniej interesującego w grze od klikania, które nie wywołuje żadnego rezultatu w postaci jakiegoś wydarzenia). Równocześnie jednak szereg akcji musi być ograniczony w celu utrzymania narracji na właściwym torze. Gry przygodowe nie projektują z wyprzedzeniem każdego możliwego rozwoju narracji, tak samo jak nie czynią tego teksty typu *Choose Your Own Adventure*. W zamian zapewniają pewne ramy graniczne dla opcji dostępnych graczowi, aby ich skutki nie doprowadziły fabuły do zboczenia z kursu wyznaczanego przez jej główny wątek (*master plot*). W wypadku strzelania, wybory użytkownika ograniczają się do wyboru broni, wycelowania jej i zdecydowania, czy z niej wystrzelić, czy też nie; w wypadku ruchu, możliwości odpowiadają jego kierunkowi i zwykle są ograniczone przez architekturę krajobrazu; gracz może biec przez korytarze, jednak nie może przechodzić przez ściany. Jeśli z kolei wybierze określony kierunek, ujrzy w odpowiedzi ruch swego awatara, co zapewnia wrażenie wysokiego poziomu kontroli. Strzelanie zapewnia jeszcze większą iluzją władzy, z uwagi na natychmiastowy i dramatyczny rezultat pociągnięcia za spust broni. Przewaga przemocy w grach komputerowych wiązana bywała z różnorodnymi czynnikami kulturowymi, jednak w naszym mniemaniu mogłaby być ona częściowo wyjaśniona właśnie pragnieniem natychmiastowej reakcji (*desire for immediate response*). Co więcej, spośród wszystkich ludzkich czynności być może żadna nie jest lepiej symulowana przez klikanie urządzeniem peryferyjnym, niż właśnie pociąganie za spust. Nie próbujemy tu oczywiście usprawiedliwiać brutalności niektórych gier wideo; wskazujemy tylko, że akt strzelania eksponuje straszliwą skuteczność responsywnej natury medium gier.

Konkluzje

Czym zatem byłby tryb narracyjnego uczestnictwa w cyfrowych tekstach? Sformułowanie uniwersalnej odpowiedzi na to pytanie zignorowałoby ogólnie panującą różnorodność w tej dziedzinie. Problem ten musi być rozpatrywany oddzielnie dla każdej z trzech podstawowych realizacji gatunkowych cybertekstu: hipertekstu, środowisk VR i gier

18 Termin ten, wyjątkowo popularny w designie środowisk wirtualnych, został pierwotnie zaproponowany przez psychologa Jamesa J. Gibsona do opisu potencjalnie możliwych działań, których skrypty zakodowane są w różnych przedmiotach.

komputerowych. W wypadku pierwszej z nich odpowiedź wydaje się dość bezpośrednia. Hipertekst może, ale nie musi odnieść sukcesu w trudzie stworzenia spójnego, utrzymywalnego znaczenia narracyjnego w skali makro i mikro, ani też nie musi szczególnie celować w tym działaniu – gdy jednak tak się dzieje, hipertekst pozwala na opowiadanie historii czytelnikowi w tym samym diegetycznym trybie, co drukowane powieści czy opowiadania. Wydobycie narracyjnego znaczenia jest w jego wypadku po prostu bardziej problematyczne niż w klasycznej drukowanej powieści (klasycznej, a więc nieobejmującej, jak nie trzeba chyba podkreślać, tekstów postmodernistycznych). Jeśli chodzi o interaktywne sztuki rozgrywane w środowiskach VR, pozostają one typowym przypadkiem mimetycznej lub dramatycznej narracyjności. Tak jak w teatrze czy w kinie fabuła nie jest (zazwyczaj) opowiadana widzowi, lecz rozgrywana przez aktorów i rekonstruowana przez widza na podstawie obserwowanej akcji, tak też w świecie wirtualnym fabuły mogą (choć nie muszą, w zależności od obecności scenariusza) wyłaniać się na podstawie interakcji użytkownika z obiektami i animowanymi mieszkańcami wirtualnego świata. Główna różnica między narracyjnością sztuki i filmu tkwi w połączeniu funkcji aktora i widza (czyli beneficjenta narracji). Postać, która uczestniczy w rozgrywaniu fabuły, i ta, która wyczytuje historię z akcji rozgrywających się w wirtualnym świecie, są więc tu w istocie jedną i tą samą.

Podczas gdy hiperteksty i środowiska wirtualne wykorzystują zarówno diegetyczną, jak i mimetyczną narracyjność – opowiadanie więc i imitację, dwa z podstawowych trybów narracji wyróżnionych przez Platona – przypadek gier komputerowych jest bardziej problematyczny. Po pierwsze, gry nie zawsze robią użytek z tematów fabularnych: czynią tak tylko wówczas, gdy działania gracza mogą zostać uprawdopodobnione, jak chociażby w wypadku rozwiązywania znajomego problemu, dowodzenia operacjami wojskowymi lub trafiania piłeczką golfową do dołka (to, co „znajome" musi być więc potraktowane tu jako wyobrażone, nie jednak w sensie doświadczeniowym: niewielu z nas było kiedykolwiek ściganych czy zostało postrzelonych przez złoczyńców). Gra w rodzaju *Tetrisa* przedstawia sobą najniższy możliwy poziom narracyjności, ponieważ „dopasowywanie spadających klocków o różnych kształtach do luk w układance na ekranie" trudno interpretować w kategoriach pogoni za ludzkimi zainteresowaniami w konkretnej sytuacji[19]. Po drugie, wykorzystanie elementów narracji w grach komputerowych – jak

19 Poziom narracyjności *Tetrisa* mogłoby zwiększyć wyobrażanie sobie siebie przez gracza jako niewolnika budującego mur z cegieł, którymi jest obrzucany z coraz większą nieustępliwością przez sadystycznego pana, i mogącego przeżyć dopokąd nie da on się pogrzebać pod ich rosnącym stosem.

chociażby zindywidualizowanych postaci, określonego tła zdarzeń czy czynności i ich motywacji – nie jest celem samym w sobie, lecz narzędziem do osiągnięcia wyższego celu w postaci zwabienia gracza w głąb świata gry. Narracyjność pełni tu więc funkcję raczej instrumentalną, niż czysto estetyczną: gdy gracz ulegnie imersji, fabuła oddala się na dalszy plan lub nawet czasowo bywa zapominana. Mimo że gra więc może być opisana w sposób narracyjny, jak sugerowaliśmy powyżej, przyjemność rozgrywki nie jest wypadkową wartości estetycznej czy opowiadalności wirtualnej narracji powstającej na drodze wykonywanych czynności; w gry komputerowe, podobnie w sportowe gry zespołowe, nie gra się tylko i wyłącznie dla satysfakcji z obejrzenia ich powtórki (*replay*)[20]. Co więcej, jeśli nawet kiedykolwiek taki tryb opowiadania będzie mieć miejsce, to i tak będzie się to działo z retrospektywnego punktu widzenia, stojącego w jaskrawej sprzeczności z prospektywnym udziałem gracza w rozgrywce.

Czy moglibyśmy więc jednoznacznie stwierdzić, czy gra komputerowa jest, czy też może być narracją? Trawestując byłego prezydenta Clintona: wszystko zależy od tego, co oznacza owo „jest". Ci, którzy odmawiają grom narracyjności, stoją na stanowisku, że celem gier celem jest rozgrywka, nie zaś słuchanie historii czy też pozostawianie za sobą czytelnego, narracyjnego śladu. Hołdują oni bardzo wąskiej interpretacji tego, co „jest", interpretacji, która redukuje możliwe tryby udziału w narracyjnej reprezentacji do tradycyjnych trybów literackiej narracyjności. Nieprzystosowanie literackiej narratologii do opisu doświadczenia grania nie znaczy, że powinniśmy odrzucać w ludologii koncepcję narracji; oznacza raczej, że musimy poszerzyć katalog narracyjnych modalności poza obszar diegetyczny i dramatyczny, uzupełniając go o fenomenologiczną kategorię skrojoną na potrzeby gier. W trudzie wyodrębnienia takiej kategorii, moglibyśmy zainspirować się klasyczną relacją między trybem diegetycznym a mimetycznym. Tym, co pozwala nam nazywać filmy i sztuki teatralne narracyjnymi, jest mianowicie kształt mentalnej reprezentacji formującej się w umysłach ich widzów. Gdyby mieli oni przetłumaczyć ten obraz na postać językową, dokonaliby oni aktu narratywizacji – czyli diegetycznego przedstawienia fabuły. Narracja dramatyczna jest więc wirtualna i potencjalnie diegetyczna. W wypadku gier możemy natomiast pójść o krok dalej. Gracz wykonuje w nich bowiem działania, które – jeśliby zechciał się nad nimi zastanowić – mogłyby złożyć się

20 Zapaleni gracze utrzymują jednakowoż, że czerpią przyjemność z oglądania *replayów* symulatorów w rodzaju *Caesara*. Dla tego rodzaju użytkowników przyjemność narracyjna czerpana z przynajmniej niektórych rodzajów gier nie różni się dalece od stylów odbioru charakterystycznych dla sztuki dramatycznej czy filmowej.

na dramatyczną fabułę, która w ogniu akcji nie musi być ośrodkiem jego zainteresowania[21]. Gry zatem kryją w sobie zwirtualizowaną, potencjalnie dramatyczną fabułę, zasadzającą się na wirtualnej, diegetycznej re-narracji – re-narracji, która mogłaby nigdy nie zostać zrealizowana.

Przełożył Krzysztof M. Maj

21 Nie musiałoby być tak, gdyby gry komputerowe były zdolne do wyemancypowania się z tyranii realiów rynkowych. Współcześnie gry cierpią z powodu podobnych nacisków ekonomicznych, co filmy hollywodzkie: są kosztowne w produkcji, a inwestycja w nią opłaca się tylko wówczas, gdy dotrą one do możliwie najszerszego grona odbiorców. Presja ta tłumaczy częściowo stereotypowy charakter growych fabuł. Na półkach sklepów z grami jest najwięcej miejsca na ekwiwalenty bestsellerowych powieści. Literaturze udało się odkryć całą różnorodność wzorców narracyjnych głównie dlatego, że jest ona stosunkowo tania w produkcji; jeśli gry mogłyby cieszyć się podobną wolnością ekspresji, moglibyśmy doświadczyć wzrostu liczebności hybrydowych form growo-literackich, które być może kładłyby jeszcze większy nacisk estetyczny na fabulację. Wówczas istotnie gracz mógłby zwracać uwagę na historię podczas samego procesu jej współtworzenia, jak miałaby rzecz miejsce w idealnym przypadku interaktywnej sztuki.

Źródła cytowań

Aarseth, Espen (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Auletta, Ken (1999), 'What I Did at Summer Camp'. *The New Yorker*: 7 (26), ss. 46-51.

Bejean, Bob, reż. (1992), *I'm Your Man*, USA: Choice Point Films [DVD].

Cassell, Justine, Henry Jenkins, red. (1998), *From Barbie to Mortal Kombat*, Cambridge: MIT Press.

Don, Abbe (1990), 'Narrative and the interface', w: Brenda Laurel (red.), *The Art of Human-Computer Interface Design*, Reading: Addison-Wesley, ss. 383-391.

Ferguson, Niall, red. (1997), *Virtual History: Alternatives and Counterfactuals*, London: Macmillan.

Gibson, James J. (1977), 'The Theory of Affordances', w: Robert Shaw, John Bradsford (red.), *Acting and Knowledge: Toward an Ecological Psychology*, Hillsdale: Lawrence Erlbaum.

Johnson, Steven (1997), *Interface Culture. How New Technology Transforms The Way We Create and Communicate*, San Francisco: HarperEdge.

Joyce, Michael (1995), *Of Two Minds: Hypertext, Pedagogy, and Poetics*, Ann Arbor: University of Michigan Press.

Landow, George P. (1997), *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore: The Johns Hopkins UP.

Larsen, Deena (1993), *Marble Springs* [Hypertext software], Cambridge, Mass: Eastgate Systems.

Laurel, Brenda (1991), *Computers as Theatre*, Menlo Park: Addison Wesley.

Laurel, Brenda (1993), 'Art and Activism in VR', *Wide Angle*: 4 (15), ss. 13-21.

Laurel, Brenda, red. (1990), *The Art of Computer Interface*. Redding, Mass: Addison Wesley.

Murray, Janet E. (1997), *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press.

Olafson, Peter (2000), 'Game Theory', *New York Times*: 10.05.

Walton, Kendall (1990), *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts*, Cambridge: Harvard University Press.

*

Aarseth, Espen (2014). *Cybertekst: Spojrzenie na literaturę ergodyczną*, przekł. Dorota Sikora, Mariusz Pisarski, Paweł Schreiber, Michał Tabaczyński, Kraków: Korporacja Ha!art.

Labov, William, Joshua Waletzky (1967), 'Narrative Analysis: Oral Versions of Personal Experience', w: June Helm (red.), *Essays on Verbal and Visual Arts*, Seattle: University of Washington Press, ss. 12-44.

Matyka, Marzena (2013), 'Być kobietą, być graczem... Funkcjonowanie wyrazu „graczka" w przestrzeni internetu', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 191-204.

Ryan, Marie-Laure (2008), 'Tellability', w: David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laur Ryan (red.), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, London: Routledge, ss. 589-91.

Olkusz, Ksenia (2008), 'Hybrydy gatunkowe, czyli kryminalno-gotyckie zagadki Anny Kańtoch', *Literatura i Kultura Popularna*: 14, ss. 69-91.

User ex machina. Narraktywność jako proces syntopii użytkownika i cybertekstu

BARTOSZ STANIECKO*

Wstęp

W formułowaniu procesu aktywności narracyjnej, zaistniałego w wyniku interakcji użytkownika z treścią medium ergodycznego, należałoby wyjść od koncepcji autora cyborgicznego oraz syntopicznej relacji pomiędzy użytkownikiem, a zapośredniczoną przez cyfrowe medium treścią, z którą ów obcuje. Współczesne media (przekaźnik jak i przekaz) stały się niezwykle responsywne i wymagają nieustannej aktywności użytkownika podczas odbioru zaszytej w nich treści. W ten sposób odbiorca przekształca przekaz, rekonstruuje intermedialną mozaikę danych tworząc własne, zindywidualizowane matryce informacyjne. Granice wyznaczane przez funkcje autora, dzieła i odbiorcy, pełnione w relacji autor-dzieło-odbiorca, ulegają zatarciu, ponieważ możliwość ingerencji odbiorcy w treść sprawia, że mamy do czynienia z cybernetycznym kontinuum ludo-narracyjnym – odbiorca przyjmuje rolę (współ)autora, dzieło staje się cyfrowym palimpsestem, na którym dokonuje się nadpisywanie zróżnicowanych konstrukcji narracyjnych. W ten sposób kreuje się narraktywność – proces jednoczesnego odbioru i kreacji treści w czasie rzeczywistym.

* Badacz niezależny | kontakt: pearlzfan@gmail.com

Syntopia

Związek gracza z grą jest natury biotechnologicznej – procesy organiczne łączą się tu z technologicznymi za pomocą interfejsu, tworząc układ cybernetyczny. Stąd też „kwestie interaktywności i działań gracza należy rozważać w kategoriach sieci i przepływu energii pozostających we wzajemnych zależnościach", ponieważ gracz i gra „stanowią część pętli, przez którą płyną informacje i energia" (Dovey & Kennedy 2011: 139). Relacja użytkownika oraz cybertekstu funkcjonuje na dwóch poziomach – syntopicznym i synergicznym. Jako że gry wideo są artefaktami kultury, w których nawigacja przestrzenna wewnątrz tekstu, jak również i „na" tekście, stanowi fundament ludycznego doświadczenia przekazu oraz procesu narracji, ważna jest relacja przestrzenna części i elementów danego układu bądź systemu, a więc ściśle określone, stałe relacje przestrzenne (to znaczy kierunki, odległości, kolejność występowania) pomiędzy częściami (i elementami) obiektu (bądź struktury w przypadku cybertekstów), które warunkują ekonomiczny, ściśle określony przepływ energii. Na przykład jeden trybik zegarka mechanicznego musi być nie tylko dopasowany kształtem do sąsiedniego trybiku, ale oba te trybiki muszą znajdować się także w odpowiedniej odległości od siebie (inaczej nie dojdzie do ekonomicznego przenoszenia energii między tymi częściami zegarka). Syntopia (gr. τόπος, *tópos* – miejsce, rejon, pozycja) zatem zachodzi nie tylko wewnątrz systemu gry (przykładowo relacja awatara względem wirtualnego środowiska), ale także w układzie gracz-cybertekst. Proces projekcji-identyfikacji znany z kinematografii zostaje odwrócony – to gracz projektuje własne „ja" na wirtualnego aktanta, bądź – w przypadku gier z widokiem pierwszoosobowym – wirtualne widmo, nie zaś *emploi* aktora połączone z charyzmą bohatera jest projektowane na eskapistyczne fantazje odbiorcy o byciu kimś innym (Prajzner 2012: 60). Z tego względu akcje podejmowane przez ergodystę współtworzą oglądanego na ekranie bohatera już nie w wymiarze wizualnym (za co odpowiadają systemy dostosowywania wyglądu postaci do preferencji gracza), ale psychologicznym – czyny gracza definiują charakter i osobowość postaci oraz jej relację ze światem przedstawionym. Oczywiście wiele aspektów tej relacji jest uprzednio zaprojektowanych przez twórców gry, jednakże autor, jak pisze Ryszard Kluszczyński:

> [...] przekazuje szereg prerogatyw, ale także i znaczną cześć odpowiedzialności odbiorcy, czyli temu, kto wchodzi w interakcję z artefaktem. [...] Artysta inicjuje dzieło, które następnie, i to już nie w procesach konkretyzacji odbiorczych, ale w procesach odbiorczych działań para-kreacyjnych, czy wręcz kreacyjnych, jest rozbudowywane, rozwijane, powoływane do istnienia (Kluszczyński 2001: 84).

Synchronia

Drugim ważnym elementem tej biotechnologicznej koegzystencji jest synchronia, czyli relacja czasowa (gr. χρόνος, *krónos* – czas). To nie tylko jednoczesne współistnienie części obiektu, ale każda relacja czasowa dla właściwego przepływu energii między częściami tego obiektu lub struktury. Na przykład moment zapłonu musi nastąpić w odpowiednim czasie, w relacji do dynamiki tłoka w silniku benzynowym. Powyższa zależność warunkuje również efektywny związek gracza i systemu gry. Przepływ (*flow*) – koncepcja opracowana przez węgierskiego psychologa Mihaly'a Csikszentmihalyi'a (1997) – czyli płynność w pokonywaniu kolejnych wyzwań i nawigowaniu w przestrzeni gry, determinowana jest przez syntopię i synergię zachodzące pomiędzy psychofizycznymi działaniami gracza a responsywnym środowiskiem cybertekstu.

Współistnienie użytkownika oraz cybertekstu wpływa również na proces narracji. Espen Aarseth, opierając się na dokonaniach Umberto Eco, stworzył pojęcie dzieła ergodycznego, wymagającego nietrywialnego wysiłku, który pozwala czytelnikowi przechodzić przez tekst (Aarseth 2014: 12). Koncepcja ta warunkuje sposób recepcji dzieła oraz formowania się procesu narracyjnego, który zależny jest od partycypującego w procesie „czytania" użytkownika.

Narracja, w rozumieniu Arystotelesowskim, czyli proces opowiadania lub przekazywania treści, który posiada początek, środek i koniec oraz wiążący je wątek główny, cechujący się również istnieniem postępu w czasie, związkiem przyczynowo-skutkowym pomiędzy przedstawianymi zdarzeniami oraz istnieniem świata zasiedlonego przez aktantów, których działania mają określone efekty (Arystoteles 2001: 564-626), w grach wideo występuje we wszystkich fragmentach nie będących rozgrywką. Jednakże „tradycyjne narzędzia narratologii, posługującej się kategoriami z *Poetyki* Arystotelesa, okazują się nieadekwatne, przede wszystkim dlatego, że [cybertekst — B.S.] nie jest całością w Arystotelesowskim sensie, lecz funkcjonuje jako dynamiczny obiekt" podzielony na części (tak zwanego SNU – *Smallest Narrative Units*) (Prajzner 2009: 15).

Narracja

Gra wideo posiada atrybut, który nie jest obecny w tradycyjnych tekstach, a mianowicie sprawczość odbiorcy. Narracja jest procesem relacyjnym, przedstawia historię, która już się wydarzyła (Dovey & Kennedy 2011: 112) i jest opowiadana odbiorcy przez trzecią osobę (fikcyjnego narratora wewnątrz dzieła oraz faktycznego autora, jak na przykład

reżysera filmowego)[1]. Fikcyjny narrator oraz autor czasami mogą być jedną personą, choć nie jest to cecha, którą można przypisać wszystkim tekstom narracyjnym. W wypadku cybertekstu proces narracyjny traci swój wyróżnik w postaci relacyjności, sprawozdawczości wydarzeń, które miały już miejsce, na rzecz ich wydarzania się w czasie teraźniejszym (fikcyjnego bohatera, jak i użytkownika). Wyjątkiem od tej reguły są przerywniki filmowe, audiologi lub wydarzenia opisane w umieszczonych w świecie przedstawionym tekstach pisanych, transponujących gracza z powrotem do pozycji odbiorcy. Podczas rozgrywki czas gracza, czas narracji oraz czas gry scalają się w jeden czas narraktywności (Dovey & Kennedy 2011: 112)[2]. Narraktywność wydarza się w momencie układania przez gracza tego, co dzieje się w grze w sekwencje zdarzeń przypisane konkretnej sesji z grą. Pod tym względem proces interakcji użytkownika z cybertekstem bliższy jest procesowi fokalizacji aniżeli narracji. Fokalizacja bowiem wyróżnia podmiot wypowiadający (narratora) od podmiotu, którego percepcja poddana została werbalizacji (Genette 1980: 195-198)[3]. Pojęcie to bardzo dobrze sprawdza się w mediach audiowizualnych, w których funkcja fokalizacyjna staje się eksplicytna za sprawą kamery, która nieustannie ukazuje akcję z określonego punktu widzenia. Jednakże koncepcja Genette'a odnosi się do wiedzy na temat relacji narrator-bohater, a w grach wideo taka dystynkcja zaciera się podczas rozgrywki za sprawą aktu sprawczości i możliwości oddziaływania gracza na świat przedstawiony w czasie teraźniejszym. Trafniejszym określeniem będzie więc raczej pojęcie fokalizatora, rozwinięte przez Mieke Bal (2012). Badaczka, poddając krytycznemu namysłowi teorię Genette'a, rozwinęła koncepcję aktów percepcyjnych, zauważając, że wydarzenia fabularne nie tylko są opowiadane, lecz także „postrzegane" w określony sposób (Bal 2012). Podmiotem percypującym podczas rozgrywki jest gracz. To on

1 W narracjach „czas opowieści" jest zawsze czasem przeszłym, podczas gdy w grach jest to zawsze czas teraźniejszy. Z tego względu gier nie można rozpatrywać jako tekstów narracyjnych, gdyż wymykają się większości istniejących definicji narracji (Dovey & Kennedy 2011: 112).

2 Markku Eskelinen zauważa, że „czasowa zależność w grach (komputerowych) zachodzi pomiędzy czasem użytkownika (czynnościami gracza) a czasem wydarzeń (tym, co dzieje się w grze), podczas gdy w narracji jest to związek pomiędzy czasem opowieści (czasem opowiedzianych zdarzeń) a czasem dyskursu (czasem opowiadania)" (Dovey & Kennedy 2011: 112).

3 Wspomnieć trzeba, że badacz wyróżnił trzy typy fokalizacji: zerową (nazywaną także narracją niesfokalizowaną), w której narrator nie ogranicza się do percepcji i świadomości bohatera, manifestuje pewną nadwyżkę wiedzy; wewnętrzną: narrator przyjmuje perspektywę bohatera, ogranicza się do jego stanu świadomości lub/i doświadczeń psychosomatycznych; zewnętrzną, w której narrator wiedzę o bohaterze czerpie wyłącznie z zewnętrznych przejawów jego zachowania, tak jak ma to miejsce w literaturze behawiorystycznej. Wszystkie te typy fokalizacji występują w różnych konfiguracjach w grach wideo.

w danym momencie decyduje o perspektywie widzenia manipulując kamerą i/lub awatarem. Oko kamery może (ale niekoniecznie musi) przyjmować perspektywę, która nie będzie przynależna do żadnej z postaci (fokalizacja zewnętrzna), może także za pomocą ujęć subiektywizujących (na przykład z pierwszej osoby) osadzać perspektywę widzenia „wewnątrz" świata przedstawionego (fokalizacja wewnętrzna). W grach, tak jak i w filmie, może pojawiać się podwójna fokalizacja. Taka sytuacja następuje w filmach choćby w scenach dialogów, kiedy kamera umiejscowiona jest tuż za głową postaci mówiącej; podczas rozgrywki w grach z widokiem trzecioosobowym jest natomiast już obecna nieustannie, gdy kamera usytuowana jest za plecami bohatera – widzimy wtedy zarówno perspektywę fikcyjnej postaci, jak i punkt widzenia fokalizatora zewnętrznego. W grach, w których podczas rozgrywki istnieje możliwość przełączania widoku kamery z pierwszoosobowego na trzecioosobowy pewne elementy są fokalizowane zewnętrznie, a inne wewnętrznie. Na ten fakt zwróciła uwagę Shlomith Rimmon-Kenan, wyróżniając trzy płaszczyzny fokalizacji, a mianowicie percepcyjną (związaną z czasem i przestrzenią), psychologiczną (odnoszącą się do emocji i myśli) oraz ideologiczną (powiązaną z oceną postaw bohaterów) (Rimmon-Kenan 2001: 71-86). W wypadku gier wideo najbardziej interesującym aspektem będzie ten pierwszy, określający czasoprzestrzenną zależność spojrzenia na wydarzenia, ponieważ nadzór użytkownika nad kamerą oraz możliwość nawigowania wewnątrz świata przedstawionego stawiają gracza w pozycji fokalizatora wewnętrznego, którego spojrzenie zdeterminowane jest ograniczonym polem widzenia, a jednocześnie synchronizuje czas narracji wobec czasu wydarzeń fabularnych. Fokalizacja percepcyjna sankcjonowana jest również przez zastosowane w grze typy narracji (linearna, rozgałęziona, rozproszona, emergentna) (Augustynek 2012: 1-19). W wyniku tej koniunkcji powstaje układ aktywności narracyjnej niemożliwy do zaistnienia w wypadku dzieła zamkniętego, jakim jest film lub książka.

Funkcja gracza w porównaniu do czytelnika lub widza poszerzona jest w przypadku obcowania z tekstem ergodycznym (Aarseth 2014: 72)[4] o czynności eksploracyjne (użytkownik musi zdecydować, jaką ścieżką podążyć), konfiguracyjne (dostarczające pewnego wachlarzu tworzenia lub wybierania skryptonów) oraz tekstoniczne („jeśli do tekstu

[4] Opieram się na definicji tekstu zaproponowaną przez EspenaAarsetha, która brzmi następująco: „Tekstem jest [...] każdy obiekt, którego podstawowa funkcja to werbalny przekaz informacji". Takie ujęcie pozwala Aarsethowi wyróżnić dwie znaczące cechy tekstu. Mianowicie: „tekst nie może działać niezależnie od jakiegoś medium materialnego, co wpływa na jego funkcjonowanie", oraz „tekst nie jest tożsamy z informacją, którą przekazuje.". „Informację" norweski ludolog rozumie jako „ciąg znaków, który może (ale nie musi) być zrozumiały dla danego obserwatora" (Aarseth 2014: 72).

można (na stałe) dodać tekstony czy funkcje przejścia") (Aarseth 2014: 72-73)[5]. Mając taką moc manipulowania treścią tekstu, gracz przekształca sięzatem we współautora lub, jak określił taką funkcję EspenAarseth, autora cyborgicznego – sprzężonego z maszyną oraz tekstem – który sam staje się częścią współtworzonego przekazu. Według myśli Aarsetha kontinuum ludonarracyjne powstające w wyniku sprzężonej interakcji maszyny i człowieka można zaliczyć do dwóch trybów: koprodukcji, „kiedy to człowiek i maszynawspólnie wytwarzają tekst" oraz postprodukcji, „kiedy to człowiek wybiera pewne efekty pracy maszyny, a inne odrzuca" (Aarseth 2014: 143). Podczas rozgrywki mamy do czynienia z mariażem obu, przy czym, dominanta jednego z nich zależna jest od decyzji podjętych przez projektantów na etapie preprodukcji (trzeci wariant współpracy człowieka i maszyny wymieniony przez Aarsetha).

Ergodyczność, będąca atrybutem gier wideo, rekonfiguruje proces narracji poprzez nie tyle zwielokrotnienie możliwości jej odczytania, co wymuszenia podjęcia wysiłku, by przez tekst przejść. Możliwość działania w innym świecie determinuje „zanurzenie" w wyimaginowanej, innej rzeczywistości, będącej często reprezentacją audiowizualną lub, jak woli definiować imersję Janet Murray, „wrażeniem otoczenia przez inną rzeczywistość, która angażuje zmysły i uwagę osoby ulegającej temu zjawisku" (Murray 1997: 98-99). Owo „wrażenie otoczenia przez inną rzeczywistość" podczas rozgrywki konstruowane jest przez akcje gracza, a nie poprzez uprzednio przygotowane sekwencje zbudowane z narracyjnych środków wyrazu takich, jak montaż obrazu, montaż dźwięku, kadrowanie, plany czy światło. Środowisko cybertekstu jest przestrzenią, którą użytkownik musi potrafić zdekodować. Sprawne odcyfrowanie przekazu, determinuje bowiem głębię imersji oraz wpływa na poziom zawieszenia niewiary. Marie-Laure Ryan pisze, że „by imersja mogła zaistnieć, tekst musi zaoferować przestrzeń, w którą można się zanurzyć, [...] a przestrzeń ta nie jest oceanem, ale tekstualnym światem" (Ryan 2001: 89)[6]. Responsywne środowisko gry wideo spełnia wymóg bycia „tekstualnym światem", gdyż obiekty, artefakty oraz procesy w nim zachodzące stają się alfabetem, za pomocą którego użytkownik kreuje kontinuum ludonarracyjne. Sprawczość i możliwość nawigacji wewnątrz świata przedstawionego powodują, iż wirtualne środowisko cybertekstu staje się

5 Pojęcie skryptonów i tekstonów wprowadził również Aarseth, chcąc rozróżnić w tekście ciągi znaków postrzegane przez użytkownika (skryptony) oraz ciągi faktycznie istniejące w tekście (tekstony) (Aarseth 2014: 72-73).

6 Wątek ten w Polsce podjęty został w artykule Krzysztofa M. Maja *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru* (Maj 2015: 372-383), a następnie w książce Piotra Kubińskiego *Gry wideo. Zarys poetyki* (Kubiński 2016: 48-68).

nową przestrzenią, w której funkcja narracyjna przyjmuje formę bazy danych. Nielinearna, mozaikowa logika bazy danych staje się strukturą, będącą podstawą dla procesu narraktywności[7].

Czym jest narraktywność?

> Chcę by tekst opowiedział moją historię; historię,
> która nie mogłaby sięwydarzyć beze mnie
> Espen Aarseth, *Cybertekst*

Narraktywność jest procesem, nie artefaktem – powstaje w wyniku hybrydyzacji aktywności ludycznej i narracyjnej na płaszczyźnie „nawigowalnej przestrzeni wyobraźni" (Manovich 2012: 408). Narraktywność jest cybernetycznym aktem zachodzącym pomiędzy trzema układami – użytkownikiem, tekstem i maszyną – które są nierozłączne na czas trwania sesji z grą (Aarseth 2014: 31)[8]. Jest sprzężona z graczem będącym częścią (i produktem) gry (Prajzner 2012: 56)[9], pozostając zależna od jego aktywności „jako kogoś, kto może (ale nie musi) wcielać się w rolę: podlega procesowi uczenia się, określa swoje kompetencje i wreszcie buduje relacje z wieloma postaciami" (Prajzner 2012: 56) oraz od jego „poczucia obecności, które może konstytuować się na kilku poziomach, w rozmaity sposób wpływając na jego poczucie uczestniczenia w grze" (Prajzner 2012: 56). Związana jest także z typem zastosowanej narracji – od linearnej, w której „kluczem do wygranej jest [...] parcie naprzód po z góry wyznaczonym torze, na którym tylko jedno konkretne działanie popchnie fabułę do przodu" (Augustynek 2012: 8), przez rozgałęzioną, w której „linia narracyjna rozwidla się potencjalnie wielokrotnie [...] w przewidzianych przez twórców momentach" (Augustynek 2012: 9), rozproszoną, cechującą się tym, że gracz „poruszając się po świecie przedstawionym gry, trafia na różne miejsca,

7 Warto pamiętać, że pojęcie bazy danych zastosowane przez Lva Manovicha w opisie cech nowych mediów nie do końca przystaje do charakteru cybertekstu, gdyż jest on jednak uporządkowanym zbiorem grafik, tekstów, dźwięków, procesów *et cetera*. Baza danych, dopóki nie zadziała porządkujący ją algorytm, nie jest uporządkowana. Logikę bazy danych na gruncie humanistycznym trafniej opisuje matryca Bartoszyńskiego oraz las fikcji Umberto Eco (Augustynek 2012: 5; Bartoszyński 1976).

8 Bazuję na Aarsethowskiej koncepcji związku użytkownika z tekstem, który zauważa, że cybertekst „przesuwa pole zainteresowań z tradycyjnej trójcy autor/nadawca, tekst/kod i czytelnik/odbiorca do cybernetycznych relacji pomiędzy różnymi częściami tekstowej maszyny" (Aarseth 2014: 31).

9 „Poprzez zaakceptowanie gry gracz podporządkowuje się regułom i strukturze gry i to definiuje go jako gracza: osobę podporządkowaną opartemu na regułach systemie, która nie jest całkowitym, wolnym podmiotem, posiadającym możliwość decydowania o swoich przyszłych działaniach" (Prajzner 2012: 56).

a każde z nich jest potencjalnie początkiem jakiegoś wątku pobocznego, z własną linią narracyjną przestrzegającą schematu linearnego lub rozgałęzionego" (Augustynek 2012: 12), aż po emergentną, która jest wynikiem pracy graczy tworzących układy fabularne w czasie rzeczywistym z oddanych w ich ręce prefabrykatów przygotowanych przez twórców gry (Augustynek 2012: 15).

Narraktywność posiada dystynkcje, wyróżniające ją od aktywności typowo ludycznych, jak granie w szachy, orazstricte narracyjnych, jak opowiadanie historii za pomocą ciągu statycznych obrazów, ruchomych obrazów, słowa pisanego lub przekazu ustnego. Po pierwsze jest spersonalizowana. To znaczy, że sensy i znaczenia powstałe w wyniku gry są w pełni zrozumiałe tylko dla narraktywisty. Obserwator zawsze ma niepełny obraz tego, co dzieje się na ekranie, ponieważ znajduje się poza procesem fokalizacji (przykładem może być nawigowanie kamerą przez gracza, który kontroluje jej wirtualny obiektyw, motywowany subiektywną analizą, a nie chęcią estetyzacji widowiska tak, by umożliwić jak najpełniejsze zaangażowanie emocjonalne i zrozumienie eksplikowanych wydarzeń biernemu odbiorcy) i rozgrywki (rozumianej jako strategie i decyzje gracza służące pokonywaniu przeciwności stwarzanych przez grę). Po drugie, narraktywność jest rozpięta na abstrakcyjnej osi, na końcach której znajdują się – z jednej strony proces ludyczny, a z drugiej narracja.

Istnieją gry, które będą w dużej mierze zrozumiałe dla obserwatora bez potrzeby jego ingerencji, gdyż przeważają w nich procesy narracyjne (filmowe lub literackie – na przykład w serii *Uncharted* lub serialu growym *The Walking Dead*), z drugiej jednak strony, gry niezrozumiałe dla postronnego odbiorcy w minimalnym stopniu będą operować zabiegami narracyjnymi (uprzednim montażem, kadrowaniem, montażem dźwięku), kładąc nacisk na elementy ludyczne (rozgrywkę, ergodyczność, znajomość reguł i zasad gry, jak choćby w *StarCrafcie* czy *League of Legends*). Eksplorując geografię wirtualnej przestrzeni, gracz zamienia krajobraz w ścieżkę znaków i symboli, które musi zdekodować, by zrozumieć, gdzie się znajduje, gdzie ma podążyć i jaki jest cel jego wędrówki (Flynn 2000: par 24). W takim układzie tworzą się sensy „publiczne" i „prywatne". Te pierwsze są zrozumiałe dla pasywnego odbiorcy nie uczestniczącego w rozgrywce. Mogą być nimi przerywniki filmowe (*cutscenes*), ale również środowisko lub jego elementy, które odwołują się do rzeczywistości odbiorcy (gry kładące nacisk na realizm świata przedstawionego oraz procesów je organizujących). Z drugiej strony mamy sensy „prywatne", zrozumiałe jedynie dla grającego, gdyż to on poprzez swoją aktywność, analizę i interpretację zachodzących w jej wyniku procesów (reakcji środowiska) jest w stanie skonstruować znaczenia (na przykład interpretacja zakończenia, przezwyciężenie ustanowionych

przez gracza wyzwań, rozwiązanie ustanowionych przez grę problemów). Egzemplifikować to mogą być gry posiadające narrację łączoną z typowo ludycznymi aktywnościami, takimi jak zagadki logiczne lub puzzle (*Braid*, *Portal*; Kłoda-Staniecko 2012: 97-98). Sensy „prywatne"zależą w dużej mierze od sprawczości i ergodyczności. Sensy „publiczne" wykraczają poza rozgrywkę i mechanikę gry. Osoba przyglądająca się z boku może ocenić umiejętności gracza i sklasyfikować go, ale – także poprzez obserwację stylu i sposobu gry grającego – może sklasyfikować gatunek, do jakiego dana gra należy. Interpretacja będzie w dużej mierze zależeć od tego, jak gra użytkownik. Gracz swoim działaniem determinuje to, jak zostanie zinterpretowany – on, jak i sama gra oraz jej treść.

W stronę performatywności

Nadrzędną cechą narraktywności jest performatywność. Gracz, kontrolując awatara lub nawigując po trójwymiarowej przestrzeni z perspektywy pierwszosobowej, dokonuje aktu działania wykraczającego poza ramy świata przedstawionego. Interfejs jest konektorem łączącym świat fikcji z rzeczywistością realną, a prezentowane na ekranie wydarzenia – efektem akcji podjętych w sferze poza grą i niebędących częścią rozgrywki. W zależności od wykorzystanych technologii zmienia się więc stopień zaangażowania performatywnego. Tradycyjne kontrolery w postaci mechanicznej klawiatury i myszki (lub padów) redukują fizyczną inwestycję gracza w wirtualne zmagania do poruszania palcami dłoni, przenosząc tym samym ciężar „występu" w sferę psychologiczno-emocjonalną, do wyobraźni użytkownika, który poddany zostaje działaniu procesów identyfikacji (charakter bohatera) oraz imersji (zgodność oczekiwań estetycznych gracza z warstwą symulacji procesów oraz audiowizualną cybertekstu). W tym układzie odgrywanie roli odbywa się jedynie na poziomie mentalnym transponowanym za pomocą kontrolera do wirtualnej przestrzeni. Natomiast interfejsy oparte o technologie haptyczne (gry ruchowe i muzyczne na przykład *Dance DanceRevolution*, *Guitar Hero*) lub o rzeczywistość rozszerzoną i ekrany dotykowe (gry oraz aplikacje na smartfony i konsole przenośne jak chociażby *Invizimals*, *Ingress*, *Zombies, Run!*czy *EyePet*), wymuszają na graczu zwiększoną aktywność fizyczną umieszczając również ciało gracza w sytuacji ludonarracyjnej.

Źródła cytowań

Aarseth, Espen (2007), 'I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player', *DIGRA.org*, online: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf [dostęp: 30.08.2019].

Aarseth, Espen (2010), 'Badanie zabawy: metodologia analizy gier', przekł. Mirosław Filiciak, w: Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa: Wydawnictwo SWPS Academica, ss. 13-37.

Aarseth, Espen (2014), *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przekł. Dorota Sikora, Mariusz Pisarski, Paweł Schreiber, Michał Tabaczyński, Kraków: Korporacja Ha!art.

Augustynek, Błażej (2012), 'Potencjał narracyjny gier wideo', w: Andrzej Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 1-18.

Bal, Mieke (2012), *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*, przekł. Ewa Kraskowska, Ewa Rajewska, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Bartoszyński, Kazimierz (1976), 'O badaniu układów literackich', *Pamiętnik Literacki*: 1 (67), ss. 93-119.

Csikszentmihalyi, Mihaly (1997), *Przepływ. Psychologia optymalnego doświadczenia*, przekł. Magdalena Wajda-Kacmajor, Warszawa: Studio EMKA.

Dovey, Jon, Helen W. Kennedy (2011), *Kultura gier komputerowych*, przekł. Tomasz Macios, Anna Oksiuta, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Eco, Umberto (2007), *Sześć przechadzek po lesie fikcji*, przekł. Jerzy Jarniewicz, Kraków: Znak.

Eskelinen, Markku (2001), 'The Gaming Situation', *Game Studies*: 1 (1), online: www.gamestudies.org/0101/eskelinen [dostęp: 30.08.2019].

Flynn, Bernadette (2000), 'Towards an Aesthetics of Navigation – Spatial Organisation in the Cosmology of the Adventure Game', *Media Culture*: 3 (5), online: http://journal.media-culture.org.au/0010/navigation.php, par. 24 [dostęp: 30.08.2019].

Genette, Gérard (1980), *Narrative Discourse. An Essay in Method*, translated by Jane E. Lewin, New York: Cornell University Press.

Kluszczyński, Ryszard (2001), *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Kraków: Rabid.

Kłoda-Staniecko, Bartosz (2012), 'Gram, więc... kim jestem? Rola i funkcja gracza w relacji z medium ergodycznym', w: Andrzej Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 91-103.

Kochanowicz, Rafał (2013), '„Cybernetyczne doświadczenia" – fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 119-128.

Kubiński, Piotr (2016), *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków: Universitas.

Lister, Martin, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant, Kieran Kelly (2009), *Nowe media. Wprowadzenie*, przekł. Marta Lorek, Agata Sadza, Katarzyna Sawicka, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Maj, Krzysztof M. (2015), 'Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru' w: *Teksty Drugie*: 3, ss: 368-394.

Manovich, Lev (2012), *Język nowych mediów*, przekł. Piotr Cypryański, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.

Murray, Janet (1997), *Hamlet on Holodeck*, New York: The Free Press.

Poole, Steven (2000), *Trigger Happy: The Inner Life of Videogames*, London: Fourth Estate.

Prajzner, Katarzyna (2009), *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.

Prajzner, Katarzyna (2012), 'Gracz, postać, obecność, tożsamość', w: Andrzej Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej,* Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 55-66.

Rimmon-Kenan, Shlomith (2001), *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*, London-New York: Routledge.

Ryan, Marie-Laure (2001)*, Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore: John Hopkins University Press.

Fantazje cyfrowego aojdy. Sposoby wykorzystania procedur narratotwórczych

JAKUB ALEJSKI*

Wstęp

Celem niniejszego rozdziału jest rozpoznanie szczególnej sytuacji medialnej, w której procedury zawarte w grze pełnią rolę narzędzi światotwórczych, pozwalających na wykorzystywanie działań użytkownika do generowania spójnych i unikatowych światoopowieści. Systemy tego rodzaju w pełni urzeczywistniają koncepcję rozgrywki jako procesu współtworzenia, zachodzącego między systemem a graczem. Za punkt wyjścia dla swoich rozważań autor przyjmuje spostrzeżenie Lisbeth Klastrup o „złożoności doświadczania świata gry jako świata" (Klastrup 2017: 88), a w konsekwencji zaproponowanej przez norweską badaczkę koncepcji światoodczucia (*worldness*) jako strategii uczestnictwa w rozgrywce. Takie ujęcie pozwala na analizę relacji, jakie zachodzą między kształtem światoopowieści gry, a procedurami nią zarządzającymi. Użytkownik, wchodząc w interakcję z wirtualnym światem, doświadcza nie tylko elementów światoopowieści wymienionych przez Marie-Laure Ryan[1], ale także wszystkich meta-procedur zarządzającymi zarówno poszczególnymi jej elementami, jak i innymi procedurami. W tym kontekście użytecznym narzędziem metodologicznym jest proponowane przez

* Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu | kontakt: alejski@gmail.com

1 Według autorki na światoopowieść składają się wszystkie znaczące byty, okoliczności, prawa fizyczne, wartości i prawa społeczne oraz zdarzenia (w tym zdarzenia mentalne) zawarte w ramach danej opowieści (Ryan 2004: 9).

Alexandra Gallowaya pojmowanie rozgrywki w grze wideo jako dynamicznie konstruowanej sekwencji akcji podejmowanych zarówno przez użytkownika, jak i system. Wspomniane akcje mają charakter chronologiczny i relacyjny – działania następne stanowią odpowiedź na działania poprzednie (Galloway 2001). Zaproponowany model opisuje cztery rodzaje momentów rozgrywki (*moments of gaming*), podzielone tak ze względu na pole oddziaływania (diegetyczne/niediegetyczne), jak i podmiot oddziałujący (użytkownik/system). Dzięki opisanym przez Gallowaya interakcjom, rozgrywkę przedstawić można jako proces współtworzenia przez gracza i system kartograficznej przestrzeni, w której poszczególne punkty narracyjne powiązane są ze sobą siecią wzajemnych relacji, a także przestrzenią, w jakiej się znajdują. Pomimo pewnego poziomu wariacyjności, wspomniany proces współtworzenia często ograniczony jest przez sztywne ramy narzucone przez twórców gry. Dzieje się tak poprzez udostępnianie użytkownikowi specyficznej puli interakcji, w jakie aktor gracza może wejść z pozostałymi elementami światoopowieści, jednocześnie uniemożliwiając działania niepożądane lub nieprzewidziane[2].

Procedury w światoodczuciu

Imersyjne uczestnictwo w wydarzającej się światoopowieści jest ważnym aspektem relacji między użytkownikiem i medium. Zjawisko to początkowo opisała Klastrup, określając je jako światowość (*worldness*), czyli sumę doświadczeń użytkownika związanych z konkretną światoopowieścią, uwzględniającą nie tylko jej konkretną formę, ale również liczne warianty, jakie stały się udziałem innych graczy (Klastrup 2017). W rozważaniach niniejszych autor podąża jednak dalej za myślą sformułowaną przez Krzysztofa M. Maja, który dokonał krytycznego przepracowania kategorii koncepcji Klastrup i wprowadził pojęcie światoodczucia[3] – rozszerzając zakres światowości o imersyjne pogrążenie w fikcjonalnym świecie i proces „zamieszkiwania" w nim przez użytkownika. Rozwiązanie takie podyktowane było potrzebą dostosowania koncepcji „światowości" do postklasycznej perspektywy badawczej. Jak stwierdza Maj:

2 Przykładowym zabiegiem tego rodzaju jest polityka firmy Bethesda Softworks, która w swoich grach uniemożliwia krzywdzenie postaci dziecięcych. Decyzja ta była szeroko komentowana przez społeczność graczy, często w negatywnym tonie. Gracze argumentowali, że jest to procedura, która zaburza poczucie imersji, a w konsekwencji – satysfakcję płynącą z rozgrywki. Powstały również nieoficjalne modyfikacje, pozwalające odblokować „śmiertelność" aktorów-dzieci (Hernandez 2015).

> Zidentyfikowanie zatem „światowości" świata jedynie z wyabstrahowanym zespołem cech definiujących światy jako twory o odpowiednim wysyceniu enigmatyczną „światowością" powielałoby ten sam błąd, co zdyskredytowane już marzenia narratologii strukturalnej o opracowaniu skończonej puli schematów fabularnych w ramach utopijnej wizji poetyki uniwersalnej (Maj 2017: 198).

Tak rozumiane światoodczucie stanowi zatem efekt negocjacji sensów między światoopowieścią a użytkownikiem w akcie rozgrywki. Co więcej, poprzez światoodczucie wyłaniają się niewidoczne wcześniej elementy światoopowieści, czyli procedury zarządzające rozgrywką. Za przykład takiego zestawu procedur posłużyć może regulacja poziomu trudności rozgrywki[4]. W wielu wypadkach zmiana ustawień trudności w grze nie wpływa w żaden sposób na warstwę reprezentacji wirtualnego świata, przekształcając jednak znacząco relacje zachodzące między aktorem gracza a aktorami kontrolowanymi przez system. Różnica manifestuje się dopiero w interakcji z innymi aktorami. Za przykład posłużyć może rozgrywka w grze *Wiedźmin 3: Dziki gon* (CD Projekt Red 2015) – poszczególne wersje napotykanych przeciwników nie różnią się od siebie na poziomie fabularnym czy wizualnym. Jedynym odczuwalnym przekształceniem jest znaczący wzrost zadawanych obrażeń i punktów wytrzymałości w wypadku podwyższenia poziomu trudności. Różnica możliwa jest do zaobserwowania dopiero w trakcie konfrontacji z przeciwnikiem – konkretnie zaś w momencie uzyskania przez gracza informacji o zadawanych przeciwnikom obrażeniach lub o otrzymywanych ranach. Pomimo braku zmian w światoopowieści, odczuwanie i doświadczanie świata gry przez użytkownika ulegnie znaczącemu przeobrażeniu. Obszary dotychczas rozpoznane jako bezpieczne, staną się groźne, a ignorowani dotąd przeciwnicy – poważnym wyzwaniem. Modyfikacji ulegają jednak wyłącznie relacje między postacią gracza a innymi elementami światoopowieści. Jako że zwiększają się parametry wszystkich aktorów występujących w świecie, relacje między nimi nie pozostają niezmienione.

Na istotny wpływ procedur zarządzających rozgrywką (w tym poziomu trudności gry) w procesie kształtowania satysfakcji gracza z rozgrywki zwrócił uwagę Raph Koster w książce *A Theory of Fun for Game Design.* Stwierdza on w niej, że „dobra gra to taka, która uczy wszystkiego co ma do zaoferowania zanim gracz skończy grać [*a good game is therefore one that teaches everything it has to offer before the player stops playing*]" (Koster 2014: 46). Wskazuje, że schematy rozgrywki wytwarzane przez mechanizmy gry

4 Wiele gier wideo wyposażonych jest w możliwość wybrania predefiniowanego zestawu ustawień, które sprawiają, że rozgrywka jest łatwiejsza lub trudniejsza. Gracz często ma możliwość zmiany pojedynczych ustawień, które wpływają na trudność rozgrywki pośrednio – na przykład mały rozmiar mapy w grze strategicznej może prowadzić do agresywniejszej, a więc trudniejszej gry.

nie mogą być zbyt proste (gdyż gra zostanie uznana za trywialną) ani zbyt skomplikowane – za wysoki próg wejścia może bowiem zniechęcić gracza do dalszej gry. Prowadzi to do dwóch konsekwencji. Po pierwsze, poziom złożoności rozgrywki powinien nieustannie stanowić wyzwanie, jednocześnie nie przekraczając kompetencji użytkownika. Po drugie, mechanizmy rozgrywki muszą ulegać stopniowym przekształceniom w czasie jej trwania, by użytkownik nie był zmuszony do ciągłego powtarzania tej samej sekwencji działań. Tak rozumiany progres dobrze obrazują gry ekonomiczne, wśród których za przykład posłużyć może rozwijana przez niezależne studio Wube Software gra *Factorio* (2019). Celem rozgrywki jest zaplanowanie i zbudowanie zautomatyzowanego kompleksu wydobywczo-produkcyjnego, który w swej ostatecznej formie pozwoli na budowę satelity i wysłanie go w kosmos. Aby tego dokonać, gracz musi tworzyć coraz bardziej złożone systemy produkcyjne, dzięki którym uzyskuje dostęp do coraz to bardziej skomplikowanych konstrukcji. Ważną rolą tego mechanizmu jest regulacja rozgrywki, bowiem początkowo gracz uzyskuje dostęp wyłącznie do kilku podstawowych opcji. Dopóki system nie zweryfikuje, że opanował on podstawowe zasady gry, nie zostaną udostępnione mu jej bardziej zaawansowane funkcje. W konsekwencji ryzyko, że gracz zgubi się w złożoności rozgrywki, co ostatecznie może doprowadzić do utraty zainteresowania i porzucenia gry, jest zminimalizowane.

Statyczne/dynamiczne światoopowieści

W przypadku gier wideo o linearnym lub multilinearnym układzie narracji, światoopowieść ma charakter statyczny. Jej przekształcenia warunkowane są wyłącznie przez działania użytkownika wpływające na progres w rozgrywce. Taki model opowieści trafnie skonceptualizował Espen Aarseth pisząc o konsekwencjach aporii blokujących dostęp do dalszych części opowieści, które użytkownik musi usunąć przy pomocy zaprojektowanego przez twórców rozwiązania (epifanii):

> Wspólnie, owa para pierwotnych tropów stanowi dynamikę hipertekstu: dialektykę między poszukiwaniem a odkrywaniem typowym dla gier w ogóle. Para aporia – epifania nie jest więc strukturą narracyjną, ale stanowi bardziej fundamentalną warstwę ludzkiego doświadczenia, z której narracje są wytwarzane (Aarseth 1999: 91)[5].

[5] Przekład własny za: „Together, this pair of master tropes constitutes the dynamic of hypertext discourse: the dialectic between searching and finding typical of games in general. The aporia – epiphany pair is thus not a narrative structure but constitutes a more fundamental layer of human experience, from which narratives are spun".

Podczas gdy Aarseth pisał o dynamice hipertekstu (za który można uznać liniową opowieść w grze wideo), we współczesnych grach wideo pokonanie przeszkody i odkrycie w ten sposób kolejnej części narracji rzadko jest aktem niewinnym. Dokonanie wyboru między oszczędzeniem bądź zgładzeniem adwersarza we wspomnianej już grze *Wiedźmin 3: Dziki gon* nie tylko odblokowuje kolejny, odpowiedni dla wyboru użytkownika fragment opowieści, ale także przekształca całą światoopowieść zgodnie z podjętą decyzją. Jest to sytuacja, w której wyraźnie manifestuje się niemożność użytkownika wykroczenia poza wyznaczone ramy, gdyż poszczególne przekształcenia mogą zajść wyłącznie w zakresie przewidzianym w prowadzonej narracji. Wspomniana wcześniej postać adwersarza, stanowiąca obiekt dylematu stawianego przed graczem, nie może zostać usunięta ze światoopowieści przed dokonaniem przez gracza wyboru (a więc osiągnięcia epifanii), gdyż takie zdarzenie owocowałoby utratą możliwości kontynuowania historii w danej rozgrywce.

Z powyższych rozważań wynika również, że rezydentne strategie bycia-w-światoopowieści tego rodzaju nie mają potencjału znaczącego[6] wpływania na kształt owej światoopowieści. Sam proces bycia, nieinwazyjna eksploracja wirtualnego świata, skazuje ów świat na stagnację tak długo, jak długo użytkownik powstrzymywać się będzie od działań wyposażonych w procedury pozwalające na dokonanie znaczącej zmiany. Możliwe jednak jest stworzenie takiego zestawu procedur, które określić można jako procedury narratotwórcze, pozwalającego na wytwarzanie światoopowieści dynamicznych, a więc takich, w których brak znaczących działań diegetycznych użytkownika nie wpływa na brak znaczących działań diegetycznych sytemu. W takim ujęciu dynamiczna światoopowieść stanowi nieustannie przekształcający się proces, który może ulegać zarówno samoistnym zmianom w czasie[7] (jeżeli system wykorzystuje generator losowy do wprowadzania, modyfikacji lub usuwania elementów), jak i zmianom wynikającym z działań użytkownika.

6 W tym kontekście zmiana znacząca oznacza taki rodzaj zmiany, który stanowi permanentne przekształcenie światoopowieści. Pokonanie dzikiej bestii będzie zmianą znaczącą tylko wtedy, kiedy owa bestia nie będzie mogła zostać odtworzona przez procedurę generującą przeciwników, a więc wtedy, gdy potencjalnie będzie istniała możliwość całkowitego wytępienia wszystkich bestii w ramach światoopowieści.

7 Warto zadać pytanie o granice autonomii systemu i symulowanego przez niego świata. Według Gallowaya system nigdy nie funkcjonuje w oderwaniu od gracza, gdyż nawet kiedy nie jest on obecny w pomieszczeniu, system podejmuje akcję tła (*ambience act*), traktując zaniechanie działania przez gracza jako rodzaj działania. Takie podejście budzi wątpliwość w kontekście systemów wykorzystujących ciało gracza jako kontroler – w takim wypadku system rozróżnia zaniechanie akcji przez gracza (brak ruchu), od nieobecności gracza (wyjście poza pole widzenia kamery). Konsekwencją tego drugiego jest najczęściej natychmiastowe zatrzymanie rozgrywki i informacja o konieczności ponownej kalibracji układu gracz-kamera.

Procedury narratotwórcze nie są koncepcją występującą wyłącznie w grach wideo. Skutecznie wykorzystane zostały w grze fabularnej (*tabletop role-playing game*) *Apocalypse World,* stworzonej przez Vincenta D. Bakera, która w szczególny sposób przedefiniowała rolę narratora i graczy w rozgrywce. W przeciwieństwie do dużej swobody w interpretacji zasad w wielu klasycznych grach fabularnych, *Apocalypse World* nie pozwala na żadne odstępstwa od opisanych reguł. Rozgrywka ustrukturyzowana została poprzez wprowadzenie pojęcia „ruchu" – każde działanie uczestnika rozgrywki musi wpisywać się w jedną z ustalonych kategorii, z którymi powiązane są konkretne procedury. Przykładowym „ruchem" dostępnym dla Gracza jest „zagroź przemocą", którego skalę sukcesu wyznacza się przy pomocy rzutu kostkami sześciościennymi. W zależności od wyniku, Narrator musi podjąć inne działania: porażka pozwala Narratorowi na wykonanie dowolnego „ruchu" z puli dostępnej dla Narratora. Przy pełnym sukcesie Narrator decyduje, czy przeciwnik przyjmuje atak, czy ugina się pod groźbą. W wypadku częściowego sukcesu Narrator musi wybrać jedno ze zdarzeń, które natychmiast zostaje włączone w obręb prowadzonej opowieści:

> [...] przeciwnik schodzi z drogi postaci Gracza; przeciwnik znajduje bezpieczne schronienie; przeciwnik daje postaci Gracza coś, czego postać Gracza chce; przeciwnik wycofuje się spokojnie; przeciwnik mówi postaci Gracza coś, czego ta postać chce (Baker 2015: 14-67).

Zasady gry zabraniają Narratorowi podjęcia jakichkolwiek innych działań – tworzenie opowieści stanowi usieciowiony proces, w którym każdy uczestnik ma identyczne kompetencje, ograniczone wyłącznie przez ramy systemu. Stworzony przez Bakera sposób grania jest analogową formą procedur narratotwórczych, których działanie zapośredniczone jest przez uczestników rozgrywki. W konsekwencji wykorzystywanie takiego systemu ma charakter emersyjny[8] – wymaga on ciągłego przerywania rozgrywki i odwoływania się do konkretnych zasad sterujących i przekształcających światoopowieść. Opisywany czynnik emersyjny *Apocalypse World* w znaczący sposób wymyka się klasyfikacji stworzonej przez Kubińskiego:

> Czynniki emersyjne w grze mogą mieć charakter: incydentalny – wówczas można je najczęściej określić jako przypadkowe, ich występowanie jest w dużym stopniu nieprzewidywalne i zdeterminowane przez czynniki technologiczne; powtarzalny – wtedy ich regularne występowanie w grze może być np. efektem ubocznym przyjętej konwencji gatunkowej; zaprojektowany – w takim wypadku

8 W przeciwieństwie do imersji, emersja polega na mentalnym „wyrzuceniu" gracza ze świata gry (Kubiński 2014: 69).

element wydobywający medialność gry został wprowadzony przez twórców z premedytacją, najczęściej w celu osiągnięcia precyzyjnie określonego efektu (Kubiński 2014: 162-163).

Czynnik emersyjny w *Apocalypse World* znajduje się na pograniczu pierwszej i trzeciej kategorii. Z jednej strony wynika z technologicznego charakteru medium (gra narracyjna), z drugiej jednak jest efektem świadomej decyzji autora. Decyzja owa nie służy wytworzeniu dodatkowej warstwy interpretacyjnej rozgrywki, lecz stanowi świadomie poniesioną konsekwencję, wynikającą z konkretnego projektu gry.

Analogowy charakter medium wymusza sytuację, w której dostępne procedury są jawne, czytelne i powszechnie dostępne dla wszystkich użytkowników. Odmienna sytuacja występuje w kontekście gier wideo. Jak zauważył Ian Bogost, procedury zawarte w oprogramowaniu są ukryte, są rodzajem czarnej skrzynki (*black-box*), której efekty użytkownik może obserwować, nie mając przy tym jednak dostępu do aktualnej formy kodu (Bogost 2007). W efekcie procedury narratotwórcze są przezroczyste, a ich potencjał emersyjny – znacznie mniejszy.

Procedury narratotwórcze

Przykładem zastosowania opisanych mechanizmów jest gra wideo *Left for Dead 2* (Valve Software 2009), będąca kontynuacją pozytywnie przyjętej przez krytyków i graczy kooperacyjnej gry akcji. Podstawy światoopowieści skonstruowane są według bardzo prostego schematu – grupa czterech ocalałych z tajemniczej pandemii musi współpracować, by przetrwać w trakcie poszukiwania drogi ucieczki ze strefy objętej działaniem niezidentyfikowanego wirusa. Każdy scenariusz zaczyna się w bezpiecznym schronieniu, gdzie kontrolowane przez graczy (lub sztuczną inteligencję) postacie mogą wyposażyć się w broń i dodatkowe akcesoria (na przykład apteczki). Celem rozgrywki jest najczęściej dotarcie do następnego schronienia, które jednocześnie stanowi początek kolejnego scenariusza. W trakcie eskapady grupa postaci niemal nieustannie atakowana jest przez licznych zombie, których odparcie jest tylko chwilowym rozwiązaniem – potencjalnie ilość możliwych do spotkania przeciwników w grze jest nieograniczona. Z tego powodu najważniejszym aspektem rozgrywki jest doświadczanie nieustannej presji wywieranej na graczy.

Tym, co wyróżnia *Left for Dead 2* na tle innych podobnych tytułów, jest szczególny sposób zarządzania rozgrywką przez system. W procedurach zawartych w grze uwzględniony został dodatkowy moduł, odpowiedzialny za utrzymywanie napięcia dramatycznego rozgrywki, nazwany *The Director*. Sztuczna inteligencja dynamicznie

monitoruje działania diegetyczne poszczególnych użytkowników i na tej podstawie dobiera diegetyczne akcje systemu, które najkorzystniej wpłyną na światoodczucie. Wytwarzana opowieść staje się kontekstowa – jeżeli jedna z postaci zostanie ranna, *The Director* przy pierwszej możliwość da graczom możliwość zdobycia apteczki. Jeśli pokonywanie kolejnych przeszkód nie przysporzy graczom większych trudności, tempo gry wzrośnie – pojawi się więcej przeciwników, którzy będą silniejsi. Mechanizm ten działa symetrycznie – jeżeli rozgrywka okazuje się zbyt trudna dla graczy, system będzie ją ułatwiał, generując mniejszą ilość przeciwników i więcej pomocnego wyposażenia, a także wprowadzając dłuższe przerwy między kolejnymi atakami. W konsekwencji samo bycie-w-światoopowieści staje się impulsem do jej przekształcania. By sparafrazować wywodzącą się z fizyki zasadę nieoznaczoności: nie można „eksplorować" danego wirtualnego świata, jednocześnie nie powodując w nim ciągłych zmian, biorących swój początek w obecności aktora-gracza. Podążając dalej tym tropem, można stwierdzić, że samo „bycie" stanowi nieustanny strumień działań diegetycznych gracza, które system rozpoznaje i na które reaguje.

Tak funkcjonujące procedury odpowiedzialne są również za reprodukcję zawartej w grze ideologii. Jedną z funkcji *The Directora* jest dbałość o przestrzeganie przez graczy pewnych zasad, których złamanie mogłoby znacząco spowolnić rozgrywkę i zaowocować mniej satysfakcjonującym światoodczuciem. Przykładem takich zasad jest zakaz podejmowania agresywnych akcji wobec sojusznika (strzelanie do niego) czy odłączania się od grupy. Kiedy system wykrywa wykroczenie tego rodzaju w trakcie rozgrywki, podejmuje diegetyczne działania mające na celu utrudnić osiągnięcie sukcesu w ramach danego scenariusza (a w konsekwencji doprowadzić do porażki całej grupy). Aktor gracza, który oddzieli się od reszty grupy, szybko zostanie zaatakowany przez trudną do pokonania grupę przeciwników – taka procedura *The Directora* jest nadrzędna wobec pozostałych procedur regulujących napięcie dramatyczne rozgrywki. Podobna strategia wpisuje się w założenia retoryki proceduralnej, a więc „praktyki przekonywania [użytkownika — J.A.] poprzez ogólnie pojmowane procesy, w szczególności procesy obliczeniowe [*computational processes*]" (Bogost 2007: 3). W omawianym wypadku rolą procesu jest „przekonanie" gracza do powstrzymania się od pewnych działań (odłączania się od grupy), a co się z tym wiąże – kształtowania konkretnego rodzaju światoodczucia.

Funkcją procedur narratotwórczych w *Left for Dead 2* jest dynamiczne adaptowanie wybranych elementów światoopowieści. Duża ich część pozostaje jednak statyczna, niezależnie od działań użytkowników – czego przykładem może być topografia lokacji, konstrukcja dostępnych dla graczy postaci (ich wygląd, historia, podłożone głosy) czy

cele danego scenariusza. Jako że rozgrywka w *Left for Dead 2* nie jest bardzo złożona, jest wystarczające, by procedury narratotwórcze regulowały tylko jeden jej aspekt. W przypadku bardziej rozbudowanych systemów zasadna wydaje się implementacja całych sieci cybernetycznych wzajemnie regulujących się mechanizmów, których punktem wejścia (*input*) będzie suma działań użytkownika i systemu, a punktem wyjścia (*output*) – unikatowa i dynamiczna światoopowieść. Sieć tego rodzaju wykorzystana została w niezależnej produkcji studia Ludeon pod tytułem *Rimworld.*

Podstawowy scenariusz dostępny w grze dotyczy historii trzech kolonistów, którzy rozbijają się na obcej planecie i muszą podjąć określone działania, by przeżyć. Rozgrywka w *Rimworld* zawiera w sobie aspekty ekonomiczne (zarządzanie kolonią i jej zasobami), taktyczne (zaawansowana mechanika walki) oraz symulacyjne (zarządzanie kolonistami i ich relacjami). Wszystkie wspomniane mechanizmy zarządzane są przez „generator opowieści", którego celem jest wytworzenie zaprojektowanego światoodczucia. Projekt ów jego twórca opisuje w następujący sposób:

> *Rimworld* nie jest strategią nastawioną na rywalizację, ale generatorem historii. Nie chodzi tu o wygrywanie i przegrywanie – chodzi o dramat, tragedię i komedię, które mają miejsce w Twojej kolonii. Gra generuje wydarzenia takie jak najazdy piratów, wizyty handlowców i burze. Te wydarzenia nie są przypadkowe (Rimworld Game 2019).

Podobnie jak w *Left for Dead 2*, system analizuje szereg czynników opisujących rozgrywkę i na tej podstawie dobiera działania, które w adekwatny sposób wpływają na dalszą opowieść. W przypadku *Rimworld* procedury narratotwórcze mają jednak znacząco większy wpływ na światoopowieść. Na początku każdego scenariusza generowana jest mapa świata oraz postacie pozostające pod kontrolą gracza. Proces generowania ma charakter losowy; polega na wybraniu przez systemowy proces takich elementów z rozbudowanego zbioru „wartości" (cech, umiejętności, pochodzenia), które nie są ze sobą sprzeczne. Suma atrybutów danej postaci jest czynnikiem wpływającym na prawdopodobieństwo wystąpienia określonych wydarzeń w przyszłości.

Znaczącą różnicą między *Left for Dead 2* a *Rimworld* jest częściowa jawność mechanizmu w drugiej z analizowanych gier. W trakcie konfigurowania ustawień początkowych, gracz ma możliwość wyboru jednego z trzech spersonifikowanych narratorów – wybór ten ma fundamentalne znaczenie dla kształtu późniejszej rozgrywki. Gracz nie ma dostępu do szczegółowych danych dotyczących poszczególnych wariantów – informowany jest wyłącznie, że jeden z narratorów „tworzy wydarzenia oparte na stale wzrastającej krzywej wyzwania i napięcia", podczas gdy inny "daje wiele czasu na wytchnienie

i budowę Twojej kolonii" (Rimworld Game 2019). Każdy z narratorów jest inaczej zaprogramowaną siecią procedur narratotwórczych, które mają za zadanie tworzyć światoopowieści pozwalające i ułatwiające graczowi konkretny rodzaj światoodczucia.

Podsumowanie

Procedury narratotwórcze nie są jedynym sposobem adaptowania światoopowieści do preferowanego przez użytkownika bądź twórcę światoodczucia. Technologia dostosowywania światoopowieści do światoodczucia użytkownika została wykorzystana w procesie projektowania gier wideo. W trakcie tworzenia gry-horroru *Until Dawn* (Supermassive Games 2015) przeprowadzono szczególny rodzaj testów – testerzy wyposażani byli w zestaw czujników biometrycznych (badających puls, temperaturę i reakcję galwaniczną skóry), po czym zamykani w wyciemnionych pomieszczeniach w celu wyeliminowania bodźców zewnętrznych. W takich warunkach testowali oni kolejne rozdziały gry, podczas gdy ich reakcja była rejestrowana zarówno przez kamerę, jak i czujniki biometryczne. Zebrane dane pozwalały ustalić, które fragmenty gry wymagają poprawy, a więc dodania dodatkowych bodźców mających wywołać silną reakcję gracza[9]. Metoda wykorzystana przez Supermassive Studio w ramach prac nad grą *Until Dawn* zasługuje na szczególną uwagę, gdyż przyczynia się do ekstremalnego skrócenia dystansu między użytkownikiem a medium, jednocześnie będąc kolejnym przykładem adaptowania światoopowieści (na poziomie projektowym) do reakcji użytkownika (na poziomie testów). Wraz z rozwojem technologii, biotechnologiczne sprzężenie zwrotne ma szansę stać się realną alternatywą dla innych, bardziej intelektualnych strategii uczestnictwa medialnego.

Koncepcja dynamicznej światoopowieści może wykraczać poza pole diegetyczne rozgrywki i przejawiać się w działaniach niediegetycznych użytkownika. Za przykład obrazujący tego rodzaju praktyki posłużyć może niezwykle rozwinięta społeczność twórców modyfikacji skupiona wokół gry *The Elders Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks 2011) oraz internetowego serwisu *Nexus Mods*[10]. Serwis oferuje kilkadziesiąt

9 Więcej na ten temat można przeczytać w materiałach promocyjnych dołączonych do gry *Until Dawn* w wersji na *Playstation 4*.

10 O skali zjawiska najlepiej świadczą statystyki udostępnione przez serwis *Nexus Mods*. Wyłącznie dla gry *Skyrim* stworzono i umieszczono w nim pięćdziesiąt trzy tysiące modyfikacji, które łącznie zostały pobrane przeszło miliard razy (Nexus Mods 2019).

tysięcy modyfikacji, dostarczających zarówno drobnych zmian graficznych konkretnego elementu (na przykład występujących w grze motyli), jak i ogromnych już, nieoficjalnych dodatków do gry, opiewających na kilkanaście godzin rozgrywki w jakości porównywalnej do oryginalnego produktu[11]. W opinii autora niniejszego rozdziału opisane powyżej praktyki nie tylko są dowodem na szerokie kompetencje społeczności użytkowników gier wideo w opisywanej przez Henry'ego Jenkinsa kulturze uczestnictwa, ale także wskazują na przemożną potrzebę dostosowania otaczającego nas świata (światów?) do własnych preferencji, potrzeb i przekonań.

11 Przykładem dowodu jakości wykonania są profesjonalne ścieżki dźwiękowe, w których zawarte są studyjne nagrania linii dialogowych.

Źródła cytowań

Aarseth, Espen (1999), 'Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art', w: Marie-Laure Ryan (red.) *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*, Indiana: Indiana University Press.

Baker, Vincent D. (2015), *Apocalypse World,* Kraków: Gindie.

Bethesda Softworks (2011), *The Elder's Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Softworks.

Bogost, Ian (2007), *Persuasive Games*, Cambridge: MIT Press.

CD Projekt RED (2015), *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, CD Projekt RED [PS4].

Galloway, Alexander (2001), *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis: University of Minnesota Press.

Hernandez, Patricia (2015), 'Why some people still care about killing children in Fallout 4', *Kotaku*, online: https://kotaku.com/why-some-people-still-care-about-killing-children-in-fa-1744404286 [dostęp: 30.08.2019].

Klastrup, Lisbeth (2017), 'Światowość *EverQuestu*: odkrywając dwudziestopierwszowieczną fikcję', przekł. Krzysztof M. Maj, *Teksty Drugie:* 3, ss. 87-115.

Koster, Raph (2014), *A Theory of Fun for Game Design,* Sebastopol, CA: O'Reilly Media

Kubiński, Piotr (2014), 'Emersja: antyiluzyjny wymiar gier wideo', *Nowe Media:* 5, ss. 161-176.

Kubiński, Piotr (2016), *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków: Universitas.

Maj, Krzysztof M. (2015), 'Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru' *Teksty Drugie*, 3, ss. 368-394.

Maj, Krzysztof M. (2017), 'Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji' *Teksty Drugie:* 3, ss. 192-209.

Nexus Mods (2019), *Skyrim*, online: https://www.nexusmods.com [dostęp: 30.08.2019].

Rimworld Game (2019), *Official website*, online: https://www.rimworldgame.com, [dostęp: 30.08.2019].

Ryan Marie-Laure (2004), *Narrative across media: the languages of storytelling*, Lincoln: University of Nebraska Press.

Supermassive Games (2015), *Until Dawn,* Sony Interactive Entertainment [PS4].

Ludeon Studios (2018), *RimWorld,* Ludeon Studios [PC].

Valve Software (2009), *Left 4 Dead 2,* Valve Corporation [PC].

Wube Software (2019), *Factorio,* WUBE Software [PC].

Czy muzyka przynależy do świata przedstawionego? Analiza z perspektywy Ingardenowskiej

WOJCIECH SIKORA*

Wstęp

Słuch w świecie nauki i kultury spychany jest na margines, dominującym zmysłem jest i pozostaje wzrok (Pinch & Bijsterveld 2012: 11). Znakomicie jest to widoczne w reklamie – uwagę konsumenta mają przyciągnąć soczyste kolory oraz wdzięki występujących w nich modeli lub modelek. Dźwięki i muzyka stanowią raczej tło niż istotny element reklam. Dotyczy to także gier wideo. Najwięcej pieniędzy przeznacza się na promocję możliwości nowych kart graficznych, a producenci prześcigają się w tworzeniu tytułów urzekających oprawą graficzną. Serca fanów zdobywane są przede wszystkim obrazem i mechaniką, tymczasem warstwa dźwiękowa i muzyczna pozostaje w tle. Jak pokazują badania poświęcone dźwiękom, ich pominięcie jest niezaprzeczalnie błędem. Rozwijająca się technika umożliwia nowe formy doświadczenia dźwięku w grach, który służy imersji (Pinch & Bijsterveld2012: 17). Mark Grimshaw argumentuje, że gracze mogą zanurzyć się w grach w znacznej mierze właśnie dzięki dźwiękom (Grimshaw 2007: 2). Te bowiem wymykają się uwadze graczy, ponieważ z pewnymi czynnościami w świecie realnym związane są odgłosy; na przykład chodzeniu towarzyszy odgłos kroków zmieniający się wraz z rodzajem powierzchni i dopiero ich brak lub niedopasowanie

* Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie | kontakt: wojciech.sikora@uwm.edu.pl

powoduje przełamanie imersji. Oczywiście, nagłe zniknięcie dźwięków może być świadomym zabiegiem twórców gry, podobnie jak odgłos stąpania po kamiennej ścieżce, kiedy bohater gry chodzi po trawie. Jeśli jednak nie ma dobrego uzasadnienia dla takich środków, są one traktowane jako błąd gry, wada sprzętowa lub niedopatrzenie autorów.

Innym rodzajem dźwięków w grach wideo jest muzyka, która towarzyszyła medium praktycznie od początku ich istnienia i jest równie różnorodna jak one same. Zmieniała się ona wraz z rozwojem technologii, która pozwalała na wykorzystywanie bardziej złożonych, dłuższych i lepszych jakościowo ścieżek. Zach Whalen wskazuje na dwie zasadnicze funkcje muzyki w tym medium: „rozszerzenie wyobrażenia fikcyjnego świata gry lub przeprowadzenie gracza przez daną sekwencję rozgrywki [*to expand the concept of a game'sfictional world or to draw the playerforwardthrough the sequence of gameplay*]" (Whalen 2004: par. 5). Z kolei Sue Morris twierdzi, że dźwięk w grach stwarza wrażenie przestrzenności (Munday 2007: 52), a Trevor Wishart dopowiada, że: „Głośnik, w rezultacie, pozwolił nam na stworzenie wirtualnej, akustycznej przestrzeni, w której możemy projektować obraz dowolnej przestrzeni istniejącej realnie [*The loudspeakerhas, in effect, allowedus to set up a virtualacousticspaceintowhich we canprojectan image of any real existingacousticspace*]" (Wishart 1986: 43)[1]. Jak pisze Rod Munday, podejmowano już próby zdefiniowania muzyki w grach jako oddzielnego gatunku zwanego *bitcore* lub *chiptune* (Munday 2007: 51). Do jego charakterystyki należałyby proste, elektroniczne brzmienia, które gracze mogą pamiętać jeszcze z gier arkadowych. Muzyka gier pierwszej generacji konsol była ograniczona przez możliwości sprzętowe i to dopiero rozwój technologii umożliwił wykorzystanie ścieżek dźwiękowych dowolnych gatunków, co uwolniło kompozytorów od ograniczeń ich twórczych możliwości.

Podział na diegetyczne i niediegetyczne elementy wytworów kulturowych jest szeroko spotykany w literaturze poświęconej grom wideo, jednak sam Roman Ingarden, którego aparatura pojęciowa zostanie wykorzystana w tych rozważaniach, nie posługuje się nim. Używa on natomiast terminu „świat przedstawiony", który można utożsamić z warstwą przedmiotów przedstawionych (Ingarden 1966: 393). Wydaje się, że jest on bliski pojęciowo światu diegetycznemu, dlatego przywołany podział elementów gier na diegetyczne i niediegetyczne pozostaje w mocy, szczególnie że Ingarden wskazuje na przedmioty, które należą do dzieł sztuki, chociaż nie są elementami zawartych w nich światów, takie jak na przykład napisy w filmach. Jednakże zbadanie dokładnej relacji pomiędzy nimi wymaga dalszych badań, zwłaszcza w świetle artykułu Remigiusa Buni

1 Skoro można symulować realną przestrzeń, nic nie stoi na przeszkodzie, aby symulować przestrzeń gry.

o diegezie (Bunia 2010). Badacz wskazuje w nim na powiązania pomiędzy tym, co opowiadane, a samym aktem opowiadania. Ze względu na ontologiczny charakter niniejszych rozważań, używany będzie tu zatem termin „świat przedstawiony".

Elementy świata gier wideo można podzielić na diegetyczne i niediegetyczne. Do pierwszych zalicza się te, które istnieją „wewnątrz" niego, czyli na przykład odgłos kroków bohatera, natomiast do niediegetycznych te, które zostały „dodane" z zewnątrz, jak choćby muzyka. Zgodnie z tym podziałem pieśń wykonywana przez Priscillę w *Wiedźminie 3: Dzikim gonie* (CD Projekt RED 2015) jest diegetyczna, a muzyka towarzysząca walce z Siostrą Friedą w *Dark Souls 3: Ashes of Ariandel* (FromSoftware 2016) – jest niediegetyczna. Powstaje w świetle tego dylemat, czy ten podział jest tak prosty i uzasadniony, jak się wydaje, i czy możliwe jest, by muzyka nie wykonywana w świecie gry była jego częścią. W odpowiedzi na ten problem postawiona zostaje teza, że muzyka w grach wideo częściowo przynależy do świata przedstawionego. Jej uzasadnieniu posłużą elementy teorii estetycznej i ontologicznej polskiego fenomenologa Romana Ingardena, w szczególności koncepcja przedmiotów intencjonalnych oraz koncepcja wyglądów wewnętrznych.

Przedmioty intencjonalne i konkretyzacja

Kluczowa dla obrony postawionej tezy jest koncepcja przedmiotu intencjonalnego. Jak pisze Ingarden, jest to przedmiot wytworzony przez akt lub mnogość aktów intencjonalnych świadomości (Ingarden 1960: 179). Każdy akt świadomości jest nakierowany na pewien przedmiot, a owo nakierowanie jest właśnie intencjonalnością. Inaczej mówiąc, świadomość jest zawsze świadomością czegoś. Do pierwszej kategorii przedmiotów zaliczają się wszystkie przedmioty realne, które mogą zostać uchwycone przez świadomość[2]. Przedmioty czysto intencjonalne, takie jak gry wideo lub dzieła sztuki, zostały całkowicie wytworzone przez świadomość i nie muszą mieć swojego odpowiednika w świecie rzeczywistym. Odwołując się do Ingardena, można stwierdzić, że:

2 Jest to niefortunny dobór określenia przez Ingardena. Przedmioty intencjonalne w jego teorii także są realne, chociaż istnieją w inny sposób. „Realny" oznacza tu przedmiot istniejący niezależnie od świadomości, który nie ma w niej swojego początku. Przedmioty intencjonalne, jak zostanie wyjaśnione w dalszej części rozdziału, mogą się uniezależnić od świadomości indywidualnych osób, ale zawsze są one wytworzone przez akty świadomości. Określenie „przedmiot realny" zostaje wykorzystane ze względu na wierność wobec języka Ingardena i intuicyjne uchwytywane znaczenie.

> [...] należy do istoty każdego aktu świadomości, który zawiera w sobie mniemanie przedmiotowe, że jest on w tym sensie wytwórczy i aktywny, że nieuchronnie – jak cień, który pada poza rzeczą z jednej strony oświetloną – pojawia się przedmiot intencjonalny (Ingarden 1987: 186).

Gry wideo, podobnie jak wytwory różnych sztuk pięknych (na przykład obrazy lub powieści), zaliczają się do klasy przedmiotów intencjonalnych. Jednak w przeciwieństwie do tych, które istnieją jedynie w świadomości, zostały one utrwalone w materialnym podłożu. (na przykład w marmurze w rzeźbiarstwie lub urządzeniach pamięci masowej w wypadku gier wideo), stanowiącym ich podstawę bytową, która uniezależnia ich istnienie od świadomości indywidualnych osób. Oznacza to, że są one heteronomiczne (posiadają jedynie nadane im istnienie i uposażenie jakościowe), pochodne (zostały wytworzone przez swoich autorów), samodzielne (są niezależne od aktów świadomości) oraz zależne (są utrzymywane w istnieniu przez podstawę bytową) (Stróżewski 2004: 124-125).

Przedmioty przedstawione w dziełach sztuki lub grach także są intencjonalne. Określenie „przedmiot" odnosi się do całości świata przedstawionego (Ingarden 1960: 284) – zarówno do indywiduów w nich występujących, jak również do różnorakich zjawisk, stanów, sytuacji i tym podobnych. Oznacza to, że tak Geralt z Rivii, jak i miłość łącząca go z czarodziejką Yennefer są przedmiotami. Jedną z konsekwencji intencjonalności jest schematyczność owych przedmiotów. Oznacza to, że w przeciwieństwie do przedmiotów realnych, nigdy nie są one wszechstronnie określone. Jak pisze Uri Margolin, przedmioty przedstawione są „ontologicznie »cienkie« i niepełne, posiadając jedynie ograniczoną liczbę właściwości i relacji [*onthologically »thin« and not maximal, having only a limited number of properties and relations*]" (Vella 2014: 15). Przedmioty w grach przedstawione są za pomocą różnorodnych środków audiowizualnych i językowych, jednak nigdy nie posiadają wszystkich cech przedmiotów materialnych. Kamienie nie mają masy, promienie słoneczne nie grzeją, a budynki przypominają makiety z westernów. Autorzy, wiedząc, że gracz nie będzie miał dostępu do wnętrza wielu z nich, często nie tworzą nic poza widocznymi ścianami, pozostawiając wnętrza puste. Dlatego moment, gdy gracz stanie się świadomy tych braków, Alison McMahan określa mianem *film set shock* (McMahan 2003: 76), a Piotr Kubiński – „technicznej deziluzji" (Kubiński 2016: 73). Miejsca, które nie są określone w dziele, Ingarden nazywa „miejscami niedookreślenia":

> Wszystko natomiast, co w akcie jest współpomyślane, współmniemane albo też tylko potencjalnie należy do jego treści, albo wreszcie w żaden sposób nie jest wyznaczone w treści aktu, ale co zarazem z istoty swej powinno by należeć do przedmiotu przez akt wyznaczonego, wszystko to jest zupełnie nieokreślone w zawartości przedmiotu intencjonalnego (Ingarden 1987: 204).

Proces wypełniania miejsc niedookreślenia Ingarden utożsamia z „konkretyzacją". W procesie konkretyzacji odbiorca, poprzez uzupełnianie brakujących cech, przechodzi od kontaktu ze schematycznymi przedstawieniami do jednostkowych przedmiotów. Nie wszystkie miejsca niedookreślenia muszą zostać uzupełnione przez czytelnika lub gracza, by traktował przedmioty przedstawione jako konkretne, wszechstronnie określone indywidua.

Wyglądy

Wspomniano, że przedmioty intencjonalne są jedynie schematyczne i zarysowane przez rozmaite środki artystyczne. Część z nich należy do kategorii wyglądów, które są sposobem, w jaki prezentują się przedmioty zarówno realne, jak i intencjonalne, które zawsze ukazują się tylko fragmentarycznie. Według fenomenologii każdy przedmiot przejawia się w wielości wyglądów, które pojawiają się w świadomości jeden po drugim i są przez nią łączone w jedność. Spoglądając na znajdujący się przed nami kubek, nie widzi się jego tyłu lub spodu. Tym, co widać, jest właśnie wygląd zwróconej w naszą stronę części. Jednak nie ma wątpliwości, że niewidoczne części kubka istnieją – są one domniemane. Robert Sokolowski wskazuje na trzy rodzaje wyglądów: stronę, aspekt oraz profil (Sokolowski 2012: 31-33). Widoczna część kubka jest tą jego stroną, na którą spoglądamy. Jeżeli odchylimy go w jedną lub drugą stronę, jego kształt ulegnie zniekształceniu – wtedy mówimy o aspekcie, czyli sposobie prezentacji. Profil natomiast odnosi się do sposobu postrzegania go przez konkretną osobę i uzależniony jest między innymi od jej samopoczucia lub nastroju. Umiejętne wykorzystanie wyglądów ma doprowadzić do samoprezentacji przedmiotów przedstawionych, czyli spostrzegania ich samych, a nie jedynie ich wyglądów. Gracz, widząc pokrytą teksturami bryłę geometryczną, nie skupia się wyłącznie na wyglądach, lecz powinien dostrzec budynek, który jest poprzez nie prezentowany. W przeciwnym wypadku istnieje ryzyko, że nie zanurzy się w świecie gry.

Wyglądy, wbrew sugestywnej nazwie, nie ograniczają się do prezentacji wzrokowej. Do tak zwanych wyglądów zewnętrznych zaliczają się dane dostarczane przez wszystkie wrażenia zmysłowe, także słuchowe, czuciowe i tym podobne (Ingarden 2000: 35). Wydaje się zatem, że dźwięki zaliczać się będą właśnie do nich. Jednak aby obronić tę

tezę, należy przyjąć, że one także należą do wyglądów zewnętrznych. Autorzy zajmujący się warstwową budową dzieł sztuki, niekoniecznie Ingardenowską, takich jak Łukasz A. Plesnar, dzielą dźwięki na naturalne (tak zwane szmery), werbalne dźwięki mowy oraz dźwięki muzyczne (Plesnar 1990: 68). Niewątpliwie wszystkie rodzaje dźwięków zaliczają się do wyglądów, jednak ten ostatni można zaliczyć do wyglądów wewnętrznych.

Wyglądy wewnętrzne, nazwane tak raczej przez analogię lub metaforycznie, spełniają podobną funkcję, co wyglądy zewnętrzne, chociaż względem innych właściwości przedmiotów. Czytamy u Ingardena: „[...] wygląd doprowadza do przejawiania się cielesnych własności i charakterów jako wyrazu »dusznych« (by użyć tego staropolskiego wyrazu!) i duchowych procesów i własności indywiduum psychicznego" (Ingarden 1960: 345). Zarówno żywe, jak i martwe czy nieożywione ciała prezentują się poprzez wyglądy wewnętrzne, chociaż w odmienny sposób. Podobnie rozmaite cechy i zdarzenia psychiczne, takie jak flegmatyczność lub zawziętość, przejawiają się w tym rodzaju wyglądów. Wyglądy wewnętrzne mogą przedstawiać także cechy miejsc lub wydarzeń, na przykład atmosferę pewnego miejsca lub niebezpieczeństwo spotkania. Innymi słowy, wyglądy wewnętrzne i zewnętrzne służą do budowania tego, co Michał Ostrowicki nazywa „matrycą cybernetyczną" (Ostrowicki 2006: 61). Służy ona wyznaczaniu sfery świata podmiotu i można ją uznać za analogon sfery przedmiotów intencjonalnych Ingardena ze względu na ich światotwórcze możliwości (Ostrowicki 2006: 64). Kapliczka Zjednoczenia Ognia w grze *Dark Souls III* ma przypisane dwa motywy muzyczne związane z rozwojem wydarzeń w grze. Pierwszy brzmi ciepło, zdając się sugerować schronienie i opiekę – miejsce, w którym bohater może odpocząć po pokonanych trudnościach i ukoić nerwy. Drugi z kolei, zatytułowany *Sekretna Zdrada*, brzmi zimno. Wraz ze zmianą motywu muzycznego atmosfera kapliczki także ulega zmianie – już nie przywodzi na myśl opieki, lecz tajemnicę, a śpiew towarzyszący instrumentom zdaje się lamentować. Gracz, wsłuchując się w samą ścieżkę dźwiękową, może odnieść wrażenie, że Kapliczka Zjednoczenia Ognia nagle zrobiła się pusta i mroczna.

Mogą pojawić się wątpliwości co do zastosowania nazwy „wyglądy" do przedstawionych zagadnień. Jednak Ingarden oddala podobne zastrzeżenia następująco:

> Rozstrzygające jest to, że: 1. to, przez co przejawiają się nasze własne „duszne" (a także duchowe) własności i stany, jest różne od tych ostatnich, 2. że jest zdolne doprowadzić to, co odeń różne do samoprezentacji, 3. że wreszcie, gdy spełnia tę funkcję, nie jest samo przedmiotowo dane podmiotowi świadomości, ujmującemu własne psychiczne właściwości i stany, lecz jest przezeń tylko doznawane (Ingarden 1960: 346).

Oznacza to, że wyglądy zawarte w przywołanych motywach muzycznych zdolne są do przedstawienia atmosfery panującej w Kapliczce Zjednoczenia Ognia, a także są one jedynie przez graczy doznawane – ich uwaga skupiona jest na doświadczeniu lokacji wraz z jej nastrojem.

Dzieła muzyczne zawierają w sobie jakości emocjonalne, które na gruncie Ingardenowskiej ontologii i teorii sztuki można zakwalifikować do kategorii wyglądów wewnętrznych. W takiej sytuacji muzyka, prócz zwiększenia wrażenia imersji, wprawiania gracza w odpowiedni nastrój oraz odcinania go od świata zewnętrznego, będzie pełnić także ważną rolę w prezentacji przedmiotów przedstawionych i umożliwiać wgląd w ich niefizyczne cechy. W tym ostatnim sensie nie będzie ona jedynie dodatkiem do gry, umilającym rozgrywkę zewnętrznym uzupełnieniem, lecz stanie się częścią świata przedstawionego. Inaczej mówiąc, wspomniany muzyczny motyw pojawiający się podczas walki z Siostrą Friedą w *Dark Souls III: Ashes of Ariandel* będzie równie diegetyczny, jak pieśń Priscilli z *Wiedźmina* lub odgłosy kroków bohatera dowolnej gry.

Jakości metafizyczne

Rola muzyki, jako źródła wyglądów wewnętrznych, nie ogranicza się jednakże wyłącznie do prezentacji przedmiotów przedstawionych. Według Ingardena zadanie sztuki jest bardziej wzniosłe i istotne z egzystencjalnego punktu widzenia. Mianowicie za cel dzieła sztuki, czyli jego ideę, uważa on umożliwienie odbiorcy doświadczenia jakości metafizycznych, które mogą pojawić się jako nadbudowa przedmiotów przedstawionych. Oznacza to, że wyglądy także przyczyniają się do uobecnienia się owych jakości na gruncie dzieła.

Są to proste lub pochodne jakości, które nie tyle przynależą do poszczególnych przedmiotów, ile objawiają się w sytuacjach życiowych ludzi. Sprawiają one, że wydarzenia nabierają szczególnego charakteru pośród szarej codzienności jawiąc się jako wartościowe oraz sugerując istnienie głębszego sensu życia i bytu w ogóle, chociaż nie mogą zostać uchwycone rozumowo (Ingarden 1960: 369). Jakości metafizyczne powinny być przede wszystkim przeżywane – gdy natomiast podejmie się próbę ich opisania i zrozumienia, tracą swój szczególny charakter. W traktacie *O dziele literackim* Ingarden wymienia kilka przykładów jakości metafizycznych:

> [...] wzniosłość (czyjejś ofiary) lub podłość (czyjejś zdrady), tragiczność (czyjejś klęski) lub straszliwość (czyjegoś losu), to, co wstrząsające, niepojęte lub tajemnicze, demoniczność (czyjegoś czynu lub pewnej osoby), świętość (czyjegoś życia) lub jej przeciwieństwo: grzeszność czy „piekielność" (np. czyjeś zemsty), ekstatyczność (najwyższego zachwytu) lub cisza (ostatecznego ukojenia) itp. (Ingarden 1960: 368).

Jakości metafizyczne rzadko pojawiają się w życiu, a osoby, które ich doznają, zwykle nie mają możliwości robić tego w głęboki lub pełny sposób. Zaangażowani w działanie nie potrafią znaleźć dystansu, by nasycić się nimi. Dlatego za zadanie sztuki Ingarden uważa nie tylko dostarczenie jej odbiorcy możliwości kontaktu z jakościami metafizycznymi, lecz także zapewnienie odpowiednich warunków, by ich doświadczenie było jak najpełniejsze.

Jakości metafizyczne mogą pojawić się także w grach wideo. Naturalnie, jeżeli gracz jest zajęty walką o życie swojego bohatera lub wykonuje zadanie wymagające dobrego refleksu i precyzji, może nie mieć czasu, aby ich doznać, mimo to mogą się one objawić zarówno w trakcie, jak i po zakończeniu szczególnie wymagającej sekwencji. Także eksploracja świata gry może dostarczyć okoliczności, by rzeczone jakości się ujawniły.

Umożliwienie przejawienia się w dziele jakości metafizycznych nie należy do najłatwiejszych wyzwań stojących przed projektantem. Ich obecność się w dziełach sztuki i grach zależy od dwóch warunków, a mianowicie od wrażliwości odbiorcy (na którą artysta nie ma wpływu) oraz odpowiedniego przedstawienia świata gry i wydarzeń. Wyglądy wewnętrzne, a zatem także muzyka, mogą zostać użyte do kreowania świata, zapewniającego wiele możliwości pojawienia się jakości metafizycznych. Eksploracja malowniczych wysp archipelagu Skellige w *Dzikim gonie* może być po temu wystarczająca, a rozbrzmiewający w tle motyw muzyczny przyczynia się do tego.

Przykład

W tej części rozdziału przytoczone i wyjaśnione już pojęcia zostaną zaaplikowane do analizy przykładu, konkretniej zaś do motywu muzycznego i konfrontacji bohatera gracza z Vordtem z Mroźnej Doliny, który jest jednym z pierwszych bossów w grze *Dark Souls III*. Należy zapytać, czego dowiadujemy się o nim z dialogów z bohaterami niezależnymi, opisów przedmiotów z nim związanych, jego wyglądu oraz – co najważniejsze z punktu widzenia niniejszych rozważań – jak przedstawia go motyw muzyczny, rozbrzmiewający w trakcie walki z nim. Vordt znajduje się w dolnej części Wysokiego Muru zamku Lothric i strzeże drogi prowadzącej do Osady Nieumarłych. Został wysłany na

mur przez pontyfika Sulyvahna, aby obserwował wydarzenia na zamku i strzegł przejścia. Z tego powodu Wysoka Kapłanka Emma, jedna z bohaterek niezależnych, nazywa Vordta psem strażniczym. Określenie to pasuje zarówno do roli, jaką Vordt odgrywa w świecie gry, jak i do jego wyglądu zewnętrznego. Vordt porusza się na czterech kończynach, a między elementami jego zbroi można dostrzec kosmyki futra, co odsyła do obrazu zwierzęcości. Jednak przemiana w bestię jest u niego jedynie częściowa, ponieważ w jednej z rąk wciąż dzierży swój wielki młot. Duszę Vordta, otrzymaną po pokonaniu go, gracz może transponować w pierścień o nazwie Lewe Oko Pontyfika. Opis tego przedmiotu zawiera informację, że „Rycerze, którzy spoglądają w czarną kulę, wiedzeni są w śmiertelne boje, przemienieni w oszalałe bestie [*Knights who peer into the Black orb are lured into the battles of death, transformed ino frenzied beasts*]" (Dark Souls 3 Wiki 2017). Zatem nie tylko ciało Vordta przyjęło zwierzęce kształty i posturę –zmianie uległa także jego psychika. Jest to jednak informacja, którą gracz może otrzymać dopiero po konfrontacji z nim. Przed odpowiedzią na pytanie, czego gracz dowiaduje się o Vordcie na podstawie motywu muzycznego rozbrzmiewającego podczas, należy krótko przedstawić spotkanie z bossem z Mroźnej Doliny.

Konfrontacja z Vordtem przebiega w dwóch fazach. W pierwszej jego ruchy są zamaszyste i wolne, co nie przeszkadza mu ciągle celować w bohatera gracza i starać się utrzymać go przed sobą. Gdy zdrowie Vordta spadnie do około pięćdziesięciu procent, jego zachowanie drastycznie się zmienia, a ruchy stają się gwałtowne i dzikie. Zamiast śledzić posunięcia przeciwnika, zaczyna szaleńczo szarżować, nie dbając o utrzymywanie dystansu, a gorączkowo wyprowadzane ciosy, chociaż o większej sile, częściej chybiają celu. Te różnice pomiędzy fazami walki zostają odzwierciedlone w zmianie, która zachodzi w motywie muzycznym. Na początku jest on powolny, dominują w nim bębny i instrumenty dęte o niskich tonach. Wraz ze spadkiem poziomu zdrowia Vordta, do instrumentów dołącza chór, zwiastując zmianę, która ma zaraz nastąpić. Na początku partie chóralne są prawie niesłyszalne, jednak po krótkiej fazie przejściowej, gdy muzyka prawie milknie, rozbrzmiewają z pełną mocą, a całość staje się bardziej dynamiczna i złowieszcza.

Motyw muzyczny towarzyszący tej walce służy (1) do przedstawienia cech psychicznych Vordta, (2) do należytego ukazania sytuacji jako walki z potężnym przeciwnikiem oraz (3) jako środek do przywołania jakości metafizycznych. Na początku walki Vordt wciąż jest spokojny, co odzwierciedla powolne tempo muzyki. W miarę otrzymywanych obrażeń jego stan zmienia się, narasta w nim gniew, który potem przeradza się we wściekłość. Stopniowe dodawanie partii chóralnych ilustruje ten napływ emocji. Następnie

muzyka niemalże cichnie, by wkrótce rozbrzmieć z nową siłą. Oddaje to moment, gdy Vordt ostatecznie traci panowanie nad sobą i w szaleńczym napadzie wściekłości próbuje zmiażdżyć swojego przeciwnika. Utwór wypełniony jest mocnymi brzmieniami, które dodatkowo podkreślają potęgę Psa z Mroźnej Doliny.

Motyw muzyczny służy także przedstawieniu sytuacji, w jakiej znalazł się gracz. Oto przed jego bohaterem stoi potężny przeciwnik, którego pokonanie nie będzie łatwe. Podkreśla to jednocześnie wagę zadania powierzonego bohaterowi. Skoro taki mocarz pilnuje przejścia już na początku drogi, to jak wielkie znaczenie ma misja stojąca przed bohaterem gracza? Poprzez odpowiedni dobór instrumentów i pojawiający się w utworze chór, konfrontacja przedstawiona jest jako szalenie niebezpieczna. Podkreślona zostaje powaga sytuacji.

Unikając zabójczych ciosów i szaleńczych szarż Vordta, gracz może nie mieć wiele czasu, aby w pełni odczuć jakości metafizyczne, mogące pojawić się w trakcie walki. Jednak rozbrzmiewający motyw muzyczny jest w stanie zwiększyć szanse na ich dostrzeżenie. Jeżeli gracz nie skupia się jedynie na rozgrywce, lecz zanurza się w świecie przedstawionym, na sytuacji walki z bossem może nadbudować się heroizm, wzniosłość poświęcenia dla większej sprawy. Stawanie naprzeciwko takiego przeciwnika z pewnością nie należy do codzienności, jednak niewłaściwe przedstawienie sytuacji, brak odpowiednich wyglądów zewnętrznych i wewnętrznych, ujawniających się także poprzez muzykę, może doprowadzić do zbanalizowania podobnej walki. Jeżeli jedną z idei gier jest umożliwienie graczom doświadczenia jakości metafizycznych, to muszą być one odpowiednio ufundowane na dobrze zarysowanych przedmiotach przedstawionych.

Podsumowanie

Celem autora rozdziału była obrona tezy, że muzyka w grach wideo częściowo przynależy do świata przedstawionego. Uzasadnienie zostało oparte na Ingardenowskiej ontologii i koncepcji dzieł sztuki. Aby udowodnić diegetyczność elementów muzyki w grach, po pierwsze, wprowadzono i wyjaśniono terminy należące do koncepcji przedmiotu intencjonalnego Ingardena oraz jego teorii estetycznej, takie jak przedmiot intencjonalny, konkretyzacja oraz miejsca niedookreślenia. Następnie przytoczona została koncepcja wyglądów zewnętrznych i wewnętrznych, jako środków określania przedmiotów przedstawionych. Dodatkowo, wprowadzona została koncepcja jakości metafizycznych, które nadbudowują się na przedmiotach przedstawionych. Jednym z warunków ich po-

jawienia się w trakcie doświadczania gier jest właściwe określenie świata gry, w czym wyglądy wewnętrzne (muzyka) mają znaczącą rolę. Przeprowadzone rozważania pozwalają stwierdzić, że muzyka i zawarte w niej jakości emocjonalne w grach wideo mogą służyć do prezentowania stanów psychicznych, duchowych lub nastrojów zarówno indywiduów, jak i sytuacji, stanów i tym podobnych, zatem może zostać zakwalifikowana do kategorii wyglądów wewnętrznych, co udowadnia postawioną tezę. Wskazane w trakcie wywodu relacje jakości metafizycznych z muzyką wzmacniają tę tezę.

Przeprowadzony wywód pozwala na postawienie następujących wniosków. Po pierwsze, muzyka odgrywa znaczącą rolę w kreowaniu świata przedstawionego. Dla wielu badaczy i graczy zjawisko imersji jest kluczowe podczas rozgrywki, dlatego dobre przedstawienie postaci i zdarzeń gra olbrzymią rolę w ich doświadczeniu. Przedmioty intencjonalne, będąc ze swej istoty schematyczne, wymagają uzupełnienia, które częściowo zależy od odbiorcy dzieła. Jednakże to artysta musi nadać im pierwotny rys, który doprowadzi do doświadczenia ich jako samoobecnych. Ów sposób bycia danym dla podmiotu według Ingardena jest istoty dla właściwego obcowania z dziełem. Odpowiedni motyw muzyczny potrafi zmienić zręcznościowy segment gry w walkę z pełnokrwistym bossem.

Po drugie, koncepcje przedmiotów intencjonalnych, miejsc niedookreślenia oraz wyglądów dostarczają adekwatnego opisu tego wciąż młodego medium. Co więcej zagadnienie przynależności elementów takich jak napisy i muzyka do świata przedstawionego pojawiło się u Ingardena późno, dopiero w jego pracach poświęconych filmom. Wymusiło to ograniczone omówienie tej kwestii. Jednakże rozważania nad muzyką w grach wideo pokazują, że w ramach teorii dzieł sztuki Ingardena możliwe jest badanie nowych rodzajów mediów. Jedną z cech odróżniających tę nową formę kulturową od starszych sztuk jest obecność elementów niediegetycznych, które nie są wyłącznie chwytem stylistycznym, lecz pełnią istotną rolę w budowie i funkcjonowaniu gier. Należą do nich między innymi interfejsy użytkownika, dzięki którym gracze są w ogóle w stanie grać oraz wchodzić w interakcje ze światami przedstawionymi. Dodatkowo, jak pokazuje przeprowadzona analiza, możliwe jest badanie elementów hybrydowych, do których można zaliczyć muzykę oraz niektóre typy interfejsów.

W związku z powyższym można wnioskować, że prace Ingardena zawierają w sobie wystarczająco dużo potencjału badawczego, by posłużyły one do badań nad medium nigdy niebadanym przez autora *O dziele literackim,* czyli nad grami wideo. Szczególną uwagę należy poświęcić zagadnieniu relacji dzieła oraz jego fizycznej podbudowy. Jednym z intensywnie badanych tematów w groznawstwie jest relacja sprzętu (*hardware*)

i oprogramowania (*software*). W przypadku literatury problem ten nie ma znaczenia dla Ingardena, jako że żadna część fizycznej podstawy nie należy do samego dzieła. Jednakże kwestie sprzętowe mają duże znaczenie dla gier wideo ponieważ wpływają one nie tylko na wygląd i mechanikę, lecz także na sposób rozgrywki. Korzystanie z okularów nie zmienia sposobu czytania powieści, lecz typ kontrolera lub używanie gogli VR mogą znacząco wpłynąć na obcowanie z tym nowym medium.

Źródła cytowań

Aarseth Espen (2007), 'I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player', *DIGRA.org*, online: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf [dostęp: 30.08.2019].

Aarseth Espen (2010), 'Badanie zabawy: metodologia analizy gier', przekł. Mirosław Filiciak, w: Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa: Wydawnictwo SWPS Academica, ss. 13-37.

Aarseth Espen (2014), *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przekł. Dorota Sikora, Mariusz Pisarski, Paweł Schreiber, Michał Tabaczyński, Kraków: Korporacja Ha!art.

Augustynek Błażej (2012), 'Potencjał narracyjny gier wideo', w: Andrzej Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 1-18.

Bal Mieke (2012), *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*, przekł. Ewa Kraskowska, Ewa Rajewska, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Bartoszyński Kazimierz (1976), 'O badaniu układów literackich', *Pamiętnik Literacki*: 1 (67), ss. 93-119.

Csikszentmihalyi Mihaly (1997), *Przepływ. Psychologia optymalnego doświadczenia*, przekł. Magdalena Wajda-Kacmajor, Warszawa: Studio EMKA.

Dovey Jon, Helen W. Kennedy (2011), *Kultura gier komputerowych*, przekł. Tomasz Macios, Anna Oksiuta, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Eco Umberto (2007), *Sześć przechadzek po lesie fikcji*, przekł. Jerzy Jarniewicz, Kraków: Znak.

Eskelinen Markku (2001), 'The Gaming Situation', *Game Studies*: 1 (1), online: www.gamestudies.org/0101/eskelinen [dostęp: 30.10.2018].

Flynn Bernadette (2000), 'Towards an Aesthetics of Navigation – Spatial Organisation in the Cosmology of the Adventure Game', *Media Culture*: 3 (5), online: http://journal.media-culture.org.au/0010/navigation.php, par. 24 [dostęp: 30.08.2019].

Genette Gérard (1980), *Narrative Discourse. An Essay in Method*, translated by Jane E. Lewin, New York: Cornell University Press.

Kluszczyński Ryszard (2001), *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Kraków: Rabid.

Kłoda-Staniecko Bartosz (2012), 'Gram, więc... kim jestem? Rola i funkcja gracza w relacji z medium ergodycznym', w: Andrzej Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 91-103.

Kochanowicz Rafał (2013), '„Cybernetyczne doświadczenia" – fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 119-128.

Kubiński Piotr (2016), *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków: Universitas.

Lister Martin, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant, Kieran Kelly (2009), *Nowe media. Wprowadzenie*, przekł. Marta Lorek, Agata Sadza, Katarzyna Sawicka, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Maj Krzysztof M. (2015), 'Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru' w: *Teksty Drugie*: 3, ss: 368-394.

Manovich Lev (2012), *Język nowych mediów*, przekł. Piotr Cypryański, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.

Murray Janet (1997), *Hamlet on Holodeck*, New York: The Free Press.

Poole Steven (2000), *Trigger Happy: The Inner Life of Videogames*, London: Fourth Estate.

Prajzner Katarzyna (2009), *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.

Prajzner Katarzyna (2012), 'Gracz, postać, obecność, tożsamość', w: Andrzej Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej,* Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 55-66.

Rimmon-Kenan Shlomith (2001), *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*, London-New York: Routledge.

Ryan Marie-Laure (2001), *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore: John Hopkins University Press.

Cutscenes, czyli film w grze. Wykorzystanie parametrów filmowego montażu w scenach przerywnikowych

JOANNA SIKORSKA*

Wstęp

Sceny przerywnikowe (*cutscenes*), definiowane jako krótkie sekwencje filmowe wprzężone w rozgrywkę, stanowią istotne zagadnienie w pracach badaczy zajmujących się narracją i imersją produkcji digitalnych. Hybrydalny charakter *cutscenes*, łączący cechy gier wideo oraz filmu sprawia, iż w literaturze przedmiotu rozważa się je w kontekście związków, w jakie gry wchodzą z innymi mediami (Heussner, Finley, Hepler & Lemay 2015; Domsch 2013) oraz pod kątem wpływu na potencjał imersyjny produkcji elektronicznych (King & Krzywinska 2002; Totten 2016). Takie ujęcie prowadzi nie tylko do określenia funkcji poszczególnych sekwencji w obrębie konkretnej gry, ale również do wskazania, jaką rolę pełnią w kontekście innych – ludycznych – właściwości gier wideo. Niezależnie od tego, czy *cutscenes* są filmami renderowanymi w czasie rzeczywistym, prerenderowanymi czy też mają charakter *live action* (czyli zostają odegrane przez aktorów, a następnie – zaimplementowane przez programistów w obręb rozgrywki), zawsze są nieinteraktywne.

Napięcie między interaktywnością medium a nieinteraktywnością *cutscenes* prowadzi do wątpliwości metodologicznych, związanych z próbą odpowiedzenia na pytanie, w jaki sposób badać coś, co, choć znajduje się w grze, nie przynależy do *gameplaya*.

* Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu | kontakt: joanna.sikorska@amu.edu.pl

Powstaje wątpliwość, czy narzędzia wypracowane na gruncie badań narratologicznych, literaturoznawstwa oraz kognitywistyki – a więc te, po które najczęściej sięgają autorzy wymienionych tekstów – są wystarczające do określenia, w jaki sposób pozbawione interaktywności sceny przerywnikowe nie burzą koherencji gier wideo, a także jak ich użycie wpływa na zaangażowanie gracza w rozgrywkę. Wydaje się, iż to właśnie sposób wprowadzenia filmowych sekwencji w interaktywne środowisko gry oraz ich konstrukcja sprawia, że przejście od jednego – interaktywnego – do drugiego – nieinteraktywnego – porządku rozgrywki dokonuje się w sposób płynny. To, w jaki sposób zostały zaprojektowane filmowe sekwencje, rzutuje na ich funkcjonowanie w przestrzeni gier digitalnych. W związku z powyższym w niniejszym rozdziale zaproponowana zostanie metoda badania *cutscenes* za pomocą narzędzi wypracowanych na gruncie filmoznawstwa. Wynika to z przekonana, iż płynne przejście między *gameplayem* a scenami przerywnikowymi możliwe jest dzięki umiejętnemu wykorzystaniu środków filmowego wyrazu, a zwłaszcza montażu. Nic nie stoi na przeszkodzie, by traktować *cutscenes* jako specyficzną formę filmu krótkometrażowego, należy przy tym jednak pamiętać, iż same w sobie nie tworzą one zamkniętej całości, a wzajemnie uzupełniają się z rozgrywką.

Powyższe założenia sprawiają, iż rozdział składać się będzie z dwóch części. W pierwszej – definicyjnej – zostanie przeprowadzona charakterystyka scen przerywnikowych z uwzględnieniem najnowszego stanu badań oraz wskazaniem na konkretne funkcje *cutscenes*. Podrozdział drugi – analityczny – będzie obejmował analizy wybranych sekwencji pod kątem sposobów wykorzystania parametrów filmowego montażu. Autorka skupi się również na takich elementach poetyki filmu, jak konstrukcja *mise-en-scene*, ruch wewnątrzkadrowy oraz wykorzystanie różnorodnych perspektyw widzenia kamery. Analityczna część rozdziału nie tylko pozwoli wykazać, w jaki sposób i za pomocą jakich rozwiązań dokonuje się płynne przejście między interaktywnym *gameplayem* a nieinteraktywnym filmem, ale również wskaże, dlaczego użytkownik akceptuje zmianę swojego statusu z aktywnego gracza na biernego widza.

Sceny przerywnikowe – ujęcie definicyjne i problemy badawcze

Jak zostało wspomniane, cechą dystynktywną *cutscenes* staje się brak możliwości ingerencji gracza w rozgrywkę. Nieinteraktywny charakter scen przerywnikowych niesie za sobą określone konsekwencje. Zwracają na to uwagę Katie Salen oraz Eric Zimmerman w książce *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, wskazując, iż do najistotniejszych funkcji filmowych sekwencji wplecionych w tkankę gry należy podsumowanie danego

etapu fabuły, wprowadzenie nowych wątków lub zbudowanie narracyjnego pomostu między kolejnymi aktami rozgrywki (Salen & Zimmerman 2003: 410). W jednej z misji gry *Wiedźmin 3: Serca z kamienia* (CD Projekt RED 2015) sterowany przez gracza awatar zmuszony zostaje do wzięcia udziału w napadzie na skarbiec domu aukcyjnego lokalnego magnata. Aby misja zakończyła się sukcesem, wiedźmin musi skompletować drużynę przebiegłych pomocników, w czym pomaga mu tajemniczy, zakapturzony jegomość. Gracz, za pośrednictwem awatara, ma możliwość wyboru między *non-player characters*[1] i zadecydowania, który z bohaterów dołączy do niebezpiecznej misji. W celu charakterystyki poszczególnych postaci na ekranie pojawiają się nieinteraktywne sceny przerywnikowe. Retrospektywne sekwencje prezentują najważniejsze (i najistotniejsze z punktu widzenia czekającego gracza wyboru) momenty z przestępczego życia bohaterów. Te dynamiczne, kilkunastosekundowe filmy, którym towarzyszy głos z *offu*, wskazujący na umiejętności bohaterów, pełnią jednocześnie dwie, wymienione przez Salen i Zimmermana funkcje, a więc wprowadzają nowe wątki (w tym przypadku całkowicie nowych bohaterów) oraz budują narracyjny pomost między scenami, pozwalający przejść od momentu planowania napadu na skarbiec do momentu realizacji tegoż planu.

Powyższa scena przerywnikowa angażuje gracza emocjonalnie nie tylko dlatego, że na podstawie informacji w niej zawartych będzie musiał on dokonać wstępnego wyboru towarzyszy, ale również z tego powodu, iż wybór ten podyktowany jest osobistymi przesłankami. Jeśli gracz preferuje kompanów płci żeńskiej, może wybrać taką postać, jeśli zaś woli, by jego awatar zakradł się do skarbca w sposób cichy – przedłoży towarzystwo bohatera umiejącego uporać się ze skomplikowanym zamkiem ponad tego, który potrafi wysadzić drzwi do skarbca przy pomocy bomby. Indywidualny, osobisty odbiór *cutscenes* wydaje się uzasadniony, wziąwszy pod uwagę założenia teorii projekcji-identyfikacji, zaproponowanej przez Edgara Morina. Francuski badacz wskazał, iż zjawisko projekcji polega na rzutowaniu własnego „ja", a więc swoich doświadczeń, przekonań oraz wartości na rzeczywistość filmu, natomiast identyfikację określił jako wchłanianie tej rzeczywistości w siebie (Morin 1975: 55). Użytkownik-widz, percypujący *cutscenes*, podczas których nie może ingerować w świat przedstawiony, odbiera je więc emocjonalnie, dzięki temu, że z jednej strony utożsamia się z prowadzonym przez siebie awatarem,

1 *Non-player characters* to ogólne sformułowanie, którym określa się wszystkich, sterowanych przez komputer bohaterów w grach wideo. Mogą być nimi zarówno oponenci, sojusznicy, postaci ustosunkowane neutralnie wobec awatara, jak również zwierzęta i wszelkie istoty kontrolowane przez gracza za pośrednictwem awatara (Merrick 2016: 45).

a z drugiej – projektuje swoje oczekiwania, obawy, marzenia i nadzieje na rzeczywistość gry. W tym sensie wybór pomocników do napadu na skarbiec łączy zjawiska projekcji i identyfikacji.

Problem ten w interesujący sposób komentuje Ewan Kirkland w tekście *Storytelling in Survival Horror Video Games*, wskazując, że emocjonalne zaangażowanie użytkownika w sceny przerywnikowe wynika z faktu, iż jest on narażony na nieustanne wahanie między byciem podmiotem akcji a jej przedmiotem, któremu odbiera się władzę nad awatarem (Kirkland 2009: 66). W ujęciu badacza zniesienie możliwości reagowania na to, co dzieje się na ekranie w czasie *cutscenes* pozwala na konstruowanie napięcia. Użytkownik, wtłoczony w nowy paradygmat rozgrywki, pozbawiony zostaje dotychczasowych praw, wynikających z interaktywności, co sprawia, iż odczuwa niepokój. Powyższe rozpoznanie wydaje się istotne z tego względu, że współcześnie sceny przerywnikowe konstruowane są w taki sposób, by uniemożliwiać interakcję nie tylko w obrębie samej sekwencji, ale również na poziomie interfejsu gry (w czasie *cutscenes* nie można zatrzymać, wczytać czy zapisać rozgrywki)[2], co daje złudne skądinąd wrażenie, że sekwencję można obejrzeć wyłącznie raz. W tym sensie sceny przerywnikowe wymagają nieustannej uwagi, a świadomość konieczności wnikliwego śledzenia filmowych sekwencji wzmaga suspens.

Okazuje się jednak, iż brak możliwości ingerowania w przebieg akcji w czasie wyświetlania scen przerywnikowych jest właściwością często krytykowaną przez samych graczy, którzy nie akceptują dysonansu między interaktywnością i nieinteraktywnością (Holmes 2012: 92). Wtórują im niektórzy badacze, wskazując, iż *cutscenes* zatrzymują *gameplay*, a nawet – negują jego istotę (Sheldon 2004: 185). Próbując wyjaśnić takie podejście, Dylan Holmes wykazuje, iż sceny przerywnikowe tak naprawdę należą do innego medium – medium filmu. Nic więc dziwnego, że spotykają się z niechęcią wielu graczy – kiedy ktoś gra w grę, nie chce oglądać filmu, a pragnie grać właśnie, to jest mieć nieustanny wpływ na rozgrywkę (Holmes 2012: 92). Badacz wskazuje jednocześnie, że

2 Tego rodzaju mechanika *cutscenes* właściwa jest zwłaszcza dla produkcji określanych mianem dramatów interaktywnych i przeznaczonych na siódmą i ósmą generację konsol (*Heavy Rain*, *Beyond: Two Souls*, czy *Until Dawn*), do których odniesienie znajdzie się w dalszej części rozdziału. Brak możliwości uruchamiania interfejsu w czasie scen przerywnikowych charakteryzuje również gry wideo, które poddane zostaną analizie w kolejnych podrozdziałach (*Wiedźmin 3: Dziki Gon*, *Wolfenstein: The New Order*).

tego rodzaju pomieszanie porządków jest właściwe wszystkim współczesnym przekazom, które wchodzą ze sobą w relacje o charakterze intermedialnym[3].

Wydaje się jednak, iż sceny przerywnikowe nie są wyłącznie współczesną zabawą formami medialnymi i traktowanie ich jedynie w takim kontekście doprowadziłoby do wielu uproszczeń. Błędem okazuje się również stwierdzenie, iż zaimplementowane w obręb gry filmowe sekwencje zubażają warstwę ludyczną, zaprzeczając istocie rozgrywki, gdyż, jak zostało wskazane, stanowią raczej jej dopełnienie. Nie tylko bowiem konkludują (lub inaugurują) i komentują pewien etap interaktywnej wędrówki bohatera, ale również pełnią funkcję retardacyjną. Gracz, biernie obserwujący filmową sekwencję, nie może w nią ingerować, ale – jak wskazywał Krikland – odczuwa rosnące napięcie wynikające z faktu, że doskonale zdaje sobie sprawę, iż wkrótce scena się skończy, a on będzie musiał przeprowadzić awatara przez kolejną misję, tyleż ekscytującą, co niebezpieczną. Niezależnie więc od tego, czy misja ta związana jest z napadem na skarbiec domu aukcyjnego, jak miało to miejsce w *Wiedźminie*, odbiciem zakładnika z obozu pracy w Belicy, będącym jednym z celów produkcji *Wolfenstein: The New Order* (Bethesda Softworks 2014), czy odebraniem syna ze szkoły bądź zabraniem rodziny na zakupy w centrum handlowym w *Heavy Rain* (Quantic Dream 2010) – użytkownik będzie musiał rozegrać ją sam, a *cutscenes* zachowają charakter doradczy, wskazując istotne tropy, budując atmosferę sceny czy antycypując możliwy przebieg akcji. W tym sensie ich potencjał narracyjny nie jest uboższy w stosunku do rozgrywki. Stąd też zasadne wydaje się wyrażone we wstępie przekonanie, iż sekwencje filmowe w grach wideo nie tworzą zamkniętej całości, ale uzupełniają się z interaktywnymi elementami rozgrywki. Założenie to podziela Rune Klevjer, autor głośnego tekstu *In Defense of Cutscenes*, w którym wskazuje na źródła niechęci do scen przerywnikowych, poszukując ich genezy w sporze ludologów i narratologów, a zwłaszcza w koncepcjach skrajnych przedstawicieli pierwszej grupy, traktujących grę jako medium służące wchodzeniu w interakcję z systemem – co oznacza, że fabuła, historia czy, szerzej, te rodzaje narracji, które są właściwe innym mediom, schodzą na plan dalszy (Klevjer 2010: 193). Autor postuluje, że *cutscenes* nie tylko nie odcinają gracza od rozgrywki, ale również stają się jedną z części

3 Warto jednak zwrócić uwagę na fakt, iż obecnie powstaje wiele produkcji, które prowokują pytanie o granice istniejące między grą a filmem. Świadczy o tym choćby przypadek *Heavy Rain* – gry, w odniesieniu do której po raz pierwszy użyto sformułowania „film interaktywny". Badając gry wideo, poszukuje się więc również nowych wymiarów filmu i tego wszystkiego, co film wytwarza w kulturze.

wielowymiarowego doświadczenia i chociaż zawsze wpływają na rytm gry, to odpowiednio zaimplementowane mogą budować w tekście nowe sensy i przekazywać istotne informacje wizualne.

W kontekście niniejszego rozdziału istotne wydaje się zwłaszcza przytoczone pojęcie odpowiedniego zaimplementowania (*well-implemented*) (Klevjer 2010: 195). Autor wyjaśnia, że użytkownicy, grając, pragną mieć iluzję funkcjonowania w świecie – zbliżonym do rzeczywistego, mimo że fantastycznym. Im bardziej świat jawi się jako prawdopodobny, tym większe zaangażowanie użytkowników w rozgrywkę. Sceny przerywnikowe, jako forma hybrydalna, znoszą możliwość interakcji, ale dają odbiorcom iluzję ciągłości poprzez łączenie poszczególnych aktów i płynne przechodzenie od jednego wątku historii do kolejnego. Tego rodzaju spójność tworzy poczucie realizmu, zwiększając potencjał imersyjny gry. W tym sensie odpowiednie zaimplementowanie oznacza po prostu wykorzystanie scen przerywnikowych w określonym fabularnie momencie w celu podkreślenia jego wagi bądź zbudowania narracyjnego pomostu pomiędzy kolejnymi wydarzeniami.

Wydaje się jednak, że poczucie iluzji, które udaje się stworzyć za pośrednictwem scen przerywnikowych, jest nie tyle wynikiem samego ich użycia, ile sposobu, w jaki zostały skonstruowane. W kolejnym podrozdziale zostanie wykazane, iż wrażenie ciągłości między *cutscenes* a rozgrywką możliwe jest poprzez świadome wykorzystanie zasad warsztatu filmowego, dzięki którym twórcom gier wideo udaje się osiągnąć płynne, pozbawione dysonansu przejście od interaktywnego do nieinteraktywnego porządku rozgrywki. Bez wątpienia jednym z najistotniejszych elementów poetyki filmu, służącym unifikacji, okazuje się montaż. Z tego też powodu analiza scen przerywnikowych przeprowadzona w poniższym podrozdziale dokonana zostanie z uwzględnieniem czterech parametrów montażu filmowego: relacji graficznych, rytmicznych, czasowych oraz przestrzennych.

Analiza scen przerywnikowych w kontekście parametrów montażu filmowego

Od momentu wykształcenia się języka kinematografii, montaż uznawany był za technikę ściśle filmową, przynależną wyłącznie temu medium, w przeciwieństwie na przykład do *mise-en-scene*, czyli wszelkich aspektów inscenizacji, której pewne elementy, takie jak scenografia, oświetlenie, kostiumy czy reżyseria aktora właściwe są również dla teatru (Bordwell & Thompson 2014: 128). Obecnie określenie montażu jako środka wyrazu właściwego wyłącznie filmowi nie wydaje się satysfakcjonujące. Wynika to

z faktu, iż ten element poetyki filmu wykorzystywany jest w telewizji, nowych mediach czy wreszcie w grach wideo. Mimo że montaż więc w dalszym ciągu wiąże się z wprowadzeniem do danej przestrzeni medialnej fragmentów filmowych, to jednak wykorzystywany jest w odmiennym medium.

Najpopularniejsza definicja techniki montażowej zakłada, iż jest ona sposobem łączenia jednego ujęcia z następnym, dokonywanym przez twórców filmowych po analizie materiału zdjęciowego i uprzednim opracowaniu koncepcji całości (Mascelli 2007: 233). Z połączonych ujęć powstają sceny, które następnie składają się na sekwencje, a ich wydźwięk zależny jest od przyjętych strategii montażowych, dzięki którym montażysta nie tylko przekazuje spójną historię, ale również wzbogaca ją wizualnie i emocjonalnie (Pudowkin 1956: 39). Nie ulega wątpliwości, że zagadnienie montażu filmowego zajmowało praktyków i teoretyków kina od wczesnej fazy jego istnienia, o czym świadczy dorobek twórców reprezentujących radziecką szkołę montażu. W latach dwudziestych XX stulecia Siergiej Eisenstein, Dziga Wiertow, Wsiewołod Pudowkin, Lew Kuleszow i Siemion Timoszenko badali sposoby, w jakie połączenie ujęć wpływa na wydźwięk sceny oraz prowadzi do powstania nowych sensów, nieistniejących, jeśli ujęcia te funkcjonowałyby niezależnie od siebie. Wykorzystując swoje doświadczenie reżyserskie, twórcy dochodzili do podobnych wniosków – dzięki technice montażu film uniezależnia się od znaczeń zastanych, kreując znaczenia zupełnie nowe (Godzic 1996: 20).

Analizując funkcjonowanie montażu w grach wideo, należałoby powyższą definicję rozszerzyć i potraktować tę technikę nie tylko jako metodę łączenia kolejnych ujęć – umożliwiającą opowiadanie spójnej historii, kreowanie nowych znaczeń i nadawanie przekazowi określonej barwy emocjonalnej – ale również jako sposób przechodzenia od interaktywnego do nieinteraktywnego porządku gry. W tym ujęciu montaż traktowany byłby więc również jako technika pozwalająca na pogodzenie dwóch odmiennych paradygmatów rozgrywki. Oznaczałoby to także, iż włączenie sceny przerywnikowej w obręb rozgrywki dokonuje się ze świadomością zasad rządzących filmowym montażem. Aby twórcy gier wideo mogli zaimplementować *cutscenes* w sposób satysfakcjonujący dla użytkownika, powinni tego dokonać z zachowaniem czterech parametrów montażu, odpowiadających za połączenie ujęć, scen oraz sekwencji na poziomie inscenizacyjnym (relacje graficzne i rytmiczne) i narracyjnym (relacje przestrzenne i czasowe). Jak zostanie wskazane, ignorowanie podstawowych zasad rządzących filmowym montażem w scenach przerywnikowych prowadzi do dysonansu poznawczego i negatywnie rzutuje na imersję.

Powyższe określenia parametrów montażu zaproponowane zostały przez amerykańskich filmoznawców – Davida Bordwella i Kristin Thompson – którzy, wpisując się w sposób myślenia o tej technice zapoczątkowany jeszcze w ramach radzieckiej szkoły montażu, postulują, by badać ją w kategoriach zależności, w jakie wchodzą ze sobą poszczególne ujęcia. W związku z powyższym relacje pomiędzy ujęciami byłyby „czysto graficznymi konfiguracjami – wzorami światła i cienia, linii i kształtów, objętości i głębi, ruchu i spoczynku – niezależnymi od relacji ujęcia do czasu i przestrzeni historii" (Bordwell & Thompson 2014: 250). Istotna w tym kontekście staje się konstatacja, iż montując jakiekolwiek dwa ujęcia, wyzwala się interakcję między czysto obrazowymi jakościami tych ujęć, opartą na podobieństwach i różnicach między nimi. Żeby obraz nie budził dysonansu w momencie przejścia od rozgrywki do scen przerywnikowych korzysta się z graficznych analogii i za ich pomocą wizualnie spaja oba porządki gry.

Warto tym kontekście podkreślić, iż na elementy graficzne składają się zarówno aspekty inscenizacyjne, takie jak: oświetlenie, umiejscowienie, kostiumy i ruch wewnątrzkadrowy, jak i niektóre właściwości kinematograficzne, a zwłaszcza perspektywa, plany oraz ruchy kamery. Twórcy łączą ze sobą ujęcia w oparciu o ich graficzne podobieństwo, uzyskując efekt nazywany harmonizacją graficzną[4]. W grach wideo harmonizację tę osiąga się przede wszystkim poprzez wszelkie elementy inscenizacyjne, natomiast zasadniczo nie wykorzystuje się właściwości kinematograficznych. Dzieje się tak, ponieważ w momencie trwania *cutscenes* zmienia się sposób oglądu świata przedstawionego, a więc perspektywa widzenia kamery. Właściwe jest to zwłaszcza dla *first-person shooterów* (FPS), w których w trakcie rozgrywki użytkownik percypuje rzeczywistość z punktu widzenia awatara (Pih 2010: 456), podczas gdy w scenach przerywnikowych kamera filmuje pod różnymi kątami i w różnych planach, przyjmując punkt widzenia niezależnego obserwatora. Takie rozwiązanie z jednej strony pozwala graczowi obserwować świat przedstawiony z odmiennej perspektywy, a także zobaczyć niewidoczną podczas rozgrywki FPS sylwetkę awatara, a z drugiej – podkreśla niemożność wejścia w interakcję z systemem poprzez utratę kontroli nad bohaterem.

4 Według Bordwella i Thompson harmonizacja graficzna pozwala uzyskać wizualną ciągłość ujęć, w przeciwieństwie na przykład do montowania kontrastowego. Ciągłość graficzna od ujęcia A do ujęcia B jest zachowywana w większości filmów fabularnych poprzez wykorzystanie wybranych elementów, powtarzających się w obrębie kadrów (Bordwell & Thompson 2014: 251).

Mimo tego pozornego dysonansu, jaki wprowadza zmiana perspektywy oglądu wirtualnej rzeczywistości, udaje się osiągnąć harmonizację graficzną poprzez odpowiednie wykorzystanie aspektów inscenizacji. We wspomnianym dodatku do podstawowej wersji gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, zanim prowadzony przez gracza awatar zacznie realizować misję napadu na skarbiec domu aukcyjnego, musi wykonać odpowiednią sekwencję działań, która na poziomie interfejsu rozpocznie ten wątek. Dzieje się to w sposób konwencjonalny dla gry – wiedźmin odnajduje interesujący go anons na tablicy ogłoszeniowej, a następnie gracz postępuje zgodnie z wytycznymi, pojawiającymi się w dzienniku zadań. W toku rozgrywki w ten sposób przyjmuje się dziesiątki misji, dlatego fakt, iż akurat przy odnalezieniu wspomnianego ogłoszenia twórcy wprowadzają scenę przerywnikową, zwiastuje, że będzie ono istotne dla przebiegu fabuły. Omawiana *cutscene* trwa niecałą minutę i ma następujący przebieg: Geralt przygląda się ogłoszeniom, z dezaprobatą stwierdzając, że nie natrafił na nic interesującego. W tym momencie do bohatera podchodzi mężczyzna z długimi wąsami i charakterystycznymi, podgolonymi włosami, a następnie przybija do tablicy zlecenie na zabicie potwora. Wiedźmin wchodzi z postacią w krótki, nieinteraktywny dialog, podczas którego *non-player character* informuje awatara, że szczegóły zlecenia otrzyma od autora ogłoszenia – Olgierda von Evereca. Scena konwersacji kończy sekwencję filmową, a gracz wraca do interaktywnego trybu gry.

Przejście pomiędzy rozgrywką a *cutscene* dokonuje się w powyższym przykładzie w taki sposób, aby zachowana została harmonizacja graficzna. Dzieje się to już na poziomie scenografii: niezależnie od tego, czy użytkownik prowadzi awatara do celu za dnia, czy też nocą, pora ta zostaje odwzorowana również w scenie przerywnikowej. Podobnie, w filmowej sekwencji główny bohater wygląda tak jak w interaktywnej rozgrywce – powielony zostaje jego strój oraz fryzura, które w czasie gry można dowolnie zmieniać. Możliwość zaimplementowania powyższych aspektów graficznych w *cutscene* wnika z faktu, iż jest ona renderowana na bieżąco w czasie rozgrywki. Tego rodzaju rozwiązanie umożliwia wytworzenie graficznej ciągłości między dwoma trybami gry.

Istotne staje się również to, w jaki sposób *gameplay* połączony został z sekwencją filmową. Wykorzystano przejście montażowe, polegające na wyciemnieniu – w momencie, w którym użytkownik traci kontrolę nad awatarem, ekran zachodzi czernią, a scena przerywnikowa rozpoczyna się dopiero po rozjaśnieniu. Użycie tego rodzaju przejścia montażowego w filmach sprawia, iż dwa następujące po sobie ujęcia zostają oddzielone. Jego funkcję można porównać do funkcji tytułów rozdziałów powieści, które

wyraźnie rozgraniczają narrację (Katz 2007: 359). W przypadku *cutscenes* powyższe rozwiązanie pełni nieco inną rolę: daje graczowi sygnał, iż właśnie następuje przejście do nieinteraktywnego porządku rozgrywki. Wyciemnienie antycypuje więc zmianę paradygmatu gry, oswajając użytkownika z wprowadzaną sekwencją filmową.

Wskazane rozwiązania służą konstruowaniu graficznej harmonii poprzez wykorzystanie właściwości inscenizacyjnych. Dzięki konsekwencji w oddawaniu wyglądu postaci i przestrzeni, możliwe staje się wprowadzenie zmian w perspektywie widzenia kamery. *Wiedźmin 3: Dziki Gon* jest przykładem produkcji typu *third-person perspective*, w której użytkownik obserwuje świat zza pleców kierowanej przez niego postaci. W analizowanej *cutscene* ten sposób oglądu rzeczywistości ulega pewnym zmianom. Zasadniczo użytkownik wciąż śledzi akcję z perspektywy niewidzialnego obserwatora, a jego punkt widzenia nie przynależy do oglądu żadnego z bohaterów sceny, ale kamera filmuje w bliższych planach. Podczas gdy w czasie rozgrywki gracz percypuje świat przede wszystkim w planie ogólnym, w scenie przerywnikowej kamera przechodzi od planu pełnego (kiedy sekwencja filmowa się rozpoczyna, a Geralt podchodzi do tablicy ogłoszeniowej), przez plan amerykański (kiedy bohater zapoznaje się z anonsami) aż po półzbliżenie (właściwe dla ujęć dialogowych)[5]. Zmianie ulega również kąt widzenia kamery, która w czasie rozgrywki filmuje z ptasiej perspektywy, natomiast w *cutscene* wykorzystuje się przede wszystkim tak zwaną żabią perspektywę, prezentując scenę z poziomu ziemi. Zmiany planów i kątów widzenia kamery mają na celu emocjonalnie zaangażować odbiorcę w akcję – dzięki takiemu rozwiązaniu może się on z bliska przyjrzeć awatarom, co sprawia, że dokładniej widzi ich mimikę, gesty czy wygląd.

Mimo że twórcy nie zachowują tych samych planów i perspektyw widzenia kamery, to jednak dzięki odpowiedniemu oświetleniu, scenografii i charakteryzacji udaje się osiągnąć harmoniczne przejście między rozgrywką a *cutscene*. Jednocześnie brak interaktywności w scenie przerywnikowej rekompensowany jest możliwością bliższego przyjrzenia się postaciom. Jak zauważa Janna Houwen w książce *Film and Video Intermediality: The Question of Medium Specificity in Contemporary Moving Images*, zbliżenia i detale zawsze wprowadzają silny efekt rzeczywistości (*reality effect*)[6], angażując

5 Tego rodzaju rozwiązanie nosi nazwę regresywnego sposobu opowiadania i charakteryzuje się zwężaniem kąta widzenia kamery w każdym kolejnym ujęciu w stosunku do ujęcia poprzedzającego (Mascelli 2007: 82).

6 „Efekt rzeczywistości" rozumiany jest tutaj w znaczeniu, które zaproponował Roland Barthes. Wskazywał on, że „efekt rzeczywistości" tworzą „nieznaczące" elementy narracji, to znaczy takie, których nie uzasadnia żadna funkcja. Oznaczają one (a nie denotują) rzeczywistość i służą stworzeniu złudzenia (określanego przez autora „referencjalnym złudzeniem"), że odbiorca ma do czynienia z rzeczywistością (Barthes 2012: 13-14).

emocjonalnie odbiorcę i – choć w większości wypadków w filmie nie są znaczące i nie mają istotnego wpływu na przebieg historii – to angażują emocjonalnoe odbiorcę. Wydaje się, iż jeszcze intensywniej odczucie to kreowane jest w grach wideo, gdyż zdarzenia obserwowane w bliskich planach należą do rzadkości i umożliwiają je jedynie sceny przerywnikowe. Wykorzystanie zbliżeń oraz detali w *cutscenes* ma więc charakter imersyjny – mimo że gracz nie może wchodzić w interakcję w system, jest zaangażowany w rozgrywkę poprzez wprowadzenie nowych jakości wizualnych.

Oczywiście, istnieją gry, w których przejście od rozgrywki do scen przerywnikowych dokonuje się bez wizualnych zmian między nimi. Takie rozwiązanie charakteryzuje produkcje określane mianem dramatów interaktywnych (*interactive dramas*, *interactive movies*). Jest to możliwe w wyniku znaczącego ograniczenia mechaniki gry poprzez brak możliwości sterowania kamerą w trakcie rozgrywki, opierającej się na *quick time eventach* (QTE). Polegają one na naciśnięciu klawisza odpowiadającego pojawiającej się na ekranie ikonie w określonym czasie. W momencie trwania QTE w takich grach jak *Heavy Rain*, *Beyond: Two Souls* czy *Until Dawn* użytkownik nie ma możliwości kierowania awatarem oraz zmiany perspektyw, kątów czy planów widzenia kamery. W związku z powyższym wizualne przejście od rozgrywki do sceny przerywnikowej dokonuje się w sposób płynny, gdyż w nieinteraktywnej sekwencji powielane są ujęcia zaimplementowane w obręb rozgrywki. Tego rodzaju rozwiązanie wykorzystywane jest w celu jak najpełniejszego zbliżenia gry do filmu bez straty jej interaktywnych właściwości (stąd wspomniane już określenie *interactive movie*). Warto jednak podkreślić, iż mimo braku wizualnych zmian w obrębie kadru, sceny przerywnikowe w grach realizujących konwencję dramatów interaktywnych zostają wprowadzone w taki sam sposób, jak w produkcjach TPP czy FPS – ich twórcy mianowicie świadomie wykorzystują parametry filmowego montażu, skupiając się jednak na pełnej harmonizacji graficznej. Aby ją osiągnąć, znacząco zubożają *gameplay*, który rekompensowany jest skupieniem na opowiadanej historii.

Graficzny aspekt łączenia ujęć jest tylko jednym z czterech, które składają się na parametry filmowego montażu – równie istotne stają się relacje rytmiczne między nimi. Rytmizacja poszczególnych scen dokonuje się poprzez łączenie ze sobą ujęć o określonej długości oraz zaplanowanie ruchu w zainscenizowanej przestrzeni (Bordwell & Thompson 2014: 256). Relacji rytmicznych nie można jednak rozpatrywać w oddzieleniu od zależności graficznych, gdyż zarówno pozycja, kąty i perspektywa widzenia kamery, jak również wykorzystanie muzyki diegetycznej oraz niediegetycznej wpływają na ogólny rytm sekwencji. W kontekście scen przerywnikowych istotny staje się zwłaszcza

pierwszy aspekt rytmizacji filmowych scen. Wydaje się, iż aby przejście od interaktywnego do nieinteraktywnego trybu rozgrywki pozbawione było dysonansu, tempo ujęć powinno zostać dostosowane do ogólnego tempa rozgrywki. Jeśli rozgrywka nastawiona jest na powolną eksplorację terenu, jak ma to miejsce w większości *walking simulators*, w których chodzenie staje się świadomie wybranym środkiem ekspresji, dzięki czemu rozwija się fabuła, *cutscenes* nie powinny być dynamiczne, gdyż wytrącałyby użytkownika z dotychczasowego rytmu gry. Z tego właśnie powodu nieinteraktywne sceny przerywnikowe w *Zaginięciu Ethana Cartera* (The Astronauts 2014) rozwijają się powoli, a zawarte w nich informacje, które wyjaśniają sprawę zniknięcia tytułowego chłopca, dawkowane są stopniowo.

Dostosowanie tempa scen przerywnikowych do tempa rozgrywki jest więc konieczne do zharmonizowania przejść między nimi. Zazwyczaj osiąga się to poprzez odpowiednie rozplanowanie długości ujęć w sekwencji filmowej. Kiedy Geralt szykuje się do pozyskania sojuszników w misji wtargnięcia do skarbca domu aukcyjnego, retrospektywne sekwencje przedstawiające umiejętności potencjalnych towarzyszy ukazane są w sposób niezwykle dynamiczny – trwająca dwie i pół minuty scena przerywnikowa składa się aż z dwudziestu sześciu ujęć, następujących po szybkich cięciach montażowych. Tak energiczny rytm sceny wynika z charakteru podejmowanego przez awatara zadania. Zostało one zrealizowane w konwencji *heist movie*, będącego podgatunkiem filmu gangsterskiego, a skupiającego się na przeprowadzeniu niebezpiecznego napadu o małych szansach powodzenia. Fabułę *heist movie* konstruują nagłe zwroty akcji, z którymi mierzyć się muszą główni bohaterowie (Lee 2014: 3). Dynamizm analizowanej sekwencji przerywnikowej wynika więc z charakteru konwencji gatunkowej, do której odwołali się twórcy podczas projektowania tej misji.

W interesujący sposób rytm montażu objawia się również w scenach dialogowych, które w celu utrzymania ciągłości wizualnej często wykorzystują rozwiązanie polegające na filmowaniu na przemian wszystkich postaci, biorących udział w konwersacji. Sposób ten określany jest mianem techniki ujęcie-przeciwujęcie lub planu-kontrplanu i rytmizuje sceny konwersacji poprzez przechodzenie od perspektywy jednego bohatera do perspektywy kolejnego (Mascelli 2007: 211). W wielu grach, między innymi w analizowanym *Wiedźminie*, podczas dialogowych *cutscenes* pojawia się jednak możliwość wchodzenia w interakcję z systemem po wybraniu odpowiedniej komendy, za pośrednictwem której gracz wpływa na przebieg rozmowy. Część, w której bohaterowie konwersują, przynależy więc do porządku nieinteraktywnego, natomiast moment wyboru opcji dialogowej – do interaktywnego. Aby połączyć obie sekwencje rozgrywki w czasie scen

dialogowych, twórcy korzystają z rozwiązania plan-kontrplan w celu zachowania rytmicznej ciągłości. Nie zmienia się więc sposób kadrowania, oświetlenia czy muzyki względem tego, jaki został wprowadzony w *cutscenes*, natomiast przeobrażeniu ulega perspektywa widzenia kamery. W momencie, w którym Geralt odpowiada swojemu rozmówcy, komentując informacje dotyczące potencjalnych członków drużyny, kamera przyjmuje punkt widzenia interlokutora, natomiast kiedy użytkownik wybierze odpowiednią sekwencję, a awatar wyrazi swoje stanowisko – odpowiedź rozmówcy jest przedstawiana z punktu widzenia wiedźmina. W czasie omawianej sceny dialogowej perspektywa wiedzenia kamery zmienia się kilkanaście razy, co nadaje całości wyraźny rytm. Na tempo sekwencji składa się dodatkowo ruch wewnątrzkadrowy – konwersując, bohaterowie poruszają się po niewielkiej piwnicy, w której się ukrywają, w związku z czym twórcy wprowadzają do sekwencji kilkusekundowe przebitki, określające położenie postaci względem przestrzeni, co jeszcze bardziej dynamizuje akcję i przyspiesza tempo sceny. Takie rozwiązanie sprawia również, iż użytkownik angażuje się w oglądaną sekwencję, gdyż musi skupić uwagę, by percepcyjnie nadążyć za zmianami w obrębie kadrów.

Graficzne i rytmiczne relacje między ujęciami pozwalają połączyć ze sobą ujęcia na poziomie inscenizacyjnym, podczas gdy przestrzenne i czasowe mają charakter narracyjny, bezpośrednio wpływający na tok opowieści. W przypadku zależności przestrzennych istotna staje się świadomość, iż montaż pozwala twórcy na zestawienie ze sobą jakichkolwiek dwóch przestrzeni i w ten sposób wytworzenie między nimi relacji (Bordwell & Thompson 2014: 257). Mogą to być zarówno lokacje oddalone od siebie o setki kilometrów, sąsiadujące ze sobą ulice czy nawet przestrzenie jednego budynku, które stanowią miejsce akcji całego filmu, jak dzieje się to w wypadku *Dwunastu gniewnych ludzi* (Lumet 1957) – niezależnie od kształtu, powierzchni i oddalenia, bowiem dzięki technice montażowej można osiągnąć płynne, pozbawione dysonansów przejście od jednej przestrzeni do kolejnej.

To rozpoznanie wydaje się istotne z tego względu, iż jedną z najistotniejszych funkcji scen przerywnikowych w grach wideo staje się właśnie ustalanie relacji przestrzennych. Właściwe jest to zwłaszcza dla tych spośród nich, które zapewniają płynne przejście między kolejnymi aktami rozgrywki. Oczywiście, zarówno w grach FPS, TPP, platformowych czy *role-playing* awatar prowadzony przez użytkownika awatar również eksploruje kolejne lokacje, wędrując od miejsca do miejsca, ale jego droga odbywa się bez elips montażowych. Niejednokrotnie gry pozwalają na użycie pewnych rozwiązań przyspieszających eksplorację, takich jak teleportacja czy możliwość przenoszenia się między lo-

kacjami za pośrednictwem oznaczonych miejsc, jak ma to miejsce w *Wiedźminie*. Zwykle jednak dany znacznik należy odkryć, przebywszy lokację w trakcie rozgrywki – co oznacza, że wszelkie mechaniki szybkiej podróży nie tyle umożliwiają odkrywanie nowe tereny, ile przenoszą awatara w miejsca, które już odwiedził.

To właśnie dzięki wykorzystaniu scen przerywnikowych twórcy mogą z powodzeniem i bez zaburzania koherencji świata gry przenosić awatara swobodnie do całkowicie nowych przestrzeni. Sposób wprowadzania bohatera do kolejnych lokacji dokonuje się przy użyciu środków filmowego wyrazu. Doskonały tego przykład stanowią sceny przerywnikowe w produkcji *Wolfenstein: The New Order*, podczas których B. J. Blazkowicz odwiedza kilkanaście różnorodnych miejsc, prowadząc działalność dla ruchu oporu wymierzonego przeciwko nazistowskim Niemcom. Awatar udaje się między innymi do Berlina, Polski, Chorwacji, a nawet na Księżyc. W jednym z aktów gry Blazkowicz ma za zadanie odbić jeńca z obozu pracy w chorwackiej Belicy. Informacje o misji użytkownik zdobywa podczas narady w tajnej bazie ruchu oporu, znajdującej się w Berlinie. Filmowa sekwencja, w której przedstawione zostają szczegóły misji rozpoczyna się w momencie, kiedy awatar podchodzi do okrągłego stołu, przy którym odbywają się zebrania konspiratorów. Podczas trwającej dwie minuty *cutscene* nie tylko przedstawiony zostaje plan inwigilacji obozu, ale również dokonuje się przejście między lokacjami – scena przerywnikowa kończy się, kiedy Blazkowicz wysiada z pociągu pełnego osób zwerbowanych do pracy w Belicy.

Przejście między obiema lokacjami odbywa się przy wykorzystaniu wyciemnienia – przywódczyni ruchu oporu zadaje bohaterowi pytanie („Czy jesteś gotowy, Blazkowicz?"), po czym następuje cięcie do czarnego tła. Zanim ekran na powrót się rozjaśni, użytkownik słyszy głos z przestrzeni pozakadrowej, należący do prowadzonego przez niego awatara, który w czasie krótkiego monologu komentuje szanse powodzenia misji. Interesująco przedstawia się w analizowanej sekwencji sposób przejścia do jasnego tła – następuje ono w momencie, kiedy otwierają się drzwi wagonu, w którym Blazkowicz podróżował razem z innymi więźniami. Taki montaż sprawia, iż wyciemnienie nie jest wyłącznie chwytem wizualnym, umożliwiającym graczowi przygotowanie się do kolejnego etapu interaktywnej rozgrywki, lecz staje się częścią diegezy w filmowej sekwencji. Przejście do jasnego ekranu staje się jednocześnie momentem wyjścia Blazkowicza do oświetlonej przestrzeni. Kiedy drzwi się z kolei otwierają, użytkownik obserwuje bramę obozu pracy w planie pełnym. Wykorzystanie takiego rozwiązania ma na celu wprowadzenie gracza w przestrzeń akcji i jest rodzajem ujęcia ustanawiającego. Przez kilkanaście

sekund jego trwania użytkownik może przyjrzeć się lokacji, którą za moment będzie eksplorował, a co za tym idzie, oswoić się z nią. Na podstawie powyższej analizy widać więc wyraźnie, iż odpowiednie wykorzystanie montażu w scenach przerywnikowych pozwala na połączenie dwóch całkiem odmiennych miejsc w taki sposób, by przejście nie budziło dysonansu.

Tak jak tworzenie przestrzennych połączeń za pomocą montażu rozwija akcję, kierując fabułę na nowe tory i przenosząc historię w inne rejony, tak konstruowanie relacji czasowych pełni podobną funkcję, lokując wydarzenia w określonym czasie. W analizowanej scenie przerywnikowej przejście od wnętrza siedziby ruchu oporu do chorwackich plenerów zakłada również przeskok czasowy, wynikający z faktu, że obie lokacje oddalone są od siebie o kilkaset kilometrów. Ponadto główny bohater musiał spędzić co najmniej kilka dni, by odnaleźć się w tłumie więźniów wiezionych do Belicy i wtopić się weń. Z tego też powodu wykorzystanie wyciemnienia pomiędzy dwiema scenami sekwencji pełni jeszcze jedną funkcję – ma charakter elipsy. Celem montażu eliptycznego staje się usunięcie nieinteresujących bądź niepotrzebnych z punktu widzenia fabuły fragmentów historii, dzięki czemu akcja ulega dynamizacji. Wykorzystanie odpowiednich przejść montażowych, takich jak wyciemnienie, roletka lub przenikanie, sugeruje odbiorcom, iż pomiędzy prezentowanymi scenami nastąpił upływ czasu (Lewis 2012: 127). Wprowadzając wyciemnienie, twórcy sceny przerywnikowej w produkcji *Wolfenstein: The New Order* nie tylko przenoszą więc użytkowników do innej przestrzeni, ale również świadomie manipulują czasem historycznym. Dzięki takiemu rozwiązaniu *cutscene* ma dynamiczny charakter i przekazuje graczowi wyłącznie najistotniejsze informacje fabularne.

Jak wskazują Bordwell i Thompson: „Montaż, podobnie jak inne techniki filmowe, potrafi kontrolować czas akcji przedstawiony w filmie. W filmach fabularnych to on zazwyczaj odpowiada za manipulację czasem historii w prezentowanej na ekranie fabule" (Bordwell & Thompson 2014: 259). Sposoby tej manipulacji przyjmują zarówno w filmach, jak i w grach wideo różnorodne formy, z których do najpopularniejszych należą retrospekcja, odpowiedzialna za prezentowanie zdarzeń z przeszłości, futurospekcja, antycypująca przyszłość, oraz introspekcja, sondująca wewnętrzne przeżycia bohaterów. W grach wideo sceny retrospektywne mogą zostać przedstawione zarówno w formie *cutscenes*, jak i na poziomie interaktywnej rozgrywki, zawsze jednak wprowadzane są za pomocą odpowiednich sekwencji montażowych. Doskonały przykład tego rodzaju rozwiązania stanowią sceny, w których udział bierze Ciri – bohaterka gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Główny trzon fabuły ogniskuje się wokół poszukiwań

dziewczyny przez Geralta. Kiedy prowadzony przez użytkownika awatar trafia na jej trop, akcja niejednokrotnie przenosi się w przeszłość, a gracz może obserwować zmagania Ciri retrospektywnie. W większości tego rodzaju scen ma on również możliwość wcielenia się w bohaterkę i wchodzenia za jej pośrednictwem w interakcję z systemem. Aby jednak przejście między bohaterami, jak również między dwoma porządkami czasowymi, nie wprowadzało dysonansu, twórcy stosują szereg zabiegów na poziomie montażowym, które pozwalają połączyć oba wątki. Do najpopularniejszych z nich należy wyciemnianie oraz przenikanie, wizualnie spajające obydwie czasoprzestrzenie. Wprowadzenie retrospekcji antycypowane jest również niejednokrotnie w zdialogizowanych scenach przerywnikowych. Kiedy Geralt rozmawia z Krwawym Baronem – jednej z postaci niegrywalnych, która pomógł rannej Ciri – ten opowiada historię swojego spotkania z dziewczyną. Po krótkiej wypowiedzi Barona, opisującej okoliczności ich poznania, scena, za pomocą przenikania, przenosi się do wspomnianej przestrzeni, gdzie kończy się sekwencja filmowa, a zaczyna rozgrywka. Wykorzystanie montażu eliptycznego pozwala więc zestawić ze sobą dwie czasoprzestrzenie bez poczucia wytrącenia z dotychczasowego trybu opowiadania.

Podsumowanie

Nie ulega wątpliwości, iż sceny przerywnikowe – jako wplecione w rozgrywkę krótkie, nieinteraktywne sekwencje filmowe – mają charakter intermedialny, łącząc w sobie właściwości filmu oraz gry. Chociaż niemożność ingerowania w przebieg historii podczas *cutscenes* sprawia, iż spotykają się one z niechęcią niektórych ludologów oraz samych użytkowników, stanowią nieodłączny element współczesnych produkcji cyfrowych. Służą nie tylko podsumowaniu danego etapu fabuły, ale również wprowadzeniu nowych wątków i zbudowaniu narracyjnego pomostu między kolejnymi aktami gry.

Jak zostało wykazane, przejście od interaktywnego do nieinteraktywnego porządku rozgrywki za pomocą scen przerywnikowych staje się możliwe dzięki wykorzystaniu parametrów filmowego montażu. Relacje graficzne i rytmiczne łączą oba tryby na poziomie wizualnym, sprawiając, iż sekwencje filmowe współgrają z rozgrywką, natomiast relacje przestrzenne oraz czasowe umożliwiają połączenie różnorodnych porządków czasoprzestrzennych. Twórcy, decydując się na implementację *cutscenes*, przestrzegają zasad, którymi rządzi się filmowy montaż, dostosowując długości ujęć, kąty i perspektywy widzenia kamery oraz wielkości planu do ogólnego charakteru zarówno sceny przerywnikowej, jak i całej produkcji. W tym sensie wykorzystanie techniki montażu pozwala na

projektowanie płynnych przejść między dwoma trybami rozgrywki, w których gracz albo sprawuje, albo traci kontrolę nad awatarem.

Jeśli powyższe założenia nie zostają spełnione, omawiane przejście budzi dysonans, wybijając gracza z odbioru, a co za tym idzie – negatywnie rzutując na imersję. W jednym z dodatków do produkcji *Śródziemie: Cień Mordoru* (Monolith Productions 2014) gracz może wybrać wygląd postaci, która będzie przemierzał fantastyczną przestrzeń Tolkienowskiego Śródziemia. Ponieważ jednak wersja podstawowa gry zakładała, iż użytkownik wcieli się w z góry zaprojektowaną postać, wybrany wygląd bohatera nie został zaimplementowany w scenach przerywnikowych. Tego rodzaju rozwiązanie wprowadza dysonans poznawczy wynikający z faktu, iż podczas scen przerywnikowych gracz obserwuje postać, która nie jest podobna do tej, jaką prowadzi w czasie rozgrywki, co z kolei skutkuje zmiejszeniem imersywności.

Oczywiście tego rodzaju zabiegi mogą być również wykorzystane przez twórców z pełną świadomością. Tak dzieje się w *Paranormal* (Matthew C. Cohen 2012), gdzie podczas eksploracji kolejnych pomieszczeń nawiedzonego domu, awatar staje się świadkiem działania sił nadprzyrodzonych. W momencie, gdy bohater wchodzi do łazienki, poszczególne litery pojawiającego się na w prawej górnej części ekranu napisu „Bathroom", zaczynają nagle nakładać się na siebie, uniemożliwiając jego odczytanie. W tym momencie rozpoczyna się kilkunastosekundowa scena przerywnikowa: gracz traci kontrolę nad kamerą, pojawiają się nieskoordynowane przeskoki obrazu i zmienia się jego kolorystyka, sprawiając, że pomieszczenie staje się czerwone. Po chwili jednak obraz wraca do normalności, a w drzwiach pojawia się twarz upiora. Świadome błędy gry służą więc stworzeniu napięcia, wynikającego z braku kontroli gracza nad światem przedstawionym. Powyższe rozwiązanie wybija użytkownika z odbiorczych przyzwyczajeń, poprzez łamanie iluzji i burzenie czwartej ściany. Tego rodzaju zabiegi nie należą w grach do rzadkości, a ich celem staje się świadome (tak jak w omawianej produkcji) bądź nieświadome (w przypadku kiedy są wynikiem błędnego kodu) naruszanie imersji. Piotr Kubiński, charakteryzując elementy dezintegrujące odbiór gry, proponuje określać je terminem emersji (od łacińskiego *emergere*, znaczącego 'wynurzać się') (Kubiński 2016: 70). Emersja jest według badacza tożsama z „wynurzaniem się" z wirtualnego świata na skutek zetknięcia użytkownika z czynnikami łamiącymi iluzję, wprowadzanymi przez twórców z premedytacją bądź nie.

Wykorzystanie parametrów montażu pozwala uniknąć powyższych konsekwencji, wprowadzając poczucie realności w cyfrowej rzeczywistości. Poprzez świadome stosowanie elementów poetyki filmu twórcom udaje się zachować płynność w przejściu między

rozgrywką a przerywnikami filmowymi. Nie ulega wątpliwości, iż rozwój graficzny rozrywki elektronicznej umożliwił czerpanie ze środków wyrazowych pokrewnego medium audiowizualnego w dużo większym stopniu niż to miało miejsce w przeszłości. Wydaje się więc, iż wykorzystanie metodologii filmoznawczej w badaniu gier cyfrowych może nie tylko pomóc wskazać na zależności, w jakie wchodzą z innymi mediami, ale również określić, w jaki sposób redefiniują i przetwarzają rozwiązania stosowane w kinematografii takie, jak montaż, *mise-en-scene*, perspektywa i kąty widzenia kamery, a także reżyseria i gra aktorska.

Źródła cytowań

Barthes Roland (2012), *Efekt rzeczywistości*, przekł. Michał Paweł Markowski, *Teksty Drugie: teoria literatury, krytyka, interpretacja*: 4 (136), ss. 119-126.

Bethesda Softworks (2014), *Wolfenstein: The New Order*, MachineGames [PC].

Bordwell, David, Kristin Thompson (2014), *Film art. Sztuka filmowa. Wprowadzenie*, przekł. Bogna Rosińska, Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec.

CD Projekt Red (2015), *Wiedźmin 3: Dziki gon*, CD Projekt RED [PS4].

CD Projekt Red (2015), *Wiedźmin 3: Serca z kamienia*, CD Projekt RED [PS4].

Godzic Wiesław (1996), 'Lew Kuleszow – alchemia kina', w: Lew Kuleszow, *Sztuka filmowa. Moje doświadczenia*, Kraków: Universitas, ss. 7-23.

Holmes Dylan (2012), *A Mind Forever Voyaging: A History of Storytelling in Video Games*, San Bernardino: D. Holmes.

Houwen Janna (2017), *Film and Video Intermediality: The Question of Medium Specificity in Contemporary Moving Images*, New York: Bloomsbury Publishing.

Katz Steven D. (2007), *Reżyseria filmowa. Ujęcie po ujęciu*, przekł. Feliks Pastusiak, Marcin Szczerbiec, Warszawa: Laterna Magica.

Kirkland Ewan (2009), 'Storytelling in Survival Horror Videogames', w: Bernard Perron (red.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, North Carolina: McFarland & Company Inc, ss. 62-76.

Klevjer Rune (2010), *In Defense of Cutscenes*, online: http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.190.1300&rep=rep1&type=pdf [dostęp: 30.08.2019].

Kubiński Piotr (2016), *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków: Universitas.

Lee Daryl (2014), *The Heist Film: Stealing with Style*, New York: Wallflower.

Lewis Jon (2012), *Essential Cinema: An Introduction to Film Analysis*, Massachusetts: Wadsworth, Cengage Learning.

Mascelli Joseph V. (2007), *5 tajników warsztatu filmowego*, przekł. Tomasz Szafrański, Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec.

Matthew C. Cohen (2012), *Paranormal*, Matthew C. Cohen [PC].

Merrick Kathryn E. (2016), *Computational Models of Motivation for Game-Playing Agents*, Canberra: Springer International Publishing.

Morin Edgar (1975), *Kino i wyobraźnia*, przekł. Konrad Eberhardt, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.

Pih Jong-Ho (2010), 'Zagadnienia narratologiczne w grach komputerowych', w: Andrzej Gwóźdź (red.), *Pogranicza audiowizualności. Parateksty kina, telewizji i nowych mediów*, Kraków: Universitas, ss. 449-473.

Pudowkin Wsiewołod (1956), *Wybór pism*, przekł. Regina Dreyer, Warszawa: Filmowa Agencja Wydawnicza.

Salen, Katie, Eric Zimmerman (2004), *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Massachusetts: The MIT Press.

The Astronauts (2014), *Zaginięcie Ethana Cartera*, The Astronautrs [PS4].

Warner Bros. Interactive Entertainment (2014), *Śródziemie: Cień Mordoru*, Monolith Productions [PS4].

Zmiany istotności motywów z gier wideo w świetle teorii Talcotta Parsonsa i Niklasa Luhmanna

FRANCISZEK SOBIERAJ*

Wstęp

Celem autora niniejszego rozdziału jest próba odpowiedzi na dwa pytania przez pryzmat pojęć z repertuaru dwóch chyba najbardziej uznanych systemowych teorii socjologicznych – teorii TalcottaParsonsa i Niklasa Luhmanna. Pierwsze pytanie brzmi: dlaczego motywy z gier wideo – rozumiane jako intencjonalny sens, cel działania aktorów społecznych – wydają się nie rządzić społeczeństwem globalnym i światem przeżywanym większości ludzi? toDrugie zaś: jak ująć zjawisko wzrostu istotności tych motywów, skoro z pewnością ich waga się zwiększa? Przyjęte pojęcie „motywu" zgodne jest z rozumieniem tego terminu w teorii działania Talcotta Parsonsa. Orientacja działania (Parsons 1962: 58-59) aktora społecznego może być, według niego, rozdzielona na dwa aspekty: czysto analitycznie, w którym nigdy nie występują one oddzielnie od siebie, a także na orientację motywacyjną oraz wartościującą. Pierwsza z nich związana jest z tymi aspektami sytuacji aktora społecznego, które mają znaczenie nagradzające lub deprywacyjne w stosunku do jego potrzeb i z których wynikają motywy rozumiane jako cele działania. Druga z kolei obejmuje zaś wartości rozumiane jako standardy – poznawcze, estetyczne i moralne (Parsons 2009: 15).

* Uniwersytet Warszawski | kontakt: franciszek.sobieraj@gmail.com

Pierwsze pytanie stawiane w rozdziale jest zasadne, ponieważ według badań gry wideo pobudzają tak zwany układ nagrody w mózgu w stopniu wystarczającym do powstania uzależnienia (Hellman 2012: 106-108), a jednocześnie dostęp do wielu z nich wymaga często jedynie jednego kliknięcia i bywa całkowicie darmowy. Jednak to takie sensowne odniesienia, jak pieniądz, władza, miłość, prawda naukowa, zdają się rządzić globalnym społeczeństwem, a nie podobne generalizacje powiązane z motywami z gier. Drugie pytanie jest usprawiedliwione, ponieważ bez wątpienia mamy do czynienia ze wzrostem istotności motywów z gier wideo, co może zobrazować cytat z artykułu dotyczącego uzależnienia od Facebooka, opublikowanego w tygodniku „Wprost":

> Niebezpiecznie zaczęło się robić, gdy znajomi namówili go do udziału w *Farm Ville*, interaktywnej grze na Facebooku, w której użytkownicy zarządzają wirtualnym gospodarstwem rolnym. Od dziecka miałem tendencję do uzależniania się od gier, ale myślałem, że mam to już za sobą. Tymczasem niepostrzeżenie zaczęło mi zależeć na tym, żeby moja farma była najlepsza. Kupowałem wirtualne nasiona, sadziłem ziemniaki, zbierałem plony — opowiada Piróg. Pewnego dnia koleżanka, która wciągnęła go w farmę, wyjechała do Wielkiej Brytanii. On zauważył, że w swoim facebookowym gospodarstwie nie pozbierała jabłek. Zadzwonił do niej, gdy była w trakcie spotkania biznesowego w Londynie. — Nie mogę rozmawiać, mam spotkanie — ucięła. Jej podenerwowanie wywołało jednak niepokój biznesowej rozmówczyni. „Może to coś pilnego? Proszę porozmawiać" — poradziła Brytyjka. „Nie, chodzi o farmę" — odparła Polka. — „Skoro tak, to możemy przerwać. Ja też uprawiam i wiem, że to ważne" — usłyszała w odpowiedzi. — Dwie dorosłe kobiety były gotowe przerwać spotkanie biznesowe ze względu na wirtualną farmę! To mnie zaniepokoiło — przyznaje Piróg. Bo i jemu zdarzało się skończyć spotkanie ze znajomymi, żeby o odpowiedniej porze zebrać truskawki. — Przeraziłem się, kiedy na Facebooku przyszła moda na zoo. Pomyślałem: czy moje życie ma polegać na zbieraniu ziemniaków w sieci i kompletowaniu wirtualnych tygrysów? (Mistrzak 2010).

Cytat ten świadczy zarówno o tym, że istotność motywów z gier wideo ujawnia się w sytuacjach, w których wcześniej trudno byłoby coś podobnego sobie wyobrazić, jak i o tym, wracając do pierwszego pytania, że mamy tu do czynienia z ich marginalizacją (kierowanie się motywami z *Farm Ville* uznawane jest jako przeszkoda w życiu zawodowym, towarzyskim *et cetera*, a nie na odwrót).

Autor niniejszego rozdziału ograniczy się do odwołania jedynie do trzech przydatnych do wyjaśnienia uprzywilejowania w społeczeństwie odniesień pojęć: „wartości" i „zgeneraliowanego medium symbolicznego" Talcotta Parsonsa oraz „symbolicznie zgeneralizowanego medium komunikacji" Niklasa Luhmanna. Kategorie te wydają się jednak umożliwiać udzielenie odpowiedzi na postawione we wstępie pytania obecne w rozdziale tylko do pewnego stopnia, dlatego też proponuje się tu autorskie pojęcie

rozciągłości katektycznej, które może być dobrym uzupełnieniem tych wcześniej wspomnianych. Trzeba jednocześnie zaznaczyć, że chodzi wyłącznie o sprawdzenie, na ile teorie Parsonsa i Luhmanna są w stanie odpowiedzieć na te pytania, i uzupełnienie ich tam, gdzie wydają się one załamywać. Istotne jest bowiem to, by teorie systemowe były w stanie rejestrować efekty narastających obecnie zmian technologicznych, choćby takie, jak pojawianie się nowych bodźców supernormalnych, których mogą dostarczać gry wideo.

Wartości

Teoria Parsonsa bazuje na działaniowym układzie odniesienia (Parsons 2009: 9) lub, mówiąc inaczej, na pojęciu systemu działania. Działanie jest zachowaniem zorientowanym na sytuację, obiekty fizyczne, społeczne i kulturowe. W swej podstawowej formie definicja Parsonsa nie różni się od wykładni Maxa Webera, według której działanie to takie zachowanie, które ma intencjonalny sens (Weber 2002: 6). W jej świetle więc działaniem z pewnością nie będą żadne reakcje warunkowe lub bezwarunkowe, jednak może być nim ich intencjonalne ujęcie, czyli świadoma orientacja.

Strukturę systemu działania tworzą – zgodnie z teorią Parsonsa – trzy podsystemy: osobowości, systemu społecznego i systemu kulturowego (Parsons 2009: 17-19). Wszystkie one nie mogą jego zdaniem funkcjonować bez siebie nawzajem, jednakże nie sposób też ich do siebie nawzajem zredukować, gdyż pozostają wzajemnie kontyngentne. Osobowość obejmuje z kolei jednostkowe preferencje czy indiosynkrazje. Według Parsonsa ani kultura, ani społeczeństwo nie są w stanie zdeterminować jednostki i jej orientacji jako podmiotu. System kultury z kolei definiuje wpojony w procesie socjalizacji: język, normy oraz wartości, podczas gdy system społeczny składa się ze wzorów interakcji zachodzących między nimi (Parsons 2009: 24). Jednostki w procesie zaspokajania potrzeb muszą być wzajemnie na siebie zorientowane, co – jeśli ma mieć rezultat w postaci powstania systemu społecznego – wymaga utrwalenia wynikających z tego zorientowania wzorów interakcji między nimi. Na przykład przy budowie kanałów ktoś musi kopać, ktoś wywozić ziemię, a ktoś w końcu – koordynować całość pracy. Bez mniej lub bardziej utrwalonych wzorów tych interakcji działanie najprostszego systemu społecznego nie byłoby możliwe.

Funkcją systemów społecznych jest zaspokajanie potrzeb. Parsons wyraźnie sugeruje, że dla systemu społecznego – zresztą dla systemu osobowości również – dyspozycje biologiczne zlewają się z tymi wpojonymi w procesie akulturacji (Parsons 1972: 304).

Systemy społeczne mogą wypełniać funkcję związaną z gromadzeniem ziarna w spichlerzach lub odprawianiem rytuałów mających przywrócić płodność ziemi. Ta zewnętrzność systemu kulturowego wobec społecznego jest ważna z punktu widzenia jego roli jako stabilizatora, umożliwiającej nadawanie ogólnych ram i prognozowania tendencji rozwojowych całego systemu. Taką rolę pełnią także wartości, które w związku z tym są, a nawet muszą być, dużo bardziej ogólne niż wzory interakcji:

> Podobnie jak C. Kluckhohn uznajemy wartości za „konceptualizację pragnień [*conception of desirable*]". Są one częścią kultury; z jednej strony są one w mniejszym lub większym stopniu uznawane przez jednostki żyjące w tej kulturze; sprawą naczelnej wagi jest oczywiście udział członków danego społeczeństwa lub jego podsystemu, którzy tę wartość uznają. [...] Następnie przyjmiemy, że wartości są konceptualizacją pragnień na najwyższym poziomie ogólności, który można zastosować do analizy danego systemu działania. Wartości nie wiążą się z wewnętrznym zróżnicowaniem obiektu ocenianego, ani też ze specyficznymi cechami sytuacji, w której znajduje się system lub też pewna jego część (Parsons 1969: 248-249).

Wartości muszą być ogólne co najmniej z dwóch powodów. Po pierwsze, w procesie socjalizacji nie sposób wyuczyć wzorów postępowania specyficznych dla całej mnogości społecznych sytuacji. Prawdopodobnie nie byłoby to realizowalne, nawet gdyby można było je przewidzieć. Po drugie, pełnią one rolę pewnego standardu oceny, na przykład tego, czy należy dążyć przede wszystkim do awansu zawodowego, czy może przede wszystkim do dbania o życie rodzinne. Z tej samej przyczyny wartości muszą być trwalsze od wzorów interakcji, a trwałość tę zawdzięczają procesowi socjalizacji w pierwszych krytycznych okresach życia jednostki. Parsons spekulował na temat dokładnego mechanizmu ich wpajania i utworzył model wielostopniowego warunkowania pawłowowskiego i instrumentalnego, wsparty neurologiczną koncepcją zgeneralizowanej nagrody Jamesa Oldsa i psychoanalityczną koncepcją Sigmunda Freuda (Parsons 1969: 111-149). Opis samego procesu wdrukowywania wartości jednostce rozdziału nie będzie konieczny w realizacji celu badawczego ze niniejszego rozdziału, istotne bowiem jest w jego perspektywie to tylko, że są one wysoce ogólne i zawdzięczają swoją trwałość socjalizacji.

Zgeneralizowane media symboliczne

System społeczny zaspokaja potrzeby zewnętrzne wobec niego, ale musi też zabiegać o przerwanie samego siebie i swoją własną równowagę. Według Parsonsa każdy system – nie tylko społeczny – w celu zachowania równowagi musi spełniać cztery funkcje: (1) adaptacji, (2) wyznaczania i osiągania celów, (3) integracji oraz (4) podtrzymywania

wzorów i znoszenia napięć (Parsons 2006: 390). W wypadku bardziej rozwiniętych systemów do skutecznego wypełniania tych funkcji, konieczne jest wytworzenie czterech podsystemów. Funkcja podtrzymywania wzorów zapewnia reprodukowanie podstawy systemu, właściwości jego elementów. W wypadku systemu społecznego odpowiada za nią podsystem reprodukujący system kulturowy[1], w skład którego wchodzą przede wszystkim gospodarstwa domowe, w których odbywa się proces socjalizacji. Podsystem wyznaczania i osiągania celów jest mózgiem systemu, który jako całość spotyka się z różnymi kontyngentnymi sytuacjami, wymuszając konieczność podejmowania decyzji czy planowania. W wypadku systemu społecznego odpowiada za tę funkcję podsystem polityki, której nie należy jednak utożsamiać z konkretnymi instytucjami władzy, jak chociażby rządem (choć będą one z pewnością jego częścią). Funkcja adaptacji polega na gromadzeniu zasobów, które mogą być potem wykorzystane na potrzeby pozostałych funkcji w różnych celach. W odniesieniu do systemu społecznego odpowiada za nią podsystem gospodarki, która dostarcza innym podsystemom zgeneralizowanej siły produkcyjnej (Parsons 2006: 397). Ta generalizacja jest konieczna, jako że podsystem polityki może wymuszać przerzucenie produkcji na potrzeby wojenne, wzrost dobrobytu lub cokolwiek innego. Podobnie gospodarstwa domowe, szkoły i inne instytucje, będące częścią podsystemu podtrzymywania wzorów, mogą potrzebować różnych zasobów i rolą gospodarki jest je zapewnić – siły produkcyjne muszą więc być w jakimś stopniu zgeneralizowane. Funkcja integracji, jak sama nazwa wskazuje, polega na regulowaniu stosunków między poszczególnymi elementami systemu, ponieważ reprodukcja właściwości elementów dynamicznego systemu (podtrzymywanie wzorów) nie zapewnia jego dobrego funkcjonowania. W wypadku systemu społecznego rdzeniem podsystemu integracji jest system prawny.

Parsons zastanawiał się, w jaki sposób wymienione podsystemy systemu społecznego porozumiewają się ze sobą. Uznał on, że pieniądz jest symbolem, za pomocą którego podsystem gospodarki wchodzi w kontakty z innymi systemami, co badaczastało się dlań asumptem do poszukiwania analogicznych mediów – nazwanych przez niego zgeneralizowanymi symbolicznymi mediami – którymi posługują się pozostałe podsystemy. Owymi zgeneralizowanymi symbolicznie mediami, za pośrednictwem których

1 Nie jest to sprzeczne z założeniem, że system kulturowy jest zewnętrzny wobec systemu społecznego, ponieważ ten ostatni odpowiada za podtrzymywanie reprodukcji wartości czy norm, a nie za ich treść. System społeczny odpowiada też za gromadzenie zasobów naturalnych, co nie zmienia faktu, że pozostają one wobec niego zewnętrzne.

podsystem polityki kontaktuje się z innymi podsystemami, jest według Parsonsa władza (*power*), w wypadku podsystemu podtrzymywania wzorów – powinność (*value commitment*), a w wypadku podsystemu integracji – wpływ (*influence*) (Parsons 1963).

Symbolicznie zgeneralizowane media komunikacji

Kluczowym pojęciem w teorii Niklasa Luhmanna jest pojęcie sensu. Luhmannowskie pojęcie sensu jest wielowymiarowe, ale objaśnienie wszystkich aspektów tego terminu nie będzie w tym rozdziale koniecznerozdziału. Sens jest przede wszystkim podstawą każdego rozróżnienia i wszystkich odniesień, na jakich opierają się myśli, różnic i skojarzeń między wszystkim, co możemy postrzegać, zarówno w rzeczywistości zmysłowej, jak i czysto abstrakcyjnej. Można więc śmiało zaryzykować stwierdzenie, że pojęcie sensu jest bliskoznaczne z pojęciem znaczenia, jakim często operuje socjologia, szczególnie że w tej ostatniej znaczenie (znaczone) nie musi być koniecznie drugą stroną znaku (znaczące) języka w wąskim rozumieniu tego słowa (czyli języka mówionego i pisanego).

Za pomocą sensu operują zarówno systemy psychiczne, myśląc, jak i systemy komunikacyjne, reprodukując się poprzez komunikację. Sens zawsze cechuje nadwyżka możliwych odniesień (Luhmann 2007: 63), po selekcji sensownego odniesienia – pomyśleniu danej myśli – może nastąpić selekcja wielu różnych odniesień (czyli różnych myśli). Na przykład, patrząc na rogi byka, można skojarzyć je z sierpem słońca podczas zaćmienia czy sierpem księżyca w określonej fazie, wreszcie z zagrożeniem, z ich wartością użytkową, estetyczną lub jeszcze czymś innym. Sens zawiera więc w sobie potencjalność wielu alternatywnych światów przeżywanych – i na tym właśnie polega jego złożoność lub, używając innych słów, nadwyżka sensu obecna przy każdej selekcji.

Gdyby dwa bardzo refleksyjne organizmy nie musiały się ze sobą komunikować, mogłyby korzystać swobodnie z każdej możliwości selekcji[2], dowolnie przechodzić z jednego świata przeżywanego do drugiego, natomiast jeśli miałoby dojść między nimi do komunikacji, selekcja odniesień jednego organizmu musiałaby uwzględniać selekcję odniesień drugiego – tą sytuację Luhmann nazywa, za Parsonsem, podwójną kontyngencją. Podwójna kontyngencja, jeśli komunikacja ma dojść do skutku, wymusza w końcu określoną selekcję (Luhmann 2007: 114), choćby nawet losowo – kiedy to dochodzi do

2 Oczywiście bez komunikacji świat sensu tych organizmów nie byłby bardzo rozwinięty – nie jest to paradoks. System komunikacyjny ogranicza selekcje sensu w danej chwili, ale w dłuższej perspektywie pozwala spotkać się odniesieniom, które w samotnej głowie prawdopodobnie nigdy by się nie spotkały, co zwiększa zróżnicowanie.

selekcji jednego z możliwych aspektów świata przeżywanego, do kolapsu chmury prawdopodobieństwa światów przeżywanych (na przykład tylko do rogów byka oznaczanych przez sierp słońca). Tak powstaje system komunikacyjny. Jego reprodukcja jest niezależnym procesem, środowiskiem dla systemów psychicznych – a te z kolei są środowiskiem, do którego musi się przystosować reprodukcja każdego systemu komunikacyjnego. Ten jednak zawsze pozostaje podminowany fundamentalną nadwyżką odniesień, nigdy całkowicie niezanikających. Komunikacja jest jednością trzech selekcji – selekcji odniesienia jednego aktora, selekcji działania powiadamiającego (czy użyje się słów, mimiki czy miecza) i zrozumienia, czyli selekcji odniesienia drugiego aktora. Zrozumienie nie musi przy tym wcale oznaczać zaakceptowania danego sensu, akceptacja bądź odrzucenie nie są bowiem według Luhmanna częścią komunikacji, należąc do jej kontyngentnego środowiska (Luhmann 2007: 140).

Podminowanie przez nadwyżkę sensu jest konieczne, by systemy komunikacyjne – i psychiczne również – miały wartość adaptacyjną, by mogły się zmieniać; analogicznie, kod genetyczny bez możliwości rekombinacji lub mutacji nie miałby wartości adaptacyjnej, pozostając czymś w rodzaju kryształu. Postępujący wzrost złożoności sensu może jednak doprowadzić do takiej nadwyżki sensu, że komunikacja staje się niemal niemożliwa (Luhmann 2003: 20). Na przykład gdyby na konferencji naukowej ktoś przedstawiał swoją teorię unifikacji mechaniki kwantowej z teorią grawitacji, ktoś inny by pytał, jak te rozwiązania można zastosować w rolnictwie, ktoś kolejny zauważył, że choć tyle wysiłku włożono w podobne badania, wcale nie pomogło mu to w odnalezieniu sensu życia, a ktoś inny jeszcze dodał, że te znaczki na tablicy przypominają mu symbole z dysku z Fajstos – bardzo trudne byłoby utrzymanie jakiegokolwiek systemu komunikacyjnego. Podobnie gdyby ktoś chciał wymienić zboże na żelazny sierp – a wymiana jest również komunikacją – a w odpowiedzi usłyszałby, że wprawdzie o wymianie na sierp nie może być mowy, jednak potencjalny kontrahent może zaśpiewać piosenkę, którą właśnie ułożył; to również byłby przykład wzrostu złożoności sensu (wynikającego w tym wypadku z rozwoju podziału pracy) mogącego obniżać prawdopodobieństwo sukcesu określonej komunikacji.

Jednym z najskuteczniejszych sposobów utrzymania systemu komunikacyjnego w warunkach dużej złożoności sensu są symbolicznie zgeneralizowane media komunikacji. Bazują one przede wszystkim na jednym mechanizmie – łączeniu przez symboliczną generalizację motywacji z selekcjami sensu.

> Jako symbolicznie zgeneralizowane określać będziemy media, które korzystają z generalizacji w celu symbolizowania związku między selekcją a motywacją, czyli przedstawiania ich jako jedności. Ważnymi przykładami są prawda, miłość, własność/pieniądz, władza/prawo; w stadiach pierwotnych także wiara, sztuka, a dziś może należące już do cywilizacyjnego standardu „wartości podstawowe" (Luhmann 2007: 152).

Na przykład pieniądz jest symboliczną generalizacją reprezentującą ogólną siłę nabywczą (nie ogranicza się on do pojedynczej wymiany, lecz generalizuje ją), dzięki czemu uprawdopodabnia komunikację w warunkach zróżnicowania potrzeb (zróżnicowanie potrzeb jest zróżnicowaniem sensu). Prawda naukowa spaja wszelkie możliwe selekcje, które do niej dążą, niezależnie od tego, czego konkretnie dotyczą – najistotniejsze jest tylko to, że na uwadze ma się prawdę lub raczej szczególnie zdefiniowaną prawdę naukową, która to definicja może się oczywiście zmieniać. Generalizacja, jaką jest miłość, pozwala natomiast na utrzymanie komunikacji o swoich rzekomych idiosynkrazjach i najbardziej osobistych sprawach, które mogłyby nie mieć dla nikogo znaczenia w normalnych warunkach – a przynajmniej bez tej generalizacji nie wiadomo byłoby, kogo powinny interesować, a kogo nie, co znacznie utrudniałoby komunikację (Luhmann 2003: 22). Powstanie zgeneralizowanych mediów komunikacji, takich jak pieniądz, prawda czy miłość, wynika więc z pojawienia się problemu zbyt dużej złożoności sensu i zbyt wysokiego progu dla każdej komunikacji, który zostaje pokonany dzięki generalizacji sensów łączącej je z motywacją.

Niewystarczalność pojęcia wartości

W tym punkcie można już się postarać sprawdzić, czy w oparciu o omawiane pojęcia można odpowiedzieć na pytanie, dlaczego motywy z gier (rozumiane jako cele działania aktorów społecznych) nie rządzą społeczeństwem globalnym oraz czy możliwe jest przy użyciu tych pojęć rozważenie zmian istotności motywów z gier wideo. Wedle przyjętej przez Parsonsa koncepcji wartości, sens staje się istotny, ponieważ przeświadczenie o jego wadze wpajane jest w procesie socjalizacji. Jeśli zatem przekonanie o istotności motywów z gier nie zostało zinternalizowane w wyniku wychowania, a motywy te zwykle nie są powiązane instrumentalnie z realizacją wpajanych wartości, takich jak dbanie o życie rodzinne, awans zawodowy czy życie towarzyskie, to oczywiście możliwość osiągnięcia niedużego znaczenia w życiu jednostki i społeczeństwa jest ograniczona. Jeśli zaś dodat-

kowo kierowanie się tymi motywami postrzegane jest jako zagrażające realizacji wpojonych wartości, na przykłąad poprzez przypisanie im cechy „marnowania czasu", to będą one marginalizowane lub wręcz piętnowane.

Odwołując się jedynie do koncepcji wartości, nie można ująć w wystarczającym stopniu ewentualnej zmiany tej sytuacji. Oczywiście zmiana może nastąpić przez zmiany w procesie socjalizacji, które z pewnością już zachodzą – gdy choćby, przykładowo, dziecko obserwuje rodziców grających na komputerze konsoli lub telefonie. Motywy z gier mogłyby też stać się instrumentalnie istotne z punktu widzenia wartości już wpojonych, na przykład gdyby na podstawie wyników w grze wideo mierzono zdolności, których oczekują elitarne szkoły, pracodawcy *et cetera*. Są jednak zmiany, których przy użyciu tego pojęcia nie da się uchwycić. W końcu żeby dzieci mogły oglądać grających rodziców, gry wideo musiały się najpierw upowszechnić, co oznacza, że wzrost istotności motywów z gier nastąpił z innej przyczyny. Nie musiało to być z pewnością powiązanie osiągnięć w grach wideo z już wpojonymi wartościami, bo nic takiego na szerszą skalę jeszcze nie wystąpiło. Grywalizacja (Skok 2017: 195), czyli implementacja rozwiązań spotykanych w grach – takich jak gromadzenie punktów, hazardyzacja – do innych sfer życia, nie jest tego przykładem, bo jej rolą jest zwiększenie zaangażowania w stosunku do motywów spoza gier. Z pewnością do tego wzrostu przyczyniło się upowszechnienie technologii i urządzeń umożliwiających rozgrywkę. Zmian istotności określonych motywów wynikających z przemian technologicznych nie sposób już jednak zarejestrować przy użyciu pojęcia wartości.

Zgeneralizowane media symboliczne

Wydaje się, że motywy z gier (rozumiane jako cele działania aktorów społecznych) nie mogą być zgeneralizowanymi mediami symbolicznymi, ponieważ nic nie wskazuje na to, aby powstawały one jako symbole na potrzeby cyrkulacji wyróżnicowujących się podsystemów społeczeństwa. Motywy z gier mogłyby natomiast zwiększyć swoją istotność w systemie społecznym za sprawą instrumentalnego powiązania z już istniejącymi mediami – tak jak w wypadku wartości – na przykład gdyby osiągnięcia w grach wideo służyły ocenianiu kandydatów na posłów lub gdyby za pośrednictwem gier wpajano uznane w społeczeństwie wartości (z pewnością są już zaczątki takiego powiązania, choćby dzięki wprowadzaniu w wielu mechanikach moralnych konsekwencji działań gracza). Podobnie jednak, jak koncepcja wartości, koncepcja symbolicznie zgeneralizowanych mediów nie uwzględnia wzrostu istotności określonych motywów w wyniku

rozpowszechnienia się technologii, chociażby poszerzenia sfery wirtualnej rzeczywistości (Myoo 2013: 29) czy pojawienia się takich zjawisk, jak rzeczywistość rozszerzona (Pardel 2009: 35).

Niewystarczalność pojęcia zgeneralizowanych mediów komunikacji

Do zrozumienia niektórych zmian istotności motywów z gier nie jest też wystarczająca koncepcja symbolicznie zgeneralizowanych mediów komunikacji. Poprzez generalizację sensu umożliwiają one pośredniczenie między niepowiązanymi wcześniej sensownymi odniesieniami i wyłączenie tych spośród nich, które mogłyby zakłócać komunikację. Motywy z gier (rozumiane jako cele działania aktorów społecznych) zachowują swój sens tylko w ramach danej gry, więc z pewnością taką generalizacją nie są. Można jednak wyobrazić sobie utworzenie generalizacji łączącej motywy z wszystkich gier lub przynajmniej gier podobnego gatunku, na przykład ‚abstrakcyjnego wzorca umożliwiającego porównywanie osiągnięć z różnych gier i w ten sposób zwiększającego możliwości komunikacyjne tej przestrzeni sensu. Zwiększenie istotności motywów z gier wideo mogłoby oczywiście nastąpić poprzez instrumentalne powiązanie z już istniejącymi mediami komunikacji – dokładnie tak samo jak poprzez analogiczne powiązanie z realizacją wartości lub zgeneralizowanymi mediami symbolicznymi. Niestety koncepcja symbolicznie zgeneralizowanych mediów komunikacji Luhmanna także nie jest w stanie wytłumaczyć wzrostu istotności sensu w wyniku upowszechnienia się technologii. Wraz ze wzrostem dostępności urządzeń, na których można grać, istotność występujących w grach motywów z pewnością w jakimś stopniu wzrosła, nie nastąpiło to jednak w wyniku zwiększenia ogólności tych motywów.

Rozciągłość katektyczna

W uchwyceniu tych zmian, których z pomocą wcześniej przytoczonych terminów nie dało się opisać, pomóc może autorskie pojęcie rozciągłości katektycznej. Proponowałoby się ją tutaj zdefiniować jako rozległość obszaru w świecie przeżywanym, w którym sens zachowuje swoją wartość motywacyjną. Można ten czynnik analizować z punktu widzenia systemu psychicznego (jak często określony sens zachowuje w życiu jednostki wartość motywacyjną, czy to bezpośrednio, czy to poprzez antycypowane przez nią sytuacje z przyszłości) oraz z punktu widzenia systemów komunikacyjnych czy społecznych (jak często określony sens zachowuje swoją wartość motywacyjną w systemach

komunikacyjnych lub interakcyjnych). Motywy z gier mają zwykle niewielką rozciągłość katektyczną, zachowując wartość motywacyjną głównie podczas samej rozgrywki, ewentualnie w kontaktach ze znajomymi, którzy też w daną produkcję grają[3].

Pieniądz natomiast ma ogromną rozciągłość katektyczną, zachowując wartość motywacyjną niemal we wszystkich subuniwersach kulturowych; oczywiście nie w każdym subuniwersum jest tak samo istotny, ale w prawie każdym jest istotny choćby w minimalnym stopniu. Podobnie też sukcesy zawodowe (jeśli abstrahować od wysokości wynagrodzenia) lub dbałość o życie rodzinne mają znaczenie na większym obszarze sensu, niż osiągnięcie wysokiego poziomu postaci w *World of Warcraft* lub zwycięstwo w *Cywilizacji* na wysokim poziomie trudności. Jak widać zatem, wartości, zgeneralizowane media symboliczne i zgeneralizowane media komunikacji cechuje duża rozciągłość katektyczna. Motywy (rozumiane jako cele działania aktorów społecznych) oparte o zgeneralizowany sens – czy to zaszczepiony w procesie socjalizacji, czy wytworzony dla zaspokojenia potrzeb funkcjonalnych złożonego systemu – zwykle mają dużą rozciągłość katektyczną. Jednak wzrost rozciągłości katektycznej może nastąpić i bez generalizacji sensu, chociażby w wyniku rozpowszechnienia się jakiejś technologii. Węgiel kopalny w trakcie rewolucji przemysłowej zyskał ogromną istotność, mimo że jego sens nie stał się bardziej ogólny niż przedtem. Upowszechnienie technologii, w której gry są dostępne, a więc i pomnożenie liczby graczy, zwiększyło rozciągłość katektyczną motywów z gier bez zmiany stopnia ich generalizacji. Im więcej jest graczy, tym większe prawdopodobieństwo powstania systemu komunikacyjnego czy interakcyjnego, w którym osiągnięcia w danej grze będą się liczyć. Upowszechnienie się internetu umożliwiło z kolei powstanie masowych gier dla wielu graczy, a więc z zasady zawiązujących system komunikacyjny lub interakcyjny wokół występujących w nich motywów działania – znowu bez żadnej generalizacji tych motywów.

Wszystkie możliwości powiększenia istotności motywów z gier wideo omówione w niniejszym rozdziale również bazują na zwiększeniu ich rozciągłości katektycznej. Przemiany w socjalizacji czy mniejsze napiętnowanie gier w dyskursie społecznym wiążą się z większą liczbę graczy, co z kolei nawiązuje do opisanych powyżej zjawisk szczegółowych. Każde instrumentalne powiązanie z wartością lub zgeneralizowanym medium też

3 Oczywiście pojawia się coraz więcej zjawisk – również w mediach społecznościowych – dzięki którym ta rozciągłość się zwiększa. Wprowadzenie pojęcia rozciągłości katektycznej proponuje się właśnie po to, by możliwe było opisywanie takich zjawisk i skorelowanie ich z jednym czynnikiem.

oznacza zwiększenie rozciągłości katektycznej. Gdyby poziomy w danej grze pokonywało się, wykazując się zdolnościami poszukiwanymi przez pracodawcę, motywy z gier zachowywałyby swą wartość motywacyjną także poza rozgrywką, na przykład na rynku pracy. Jeśli osiągnięcia z różnych gier powiązane byłyby za sprawą nowej generalizacji, cele działania aktorów społecznych w danej grze (czyli jej motywy) zachowywałyby wartość motywacyjną także w kontekście innych produkcji.

Ponieważ rozciągłość katektyczna jest czynnikiem decydującym o istotności sensu niezależnie od przyczyny tej istotności (wynikając z generalizacji, z przemian w socjalizacji, z przemian środków produkcji, ze zmian środowiska naturalnego, czy w końcu z nieprzewidywalnej zmiany preferencji aktorów społecznych) i umożliwia zestawienie ze sobą tych sensownych odniesień poprzez sprowadzenie ich do wspólnego mianownika i porównywanie ich wagi – na pewno w ujęciu systemowym Parsonsa i Luhmanna, a być może również w wypadku każdego innego paradygmatu teoretycznego socjologii. W związku z przyspieszającymi zmianami technologicznymi wprowadzenie takiego pojęcia wydaje się zatem konieczne – przynajmniej na użytek teorii systemowych – bo mimo swej prostoty unaocznia ważny czynnik cechujący wszystkie zjawiska społeczne. Czynnik ten z pewnością był już często intuicyjnie uwzględniany, ale tym bardziej warto go wydobyć i niejako uniezależnić. Rozwój sfery wirtualnej rzeczywistości i rzeczywistości rozszerzonej oraz ewentualnie wynikające z rozwoju środków produkcji ograniczanie czasu pracy mogą bowiem oznaczać znaczny wzrost rozciągłości katektycznej motywów z gier wideo. Nie da się oczywiście przewidzieć kierunku przemian historycznych, jednak warto dysponować pojęciem, które potencjalne zmiany pozwala tłumaczyć na język teorii systemowych.

Źródła cytowań

Hellman Matilda, Tim M. Schoenmakers, Benjamin R.Nordstrom, Ruth J. (Holst 2012), 'Is There Such a Thing as Online Video Game Addiction? A Cross-disciplinary Review', *Addiction Research & Theory*: 2 (21), ss. 102-112.

Luhmann Niklas (2003), *Semantyka miłości: o kodowaniu intymności,* przekł. Jerzy Łoziński, Warszawa: Scholar.

Luhmann Niklas (2007), *Systemy społeczne*, przekł. Michał Kaczmarczyk, Kraków: Nomos.

Mistrzak Marlena, Jerzy Ziemacki (2010), 'Chorzy na Facebook', *Wprost.pl*, online: http://www.wprost.pl/ar/193387/Chorzy-na-Facebook/ [dostęp: dostęp: 30.08.2019].

Myoo Sidey (2013), *Ontoelektronika*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Pardel Przemysław (2009), 'Przegląd ważniejszych zagadnień rozszerzonej rzeczywistości', *Studia Informatica*: 1 (82), ss. 195-214.

Parsons Talcott, Neil Joseph Smelsner (2006), 'Funkcjonalne zróżnicowanie społeczeństwa' , w: Aleksandra Jasińska Kania, Lech Nijakowski, Jerzy Szacki (red.), *Współczesne teorie socjologiczne*, t. 1, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, ss. 390-403.

Parsons Talcott, Edward A. Shils (1962), *Toward a General Theory of Action,* Cambridge: Harvard University Press.

Parsons Talcott (1963), 'On the Concept of Political Power', w: *Proceedings of the American Philosophical Society*: 3 (107), ss. 232–262.

Parsons Talcott (1969), *Struktura społeczna a osobowość*, przekł. Marek Tabin, Warszawa: PWE.

Parsons Talcott (1972), *Szkice z teorii socjologicznej*, przekł. Alina Bentkowska, Warszawa: PWN.

Parsons Talcott (2009), *System Społeczny*, przekł. Michał Kaczmarczyk, Kraków: NOMOS.

Skok Katarzyna (2017),'Punktyfikacja, playifikacja, hazardyzacja... Analiza skuteczności mechanizmów motywacyjnych stosowanych w procesie gamifikacji', *Homo Ludens*: 1 (10), ss. 35-64.

Weber Max (2002), *Gospodarka i Społeczeństwo*, przekł. Dorota Lachowska Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Programy i antyprogramy. O trudnych, acz zaskakujących, relacjach twórców gier z graczami

ALEKSANDRA ŁUKSZA*

Wstęp

Groznawstwo[1] w ramach naukowego namysłu jest sukcesywnie wzbogacane badaniami czerpiącymi z wielu dyscyplin i specjalizacji – na tym polu spotyka się więc zarówno jednostki wykształcone w obrębie nauk humanistycznych, jak i ścisłych (oraz osoby, które nie chcą być w ten sposób klasyfikowane, lecz gry znajdują się w centrum ich zainteresowań), współpracujące w ramach tworzenia danego produktu lub dyskutujące nad teoretycznymi aspektami gier. Jednak branża gier to również obszar skomplikowanych relacji pomiędzy licznymi zaangażowanymi weń podmiotami, których wyobrażenia i praktyki pozostają czasem w sprzeczności. Właśnie ten aspekt – a konkretnie stosunki w układzie twórca-odbiorca[2] – zostaną omówione w niniejszym rozdziale. Owe stosunki, w myśl terminologii stosowanej w obrębie Teorii Aktora-Sieci, nazywane są negocjacjami

* Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu | kontakt: al@doktorant.umk.pl

1 Stosuję ten termin w podobnym rozumieniu, jake przyjmuje Stanisław Krawczyk, czyli ogółu badań nad grami, prowadzonymi zarówno od strony teoretycznej, jak i praktycznej (Krawczyk 2016: 20-21).

2 Taki podział, w świetle teorii interpretacji tekstów, może być uznany za dyskusyjny, zwłaszcza w kontekście gier, które, funkcjonując jako tekst kultury, są często w dużej mierze współtworzone przez graczy – wprowadzam go tylko jako uproszczenie.

i dotyczą ludzkich oraz pozaludzkich aktorów lub – używając poprawniejszego, lecz bardziej problematycznego określenia – aktantów[3] (Abriszewski 2008: 10-11). Podążając tym tropem, doskonałym narzędziem do analizy wybranego problemu będzie zaproponowana przez Bruna Latoura koncepcja programów i antyprogramów, która została dokładnie i przystępnie opisana w *Kluczu berlińskim* (Latour 2012: 59-76), a jej zwięzłą definicję autor umieścił w słowniku dołączonym do *Nadziei Pandory*:

> PROGRAMY DZIAŁANIA, ANTYPROGRAMY. Terminy pochodzące z socjologii techniki. Używane, by nadać artefaktom aktywnego i często polemicznego charakteru. Każde urządzenie przewiduje, co mogą robić inni aktorzy ludzcy bądź pozaludzcy (programy działania). Owe antycypowane działania mogą jednakże nie nastąpić, ponieważ ci inni aktorzy mają swoje programy, które z punktu widzenia pierwszego aktora będą antyprogramami. W ten sposób artefakt staje się frontem sporu między programami a antyprogramami (Latour 2013: 375).

Zgodnie z tą propozycją, artefaktami będą również gry – w ich obrębie wspomniany mechanizm negocjacji twórców z graczami jest bardzo dobrze zobrazowany.

Tak szerokie pole rozważań zostanie ograniczone do przykładów fabularnych gier wideo[4] oraz fabularnych gier terenowych[5], również z tej przyczyny, że literatura dotycząca tych ostatnich jest dość skąpa, warto więc omówić różnice oraz problemy, jakie pojawiają się w tych dwóch typach gier właśnie w kontekście używanych przez twórców oraz graczy programów i antyprogramów.

3 Krzysztof Abriszewski zwraca uwagę na rodowód i poprawność formy „aktant", jednak sam skłania się ku używaniu określenia aktor. Określenie „aktant", bardziej niż „aktor", wskazuje na czynnik pozaludzki (Latour 2013: 369-370).

4 W rozdziale używam określenia fabularne gry wideo do opisu wszystkich gier wideo posiadających fabułę i ewentualnie pozwalających odgrywać określoną rolę (*role-play*). Odchodzę tutaj od używanego przez badaczy utożsamienia fabularnych gier wideo przeważnie z gatunkiem c-RPG (Szeja 2012: 29; Petrowicz 2012: 79; Porczyński 2012: 86; 2013: 330, 334), ze względu na nacisk jaki to utożsamienie często kładzie na system rozwoju postaci zaczerpnięty z tradycyjnych gier RPG. Moje zestawienie gier fabularnych (wideo z terenowymi) nie dotyczy punktowego systemu rozwoju, a raczej kompozycji elementów fabularnych, przestrzennych i narracyjnych proponowanych przez twórców.

5 Michał Mochocki zestawia teatralne gry fabularne – larpy – z odmianą dramy w postaci scenki improwizowanej, wyszczególniając ich cechy formalne (Mochocki 2009: 179-181), jednakże fabularna gra terenowa nie jest tożsama z larpem, między innymi nie akcentuje odgrywania ról i relacji między graczami, które stanowią ważny element larpów (Salen & Zimmerman 2004: 578). Fabularnym grom terenowym bliżej jest do gier miejskich, a o braku tożsamości tychże z larpami pisał Jakub Tabisz (Tabisz 2013: 36-39).

Batalie o przestrzeń

Wyznaczenie, ukształtowanie i nadanie konkretnych właściwości obszarowi gry prawie zawsze leży w gestii twórców. Niemniej jednak nie oznacza to, że gracze pozostają wyłącznie bezwolnymi użytkownikami; przeciwnie wręcz, wbrew założeniom projektantów przestrzeni, często testują jej granice, rearanżują, starają się odkryć słabe punkty lub włączyć ją na własnych zasadach do zabawy.

Twórcy gier wideo w tym wypadku mają przewagę, ponieważ to od nich zależy właściwie cała fizyka kreowanego świata, w tym zachowania przedmiotów. Z tym problemem stykają się gracze, którzy w pewnym momencie swojej rozgrywki odkrywają ograniczenia narzucone przez twórców, czy to w postaci braku pewnych umiejętności swoich awatarów – przykładowo sterowany przez gracza Geralt w pierwszej części *Wiedźmina* (CD Projekt RED 2007) nie potrafi podskoczyć, natomiast (co może wywołać dysonans[6]) robi to podczas walki (The Sweet Science 2009: 4:45-5:33) – czy w postaci rozwiązań mechaniczno-fabularnych. Z tego drugiego wariantu skorzystano w dodatku do gry *Age of Conan: Unchained – The Savage Coast of Turan* (Funcom 2011): po wejściu do wody i odpłynięciu od brzegu postać gracza jest natychmiast zjadana przez rekina, czemu nie da się w żaden sposób zapobiec. Podobny mechanizm zastosowano w serii *Assassin's Creed* – zbytnie oddalenie poza wyznaczony teren rozgrywki skutkuje desynchronizacją Animusa (Ubisoft Montreal 2007), czyli *de facto* koniecznością ponownego wczytania całego obszaru. Najpopularniejszymi programami działania wdrożonymi przez twórców gier wideo, mającymi za zadanie mechanicznie trzymać graczy wewnątrz lub na zewnątrz określonej przestrzeni, są mury miast, liczne płotki, rzeki, drzwi oraz przedmioty o zbliżonej funkcji, które spotykane są również w świecie realnym. Jednakże w grach fabularnych milej widziane są próby zaimplementowania owego mechanizmu w bardziej wyrafinowanej formie, czyli – przykładowo – z wykorzystaniem uzasadnionych narracyjnie magicznych bądź technologicznych barier lub postaci strażników, który bronią dostępu do danego miejsca, lecz jednocześnie wchodzą w krótką interakcję z bohaterem. Gracze natomiast stosują własne programy działania, które mogą zakładać chęć czerpania przyjemności z maksymalnej eksploracji terenu gry, a zatem próbują

6 W tym kontekście można mówić o popularnym pojęciu dysonansu ludonarracyjnego i jego efekcie emersyjnym (Seraphine 2016), można też odwołać się do bardziej precyzyjnego terminu technicznej deziluzji, zaproponowanego przez Piotra Kubińskiego, dla podkreślenia właśnie technicznego, a nie fabularnego charakteru tego zjawiska (Kubiński 2016: 73).

przeskakiwać owe dodane przez twórców płotki, wchodzić na budynki, które z założenia nie były do tego przygotowane – jest to dość popularna rozrywka graczy w różnych MMORPG[7] i nie zawsze akceptowana przez twórców. Gracze szukają bowiem źle wyciętych modeli, odpowiedniej konfiguracji sprzętu i statystyk lub innych elementów, które dadzą im możliwość dostania się w miejsca, do których nie powinni mieć dostępu. Często te niedostępne tereny są między innymi pozostałością po porzuconych pracach twórców nad danymi obszarami gry albo zostały przygotowane jako dekoracja, zatem zdarza się, że gracz, któremu jednak uda się tam dotrzeć, wpada pod modele i tekstury, blokuje się i (o ile możliwość samodzielnego odblokowania nie została wprowadzona) musi poczekać na pomoc ze strony mistrza gry (MG)[8]. Taka eksploracja świata z punktu widzenia twórców jest antyprogramem, ponieważ nie współgra z założonym przez nich programem działania (którym w grach fabularnych jest najczęściej właśnie poznawanie fabuły lub wcielanie się w postać), a czasem nawet sabotuje go, przykładowo poprzez ominięcie ważnych punktów fabularnych, które miały właśnie doprowadzić gracza do odkrycia konkretnego miejsca na mapie. Dlatego twórcy gier wideo w batalii o przestrzeń stosują dość trudne do pokonania antyprogramy do programów graczy, którymi są na przykład niewidzialne ściany, stawiane w miejscach mających być tylko dekoracją.

Nieco inaczej ten problem wygląda w przypadku gier terenowych, gdzie przestrzeń gry jest silnie związana z możliwościami świata realnego, ukształtowaniem terenu, zabudowań i naturalnych przeszkód. Można oczywiście ją modyfikować, ale nie na taką skalę, jak w grach wideo; często wymaga to też sporych nakładów finansowych. To wszystko powoduje, że ograniczenia przestrzeni w grach terenowych są umowne, prowizoryczne i w związku z tym program działania twórców jest bardziej narażony na wystąpienie antyprogramów graczy. Sytuacja obliguje więc twórców do wzmożonego wysiłku i pewnej

7 Skrót od m*assively multiplayer online role-playing game* – rodzaj gier, w których duża liczba osób łączy się przez klienta gry z serwerem, aby odgrywając role i wspólnie przeżywać fabularne przygody w wykreowanym świecie. Przeważnie gra jest dostępna przez całą dobę (poza przerwami technicznymi) i wydarzenia w jej świecie nie zatrzymują się pod nieobecność gracza.

8 Skrót używany zamiennie z GM (*Game Master*), oznaczający prowadzącego grę lub osobę, a czasem cały zespół, który zajmuje się na bieżąco kontrolowaniem stanu gry i służy pomocą graczom. W taksonomii błędów spotykanych w grach wideo Chris Lewis, Jim Whitehead i Noah Wardrip-Fruin zaliczają podobne do przywołanych wyżej przykłady do kategorii „obiektu poza granicami" (*object out of bounds*) (Lewis, Whitehead & Wardrip-Fruin 2010: 110). Z kolei Wilma i William Bainbridge dowodzą, że wskazane problemy to jedne z najczęściej spotykanych *glitchy* w grach – wynikają one z niezgodności pomiędzy modelem wyświetlania (*display model*) a modelem świata (*world model*); owa różnica może prowadzić do wyjścia poza obszar, który z perspektywy gracza jest światem gry i pozwala znaleźć się w lokacjach pierwotnie zablokowanych (Bainbridge & Bainbridge 2007: 64-67).

elastyczności podczas układania swoich programów. Oznacza to, że gra oraz jej cele, fabuła i mechanika muszą być przygotowane na całą gamę niestandardowych zachowań graczy wobec przestrzeni, w tym na ich chęć łamania ustalonych reguł (przykładowo przechodzenie pod taśmami wyznaczającymi ścieżkę, żeby skrócić sobie trasę). Jest to tym ważniejsze, im bardziej liniową fabułę prezentuje dana gra oraz gdy obszar jest mocno ograniczony przez czynniki zewnętrzne (na przykład możliwość wykorzystania tylko jednego piętra w budynku lub takie przewężenie ciągu komunikacyjnego, które wymusza wielokrotne przechodzenie przez to samo miejsce). Z podobnymi trudnościami zetknęli się autorzy *Filozoficznej gry terenowej „Seweryn Tarkowski"*[9], gdy wśród niektórych grup pojawiali się gracze, którzy (zapewne z powodu zupełnie naturalnej potrzeby poznania nowego obszaru) nie skupiali się na otrzymanych wytycznych i przedmiotach fabularnych, lecz sprawdzali prawie każde fizycznie dostępne miejsce, starali się wejść do wszystkich pomieszczeń, zaglądając nawet do koszy na śmieci. Taką technikę przejścia gry można opisać jako metodę siłową (*brute force*)[10] – bez pejoratywnego wydźwięku – i jest bodaj najbardziej oczywisty przykład programu działania gracza, który jest zarazem antyprogramem z punktu widzenia twórców. Rozwiązaniem było więc zastosowanie kolejnego programu do tego antyprogramu w postaci zamknięcia na klucz miejsc, które w danej fazie postępu fabuły nie powinny być odwiedzane; pomimo tego zabiegu gracze wciąż jednak próbowali otwierać drzwi. Taki antyprogram wymuszał na twórcach oddelegowanie wolontariusza, który kontrolował postęp gry i w odpowiednim momencie niepostrzeżenie otwierał odpowiednie przejścia. W przeciwieństwie do wspomnianej wyżej rozrywki płynącej z eksploracji danego obszaru (w kontekście gier wideo), owe zachowania graczy nie miały na celu całkowitego porzucenia fabuły na rzecz zabawy dostępnym terenem, a raczej przejście gry na własnych zasadach. Twórcom gier terenowych jest zatem dość trudno opracować i wdrożyć skuteczne programy działania dotyczące przestrzeni rozgrywki, mogą oni natomiast reagować dynamicznie na pojawiające się antyprogramy, prowadząc z graczami nieustanne negocjacje dotyczące stanu rozgrywki oraz jej przebiegu.

9 Jest to świetnie przyjęta fabularna gra terenowa stworzona przez pracowników i studentów Instytutu Filozofii Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu. Odbywa się cyklicznie w modernistycznym budynku Wydziału Humanistycznego – Collegium Minus – i od czasu premiery w kwietniu 2015 roku doczekała się czterech edycji.

10 Termin nawiązuje do metody łamania haseł oraz kluczy kryptograficznych poprzez sprawdzenie wszystkich możliwych kombinacji aż do osiągnięcia pożądanego rezultatu (Engebretson 2013: 89-90).

Pozyskiwanie informacji

Kontynuując przykład gier terenowych, pozyskiwanie i przekazywanie informacji, w tym informacji fabularnych, spotyka się z wieloma problemami. Zarówno w fabularnych grach terenowych, jak i skupionych na podobnym aspekcie grach wideo, programy twórców zakładają poprowadzenie graczy wzdłuż pewnej, określonej ścieżki poznawania opowieści. Owa ścieżka oczywiście może być bardziej rozgałęziona lub liniowa, lecz jeśli historia stanowi oś gry, to jednocześnie staje się jej najbardziej newralgicznym punktem[11]. We wspomnianej wcześniej grze terenowej *Seweryn Tarkowski* twórcy założyli sukcesywne przekazywanie graczom pakietów informacji, wśród których znajdowały się między innymi fragmenty tekstów filozoficznych, specjalnie spreparowane nagrania, odręczne notatki fikcyjnego bohatera oraz zagadki spajające te elementy i rozwijające fabułę. Mimo że do pewnego momenty grupy graczy były kontrolowane przez samą mechanikę (wyciągnięcie właściwych wniosków, prawidłowe odczytanie mapy, rozwiązanie zagadki czy wpisanie hasła gwarantowało sukces i odblokowywało kolejny etap), jednak zdarzało się, że na różnych etapach gracze nie potrafili odsiać informacji od tła lub nie skupiali się na dokładnym odczytaniu poleceń, w rezultacie szukając pomocy u NPC[12], a czasem znów stosując metodę *siłową*. Choć w tym wypadku gracze rzadziej stosowali antyprogramy, nie realizowali jednak zakładanego przez twórców programu działania, dlatego poszerzono (również fabularnie) zakres obowiązków NPC obsługującego archiwum. Od tego momentu gracze mogli zgłosić się do archiwum w każdym momencie gry, nie tylko w wyznaczonym fabułą punkcie, i po zadaniu odpowiedniego pytania uzyskiwali dodatkowe informacje potrzebne do dalszej rozgrywki. Jednak już w pierwszej fazie niemal natychmiast pojawiły się antyprogramy – niektórzy gracze używali nowej funkcji archiwum nie jako pomocy w sytuacji sporadycznych lecz znacznych trudności ze zrozumieniem lub rozwiązaniem danej zagadki, lecz jako mechanizmu niwelującego jakiekolwiek wyzwanie, innymi słowy: przychodzili z każdym fabularnym zadaniem do wspomnianego archiwisty – NPC. Dlatego znów trzeba było zmodyfikować program działania i ograniczyć ten przepływ informacji do puli pytań, które można było zadać.

11 Więcej o kontroli poczynań graczy, pomimo rozgałęziania się opowieści, którą poznają, można odnaleźć w pracach Schella (2008: 283-298) oraz Egenfeldt-Nielsena, Heide-Smitha & Pajarez Tosci (2004: 181).

12 NPC to skrót od *non-player character* (czasem też *non-person* lub *non-playable character*), oznacza postać, w którą nie wciela się gracz, lecz jest kierowana przez komputer, mistrza gry lub – jak w wypadku gier terenowych – podstawioną osobę. Używane zamiennie z określeniem 'bohater niezależny'. Problem NPC w larpach rozwija Stenros (2012: 76-93).

Natomiast w grach wideo twórcy mają obecnie możliwość wprowadzenia podobnie bogatego, o ile nie pełniejszego, zestawu technik prezentowania i przekazywania informacji fabularnych. Przykładowo książki nie są już tylko przedmiotami w ekwipunku, które mają przypisane jedynie właściwości mechaniczne, lecz często posiadają realną treść, którą można przeczytać wewnątrz gry, albo wręcz służą ubogacaniu fabularnego tła w wykreowanym świecie (Ciszek 2012). Ma to miejsce choćby w *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda 2011) – część z umieszczonych w świecie gry książek służy podnoszeniu umiejętności awatara, lecz inne stanowią medium poszerzające wiedzę gracza o mitologii, historii i geografii regionu. Znacznie starszym zabiegiem, choć wybitnym w swej prostocie, było i jest oferowanie samouczka, który nie tylko wprowadza w zarys fabuły, ale pomaga też graczowi zaznajomić się z aspektem mechanicznym i sterowaniem; właśnie takie samouczki mają (kultowe już) gry pokroju *Baldur's Gate* czy *Neverwinter Nights* (BioWare 1999; 2002) – gracz poznaje w nich podstawowe informacje o świecie gry, może bez przykrych konsekwencji nauczyć się sterowania postacią oraz wchodzenia w interakcje z otoczeniem. Warto też odnotować w nowszych grach tendencję do uruchamiania samouczka za każdym razem, kiedy wprowadzane są nowe umiejętności lub funkcje. Taki samouczek posiada bardziej ograniczoną formę, czasem wplecioną w mechaniczno-fabularną konstrukcję gry. Właśnie ten model został użyty w cyberpunkowym *Remember Me* (Dontnod Entertainment 2013) – część informacji pojawiających się na ekranie jako HUD[13] to dane z urządzenia Sensen, zaimplementowanego na karku głównej bohaterki. Stanowi to przykład przewagi gier wideo na polu wciągania już nie tylko samouczków, ale też HUD, czy nawet całego menu do warstwy fabularnej[14]. Jest to dobrze widoczne w *Wolfenstein: The New Order* (Machine Games 2014), w którym zarówno poziom trudności, jak i próba wyjścia z gry, są opatrzone komentarzem fabularnym; podobnie we wspomnianej już serii *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal 2007), gdzie dostęp do niektórych treści rozszerzających wiedzę bohatera i gracza o świecie jest uzyskiwany przez menu Animusa. Ważnym dla fabuły – a nieobecnym w grach terenowych – sposobem przekazywania informacji graczowi są też przerywniki filmowe (*cinematics*), prologi albo intra oraz zakończenia, które odbierają graczowi możliwość

13 Skrót od *head-up display* – w grach używany jako określenie na liczne elementy wyświetlane na ekranie podczas rozgrywki, które umożliwiają kontrolę stanu i zachowań bohatera między innymi: pokazują pasek życia, many, wytrzymałości, wybrane style walki, minimapę z kompasem, porę dnia lub nocy w grze oraz informacje o postępie rozwoju postaci. HUD może też wyświetlać doraźnie komunikaty i porady.

14 Więcej na temat HUD oraz interfejsów w kontekście ich funkcji diegetycznej można znaleźć u Kubińskiego (2016: 206-215) oraz Iacovides, Cox, Kennedy i inni (2015: 13-22).

sterowania awatarem lub ingerowania w świat gry przez pewien czas (dlatego w użyciu jest też określenie cutscenka – kalka z angielskiego *cutscene* – czyli moment przecięcia rozgrywki gracza, aby zaprezentować mu jakąś treść). Mają one, poza funkcją informacyjną, również walor estetyczny, poczynając od filmowych zakończeń sekwencji ciosów (*finisherów*), przez ciosy krytyczne, które z często stosowane są w grach z gatunku bijatyk – obrazowo, często brutalnie, lecz z zauważalną intencją karykaturalnego przerysowania, prezentują ostateczne unieszkodliwienie wroga – aż po artystycznie wykonane przerywniki, tłumaczące ważne dla fabuły momenty[15]. Z tymi ostatnimi gracz ma do czynienia w *Wiedźminie 2: Zabójcy Królów* (CD Projekt RED 2011), gdzie osadzone w komiksowej estetyce przerywniki fabularne są w większości opatrzone przemyśleniami samego Geralta, odnoszą się do podjętych przez gracza kluczowych wyborów i znacznie poszerzają społeczno-polityczne tło wydarzeń, z którymi musi radzić sobie główny bohater. Jest to o tyle istotny i w związku z tym wart odnotowania zabieg, że w kontekście omawianych programów działania twórców, najczęściej perfekcyjnie spełnia postawione przed nim zadanie – wzbogaca fabułę, wpływa na imersję[16], przekazuje ważne informacje, jednocześnie robiąc to w taki sposób, że gracz przeważnie nie ma możliwości przypadkowego pominięcia owego fragmentu. Z drugiej strony nadmiar cutscenek również odczuwany jest przez graczy jako drażniący, zwłaszcza w sytuacji, w której gracz powtarza wielokrotnie daną sekwencję lub epizod i skupia się na przejściu tego etapu, natomiast pomija warstwę narracji. Pośrednio do takich niechcianych przypadków zaliczają się kontakty z NPC, zwłaszcza tymi, którzy mają jedną lub dwie linie dialogowe, lecz przypadkowe wejście z nimi w interakcję uruchamia krótki przerywnik. Owi niezależni, sterowani przez komputer bohaterowie są kolejnym, dość oczywistym i bardzo często stosowanym narzędziem przekazywania oraz pozyskiwania informacji. Mogą być wartościowymi członkami drużyny, wspierającymi bohatera w jego zmaganiach i wzbogacającymi rozgrywkę o liczne komentarze bądź spostrzeżenia, jak we wspomnianym już *Baldur's Gate*. Towarzysze, poza wspieraniem głównego bohatera, mogą też wyznaczać mu poboczne, lecz mocno osadzone w fabule zadania, przykładem niech będzie *Mass Effect 2* (BioWare 2010) – rozwiązywanie zadań towarzyszy nie tylko zacieśnia relację

15 Rolę przerywników filmowych w grach wideo omawiają wnikliwiej Egenfeldt-Nielsen, Heide-Smith i Pajarez Tosca (2004: 176-178).

16 Zwięzłą definicję imersji przedstawia Kubiński, według którego jest to „wrażenie niezmediatyzowanego uczestnictwa, bezpośredniej obecności w cyfrowej przestrzeni generowanej komputerowo, wynikające między innymi z zaangażowania wywoływanego przez różne czynniki" (Kubiński 2016: 51).

z nimi (czasem rozwiniętą aż do romansu), ale też odblokowuje pewne elementy i ma przełożenie na powodzenie końcowej misji (oraz na kształt przygody w następnej części); dodatkowo pomaga dokonać odpowiednich wyborów, ponieważ rozszerza wiedzę gracza i jego bohatera o świecie diegetycznym[17]. W tym sensie program twórców nie narzuca zdobycia wszystkich informacji, ale wysoce premiuje ich pozyskanie. Nieco innym tropem poszli twórcy *BioShock* (2K Boston 2007), którzy postanowili scedować cały proces zlecania zadań i prowadzenia gracza wzdłuż głównej linii fabularnej na jednego bohatera pobocznego, łączącego się z postacią gracza przez radio. Ów bohater (uprzejmie, lecz stanowczo) mówi graczowi, co przedsięwziąć i jakie decyzje podjąć, aby przejść dalej. Fakt podążania gracza za sugestiami przekazywanymi przez bohatera pobocznego stał się także jednym z ważnych elementów fabuły. Podobna technika, choć w bardziej humorystycznym wydaniu, została wprowadzona w *The Stanley Parable* (Galactic Cafe 2011) – tam jednak gracz nie ma do czynienia z ucieleśnionym NPC, jedynie z narratorem, ponadto może próbować ignorować snutą przez niego opowieść i wykonywać niezgodne z nią działania, co i tak ostatecznie okazuje się prowadzić gracza do spełnienia planu narratora, ten bowiem modyfikuje opowiadaną historię oraz świat gry na przekór graczowi[18]. Do metod przekazywania informacji zalicza się też mapki i minimapki, które zazwyczaj swoim wyglądem korespondują z treścią gry lub – w niektórych wypadkach – do ich uruchomienia wymagane jest wykonanie osobnego, małego zadania (przykładowo możliwość wykupienia map skarbów w jednym z miejskich sklepów w *Assassin's Creed II* (Ubisoft Montreal 2009). Podobne elementy odgrywają coraz większą rolę w przekazywaniu informacji graczowi – twórcy implementują już nie tylko kompas, ale też dokładne oznaczenie miejsc z dostępnymi zadaniami, aktywnych celów lub obszarów, a także nawet wyznaczają najkrótszą trasę przejścia z jednego punktu do drugiego i umieszczają ją na mapie (takie oznaczanie wprowadzono za pomocą kropek, które pokazują graczowi optymalną trasę podróży Geralta do danej lokacji na minimapce w *Wiedźminie 3: Dziki Gon* (CD Projekt RED 2015).

17 O koncepcji diegezy pisze Alexander R. Galloway: „Diegeza gry wideo to całość [znajdującego się w – A.L.] grze świata narracyjnych działań" (*The diegesis of a video game is the game's total world of narrative action*) (Galloway 2006: 7).

18 Więcej na temat struktury parabolicznej i wątków filozoficznych – zwłaszcza problemu wolności – ujętych między innymi w grze *The Stanley Parable* pisze Kubiński (2015: 97-110). Kwestie wolności oraz podmiotowości w przywołanej grze porusza również Lars De Wildt, wykorzystując ją jako studium przypadku, na podstawie którego jest w stanie wyprowadzić ogólniejsze wnioski na temat relacji pomiędzy awatarem, intradiegetycznym podmiotem grającym a ekstradiegetycznym podmiotem gracza (De Wildt 2014: 1-20).

Wszystkie te zabiegi formują pewną ścieżkę przekazu informacji, aby fabuła mogła się prawidłowo rozwijać zgodnie z założonym przez twórców programem działania. Niemniej jednak, choć mogłoby się wydawać, że i twórcom, i graczom przyświeca podobny cel – przejście gry oraz poznanie fabuły – to ci ostatni stosują swoje programy, na które twórcom trudno jest zaradzić. Tymi podstawowymi antyprogramami (z punktu widzenia twórców) są solucje – rozwiązania i opisy zadań z rzeczową informacją jak je przejść – oraz bogate poradniki umieszczone w Internecie (choć istnieją też wersje drukowane, sprzedawane za zgodą dystrybutora gry), które powodują, że na nic zdają się programy projektantów, a wszystkie ciągi zadań, wraz z ich rozgałęzieniami, rozwiązaniami i powiązaniami, są dostępne graczom od razu. Oczywiście z perspektywy graczy zabiegi te mają na celu przejście gry na ich własnych zasadach, ułatwiając zebranie wszystkich dostępnych przedmiotów lub osiągnięcie pożądanego wyniku. Część graczy zupełnie świadomie sprawdza, jakimi konsekwencjami obarczone są pewne decyzje, które muszą podjąć w ramach postawionej przed nimi alternatywy, zdarza się bowiem, że pozornie niewiele wnoszące zadanie z początku gry ma dostrzegalny wpływ na zakończenie (takie zwroty akcji występują często w grach cRPG). Mimo wszystko tych informacji, które gracze uzyskują wcześniej z poradników, nie otrzymaliby w grze podążając jedynie według zaplanowanego przez twórców rozwoju akcji. Innym, rzadziej postrzeganym w tym kontekście sposobem pozyskiwania informacji wbrew programowi twórców, jest stosowanie kodów. Czasem fabuła gry zakłada brak pewnych umiejętności gracza na konkretnym etapie i jego powrót do danej lokacji po ich zdobyciu w innym miejscu – użycie kodu, przykładowo odblokowującego wszystkie atuty, dodającego pieniądze, podnoszącego określone statystyki lub teleportującego bohatera, umożliwia graczowi (czasem zupełnie bezwiednie) ominięcie partii fabuły lub blokuje skrypt odpowiadający za wystąpienie jakiejś sceny. Sprawa jest o tyle interesująca, że kody są najczęściej tworzone z różnych przyczyn przez samych autorów gier, a nawet dodawane do instrukcji obsługi, jednak z perspektywy samej gry, jako pozaludzkiego aktora, stanowią antyprogram.

Interakcje

Trzecim punktem, w którym różnice w stosowanych programach oraz antyprogramach są wyraźne i oczywiste, jest moment wzajemnego oddziaływania między graczem, grą, twórcą i odbiorcą. Gry terenowe w tym miejscu muszą wejść w dynamiczny dialog z graczem – zarówno gracz jak i dialog są w pewnym stopniu nieprzewidywalni. Gracz bowiem

lub grupa graczy może bardziej skupiać się na określonej ścieżce (metodologii) postępowania wobec gry, a zupełnie marginalizować inną, może też nie rozpoznawać umownych sygnałów i wątków (na przykład z powodu różnic kulturowych) lub interpretować je w zupełnie odmienny sposób, niż zakładali twórcy. To wszystko komplikuje się jeszcze bardziej dlatego, że gracz nie ma z góry ustalonego zestawu zachowań i odpowiedzi, który byłby znany twórcom w trakcie projektowania gry – i tym w największym stopniu różnią się gry terenowe od gier wideo[19], że ich dopełnienie jeszcze mocniej leży po stronie gracza i akcentuje jego rolę[20]. Twórcy mogą jednak płynnie reagować na programy działania graczy, nawet jeśli mocno odbiegają one od scenariusza założonego przez projektantów. Przykładem niech będzie fabularna gra terenowa *Holocron Sithów*[21] umiejscowiona w uniwersum Star Wars. W pewnym momencie rozgrywki cała grupa graczy miała za zadanie w tajnym głosowaniu wytypować ze swego grona osobę do podjęcia mało prestiżowego wyzwania i wymienić ją u pazernego Hutta za informacje. Jednak jeden z graczy poczuł w sobie przypływ jasnej strony Mocy i zanim zaczęło się głosowanie, sam zgłosił się na ochotnika, zaburzając tym zachowaniem planowane rozwiązania fabularne. Dzięki kreatywności jednego z NPC, dalszy ciąg opowieści został nieco zmodyfikowany bez zakłócania zabawy uczestnikom i gra, z drobnymi korektami, została już bez przeszkód doprowadzona do końca.

W grach wideo twórcom jest znacznie łatwiej narzucić swoje programy działania w ramach założonych przez siebie interakcji między sterowanym przez gracza bohaterem a pozostałymi elementami gry. Do takich technik należą między innymi linie dialogowe, choć ich forma zmienia się w czasie. W wielu starszych grach były one rozbudowane i zawierały pełną treść wszystkich wypowiedzi bohatera, które gracz mógł przeczytać i wybrać z nich tę najbardziej mu odpowiadającą. Obecnie zestawy odpowiedzi są minimalistyczne i składają się z ogólnej impresji lub skrótowej parafrazy wypowiedzi. Gry wideo są też w stanie bardziej kontrolować spójność zachowań bohatera, przyznając mu za konkretne decyzje (w tym również te deklarowane podczas rozmów z NPC) punkty charakteru, choć oczywiście nie wszystkie gry fabularne to robią (najczęściej spotykane jest to

19 O podobnym problemie, lecz w kontekście niecyfrowych gier RPG i ich komputerowych odpowiedników, mówi Jerzy Szeja (2012: 34-35).

20 Twórcy gier mogą kierować się przykładowo taksonomią przyjemności Marca LeBlanca lub taksonomią typów graczy Richarda Bartla, na co wskazuje Schell (2008: 108-112).

21 Gra przygotowana i przeprowadzona przez osoby zrzeszone w Toruńskim Imperium Star Wars oraz w Polskiej Społeczności Mandalorian Manda'Yaim na potrzeby Festiwalu Fantastyki i Gier Copernicon 2013 w Toruniu.

w gatunku cRPG). Niektóre produkcje w ten sposób wymuszają na graczu wyraźne określenie preferowanego stylu interakcji – przykładowo premiują konsekwentne bycie życzliwym dla wszystkich spotykanych postaci lub postawę zgoła odwrotną, jednak oba bieguny odblokowują inne opcje dialogowe, a czasem wręcz umożliwiają zupełnie odmienne rozwiązanie zadania. Tak dokładna kontrola byłaby bardzo trudna do wprowadzenia w grach terenowych (zwłaszcza tych ze znaczną liczbą uczestników) i przesuwałaby je w stronę larpów. Nawet na podobnie wyrafinowany system nadzoru interakcji gracze mają swój antyprogram, jest nim stosowanie nie do końca niezaplanowanego przez twórców środka – chodzi o mechanizm zapisania i wczytania punktu rozgrywki[22]. Sięgnięcie po poradnik nie zawsze odpowie na pytanie, czy gracz wybrał właściwą opcję dialogową, więc ma dwie możliwości: albo może skorzystać z filmu zamieszczonego na stronie internetowej, prezentującego rozgrywkę innego gracza (tak zwane *walkthrough* lub *runthrough*), albo właśnie zastosować sposób zapisywania i wczytywania momentu gry, aż do osiągnięcia oczekiwanego rezultatu, czyli przykładowo gracz sprawdzi przebieg wszystkich akcji dostępnych dla jego bohatera w danej scenie. Programem działania gracza jest więc najczęściej taki dobór interakcji w ramach dialogu lub – szerzej – całego świata gry, który zapewni optymalną w jego odczuciu rozgrywkę z akceptowalnymi dlań konsekwencjami.

Podsumowanie

Mówiąc słowami Latoura – „każdy przedmiot zastępuje aktora i tworzy asymetrię między nieobecnymi twórcami a okazjonalnymi użytkownikami" (Latour 2013: 236) – warto więc krótko podsumować omówione różnice, podobieństwa oraz punkty tarcia między programami i antyprogramami stosowanymi zarówno przez twórców, jak i graczy.

Gry terenowe, ze względu na swoją specyfikę, są podatne na licznie pojawiające się zmiany w programach działania. Twórcy prawie zawsze muszą być przygotowani na niepowodzenie swojego programu lub dynamiczne dostosowywanie go do programów graczy, kreując tym samym antyprogram. Może pojawić się pytanie, dlaczego w pełni nie

22 Możliwość wczytania zapisanego stanu gry w celu ominięcia niechcianych konsekwencji uprzednich wyborów fabularnych (lub osiągnięcia lepszego efektu) jest jednym ze sposobów obniżenia surowości kary, o której pisze Schell (2008: 194). W podobnym tonie wypowiadają się Tanya Krzywinska i Geoff King, którzy zauważają, że łatwość zapisu zmniejsza koszt psychiczny porażek u gracza (Krzywinska & King 2006: 26, 116), ale dostrzegają również, że jest to element usuwający imersję (Krzywinska & King 2006: 67). Kubiński określa to jako próbę palimpsestową i traktuje jako jeden z efektów emersyjnych (Kubiński 2016: 137-147).

zostawią rozgrywki graczom. Odpowiedzi jest kilka, choć optymalną jest ta, że z założenia fabularna gra terenowa ma początek i jednoznaczny finisz, i choć prezentowana opowieść jest dopełniana działaniami graczy, to na twórcach spoczywa odpowiedzialność za płynne poprowadzenie fabuły. Tym bardziej, że pojawiające się w ich rozumieniu antyprogramy graczy rzadko wynikają z chęci sabotowania gry, a najczęściej z dozy niepewności co do pożądanych zachowań (a zatem i kreatywności w rozwiązywaniu zadań).

Gry wideo są w pewnym sensie zamkniętym produktem, prezentowany w nich świat może znacznie odbiegać wyglądem, prawami fizyki, upływem czasu wewnątrz gry oraz tym podobnymi właściwościami od świata realnego. Dzięki tej dowolności i szerokiemu spektrum możliwości, twórcy mają przewagę we wdrażaniu i utrzymywaniu programów działania. Niemniej jednak gracze, w ramach swoich programów, stosują przemyślane i skupione na osiągnięciu konkretnego celu zabiegi, nierzadko świadomie nadużywając własności mechaniki gry lub zaimplementowanych technicznych rozwiązań (na przykład wprowadzając zmiany w kodzie). Twórcom trudno jest zareagować na to wystosowując skuteczny antyprogram (a z pewnością trwa to znacznie dłużej, niż w przypadku gier terenowych), nie zawsze też chcą to robić, ponieważ – o ile nie jest to wieloosobowa gra on-line – sposób używania gry zależy od danego gracza. Twórcy zatem niejako wpisują w swój program działania pewne zabiegi graczy, które jednak są antyprogramami z punktu widzenia samego aktu rozgrywania fabuły. Gra również staje się aktorem, który prowadzi negocjacje zarówno z twórcami, jak i graczami.

Źródła cytowań

2K Boston (2007), *BioShock,* 2K Games [PC].

Abriszewski, Krzysztof (2008), *Poznanie, zbiorowość, polityka. Analiza Teorii Aktora-Sieci Bruno Latoura*, Kraków: Universitas.

Bainbridge, William Sims, Wilma Alice Bainbridge (2007), 'Creative Uses of Software Errors Glitches and Cheats', *Social Science Computer Review*: 1 (25), ss. 61-77.

Bethesda Game Studios (2011), *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Softworks [PC].

BioWare (1999), *Baldur's Gate,* CD Projekt [PC].

BioWare (2002), *Neverwinter Nights,* Atari [PC].

BioWare (2010), *Mass Effect 2*, Electronic Arts [PC].

CD Projekt RED (2007), *Wiedźmin*, Atari [PC].

CD Projekt RED (2011), *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, CD Projekt [PC].

CD Projekt RED (2015), *Wiedźmin 3: Dziki Gon,* CD Projekt RED [PC].

Ciszek, Przemysław (2012), 'Dokumenty piśmiennicze w grach komputerowych. Funkcje i forma', *iNFOTEZY*: 2 (2), online: http://www.ujk.edu.pl/infotezy/ojs/index.php/infotezy/article/view/48/147 [dostęp: 30.08.2019].

De Wildt, Lars (2014), 'Precarious Play. To Be or Not to Be Stanley?', *Press Start*: 1 (1), online: http://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/issue/view/1 [dostęp: 30.08.2019], ss. 1-20.

Dontnod Entertainment (2013), *Remember Me*, Capcom [PC].

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide-Smith, Susanna Pajares Tosca (2004), *Understanding Video Games. The Essential Guidebook*, Nowy Jork: Routledge.

Engebretson, Patrick (2013), *Hacking i testy penetracyjne. Podstawy: Lektura obowiązkowa dla każego pentestera*, przekł. Robert Górczyński, Gliwice: Helion.

Funcom (2011), *Age of Conan: Unchained – The Savage Coast of Turan,* Funcom [PC].

Galactic Cafe (2011), *The Stanley Parable,* Galactic Cafe [PC].

Galloway, Alexander (2006), *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis/Londyn: University of Minnesota Press.

Iacovides, Ioanna, Anna Cox, Richard Kennedy, Paul Cairns, Charlene Jennett (2015), 'Removing the HUD: The impact of non-diegetic game elements and expertise on player involvement', w: *CHI PLAY '15 Proceedings of the 2015 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, London: University College London, ss. 13-22.

Juul, Jesper (2005), *Half-real. Video games between Real Rules and Fictional Worlds*, Massachusetts: The MIT Press.

King, Geoff, Tanya Krzywinska (2006), *Tomb Raiders and Space Invaders. Videogame Forms and Contexts*, Londyn: I.B.Tauris & Co Ltd.

Krawczyk, Stanisław (2016), 'Perspektywa krytyczna w polskich badaniach gier cyfrowych. Analiza publikacji' *, Kultura Współczesna*: 2 (90), ss. 20-32.

Kubiński, Piotr (2015), 'Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)', *Tekstualia*: 4 (43), ss. 23-36.

Kubiński, Piotr (2016), *Gry wideo – zarys poetyki*, Kraków: Universitas.

Latour, Bruno (2012), 'Klucz Berliński, albo jako robić słowa za pomocą rzeczy', przekł. Maciej Smoczyński, w: Krzysztof Gutfrański (red.) *Materialność: Instytut Sztuki Wyspa 2012*, Gdańsk: Fundacja Wyspa Progress. Instytut Sztuki Wyspa.

Latour, Bruno (2013), *Nadzieja Pandory. Eseje o rzeczywistości w studiach nad nauką,* przekł. Krzysztof Abriszewski i in., Toruń: Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.

Lewis, Chris, Jim Whitehead, Noah Wardrip-Fruin (2010), 'What went wrong_a taxonomy of video game bugs', w: *FDG '10 Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games*, online: http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1822348&picked=prox&cfid=775827688&cftoken=52837350 [dostęp: 30.08.2019], ss. 108-115.

Machine Games (2014), *Wolfenstein: The New Order,* Bethesda Softworks [PC].

Mochocki, Michał (2009), 'Teatralne gry fabularne (LARP-y) w nauczaniu szkolnym', *Homo Ludens*: 1 (1), ss. 177-189.

Petrowicz, Marcin (2012), 'Wirtualne życie superbohatera, czyli heros gier komputerowych' w: Marta Błaszkowska, Maciej Godawa, Katarzyna Kleczko i in. (red.), *Superbohater – Mitologia Współczesności?*, online: http://www.maska.psc.uj.edu.pl/numery/monografie-i-publikacje/superbohater-mitologia-wspolczesnosci [dostęp: 30.08.2019], ss 78-83.

Porczyński, Dominik (2012), 'Cybernetyczna twórczość ludowa. Komputerowe gry fabularne – rozrywka czy współczesna forma sztuki?', w: Anna Kuczyńska, Krzysztof Stachura (red.), *Pomiędzy realnością i wirtualnością. Internet i nowe technologie w życiu codziennym*, online: http://www.obias.pl/publikacja-pomiedzy-realnoscia-i-wirtualnoscia [dostęp: 30.08.2019], ss. 86-95.

Porczyński, Dominik (2013), 'Komputerowe gry fabularne – pogranicze światów rzeczywistego i wirtualnego', *Zeszyty Naukowe Politechniki Śląskiej. Organizacja i zarządzanie*: 65, ss. 329-344.

Salen, Katie, Eric Zimmerman (2004), *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, Londyn: The MIT Press.

Schell, Jesse (2008), *The Art of Game Design. A Book of lenses*, Londyn: Elsevier.

Seraphine, Frederic (2016), 'Ludonarrative Dissonance Is Storytelling About Reaching Harmony', w: *Research Gate*, https://www.researchgate.net/publication/307569310_Ludonarrative_Dissonance_Is_Storytelling_About_Reaching_Harmony [dostęp: 30.08.2019].

Stenros, Jaakko (2012), 'Between Game Facilitation and Performance Interactive Actors and Non-Player Characters in Larps', *International Journal of Role-Playing*: 4 (4), ss. 76-93.

Szeja, Jerzy Zygmunt (2012), 'Narracyjne gry fabularne i ich komputerowe odpowiedniki: między kulturą słowa a kulturą digitalną' w: Andrzej Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 29-38.

Tabisz, Jakub (2013), 'Czemu LARP-y nie są grami miejskimi?' w: Jakub Tabisz (red.) *KOLA Konferencja LARP-owa 2013*, online: http://kola.org.pl/publikacja/publikacja-2013/ [dostęp: 30.08.2019], ss. 36-39.

The Sweet Science (2009), 'The Witcher Enhanced Edition Max Settings – HD Gameplay 720p (running and fighting)' , online: *YouTube.com*, https://www.youtube.com/watch?v=Em2hok6v6ig, 7:07 [dostęp: 30.08.2019].

Ubisoft Montreal (2007), *Assassin's Creed*, Ubisoft [PS3].

Ubisoft Montreal (2009), *Assassin's Creed II*, Ubisoft [PS3].

Problematyka pierwszych feministycznych gier wideo

FILIP JANKOWSKI*

Wstęp

Współczesna branża gier wideo, pomimo burzliwych wydarzeń związanych z aferą Gamer Gate, wciąż nie potrafi sobie poradzić z problemem reprezentacji kobiet – zarówno w samym przemyśle, jak i w sferze symbolicznej. Mimo że procentowy udział kobiet w społeczności graczy jest porównywalny z udziałem mężczyzn, proporcje te nie przekładają się ani na wzrost liczby kobiecych projektantek, ani artystek. W 2014 roku International Game Developers Association oszacowała procentową obecność kobiet w przemyśle growym na dwadzieścia dwa procenty (Makuch 2014), z zastrzeżeniem, że sama aktywność płci żeńskiej ograniczała się głównie do stanowisk w zasobach ludzkich i marketingu, w znacznie mniejszym stopniu zaś obejmowała udział w programowaniu bądź projektowaniu samych gier (Fox & Tang 2017: 115). Jednocześnie branża growa bezustannie mierzy się z problemem uprzedmiotowienia samych wirtualnych postaci żeńskich, które często występują w rolach „dam w opałach" (Saarkesian 2013), nagród za zwycięstwo (Conditt 2015) bądź poddanych seksualizacji obiektów męskiego pożądania (Beasley & Standley 2002: 289). Osobny problem stanowi marginalizacja kobiecej obecności w społeczności graczy, w Polsce znamionowana przez niską popularność leksykalnej odmiany słowa „gracz" („graczka") w przestrzeni internetu (Matyka 2013).

* Uniwersytet Jagielloński | kontakt: filip.jankowski@doctoral.uj.edu.pl

W zaistniałej sytuacji nie dziwi więc, że relatywnie nieliczne żeńskie osobowości branży growej podejmują próby legitymizacji swojej obecności w przemyśle gier wideo. Jednym ze sposobów na emancypację od tradycyjnie męskiej części branży jest sięgnięcie ku przeszłości. I tak, Jon Dovey oraz Helen Kennedy uważają, że w dyskursie panującym wokół gier wideo niewiele miejsca poświęcono trzem pionierkom branży. Wśród nich wskazują oni Donę Bailey, współtwórczynię *Centipede* (Atari 1981), Carol Shaw, programistkę odpowiedzialną za grę *River Raid* (Activision 1982), a wreszcie Robertę Williams, która znana jest graczom za sprawą serii *fantasy* pod tytułem *King's Quest*. Dovey i Kennedy podkreślają, że „te kobiety są rzadko, albo nawet wcale, niewspominane w popularnych tekstach, które mitologizują kulturę gier komputerowych i podtrzymują jej symboliczną męskość" (Dovey & Kennedy 2011: 106).

W tym momencie jednak pojawia się pytanie, o to, czy kobiecość Bailey, Shaw oraz Williams miała jakikolwiek wpływ na podważenie dominujących w kulturze gier wideo kodów męskości. W niniejszym rozdziale zostaje podjęta próba polemiki z twierdzeniem, że to właśnie te trzy pionierki branży „zapoczątkowały feministyczną rewolucję w historii gier wideo [*created a feminist revolution in video game history*]" (Isselhardt 2017). Do podważenia tego coraz powszechniejszego przekonania posłużą dwa przykłady gier spoza Stanów Zjednoczonych, dowodzące nie tylko amerykocentryzmu dotychczasowych badań feministycznych nad sztuką ludyczną, ale również konieczności przepisania jej historii na nowo.

Écriture féminine

Zasadne staje się przede wszystkim pytanie, jak w grach cyfrowych mogą się urzeczywistniać przejawy feministycznego stylu, określane mianem *écriture féminine*. Ów ruch literacki, ukonstytuowany przez takie francuskie myślicielki, jak Hélène Cixous, Julia Kristeva oraz Luce Irigaray poszukiwał w latach siedemdziesiątych XX wieku kobiecego stylu w literaturze. Jak zauważa Cixous, *écriture féminine* wymyka się dokładnym próbom definicji (Cixous 1993: 156). Mimo to można, za Krystyną Kłosińską, zarysować ogólne postulaty, które towarzyszyły koncepcji kobiecego pisania. Przede wszystkim twórczość literacka, zdaniem Cixous, Kristevy i Irigaray, miała stanowić rodzaj „czynu rewolucyjnego" (Kłosińska 2010: 411), będącego konsekwencją aktu symbolicznego morderstwa, jaki na figurze „autora" popełnili teoretycy poststrukturalizmu (Barthes 1999; Foucault 1999). Dlatego też *écriture féminine*, pozbawiona autora wraz z jego płcią biologiczną, stawała się przestrzenią „swoistej negocjacji pomiędzy pozycją męską

i kobiecą" (Kłosińska 2010: 417). Z niej zaś wynikała, jak to ujmuje Kristeva, biseksualność podmiotu mówiącego, negująca opozycję między mężczyzną a kobietą (Kristeva 1980: 165). To przeciwieństwo utrwalał zakorzeniony w kulturze zachodnioeuropejskiej fallogocentryzm, czyli – ponownie symboliczny – prymat fallusa oraz męskiego racjonalizmu, przeciwstawianego kobiecemu irracjonalizmowi (Irigaray 1985: 133-146).

Niejasna tożsamość podmiotu mówiącego wydaje się trafnie oddawać ideę feminizmu na gruncie literackim, znajduje też – jak się okaże w dalszej części rozdziału – zastosowanie do opisu szczególnych przypadków kobiecego pisania w grach cyfrowych. Do tej literackiej gry tożsamości w przekazie ludycznym dochodzi jednak również kwestia przedstawienia wizualnego kobiecych postaci jako biernych wobec władczego spojrzenia mężczyzny. W filmie, pokrewnej wobec gier dziedzinie kultury audiowizualnej, kobiety są – jak zauważa Laura Mulvey w sławnym eseju o przyjemności wzrokowej – obrazami skazanymi na poddanie się męskiemu spojrzeniu (Mulvey 1992: 100). Choć Mulvey nie mówi tam bezpośrednio o *écriture féminine*, formułuje na gruncie filmoznawstwa propozycję kobiecego styl filmowania, w którym zaburzenie fallogocentrycznego przekazu filmowego odbywałoby się na dwa sposoby: poprzez ujawnienie obecności kamery oraz wytworzenie w widzu uczucia dystansu względem dostarczanego przekazu (Mulvey 1992: 106).

Z zarysu dostępnych ujęć *écriture féminine* można wyłonić kilka czynników, które zarysowałyby ów styl „pisania", a więc rewolucyjność, biseksualność podmiotu, demaskację dyspozytywu oraz wytwarzanie dystansu. W przełożeniu na gry wideo, feministyczny styl tworzenia gier mógłby polegać zatem na:

(1) eksperymentach twórczych na materii growej (w zakresie mechaniki oraz wizualnych środków wyrazu);
(2) dopuszczaniu niejednoznacznej gry między męskością a kobiecością sterowanego awatara;
(3) pozbawianiu gracza przyjemności związanej z oglądaniem przestrzeni gry z perspektywy *voyeura*;
(4) wreszcie zaś na dekonstrukcji mechanizmów, które umożliwiają poruszanie się po tejże grze.

Bailey, Shaw i Williams

Biorąc pod uwagę te czynniki, należałoby się zastanowić nad aplikacją *écriture féminine* do kobiecych pionierek przemysłu growego. Oczywiście pomocny okazuje się tutaj kontekst biograficzny. Przykładowo Dona Bailey została zatrudniona w 1980 roku przez wytwórnię Atari, która na międzynarodowym rynku gier wideo zdobyła wówczas pozycję monopolisty. Monopol na programowanie artefaktów grywalnych miała również płeć męska wewnątrz samej spółki. Bailey była jedyną zatrudnioną w Atari programistką, a swoje doświadczenia w pracy z mężczyznami opisywała następująco: „Po raz pierwszy spotkałam się z sytuacją, kiedy byłam jedyną osobą w swoim rodzaju; tracisz jakby swoją tożsamość [*It was my first exposure to this kind of situation when you're the only person of a certain kind; you kind of lose your identity*]" (Alexander 2007). Problem polega na tym, że *Centipede*, owoc współpracy pomiędzy Bailey a jednym z głównych programistów Atari, Edem Loggiem, również nie wyróżniała się na tle innych gier zręcznościowych. Podobnie jak w poprzedniej grze Logga, *Asteroids* (Atari 1979), gracz w *Centipede* strzelał do obiektów rozpadających się na części. Różnica polegała przede wszystkim na semantycznej podmianie znaków: w *Asteroids* obiektami tymi były asteroidy, natomiast w *Centipede* – przemieszczająca się po planszy stonoga. Ponadto pojawiające się w *Asteroids* statki kosmiczne zostały zastąpione atakującymi gracza pająkami oraz grzybami. Choć faktem jest, że *Centipede* znacznie bardziej podobała się graczom płci żeńskiej, aniżeli męskiej, zdaniem Stevena Kenta mogła się do tego przyczynić pastelowa kolorystyka gry, opracowana według pomysłu samej Bailey (Kent 2001: 162). Dlatego też *Centipede* była raczej rodzajem kompromisu zawartego pomiędzy stylem projektowania, charakterystycznym dla Logga, a wizją zaproponowaną przez Bailey. Abstrakcyjna fantazja na temat zabijania owadów, jak twierdziła projektantka, wydawała się jednak znośniejsza dla żeńskiej społeczności graczy niż *stricte* militarna fantazja na temat zabijania Obcych z przestrzeni kosmicznej: „zabijanie robaków nie jest tak złe [*it's not so bad to kill bugs*]" (Foxx-Gonzalez 2012).

Mniej niejednoznaczna okazuje się gra *River Raid*, która zasłynęła w historii sztuki ludycznej jako jedna z pierwszych samodzielnie zaprojektowanych przez kobietę. Carol Shaw wprawdzie jeszcze w 1978 roku, pracując również dla Atari, stworzyła prototyp komputerowej wersji polo, jednak nie został on nigdy wydany przez wytwórnię, prawdopodobnie ze względu na niszowy charakter tego sportu. Wykonawszy adaptację gry w „kółko i krzyżyk" oraz warcabów, Shaw odeszła z Atari w 1980 roku, a po krótkotrwałej pracy dla studia Tandem została przyjęta przez wytwórnię Activision. W późniejszym

wywiadzie dla „Vintage Computing and Gaming" przyznała jednak, że jej jedyna gra zrealizowana dla wytwórni, *River Raid*, była modyfikacją niezrealizowanego projektu gry kosmicznej (Edwards 2011). Gdyby spróbować wskazać podobieństwo między dziełem Shaw a *Gwiezdnymi wojnami* (Lucas 1977), można byłoby bez problemu dostrzec je w locie myśliwcem wzdłuż kanionu, remediującym sekwencję ataku rebeliantów na Gwiazdę Śmierci z filmu George'a Lucasa (choć akurat gra Shaw pozbawiona jest pomyślnego zakończenia). Co więcej, powstała ona raczej z myślą o męskim odbiorcy: gracz, sterując myśliwcem mknącym wzdłuż rzeki, niszczy wrogie śmigłowce, samoloty, tankowce i mosty. *River Raid* odzwierciedlała w istocie męską fantazję o sianiu zniszczenia w szeregach nieprzyjaciela, czemu skądinąd gra zawdzięczała wysoką popularność. Powszechnie znana jest anegdota, iż należała ona do pierwszych gier objętych zakazem rozpowszechniania w Niemczech Zachodnich właśnie ze względu na jej militarną zawartość (Lange & Liebe 2015: 203). Jakkolwiek nie skomentować tego zakazu, pokazuje on, jak gra stworzona przez kobietę była uwikłana – podobnie jak znaczna część branży growej – w rozwój amerykańskiego „kompleksu wojskowo-rozrywkowego [*military-entertainment complex*]" (Lenoir 2000: 290).

Również interpretacja twórczości Roberty Williams sprawia pewne problemy. Współzałożycielka (wraz z mężem Kenem) wytwórni Sierra On-Line uznawana jest za pionierkę w dziedzinie gier przygodowych. Laine Nooney wylicza następujące osiągnięcia Williams:

> [...] pierwsze gry przygodowe zawierające monochromatyczne i kolorowe ilustracje [...], największą grę przygodową epoki [...], pierwszą adaptację istotnego filmu [...], pierwszą grę przygodową w 2,5D, w której można było okrążać obiekty [...], pierwszą istotną graficzną grę komputerową z ludzką protagonistką [...] oraz pierwszą grę z nagrywanymi na żywo aktorami (Nooney 2013: par. 15)[1].

Następnie Nooney podaje przykłady, z których najbardziej interesującym okazuje się ten przedostatni, czyli „pierwsza istotna graficzna gra komputerowa z ludzką protagonistką" – *King's Quest IV* (Sierra On-Line 1988). Faktycznie, czwarta część słynnej serii przygodowych gier *fantasy* jest spośród wymienionych powyżej produkcji najbliższa *écriture féminine*. Główna bohaterka gry, jasnowłosa księżniczka Rosella, motywowana

1 Przekład własny za: „She was the lead designer of the first adventure games with both monochrome and color graphics [...], the largest adventure game ever made during the era [...], the first "adventurization" of a major motion picture [...], the first adventure game with environmental "2.5-D" depth in which you could walk around objects [...], the first major graphical computer game with a recognizably human female avatar [...], and the first game to use live action actors".

chęcią uleczenia swojego ojca, Grahama, bierze na siebie większość dialogów budujących dramaturgię dzieła Williams. Jak stwierdziła blogerka Line Hollis, cały konflikt w grze opiera się na starciu dwóch potężnych czarodziejek, w którego tle znajduje się Rosella; jedynymi zaś godnymi uwagi mężczyznami są chorowity ojciec i „obiekt westchnień z jedną linią dialogową [*a love interest with one line*]", *notabene* odrzucony przez główną bohaterkę w momencie oświadczenia się jej (Hollis 2015). Jednak zasadna wydaje się opinia Selima Krichane'a, że cała seria *King's Quest* nie była dedykowana jedynie żeńskiej części społeczności graczy, a raczej typowym rodzinom jednopokoleniowym (Krichane 2015: par. 37-47). Jednoznaczne utożsamienie twórczości Williams z *écriture féminine* może budzić wątpliwości również dlatego, że w poprzednich częściach wyżej wymienionych serii kobiece postacie są marginalizowane bądź figurują jako bierne obiekty spojrzenia. Głównym bohaterem *King's Quest* (Sierra On-Line 1983) jest wspomniany wcześniej Graham, a jedną z dwóch występujących w produkcji postaci kobiecych, jaką napotyka (oprócz małżonki właściciela gospody), jest wiedźma mieszkająca w chatce z piernika. Na tejże wiedźmie należy dokonać brutalnego aktu przemocy, polegającego na wrzuceniu jej do pieca (Yzzxyz 2013: 12:56-13:03). W *King's Quest II* (Sierra On-Line 1985) oraz *King's Quest III* (Sierra On-Line 1986) jedyne istotne dla fabuł obu gier kobiece bohaterki występują w rolach „dam w opałach"; w pierwszym wypadku Graham wyzwala swoją przyszłą małżonkę Valanice z rąk innej wiedźmy, uprzednio spojrzawszy w magiczne lustro i ujrzawszy w nim swoją wybrankę. W drugim zaś sytuacja jest podobna: syn Grahama, Alexander, ratuje swoją siostrę Rosellę i pokonuje smoka, który porwał ją przed laty.

Gdyby jednak założyć, że to właśnie *King's Quest IV* jest, jak to ujęła Lori Cole, „grową *Mistyką kobiecości* [*the »Feminine Mystique« of gaming*]" (Cole 2012), to wciąż jednak nierozwiązana pozostaje zasadnicza kwestia. Badania feministyczne nad grami wideo i ich pionierkami wciąż ograniczają się do amerykańskiej branży ludycznej, pomijając całkowicie obecność kobiecej twórczości sytuującej się poza kręgiem transpacyficznym. Jeśli, jak uważają Dovey i Haraway, o trójce amerykańskich pionierek (Bailey, Shaw, Williams) dyskurs dziennikarski zdaje się zapominać, to naprawdę mało kto pamięta, że motywy feministyczne pojawiły się już w grach *La Femme qui ne supportait pas les ordinateurs* (Froggy Software 1986a) oraz *Même les pommes de terre ont des yeux* (Froggy Software 1985).

Twórczość Froggy Software

O obu grach wspomniała Nathalie Meistermann w krytycznym artykule poświęconym lokalnej branży gier wideo, który ukazał się w „Tilt" w roku 1988. Autorka reportażu zauważyła, że francuski przemysł growy, podobnie jak amerykański, jest zdominowany przez przedstawienia kobiet, które figurują w nim jako przedmioty spojrzenia. Jako przykład Meistermann wskazała lokalną adaptację komiksu *Les Passagers du vent* (Infogrames 1986), która w Wielkiej Brytanii spotkała się z krytyką za przedstawienie sceny gwałtu (Meistermann 1988: 98)[2]. Czasopisma poświęcone grom wideo, włącznie z wyżej wymienionym „Tilt", również przyczyniały się do utrwalania zjawiska przemocy symbolicznej za sprawą ilustracji oraz reklam, które przedstawiały kobiety poddane seksualizacji (Meistermann 1988: 96). Również obecność kobiet jako projektantek gier była marginalna, a wśród nielicznych przykładów aktywności kobiet na tym polu Meistermann wymieniła twórczość studia Froggy Software. Jak miał przyznać jego współzałożyciel, Jean-Louis Le Breton, czterdzieści procent osób kupujących gry wytwórni było płci żeńskiej (Meistermann 1988: 98).

Na ten stan rzeczy wpłynęło wiele czynników. Po pierwsze, część gier Froggy Software dekonstruowało dotychczasowe przedstawienia kobiet. Pierwsza produkcja Le Bretona w ramach Froggy Software, *Paranoîak* (Froggy Software 1984), pozwalała graczowi się wcielić w mężczyznę cierpiącego na liczne lęki i fobie, wśród których występował także wstyd. Aby przełamać ów lęk, gracz musiał wpisać komendę „rozbierz się" w pobliżu jego dziewczyny prowadzącej sklep z bielizną. Dotychczasowa perspektywa pierwszoosobowa ulegała zaburzeniu, a z ekranu wyłaniał się – ku rozbawieniu ekspedientki – nagi mężczyzna. Również *La Java du Privé* (Froggy Software 1986b), którą zaprogramował Tristan Cazenave, igrała z oczekiwaniami męskich graczy. Choć okładka do gry autorstwa Jeana Solé przedstawiała tytułowego detektywa w postaci otoczonego wianuszkiem kobiet samca alfa, w istocie sama treść *La Java du Privé* nie sprzyjała jednoznacznie mizoginistycznemu przedstawieniu płci żeńskiej. Świat przedstawiony gry był zdominowany przez kobiety, pełniące różne funkcje społeczne – kwiaciarkę, urzędniczkę, portierkę, nauczycielkę i tym podobne. Dla odmiany jedna z nielicznych postaci niezależnych, dyrektor upadającego kasyna, wyglądała jak żałosny, pogrążony

[2] Prawdopodobnie przyczyną kontrowersji był moment, w którym jedna z bohaterek komiksu, Angielka Mary, zostaje obezwładniona przez piratów i zmuszona do rozebrania się. Dla porządku należy przypomnieć, że sam komiks autorstwa François Bourgeona, osadzony w realiach wojny o panowanie w Ameryce Północnej w latach 1754-1763, obfituje w sceny erotyczne i aluzje seksualne, a twórcy gry dochowali wierności źródłu adaptacji.

w depresji, niezdolny do działania słabeusz. Również sama intryga, polegająca na prowadzeniu prywatnego śledztwa w sprawie możliwej zdrady ze strony męża zleceniodawczyni, kończyła się puentą, iż ów mąż zakochał się w komputerze i zamknął się na świat. Dlatego też gra Cazenave'a bywała opisywana jako pean na cześć kobiet i roli odgrywanej przez nie w społeczeństwie francuskim (Bernard 2005).

To właśnie jednak dwie gry powstałe na podstawie kobiecych scenariuszy, które wymieniła Meistermann – *La Femme...* i *Même les pommes...* – umożliwiały najsilniejszą identyfikację z doświadczeniem płci żeńskiej. Należy się więc im dokładna analiza.

La femme qui ne supportait pas les ordinateurs

Chine Lanzmann, autorka *La Femme...*, jest siostrzenicą kontrowersyjnego reżysera filmowego, Claude'a Lanzmanna, który zapisał się w historii kina realizacją filmu *Shoah.* Niekonwencjonalna forma filmu – ciąg wywiadów ze świadkami zagłady Żydów podczas II wojny światowej, które nie zostały zilustrowane żadnymi materiałami filmowymi z epoki – umożliwiała upodmiotowienie narodu poddanego najpierw stopniowemu upokorzeniu, a następnie systematycznej eksterminacji. Chine Lanzmann, podjąwszy współpracę ze studiem Froggy Software, zrealizowała w 1986 roku grę utrzymaną w duchu filmu jej wuja, która miała jednak na celu ukazanie innego zjawiska – eksterminacji wszelkich przejawów kobiecości w cyberkulturze. *La femme qui ne supportait pas les ordinateurs* nawiązuje bowiem do wyłaniającego się w momencie powstania tej gry zjawiska internetowego *stalkingu* we francuskiej sieci telefonicznej Minitel. Lokalny pierwowzór internetu, uruchomiony w 1982 roku we Francji, umożliwiał korzystanie za pośrednictwem komputera z usług takich jak choćby grupy dyskusyjne. Francuskie feministki usiłowały znaleźć przestrzeń dla siebie w nowej przestrzeni medialnej, czego dowodem była inicjatywa w postaci internetowego magazynu dla kobiet „Ellétel", działającego na Minitelu w latach 1984-1987 (Rokeghem 1984). Jednak już stosunkowo wcześnie zauważono, że przestrzeń cyberkultury została w latach osiemdziesiątych zawłaszczona przez mężczyzn oraz chłopców, co spowodowało, że nabrała ona cech seksistowskich (Leroux & Pépin 1986: 173).

La femme..., zrealizowana na komputerze Apple II, pozwala odczuć sytuację kobiet poruszających się w przestrzeni forów dyskusyjnych. Choć za jej programowanie odpowiadał Le Breton, to Lanzmann opracowała scenariusz i dialogi, a one liczyły się najbardziej w grze niemal pozbawionej jakichkolwiek ilustracji. Na poziomie wizualnym odwołuje się ona bowiem do estetyki czatu: dominującą część ekranu zajmują wiadomości

tekstowe, a do komunikacji z postaciami występującymi w grze służy parser u dołu ekranu. Jednakże już na wstępie gracz zostaje poddany restrykcjom. Po pierwsze, musi wcielić się w kobietę. Rozgrywka zaczyna się, gdy interlokutor o pseudonimie Ordine prosi o wpisanie swojego imienia, a następnie zapytuje o płeć. Jeżeli gracz odpowie, że jest mężczyzną, rozmowa zostaje zawieszona, a gra uruchamia się ponownie. Dlatego konieczne jest odegranie roli kobiety, co więcej, trzeba podkreślić, że jest się samotną użytkowniczką. Szybko okazuje się, że Ordine posługuje się niewybrednym oraz protekcjonalnym językiem. Jeżeli gracz odpowie twierdząco na pytanie, czy jest stanu wolnego, rozmówca pisze: „Jesteś jedną z tych wyzwolonych kobiet, które mają pełno kochanków i dają im kosza po kilku dniach? [*Dans la genre femme libérée qui a plein d'amants et les laisse tous tomber après quelques nuits*]" (Froggy Software 1986a).

Konwersację z Ordine'em gwałtownie przerywa obecność kolejnego użytkownika, który podpisuje się imieniem Comby. Początkowo wydaje się, że ów *cracker* włamał się na czat, aby uratować bohaterkę, w którą wciela się gracz. Na deklarację Ordine'a, iż protagonistka „jest moją własnością [...] ja biorę ją jako swoją kobietę [*est ma proprietaire... je la considère comme ma femme*]" (Froggy Software 1986a), odpowiada drwiąco. Jeżeli gracz jednak zdecyduje się kontynuować rozmowę z Combym, okazuje się, że rozmówca jest kolejnym ze stalkerów, który od pewnego czasu śledzi zza okna każdy ruch bohaterki i chełpi się tym przed innymi członkami społeczności internetowej: „Wszyscy wiedzą, że tu flirtuję. Nie cierpię tego sformułowania. Wolę »uwodzenie« [*Ils savent tous que je suis là en train de draguer. J'ai horreur de ce terme. Je préfère »seduction«*]" (Froggy Software 1986a).

Rozmowa z Combym zostaje brutalnie przerwana – Ordine, który okazuje się maszyną używaną przez gracza (*ordinateur* to nazwa komputera po francusku), zdalnie poraża prądem swojego konkurenta, a następnie łączy gracza z Chipette, stałą partnerką Comby'ego. Chipette wydaje się najtragiczniejszą postacią w całej grze. Nie tylko jest nieustannie zdradzana przez hakera, ale jeszcze mierzy się z jego gwałtowną śmiercią. Dlatego gdy gracz ma możliwość z nią poczatować, nadchodzi szczególny moment spotkania dwóch postaci żeńskich, a dyskusja przenosi się na relacje erotyczne. W pewnym momencie, gdy rozmowa zostanie właściwie pokierowana, Chipette pyta: „A ty, czy jesteś teraz zakochana? [*Et toi, tu es amoureuse en ce moment?*]" (Froggy Software 1986a). Jeżeli gracz odpowie twierdząco, Chipette pyta, kogo gracz kocha. Z analizy współczesnej konwersji Hugo Labrande'a wynika, że gracz może odpowiedzieć „Comby'ego", „Ordine'a" lub „Chipette". Interesujące jest to, że wpisanie tej ostatniej odpowiedzi uruchamia pętlę programistyczną; bohaterka znów pyta: „Kogo kochasz?". Natomiast wprowadzenie

dowolnego innego imienia Chipette kwituje stwierdzeniem: „Masz szczęście, wiesz... Życzę Ci, żeby ta miłość przetrwała! [*Tu as de la chance, tu sais... Je te souhaite que ça dure!*]" (Froggy Software 1986a). Między dwiema najbardziej pognębionymi kobiecymi bohaterkami gry – sterowaną przez gracza i niezależną – nigdy nie zajdzie relacja miłosna.

Również późniejsze losy protagonistki *La Femme...* nie rysują się w jasnych barwach. Gracz, zależnie od tego, jak odpowiada na pytania zadawane przez innych uczestników czatu, może uświadczyć sześciu różnych zakończeń. Żadne z nich nie jest jednak pozytywne. Bywa, że komputer oskarża protagonistkę o zabicie Comby'ego, w wyniku czego zostaje na nią nasłany płatny morderca. Innym razem, przez działania Ordine'a, postać gracza kończy w więzieniu, a w jeszcze innym wariancie komputer zostaje „aresztowany" przez inspektora policyjnego tylko po to, żeby technicy przynieśli nowy egzemplarz maszyny. Wszystkie zakończenia *La Femme...* sugerują, że kobieta, przebywając w wirtualnym środowisku zdominowanym przez mężczyzn, skazana jest na uprzedmiotowienie. W tym wypadku jednak odbywa się ono w sposób werbalny, ponieważ przez całą rozgrywkę gracz obserwuje czat z perspektywy pierwszoosobowej, czyli dokładnie takiej, jak protagonistka. Dopiero gdy „pomyślnie" zakończy on rozgrywkę, ukazuje się zapętlona ilustracja, na której gracz widziporażoną prądem główną bohaterkę.

Oczywiście brawurowa puenta *La Femme...*, na którą nałożyła się niejednoznaczna gra obydwu płci kulturowych, deseksualizacja protagonistki oraz zdystansowanie gracza od przekazu, nie mogła się spodobać odbiorcom. Jedyna recenzja gry, pióra Patrice'a Desmedta, krytyka z redakcji najważniejszego w latach osiemdziesiątych pisma francuskiego poświęconego grom wideo, „Tilt", brzmiała następująco:

> Powieść zaczyna się dobrze, z humorem. Komputer od początku gra w otwarte karty: pyta o twój wygląd oraz ewentualnego rywala. Dla zachowania dobrych intencji lepiej przebywać samemu przed klawiaturą. Wyłania się styl Chine. Nawet za bardzo. Zapisywanie języka mówionego jest jednym z najtrudniejszych przedsięwzięć. Nie ma tu powodu do ochów i achów na trzy linie, momentów suspensu ani wylewności, których obfitość skutkuje napływaniem łez do oczu. Nie wspomnę już o wielu rażących błędach ortograficznych, złym przetwarzaniu tekstu, które nie uwzględnia akcentu przeciągłego, oraz o dezynwolturze programisty w zapominaniu o pozostawieniu pustej przestrzeni pomiędzy dwoma słowami. Szczegóły, ale w końcu drażnią. Wyświetlacz również jest nie najlepszy. Tekst wyświetla się wiersz za wierszem, a całość przeskakuje do każdej nowej linijki tekstu. Ślepia szybko dopraszają się łaski (Desmedt 1986)[3].

[3] Przekład własny za: „Le roman commence pourtant bien, avec humour. L'ordinateur affiche dès le début la couleur : il s'enquiert de votre physique, et d'un éventuel concurrent. Pour une bonne extente, mieux vaut se trouver

W piśmie, którego standardowa recenzja z tego okresu składała się ze skróconego opisu przejścia zawartości oraz zdania końcowego w stylu „dobra gra przygodowa", powyższa opinia Patrice'a Desmedta wyróżnia się na tle innych tego typu tekstów zdumiewająco emocjonalnym tonem. Zarzut stawiany autorce jest niedorzeczny, zwłaszcza że dochowała ona wierności stylowi konwersacji charakterystycznemu dla czatów internetowych. Wściekły atak, który recenzent przypuścił na Lanzmann, można jednak najprościej wytłumaczyć dysonansem poznawczym. Gdyby Desmedt uznał argumentację scenarzystki, przyznałby zarazem, że cyberkultura (a więc również gry cyfrowe) jest przesiąknięta seksizmem, a więc poddałby w wątpliwość sens jej istnienia. Agresywnemu komputerowi w grze została bowiem przypisana popularna w latach sześćdziesiątych XX wieku metafora maszyny-mózgu, która odpowiadała tradycyjnie przypisywanemu mężczyznom racjonalizmowi, a więc zadecydowała o maskulinizacji technologii komputerowych (Van Oost 2000).

Même les pommes de terre ont des yeux

O ile gra Lanzmann, jak można było zauważyć, dosłownie wyrażała przesłanie feministyczne, o tyle można wyróżnić jeszcze jedną produkcję Froggy Software, której autorką była kobieta, a powstałą jeszcze wcześniej, bo w 1985 roku. Jakkolwiek *Même les pommes de terre ont des yeux* ponownie została zaprogramowana przez Le Bretona, scenariusz do niej napisała już Clotilde Marion, która, tak samo jak Lanzmann, miała decydujący wpływ na treść gry. *Même les pommes...* powstała pod wpływem wydarzeń zachodzących w Ameryce Łacińskiej od początku lat osiemdziesiątych XX wieku, gdy wykruszały się kolejne wojskowe junty ustanowione w wyniku wcześniejszych zamachów stanu. W 1982 roku upadł gabinet wojskowych w Argentynie, skompromitowany klęską w argentyńsko-brytyjskiej wojnie o Falklandy, w 1984 roku odbyły się demokratyczne wybory w Urugwaju, a w 1985 – do władzy w Brazylii doszedł rząd cywilny. Toteż głównym wątkiem gry jest obalenie wojskowej dyktatury w fikcyjnym kraju południowoamerykańskim. Dysponując pewnym kapitałem pieniężnym, gracz ma za zadanie przejąć

seule devant le clavier. Le style de Chine est enlevé. Trop même. Rendre par écrit le langage parlé se révèle l'un des exercices les plus difficiles qui soient. Ce ne sont pas des ah, ah, ah, ah, sur trois lignes, des points de suspension et d'exclamation à profusion qui enrichissent le brouet. Sans parler de quelques grossières fautes d'orthographe, de la faiblesse du traitement de texte, qui ignore l'accent circonflexe, et de la désinvolture du programmeur qui oublie çà et là des blancs entre deux mots. Des détails, mais qui finissent par irriter. L'affichage avoue également une faiblesse. Le texte apparaît ligne par ligne, et l'ensemble saute à chaque nouvelle ligne. Les yeux demandent rapidement grâce".

władzę nad armią, odsunąć od władzy dyktatora oraz zdobyć poparcie społeczne niezbędne do przeprowadzenia wyborów prezydenckich.

„Czyn rewolucyjny" zostaje w *Même les pommes...* podkreślony aż nazbyt dosłownie. Jak relacjonowała scenarzystka gry, Clotilde Marion, na pomysł zajęcia się tematem południowoamerykańskich przewrotów demokratycznych wpadła podczas tak prozaicznej czynności, jak obieranie ziemniaków (Marion 1986). To na pozór nieznaczące stwierdzenie scenarzystki nabiera sensu w obliczu reprezentacji płci. Zasadniczy podział pomiędzy postaciami niezależnymi w *Même les pommes...* przebiega na linii zamożni zwolennicy junty – zubożali partyzanci reprezentujący lud. Co intersujące, Marion nie narzuca graczowi płci, w którą może się on wcielić. Również *voyeuryzm* nie ma w tej grze zastosowania. W odróżnieniu od *La Java du Privé*, w *Même les pommes...* dominują przedstawienia mężczyzn, a jedyna postać kobieca napotkana w grze zostaje przedstawiona jako błagająca o jałmużnę matka z niemowlęciem. Na dodatek stanowi jedyną z kilku widocznych na ekranie osób proszących gracza o wsparcie w postaci batat (południowoamerykańskiej odmiany ziemniaków), na które zapewne nie mają środków.

Oczywiście hojność ze strony gracza, dysponującego kapitałem potrzebnym do zakupu batatów i obdarowania symbolicznie przedstawionego proletariatu, staje się jednym z warunków koniecznych do pozyskania przychylności zubożałego ludu w walce o władzę, oprócz bardziej problematycznego przejęcia władzy nad wojskiem oraz nad mediami. Co jednak istotne, gracz z czasem dostrzega, że sam staje się dyktatorem w wyobrażonym kraju. Przychylność obywateli trzeba zdobyć przede wszystkim, głosząc sprzeczne ideologicznie frazesy: z jednej strony liberalne „Oskarżam [*J'accuse!*]"[4], z drugiej zaś – konserwatywne „Ja was rozumiem [*Je vous ai compris*]"[5]. Gracz staje się więc populistą, torującym sobie drogę do władzy z użyciem niedemokratycznych metod. Ponadto pozostaje pytanie do namysłu, której z płci przypadnie obieranie wspomnianych ziemniaków. W ujęciu Marion zmiana władzy nie prowadzi do fundamentalnych przemian w zakresie tradycyjnego podziału ról społecznych, gdyż kobiety – znajdujące się na samym dole drabiny społecznej – w różnych zakątkach świata pozostaną tak samo zmarginalizowane.

4 Tytuł sławnej przemowy Victora Hugo, w której wyraził solidarność z Alfredem Dreyfusem, oficerem francuskim skazanym „za zdradę państwa" w wyniku przypuszczonej nań nagonki antysemickiej.

5 Hasło, dzięki któremu generał Charles de Gaulle zwyciężył w wyborach prezydenckich w 1958 roku i przeforsował nową konstytucję Francji, ustanawiając system półprezydencki.

Podsumowanie

Laine Nooney w artykule poświęconym Robercie Williams zauważa, że amerykańska projektantka nie dysponowała zdolnościami programistycznymi (określała siebie przede wszystkim mianem reżyserki), co prawdopodobnie przyczyniło się zapomnienia jej twórczości na korzyść męskich projektantów gier (Nooney 2013: par. 23). Jeżeli jednak autorka *King's Quest* została usunięta poza nawias dyskursu towarzyszącego historii gier wideo, to na temat dzieł Marion oraz Lanzmann – również nieumiejących programować – właściwie nie pojawiają się żadne wzmianki. Podobnie też znacznie bardziej zaangażowana w działalność branżową martynikańska projektantka Muriel Tramis – która zadebiutowała później niż Lanzmann i Marion[6], a którą śmiało można nazwać francuską Robertą Williams – jako autorka gier wideo wywodząca się spoza Stanów Zjednoczonych poddana zostaje marginalizacji.

Powyższe przykłady francuskich gier wideo i ich twórczyń dowodzą, jak wiele białych plam w historii medium pozostało jeszcze do zapełnienia. Oczywiście kwestią sporną jest, w jakim stopniu *écriture féminine* gry Marion różni się od późniejszego dzieła Lanzmann. Nie chodzi tutaj jednak o ostateczne rozstrzygnięcie, która z tych gier „zapoczątkowała feministyczną rewolucję w grach wideo" (Iselhardt 2017), to wciąż bowiem pozostaje kwestią sporną. Jednak o ile Stany Zjednoczone przeżyły tę rewolucję w obecnej dekadzie, a Polska – na początku XXI wieku wraz z grą *Antykoncepcja* (Nacher 2016), we Francji debata nad reprezentacją kobiet w grach wideo została zapoczątkowana jeszcze w latach osiemdziesiątych. Nie ulega wątpliwości, że niezbędne są dokładniejsze badania nad reprezentacją kobiecą w branży growej, które wykraczałyby poza dotychczasowy amerykocentryzm i ukazałyby wielość przejawów *écriture feminine* w obrębie tej dziedziny kultury popularnej.

6 Tramis zadebiutowała w 1987 roku grą *Méwilo*, utrzymaną w tonie postkolonialnym i czyniącą swym tematem kolonialną przeszłość Martyniki.

Źródła cytowań

Activision (1982), *River Raid*, Activision [Atari 2600].

Alexander, Leigh (2007), 'The Original Gaming Bug: *Centipede* Creator Dona Bailey', *Gamasutra*, online: https://www.gamasutra.com/view/feature/130082/the_original_gaming_bug_centipede_.php [dostęp: 30.08.2019].

Atari (1979), *Asteroids*, Atari [Arcade].

Atari (1981), *Centipede*, Atari [Arcade].

Barthes Roland (1999), 'Śmierć autora', *Teksty Drugie*: 1/2 (54/55), ss. 247-251.

Beasley Berrin, Tracy Collins Standley (2002), 'Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games', *Mass Communication & Society*: 5 (3), ss. 279-293.

Bernard (2005), 'La Java du Privé',*Grospixels*, online: http://www.grospixels.com/site/java.php [dostęp: 30.08.2019].

Cixous Hélène (1993), 'Śmiech Meduzy', przekł. Anna Nasiłowska, *Teksty Drugie*: 4-6 (22-24), ss. 147-166.

Cole Lori (2012), 'The Roles of Women in the Quest for Glory Game Series', *Corey & Lori's Quest Log Blog*, online: http://www.theschoolforheroes.com/questlog/1406/women-of-glory/ [dostęp: 30.08.2019].

Conditt Jessica (2015), 'New *Feminist Frequency* Video Examines „Women as Reward"', *Engadget.com*, online: https://www.engadget.com/2015/08/31/feminist-frequency-video-women-as-reward/ [dostęp: 30.08.2019].

Desmed, Patrice (1986), 'La femme qui ne supportait pas les ordinateurs', *Tilt*: 31, ss. 128-129.

Dovey Jon, Helen Kennedy (2011), *Kultura gier komputerowych*, przekł. Tomasz Macios, Anna Oksiuta, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Edwards Benj (2011), 'VC & G Interview: Carol Shaw, Atari's First Female Video Game Developer', *Vintage Computing*, online: http://www.vintagecomputing.com/index.php/archives/800/vcg-interview-carol-shaw-female-video-game-pioneer-2 [dostęp: 30.08.2019].

Foucault Michel (1999), 'Kim jest autor', przekł. Michał Paweł Markowski, w: *Powiedziane, napisane. Szaleństwo i literatura*, oprac. Tadeusz Komendant, Warszawa: Fundacja Aletheia, ss. 199-219.

Fox Jesse, Wei Yan Tang (2015), 'Sexism in Video Games and the Gaming Community', w: Rachel Kowert, Thorsten Quandt (red.), *New Perspectives on the Social Aspects of Digital Gaming: Multiplayer 2*, New York: Routledge, ss. 115-135.

Foxx-Gonzalez Kellie (2012), 'Meet Dona Bailey, The Woman Behind Atari's *Centipede*', *The Mary Sue*, online: https://www.themarysue.com/donna-bailey-centipede/ [dostęp: 30.08.2019].

Froggy Software (1984), *Paranoïak*, Froggy Software [Apple II].

Froggy Software (1985), *Même les pommes de terre ont des yeux*, Froggy Software [Apple II].

Froggy Software (1986a), *La Femme qui ne supportait pas les ordinatuers*, Froggy Software [Apple II].

Froggy Software (1986b), *La Java du Privé*, Froggy Software [Apple II].

Hollis Line (2015), 'Line on Sierra: King's Quest IV, Part II', w: *Line Hollis*, online: http://www.linehollis.com/2015/04/06/line-on-sierra-kings-quest-iv-part-ii/ [dostęp: 30.08.2019].

Infogrames (1986), *Les Passagers du vent*, Infogrames [Amstrad CPC].

Irigaray Lucy (1985), *Speculum of the Other Woman*, Ithaca: Cornell University Press 1985.

Isselhardt Tiffany R. (2017), 'The Mystery & Horror of Roberta Williams', w: *Level Skip*, online: https://levelskip.com/action-adventure/The-Mystery-Horror-of-Roberta-Williams [dostęp: 30.08.2019].

Kent Steven (2001), *The Ultimate History of Video Games*, New York: Three Rivers Press.

Kłosińska Krystyna (2010), *Feministyczna krytyka literacka*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.

Krichane Selim (2015), 'King's Quest: Queen's Quest?', w: Fanny Lignon (red.), *Genre et jeux vidéo*, Lyon: Presses Universitaires de Lyon, ss. 69-81, online:

https://serval.unil.ch/resource/serval:BIB_B8DC5ECB975D.P001/REF [dostęp: dostęp: 30.08.2019].

Kristeva Julia (1980), 'Oscillation Between Power and Denial', w: Elaine Marks, Isabelle De Courtivron (red.), *New French Feminisms: An Anthology*, Amherst: University of Massachusetts, ss. 165-167.

Lange Andreas, Michael Liebe (2015), 'Germany', w: Mark J. P. Wolf (red.), *Video Games Around the World*, Cambridge: The MIT Press, ss. 193-206.

Lenoir Tim (2000), 'All But War is Simulation: The Military-Entertainment Complex', *Configurations*: 8 (3), ss. 289-335.

Leroux Yvan, Michel Pépin (1986), 'Jeu sur micro-ordinateur et différences liées au sexe', *Revue Des Sciences de L'éducation*: 12 (2), ss. 173-196.

Lucas George, reż. (1977), *Gwiezdne wojny*, Lucasfilm [DVD].

Makuch, Eddie (2014), 'Percentage of Female Developers Has More Than Doubled Since 2009', *GameSpot.com*, online: https://www.gamespot.com/articles/percentage-of-female-developers-has-more-than-doubled-since-2009/1100-6420680/ [dostęp: 30.08.2019].

Marion, Clotilde (1986), 'Le créateur du mois: Clotilde Marion', *Tilt*: 28, s. 8.

Matyka, Marzena (2013), 'Być kobietą, być graczem... Funkcjonowanie wyrazu „graczka" w przestrzeni internetu', *Homo Ludens:* 1 (5), ss. 191-204.

Mulvey Laura (1992), 'Przyjemność wzrokowa a kino narracyjne', przekł. Jolanta Mach, w: Alicja Helman (red.), *Panorama współczesnej myśli filmowej*, Kraków: Universitas, ss. 95-107.

Nacher Anna (2016), 'Gry wideo wchodzą w dorosłość: w stronę lokalnej genealogii dyskusji wokół gier artystycznych', *Kultura Współczesna*: 2 (90), ss. 46-56.

Nooney Laine (2013), 'A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History', *Game Studies*: 13 (2), online: http://gamestudies.org/1302/articles/nooney [dostęp: 30.08.2019].

van Rokeghem Suzanne (1984), 'Télématique : quand les femmes s'en mêlent', *Les cahiers du GRIF*: 29, ss. 145-146.

Saarkesian Anita (2013), 'Damsel in Distress (Part 1) Tropes vs. Women', *Feminist Frequency*, online: https://feministfrequency.com/video/damsel-in-distress-part-1/ [dostęp: 30.08.2019].

Sierra On-Line (1983), *King's Quest*, Sierra On-Line [PC].

Sierra On-Line (1985), *King's Quest II*, Sierra On-Line [PC].

Sierra On-Line (1986), *King's Quest III*, Sierra On-Line [PC].

Sierra On-Line (1988), *King's Quest IV*, Sierra On-Line [PC].

Van Oost Ellen (2000), 'Making the Computer Masculine', w: Ellen Balka, Richard Smith (red.), *Women, Work and Computerization*, Dordrecht: Springer, ss. 9-16.

Yzzxyz (2013), 'King's Quest I playthrough (EGA version)', *YouTube.com*, https://www.youtube.com/watch?v=roTLhR51uGY [dostęp: 30.08.2019].

Zwrot performatywny w obrazowości gry komputerowej, czyli kim jest prosument

MARIOLA LEKSZYCKA*

Wstęp

Tematyka kryjąca się za kilkoma słowami tytułu niniejszego rozdziału odkrywa bardzo wiele, różnorodnych horyzontów i terminologii, które w swoim całościowym brzmieniu potrafią znacząco odbiorcę przytłoczyć. Dlatego też tekst ten ma zadanie w głównej mierze wyjaśniające i porządkujące – zakładając cel usystematyzowania myślenia o współczesnej grze komputerowej, jako o obrazie i jego specyficznych właściwościach wynikających niejako ze zwrotu performatywnego. Wysiłek wyjaśnienia owej problematyki (obrazowości, zwrotu performatywnego i prosumenta) został wyraźnie zawężony do wybranych autorów i badaczy. Rozważania te nie mają przy tym charakteru wartościującego, nie formułują krytycznej oceny opisywanych zjawisk kultury współczesnej (w szczególności w obrębie tematyki prosumenta). Ponieważ rozdział za cel stawia sobie wyjaśnianie, opisywanie, porządkowanie – w końcowej jego części posłużono się przykładami ze świata gier, produkcjami *Firewatch* i *Life is Strange*. Pierwsza posłuży prezentacji performatywnego odbiorcy gry, czyli prosumenta, podczas gdy druga z badanych gier pozwoli odkryć w sobie dwa znaczenia i wymiary obrazów.

* Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego | kontakt: mariolalekszycka@gmail.com

Zdaniem Richarda Rorty'ego historia filozofii realizuje się od zwrotu do zwrotu, w których to wyłaniają się wzory, czy klucze definiujące dany okres (Rorty 1994). Po tak przebytej drodze współczesność naznaczona jest przeszłymi zwrotami. Kultura współczesna i jej produkty realizowane są w obrębie wielu, różnych sztuk i ich korespondencji, a także różnorodnych, mniej lub bardziej dominujących dyskursów i teorii. Tak powstają teksty kultury[1] – począwszy od literatury do komiksu, poprzez film i jego interaktywnego kuzyna, jakim jest gra komputerowa, aż do intertekstualnej i transmedialnej sztuki performatywnej. Gry wideo ukształtowane są poprzez dwa dominujące we współczesności zwroty, a mianowicie zwrot ikoniczny i performatywny. Pierwszy z nich odnosi się do obrazu wykraczającego poza wrażenie estetyczne, a stającym się obrazem epoki, czy Heglowskiego „ducha czasu" (Hegel 2002)[2]. Drugi zwrot zaburza tradycyjną pozycję odbiorcy i przemianowuje go w użytkownika, którego czynny udział w tekście kultury wpływa na jego kształt.

Rytuał węża, jako wstęp do filozofii obrazu

Biorąc na warsztat filozofię obrazu, warto rozważania nad „przedstawieniami" rozpocząć od Aby'ego Warburga[3], wybitnego historyka i teoretyka sztuki, kulturoznawcy, niedocenionego za życia filozofa i antropologa obrazu. W swoich młodzieńczych latach Warburg odbył fascynującą, choć krótką podróż do Ameryki Północnej, w okolice Nowego Meksyku i Arizony. Na pustynnych pustkowiach poznał, obserwował i odkrył życie codzienne Indian Pueblo, które okazało się być pełne „fantastycznej magii oraz trzeźwej celowości w działaniu" (Warburg 2011: 41) . Kilkadziesiąt lat później, już jako dojrzały mężczyzna, filozof trafił do zakładu dla chorych psychicznie w Kreuzlingen, w którym dochodził do siebie po targnięciu się na życie swoje i swoich bliskich[4]. Wykład, w którym Warburg zrekonstruował swoją podróż i związane z nią przeżycia i doświadczenia,

1 Jako tekst kultury uznano wszelkie przejawy aktywności kulturowej, również tej nieliterackiej i należącej do szeroko rozumianej popkultury: film, komiks, gra wideo czy serial.

2 W przypadku rozważań tego rozdziału: obrazem kultury współczesnej i kultury gier komputerowych.

3 Aby Warburg jest źródłem jednej z wielu gałęzi jakie obrali filozofowie obrazu, ze względu na charakter rozdziału badanie zostało zawężone do myśli tego wybitnego teoretyka, a także jego naśladowców i badaczy wychowanych na Warburgowskiej myśli; nie jest to jednak jedna i jedyna słuszna droga dyskursu ikonicznego; pominięte zostały dokonania równie wybitnych między innymi: Richarda Rorty'ego, Williama Johna Thomasa Mitchella czy Michela Foucaulta ze względu na obraną, inną od Warburga ścieżkę.

4 Badania wykonane w zakładzie wykazały, że problemy psychiczne Warburga były wynikiem traumy powojennej.

umożliwił mu powrót do normalnego życia i odzyskanie dobrego imienia. *Rytuał węża: Obrazy z terytorium Indian Pueblo w Ameryce Północnej* to zapis tego performatywnego wystąpienia z 1923 roku.

W obserwacjach życia codziennego Indian Pueblo, a także związanych z nimi rytuałami, Warburg poszukiwał stanu pierwotnego pogańskiego człowieczeństwa. W tym celu dotarł do terenów, do których nie docierała kolej ani wpływy katolickich duchownych. W ten sposób badacz próbował odtworzyć pierwotne symbole i obrazy prymitywnego człowieka, które służyły mu do opanowania nieprzyjaznego środowiska. W obrębie swojego referatu antropolog bada trzy rytuały towarzyszące codziennym czynnościom (czyli zbieractwu i myślistwu) Indian: taniec antylopy (w San Ildefonso), kukurydzy, czyli hemis kachina (w Oraibi) i taniec z żywym wężem (w Walpi). Wszystkie udokumentowane (zarówno w postaci zdjęć, jak i tekstu) przez Warburga tańce to reakcje magiczne i rytualne na niegościnny świat[5] (regiony, które zamieszkują Indianie są ubogie w zasoby wody) i lęki mu towarzyszące. Indianie Pueblo odnajdują równowagę pomiędzy pragmatycznym, technicznym dążeniu do celu (przetrwanie) a magicznym rytuałem, który ma poddać obróbce naturę tak, aby stała się dostępna człowiekowi. Tańce, przedstawienia i obrazy, które wytwarzają służą zastąpieniu krwawej ofiary. W rytuałach kukurydzy i antylopy uczestnicy tańca nakładają maski, które umożliwiają im mimetyczne utożsamienie się ze swoją zdobyczą przy jednoczesnym oddaniu jej czci[6]. Odmienną sytuacją jest taniec z żywym wężem, przede wszystkim ze względu na to, że wąż – jako najniebezpieczniejsze zwierzę spotkane na pustyni – stał się głosicielem zbawiennego dla plonów wioski deszczu, nie jest zatem bezpośrednim obiektem pragnień:

> Rytuał węża w Walpi sytuuje się pomiędzy mimetycznym wczuwaniem się a krwawą ofiarą, jako że zwierzęta nie są tu obiektem naśladownictwa, lecz odgrywają rolę współuczestników kultu nie jako ofiary, lecz jako pośrednicy i orędownicy deszczu (Warburg 2011: 50).

Obraz wytwarzany w tańcu (umieszczenie przez tancerza jadowitego węża w zębach) ma na celu uwolnienie się od lęku poprzez oswojenie, a nie ofiarowanie, czy zabicie zwierzęcia. Indianie Pueblo prezentują odmienną postawę od „cywilizowanych" mieszkańców Ameryki i nie chcą natury opanować, a jedynie żyć z nią w symbiozie.

5 Warburg zwraca uwagę, że jest to główny, religiotwórczy aspekt życia Indian Pueblo.

6 Indianie Pueblo wierzą, że zwierzęta są doskonalsze od ludzi, albowiem utożsamiają jedną, udoskonaloną cechę człowieka. Tak przykładowo niedźwiedź jest siłą, a antylopa prędkością; rośliny łączone są z siłami natury: drzewo chociażby, poprzez swoje zakorzenienie utrzymuje kontakt z bóstwem odpowiedzialnym za urodzaj.

Obrazy z terytorium Indian Pueblo w Ameryce Północnej to, wbrew pozorom, tekst o współczesnych obrazach, o tym skąd pochodzą i do czego powinny się odnosić. Warburg metaforą „kultu słońca" przywołuje epokę oświecenia, która wyciągnęła ludzkość z „ciemności mitów", tym samym wyciągając ją z magicznego, religijnego i rytualnego sensu obrazu. Oświecenie nadało obrazom wartości estetyczne zupełnie zapominając o genezie ich powstania i tym samym ich braku niewinności. Symbole (takie jak wąż) zrodzone z lęku i strachu, a dzisiaj zapomniane, mogą przenosić swój pierwotny charakter (czyli lęk pierwotnego człowieka) na współczesnego odbiorcę. Sztuka ikoniczna (tańce, przedstawienia, malarstwo, rzeźbiarstwo i tym podobne) miała cele terapeutyczne – tak jak Warburg musiał odtworzyć i zobrazować swoją podróż i przygodę z Indianami Pueblo, aby udowodnić, że wyzdrowiał, tak też eksterioryzacja w tańcu opanowywała wewnętrzne lęki człowieka, a rytuał (taki jak taniec węża) oswajał strach przed światem zewnętrznym i jego zjawiskami (takimi jak burza).

U podstaw cywilizacji leży obraz, który poza swoimi wartościami estetycznymi ma sens głęboko zakorzeniony w tożsamości człowieka. Wytwarzanie obrazu jest próbą opanowania świata zewnętrznego, ale także własnych uczuć i pragnień, lęków i strachu. Stał się on również czynnikiem koniecznym do wytworzenia się cywilizacji. Obraz tym samym rozumiany powinien być nie tylko jako wartość estetyczna i artystyczna, ale również jako medium do wytwarzania sensów porządkujących świat.

Klasyczne obrazy Jana Białostockiego

Do jednych z najwybitniejszych, polskich teoretyków obrazu trzeba zaliczyć Jana Białostockiego. Badacz ten, wychowany na klasycznej teorii i historii sztuki, kontynuuje nowatorską myśl Aby'ego Warburga o obrazie wykraczającym poza obręb swojej wizualności. Ponad to uzupełnia Warburgowską definicję obrazu o aspekt kulturowy: dla Białostockiego bowiem obraz nie funkcjonuje w izolacji, zawsze pozostając wyrazem kulturowego i społecznego wpływu, bazy obrazów, z której czerpie indywidualna jednostka:

> Takie pojęcie obrazu [...] nie oznacza malowidła na desce czy płótnie, lecz przedmiot idealny, kształtowany w jakimś momencie przez wyobraźnię indywidualnego człowieka, jako wyraz pewnych treści wspólnych jakiejś grupie, przekazywany następnie środkami właściwymi dla rozmaitych dziedzin kultury i stający się elementem świata społecznej wyobraźni (Białostocki 1982: 13).

Powyższa definicja pokazuje cztery, najważniejsze dla Białostockiego cechy obrazu, jego charakter, naturę i filozofię. Po pierwsze, obraz w tej wykładni stał się autonomiczny, oderwany od wizualnej formy, nieograniczonej do sztuk plastycznych. Po drugie, zaczął

być kształtowany przez jednostkę i jej wyobraźnię, która jest zarówno osobista, jak i zapośredniczona przez ikonosferę, w której znajduje się człowiek, twórca obrazów. W *Temacie ramowym i obrazie archetypicznym: psychologii i ikonografii* Białostocki porządkuje wiedzę na temat ikonosfery, opisując mieszczące się w niej uniwersalne obrazy – nazwane tematami ramowymi (Białostocki 1961: 165) – mające również swoje miejsce w jednostkowej wyobraźni odbiorcy. Mają one odzwierciedlać instynkty, lęki, namiętności i pożądania ludzkie, funkcjonując w symbolicznej formie, i także w taki symboliczny sposób będąc rozpoznawane i adaptowane. Obraz archetypiczny to tym samym „symboliczne odbicie nawet abstrakcyjnych sytuacji, idei i związków przy pomocy form konkretnych, abstrakcyjnych lub akcji pomiędzy tymi formami" (Białostocki 1961: 165). Takim tematem ramowym jest Warburgowski „wąż", wraz z ciężarem emocjonalnym, obecnym w nim na przestrzeni wielu lat i w wielu różnorodnych dyskursach (wąż wzbudza lęk bez względu na to, czy jest orędownikiem deszczu, czy symbolem szatana). Temat ramowy u Białostockiego jest silnie powiązany z psychiką człowieka[7], obrazy w niej funkcjonujące mają przenikać się, łączyć i przeplatać, co sprawia, że ich forma nigdy nie jest prosta.

Swoje miejsce temat ramowy odnajduje również w języku sztuki. Białostocki zwraca uwagę na to, że na sztukę składają się dwa aspekty – zarówno prezentacja rzeczywistości, czy interwencyjna reakcja na problem, pewne wydarzenie w świecie, które staje się impulsem twórczym, ale również obraz wewnętrznych tematów ramowych. Na obraz, nawet uniwersalnej prawdy o rzeczywistości, człowiek nakłada lęki, pragnienia i przeżycia, nadając im formę symboliczną. Temat ramowy ujawniający uniwersalne, dotykające każdego prawdy – lęku przed śmiercią czy pożądania władzy – podatny jest na estetyzacje danych epok, środowisk czy dyskursów. Ramowe obrazy danego czasu to obrazy uniwersalne (na przykład król, chłop, sędzia, czy jeździec) jednak bardzo różnie realizowane na przestrzeni lat (Białostocki 1982).

Trzecią własnością obrazu w definicji Białostockiego jest to, że w swojej wizualnej formie powraca do społecznej wyobraźni, gdzie będzie kiedyś konstytuował czyjś obraz wewnętrzny. Po czwarte i najważniejsze, obraz zapośrednicza rzeczywistość i nie może pozostać od niej oderwany – musi przez nią być czytany i rozumiany:

> Wyrwany ze środowiska obraz traci swe siły żywotne, a tracąc je przestaje być całkowicie zrozumiały, jakkolwiek ekspresyjna i wzruszająca może być forma, którą nadał mu jego twórca. I jakkolwiek wiele

7 Białostocki teorię tematów ramowych znajdujących i przeplatających się w psychice człowieka zapożycza od Carla Gustava Junga.

> o człowieku i jego problemach mogą nam mówić owe „ramowe obrazy", ślady wielkich osiągnięć ludzkiej wyobraźni, więcej mogą nam one powiedzieć wówczas, gdy dzięki historycznej restytucji ich kontekstu poznamy konkretną sytuację, na którą były odpowiedzią (Białostocki 1982: 40).

Za pomocą obrazów można zatem badać historię, albowiem sztuka była niejednokrotnie reakcją na świat zewnętrzny, na problemy ludzi, zjawiska społeczne, kataklizmy, wojny, będąc przy tym naznaczona bardzo osobistymi odczuciami, które – powtarzając za Warburgiem (Warburg 2011: 54) – miałyby zredukować i oswoić strach. Jest to tradycyjne, ale również uniwersalne podejście do obrazu, który po dziś dzień służy do wytwarzania esencji ducha czasu, wspomaga psychiczne i emocjonalne radzenie sobie z napotykanymi problemami. Współczesne obrazy niczym nie różnią się od znaków z przeszłości – nadal są komentarzem do otaczającego nas świata i naszych osobistych przeżyć. Jedyne, co się zmienia, to medium.

Hans Belting o obrazie w przezroczystym medium

Hans Belting, niemiecki teoretyk sztuki w słynnym dziele *Antropologia obrazu* wprowadza wszechobecny obraz w relację z medium i ciałem. Obraz sam w sobie, w myśli Beltinga, ma zarówno wewnętrzną, jak i zewnętrzną formę. Najważniejszą jego własnością jest właśnie jego permanentna relacja z medium i ciałem. Obraz wewnętrzny, powstający w umyśle „ciała", przeistacza się w obraz zewnętrzny za pośrednictwem medium. „Owo »co«, którego szuka się w takich obrazach, nie daje się pojąć bez »jak«, czyli bez zrozumienia sposobu, w jaki się »co« sadowi w obrazie lub w jaki staje się obrazem" (Belting 2012: 14). To dzięki medium obrazy są dla nas widoczne:

> „Jak" jest właściwym komunikatem, jest prawdziwą formą językową obrazu. „Jak" sterowane jest jednak przez media, w których postrzegamy przychodzące od nas z zewnątrz obrazu: tylko w swoich mediach mogą one występować jako obrazy lub uznawać się za obrazy (Belting 2012: 14).

Medium dla Beltinga nie jest tylko swego rodzaju „przezroczystym pojemnikiem" na obraz, ponieważ jego forma graficzna niekiedy potrafi znaczenie obrazu zasłonić lub wypaczyć. Belting ostrzega niedoświadczonych odbiorców, żeby zawsze poszukiwali sensu głębiej niż na powierzchni medialnej.

Co jednak w sytuacji, gdy medium-nośnik staje się określeniem niewystarczającym? Gdy obraz tworzy się i przeistacza pod naszym wpływem, a medium zapośredniczające jest niewidzialne jak w przypadku obrazów cyfrowych? Te ostatnie przysparzają wiele problemów współczesnym badaczom – obok podstawowego pytania, czym tak właściwie

są, pojawiają się kolejne dotyczące tego, jak je badać i czytać. Jak przypomina Belting „digitalne obrazy są w sposób niewidzialny zmagazynowane w zbiorze danych. Zawsze, gdy się pojawiają, odnoszą się do matrycy, nie będącej już obrazem" (Belting 2012: 50), a zatem – obraz cyfrowy to ciąg cyfr, który staje się pełnoprawnym obrazem dopiero poprzez pracę komputera i wyświetlenie się na matrycy ekranu. Jednak obraz cyfrowy nie ukazuje owego ciągu, a jedynie to co zostało z jego pomocą zaprogramowane. Za przykład posłużyć mogą gry wideo, cyfrowe fotografie i teksty elektroniczne. W tej nowej, digitalnej relacji pomiędzy obrazem a jego medium zmienia się także pozycja ciała. Nie jest to, jak wcześniej, w tradycyjnym modelu Beltinga, producent obrazów (choć również ciało mogło stać się medium, materiałem obrazowania), a odbiorca, który tak naprawdę staje się użytkownikiem. „Patrzymy na płaską prostokątną powierzchnię, która w przestrzeni naszego ciała otwiera się niczym okno" (Wertheim 1999: 283) – i owe okno to wielość możliwości kombinacji różnorodnych obrazów, a także możliwość ich rekombinacji w samym akcie odbioru. Belting, posiłkując się badaniami Belloura, pisze, że pragnienia obrazowe użytkownika obrazu digitalnego sięgają „od haptycznego wrażenia zmysłowego lub mistycznej metafory do hiperrealnej przestrzeni i symulacji przyrodoznawczej" (Belting 2012: 52). Filozof wysnuwa dalej ze swoich studiów nad obrazem digitalnym wniosek, ażeby nie ustawać w wysiłkach i nadal, z ogromną starannością wychodzić naprzeciw dynamice zmian obrazów współczesności. Jest to materia, która nigdy nie będzie miała jednolitej, schematycznej postaci, a dzięki temu domaga się ciągłego badania i opisywania. Wirtualny świat, który staje się azylem i składowiskiem obrazów cyfrowych samodzielnych, ale również zdigitalizowanych dzieł analogowych, jest miejscem ciągłych przemian. Przede wszystkim jednak obraz digitalny tworzy przestrzeń, w której prócz dynamicznych zmian wynikających ze zmieniających się czasów i technologii, bardzo istotny jest wpływ odbiorcy, uzyskującego zdolność do rekonstruowania i zmieniania obrazu w obrębie trybu jego odbioru. Obraz digitalny, czyli tak istotna dla tego rozdziału gra komputerowa, produkuje użytkownika, współtwórcę i w swojej naturze realizuje zwrot performatywny.

Performatywny odbiór współczesności

W latach siedemdziesiątych XX wieku zwrot performatywny wytworzył swój własny gatunek artystyczny, czyli performans. Jednak przemiany, jakie wniosła ze sobą performatywność zauważalne były we wszystkich znanych dziedzinach sztuki – począwszy od literatury, poprzez sztuki wizualne, a kończąc na muzyce. To, co z sobą wniosła estetyka performatywności to właśnie zwrot w myśleniu o odbiorcy.

Erika Ficher-Lichte w książce *Estetyka performatywności* – posługując się performansem Mariny Abramović *Usta Tomasza* – wyjaśnia, w jaki sposób zwrot performatywny może rekonstruować odbiorcę. Performans, w trakcie którego Abramović naraża na niebezpieczeństwo swoje życie zostaje przerwany przez widownie szczerze zaniepokojoną stanem artystki. Ficher-Lichte pisze o tym zjawisku następująco:

> Abramovic postawiła zatem widzów w irytującej, głęboko dezorientującej i w tym sensie trudnej do zniesienia sytuacji, gdyż zakwestionowała wszystkie niepodważalne dotąd normy i zasady. Odwiedzający galerię czy teatr ma tę zagwarantowaną tradycją pewność, że przypadnie mu rola kogoś, kto patrzy z bezpiecznego dystansu. W galerii oglądamy dzieła sztuki z mniejszej lub większej odległości, choć nigdy nie mamy prawa ich dotknąć (Ficher-Lichte 2008: 12).

Prowokacja (nie jedyna w przypadku tej performerki), jaką stworzyła Abramović wymusiła na odbiorcach zdecydowaną reakcję, zupełnie inną niż ta, której zwykle oczekuje się od turysty zwiedzającego galerię sztuki:

> Reakcja widzów sprowadzała się najpierw do okazania cielesnych oznak, których nie ujawniła sama performerka; oznak pozwalających domniemywać o takich choćby stanach wewnętrznych, jak pełne niedowierzania zdumienie, narastające podczas jedzenia przez nią miodu i picia wina, czy też przerażenie w chwili, kiedy gołą ręką zgniatała kieliszek. A kiedy zaczęła wycinać sobie na brzuchu gwiazdę, dało się słyszeć, jak wywołany jej działaniem szok każe wielu wstrzymać oddech. Niezależnie od charakteru przemian, które stały się udziałem widzów w czasie dwóch godzin performansu – przemian znajdujących po części wyraz w możliwych do zauważenia cielesnych symptomach – ich źródłem były dopełniane w obecności wszystkich uczestników działania o wyraźnie widocznych konsekwencjach. One też wreszcie doprowadziły do przerwania cierpień performerki i jej performansu, jednocześnie zmieniając widzów w wykonawców (Ficher-Lichte 2008: 13).

W zwrocie performatywnym wszystkie znane nam zasady obcowania ze sztuką zostają złamane, a odbiorcy zostają zaproszeni do uczestnictwa w dziele sztuki. Co ważne – zasady performansu nie zawsze ulegają całkowitej moderacji autora, wywołane poprzez wstrząs reakcje odbiorcy mogą być różne, w takim samym stopniu jak różni są ludzie. W obcowaniu z nową sztuką performatywną musimy pozostać sobą i przenosić do dzieła, w którym uczestniczymy naszą świadomość, nasze wspomnienia, osobowość i doświadczenia życiowe w stopniu większym niż w przypadku obcowania z medium tradycyjnym. Pisze o tym również Piotr Kubiński w *Grach wideo. Zarysie poetyki*, gdzie rozstrzyga pewien spór:

> Przemodelowanie nie może się jednak ograniczyć do uproszczonego przeciwstawienia sobie „niernego odbiorcy" (który miałby wyłącznie percypować przekazywane treści) i „aktywnego, zaangażowanego użytkownika" (który miały aktywnie współuczestniczyć w tworzeniu komunikatu). Tak

> przedstawiona opozycja byłaby oczywiście powierzchowna i zgoła fałszywa – odbiorca tekstu nigdy nie jest zupełnie bierny [...] do zrozumienia każdego komunikatu niezbędny jest bowiem akt interpretacji [...] (Kubiński 2016: 28).

Współtworzenie jakie zakłada zwrot performatywny wykracza jednak poza zrozumienie i dopełnienie komunikatu na poziomie mentalnym, domaga się sprawczości i fizycznego działania. Jego brak z kolei uniemożliwi zaistnienie całego dzieła, w przeciwieństwie do lektury, która jest tekstem skończonym bez interpretacji odbiorcy. Ficher-Lichte przekształcenie z odbiorcy w wykonawcę upatruje w wyjątkowo silnej emocjonalności performansu:

> W trakcie opisanego tu artystycznego widowiska uczestnicy jedynie pod wpływem szoku i silnej prowokacji zmieniają się w działających. Zaś inni widzowie czy wykonawcy przyglądają się im z irytacją, zdziwieniem, rozbawieniem, pogardą czy innymi emocjami (Ficher-Lichte 2008: 13).

Właśnie w ten sposób zarówno odbiorcy czynni, jak i ci bierni przyglądający się współtworzą to zupełnie nowe, nowatorskie dzieło sztuki. Tą własność zaczynają przejmować wszystkie współcześnie nam znane teksty i produkty kultury, które poprzez prowokacje i silną emocjonalność wyciągają nas z wygodnych miejsc i zmuszają nas do akcji, do tworzenia. Zaproszenie do współautorstwa znane jest również z mediów tradycyjnych, Umberto Eco w koncepcji *Dzieła otwartego* zakładał:

> W istocie każde dzieło sztuki [...] jest z istoty otwarte na potencjalnie nieskończoną serię możliwych interpretacji, z których każda pozwala dziełu odżyć na nowo, wedle jakiejś perspektywy, jakiegoś gustu czy indywidualnego wykonania (Eco 2008: 96).

To, co odróżnia dzieło otwarte Eco od performansu, a także współczesnych gier komputerowych to zaproszenie do współtworzenia fizycznego, od którego zależne jest zaistnienie dzieła. Odbiorca gry komputerowej w akcie jej odczytywania w pewnej części zaczyna ją również produkować, zmieniając swoją funkcję z odbiorczej w prosumencką.

Trzy postawy prosumenckie w produkcji i odbiorze gry komputerowej

Termin „prosument" jest kontaminacją słów „producent" i „konsument" (ang. *prosumer* – *professional/producer* + *consumer*) identyfikującą jednoczesną konsumpcję i produkcję dóbr. Pierwsze wzmianki o postawie prosumenckiej można odszukać w rozważaniach Marshalla McLuhana i Barringtona Nevitta, którzy w książce *Take Today: The Executive as Dropout* wysnuli tezę, że współczesny konsument coraz częściej ma możliwość współtworzenia produktu i uwarunkowane jest to poprzez rozwój technologiczny. Jednakże

w pełni użycie słowa *prosument* znajdujemy po raz pierwszy w *Trzeciej Fali* Alvina Tofflera. O Tofflerze jako o „ojcu" prosumpcji wspomina Piotr Siuda w *Kulturze prosumpcji* następująco charakteryzując trzy fale:

> Badacz zauważył, że prosumpcja dominowała w społeczeństwach przedindustrialnych, nazwanych przez niego pierwszą falą. Zastąpiła ją fala druga, przynosząc ze sobą utowarowienie, które wbiło klin w sam środek prosumpcji, rozszczepiając ją na dwie połówki – stąd podział na produkcję i konsumpcję, kategorie będące tak naprawdę aberracją stanu najwcześniejszego, odchyleniem od pierwotnej formy ekonomii. Futurologiczna wizja Tofflera pokazała świat trzeciej fali, w którym zapory oddzielające obie klasy zjawisk ulegają erozji, społeczeństwo (a raczej jego gospodarka) powraca do stanu właściwego, sytuacji reintegracji, braku separacji między wytwarzaniem i nabywaniem (Siuda 2012: 18).

Jako pierwsze przejawy prosumpcji w świetle założeń trzeciej fali Tofflera Siuda wymienia: bary szybkiej obsługi, w których konsument sam sobie jest kelnerem, samoobsługowe stacje benzynowe, czy nawet testy ciążowe, które zastępują lekarską diagnozę. Rozwój kultury prosumpcji jednak z czasem znacząco wykroczył poza *fast foody* i stał się nowym modelem gospodarczym nazwanym przez Georga Ritznera i Nathana Jurgensona kapitalizmem prosumpcyjnym (Siuda 2012: 20). Charakteryzuje się on wykorzystaniem potencjału społecznego konsumenta poprzez oddanie mu przynajmniej częściowej kontroli nad powstającym produktem, szybką reakcją na „zachcianki" klienta i budowaniem szerokiej siatki informacyjnej na bazie Web 2.0. Tak rozumiana prosumpcja odbywa się w dużym stopniu w atmosferze zabawy, wolnego eksperymentu, a prosumenci nie są standardowymi pracownikami, którzy za swoją pracę otrzymują konretne wynagrodzenie, częściej otrzymują kompensatę w postaci produktu, który jest przezeń współtworzony. Ten model prosumpcji okazał się być bardzo wydajny zarówno dla producentów, jak i konsumentów w przemyśle medialny i szeroko rozumianej popkulturze. Nastawienie produktów kultury popularnej w większym stopniu na zysk niż na sztukę wytworzyło fanów – nową klasę odbiorców, których konsumpcja pop-produktów przewyższa przeciętną. Społeczności fanowskie okazały się być najbardziej odpowiednimi do stworzenia bazy oddanych i zaangażowanych prosumentów, którzy dla samej idei bądź w zamian za dostęp współtworzonych dóbr angażują się w poszukiwanie innowacyjności bądź drogi do rozwoju pop-produktów.

> Ów sposób działania to specyficzna kultura korporacyjna – nastawienie przedsiębiorstw na konkretny rodzaj produkcji, dystrybucji i marketingu w zakresie kultury popularnej. Wykorzystanie partycypacji amatorów, ludzi niezatrudnionych, staje się dominującym modelem biznesowym, który nierzadko pociąga za sobą zwiększenie transparentności, to jest ujawnienia sposobów tworzenia, oraz oddanie w ręce konsumentów kontroli nad tekstem. Kultura prosumpcji zaczyna dominować

między innymi wskutek rozwoju nowych technologii, umożliwiających nieprofesjonalistom pracę nad konsumowanymi dobrami (Siuda 2012: 34)

Ten model ekonomiczny spotkał się również z dużą krytyką (Siuda 2012: 36), zarzucając korporacjom wyzysk potencjału i wolnego czasu prosumentów, ale przede wszystkim brak wynagrodzenia za pracę jakiej się podejmują, w tym za medialny szum fanów, którzy docierają do środowisk potencjalnych nabywców lepiej niż jakakolwiek reklama. Oczywiście wiąże się to z obniżeniem kosztów zarówno, produkcji dóbr, jak i marketingu, jednak fani podejmują się tego typu aktywności nie pod przemusem, a z własnej woli:

Koncept działalności fanów jako będącej przejawem nie tyle wyzysku, ile pracy sprawiedliwej oprzeć można na teorii pracy niematerialnej (*immaterial labour*). Wielu akademików podkreśla, że wielbiciele nie są w swych czynnościach motywowani zyskiem przemysłu, choć oczywiście mają świadomość, że ich harówka znacznie się do niego przyczyni. Dla miłośników liczy się ideał, czyli dobro danego tekstu [podkr. — M.L.] (Siuda 2012: 149)

W przemyśle gier komputerowych (którego przykładami posługuje się wielokrotnie Siuda) możemy wyróżnić trzy rodzaje prosumenta – dwie związane z ekonomią, jedną zawierającą w sobie rozważania z poprzednich stron i stanowiącą pewnego rodzaju filozofię prosumencką po zwrocie performatywnym.

Pierwszy rodzaj prosumenta występuje wtedy, gdy twórcą gry jest gracz. Jest to rodzaj prosumpcji indywidualnej. Twórca jest niezależny, nie reprezentuje wielkiego dewelopera, może wywodzić się i należeć do społeczności fanów. Jego twórczość stanowią najczęściej gry indie[8]. Twórcą zostaje osoba, która zna zarówno rynek gier, ale również oczekiwania graczy, pozostając zanurzona społeczności, szybciej dociera do informacji zwrotnej odbiorców, mając możliwości stworzenia jak najbardziej grywalnego produktu ze względu na własne doświadczenie. W *Kulturze prosumpcji* Siuda wyróżnia spośród społeczności miłośników postać profana: „Zdarzyć się może, że niezwykle zaangażowany miłośnik zostanie nagrodzony przez włączenie do grona posiadających bezpośrednią moc sprawczą, to znaczy oficjalnie zatrudnionych przez dany koncern" (Siuda 2012: 140). Przykładem może być niezależne studio Spider's (obecnie zatrudniające dwudziestu pracowników: głównie autorów i freelancerów), które powstało na bazie, jak sami o sobie mówią: „weteranów gier komputerowych", prawdziwych fanów i pasjonatów

8 W tym rozdziale przyjęto definicję gry *indie*, jako niezależnej produkcji, która powstała bez wsparcia finansowego wydawcy, a własnym kosztem twórcy.

światów cyfrowych (Spiders-Games.com 2017). Spider's najbardziej znani są z tytułu *Mars: War Logs* z 2013 roku i jego kontynuacji pod tytułem *Technomancer* z 2016 roku.

Drugim rodzajem prosumenta zostają tak zwani wcześni odbiorcy[9]. Jest to rodzaj inter-prosumpcji, która zachodzi pomiędzy grupą prosumentów a producentem. Występuje w formie współpracy prosumenta-internauty z producentem – na przykład za pośrednictwem portali społecznościowych – w celu opracowania nowych bądź ulepszenia istniejących produktów. Taką taktykę przez pół roku przed premierą gry *Overwatch* stosowała firma Blizzard, przyznając dostęp do wersji „beta" gry wąskiej grupie youtuberów, testerów gier i fanów firmy. W miarę jak odbiorcy testowali produkt, i bawili się w świecie gry, generowali informację zwrotną dla dewelopera, który mógł swój produkt dopracowywać i zmieniać. Oprócz tego, tydzień przed premierą Blizzard umożliwił dostęp do gry dla wszystkich zainteresowanych odbiorców, którzy mieli możliwość przetestowania gry przed zakupem, a firma dzięki temu miała sposobność, aby przetestować wytrzymałość serwerów na dużą ilość graczy. Co interesujące, dostęp do „bety" nie zwalniał odbiorców z zakupu gry (jak to było w przypadku chociażby gry karcianej *Hearthstone: Heroes of Warcraft* tego samego dewelopera). Tego typu brak „wynagrodzenia", chociażby poprzez dostęp do skończonego produktu, wyjaśnia Siuda, pisząc, że:

> Kompensacja przyjąć może inną postać niż pieniężną – u miłośników ma ona formę różnego rodzaju przyjemności.O ile utopistyczne może być przekonanie, że rezultatem konsumpcji fanów zawsze jest satysfakcja, zasadniejsze jest twierdzenie, że zapewnia im takową działalność twórcza (Siuda 2012: 150).

Twórcy *Overwatch* ponad to umożliwili wczesnym odbiorcom dzielenie się produkcją w mediach społecznościowych, dzięki czemu przyszli gracze mogli zapoznać się z grą na *streamach* i za pośrednictwem portalu YouTube. Był to świetny chwyt marketingowy i darmowa reklama zarówno produktu, jak i firmy, która na tym zabiegu zbudowała wizerunek koncernu doceniającego fanów. W ten sposób *Overwatch* zyskał status gry stworzonej przynajmniej pośrednio poprzez graczy, w tym liderów opinii młodego pokolenia w postaci youtuberów i streamerów.

Trzeci rodzaj prosumenta wpisuje się w logikę zwrotu performatywnego, odbiega od ekonomicznej definicji, która miała znaczenie w dwóch poprzednich rodzajach. Jest to nowe określenie na współczesnego użytkownika gry wideo, albowiem prosumentem jest każdy odbiorca współczesnej gry, w której każdy gracz zmuszony jest do działania,

9 Jako wczesnych odbiorców rozumiem grupę konsumentów, którzy otrzymują produkt przed jego oficjalną premierą celem testowania go.

podejmowania decyzji i kierowania losem swojego bohatera w zgodzie ze swoim własnym sumieniem, a nie podług rozpisanego wcześniej scenariusza. Poprzez przeniesienie cząstki swojej świadomości do świata gry gracz dopełnia sobą grę i współtworzy ją. Bez emocjonalnego zaangażowania, bez ingerencji swojego niepodważalnego „ja" gracza, gra nie mogłaby się zrealizować, i nigdy nie stałaby się kompletnym produktem. Koncepcja ta jest bardzo zbliżona do przemyśleń z zakresu *cultural studies*, na które zwraca uwagę Siuda, przy czym nie kwalifikując jej do zakresu kultury prosumenckiej:

> Oczywiście w obrębie *cultural studies* rozumie się ową aktywność jako zdolność widzów, słuchaczy, czytelników do interpretowania i tworzenia znaczeń zgodnych z osobistym doświadczeniem, potrzebami i postawami. Odbior i rozumienie przekazów medialnych opierają się nie na narzucanych znaczeniach, ale n a n e g o c j o w a n i u w ł a s n y c h [podkr. — M. L.] (Siuda 2012: 30).

Tak rozumiane dopełnianie tekstu, jedynie poprzez zaangażowanie emocji, uczuć, wspomnień i doświadczeń gracza nie różni się niczym od wspomnianej wcześniej, za pośrednictwem Piotra Kubińskiego, interpretacji. W przypadku gry komputerowej owo dopełnienie odbywa się w materialny, fizyczny sposób, a jej widzialność zapewnia matryca ekranu. Autorzy *Kultury gier komputerowych* John Dovey i Helen W. Kennedy wymieniają czterech autorów: Woolgara, Aarsetha, Eskelinena i Moulthropa, którzy zajmowali się badaniem interakcji człowiek-komputer. Ich przemyślenia przynajmniej pośrednio wskazują, że użytkownik gry komputerowej jest prosumentem:

> Złożoność aktywnych procesów interpretacji i interakcji, w miarę jak gracz dosłownie tworzy grę „na bieżąco" dzięki praktyce [...] użytkownik dokonuje prostych wyborów, przeistacza się w ideę użytkownika znacząco ingerującego w świat gry, co ma dynamiczne skutki dla całego systemu (Dovey & Kennedy 2011: 9).

Prosumpcja gry komputerowej zakłada również emocjonalne i osobiste zaangażowanie w rozgrywkę, „proste wybory", o których piszą autorzy zależne są od niepodważalnego „ja" gracza. Na specyficzną podmiotowość odbiorcy gier komputerowych zwraca uwagę również Aarseth:

> Symulacja jest hermeneutyką. W przeciwieństwie do narracji. Jest alternatywnym rodzajem dyskursu, odwróconym do góry nogami i wyłaniającym się tam, gdzie opowieści są odgórnie zaplanowane. W symulacjach wiedza i doświadczenie stanowią wynik działań graczy i strategii, a nie rezultat odtwarzania historii przez pisarza czy twórcę filmu (Aarseth 2004: 52).

Wśród mechanizmów umożliwiających zaangażowanie gracza wymienić należy ścieżki rozwoju fabuły (w produkcji *Until Dawn* od Supermassive Games użyto tego mechanizmu dosłownie, umożliwiając graczowi wybór pójścia w lewo lub w prawo w ciemnym lesie, od czego bezpośrednio zależał los bohaterów), elementy dialogowe z możliwością wyboru (najbardziej znane i wypromowane przez produkcje studia Telltale Games, na przykład *The Walking Dead*, czy *The Wolf Among Us*), model rozwoju postaci w grach RPG, wraz z wpływającą na imersję[10] opcją zmiany wyglądu postaci (w grze *Fallout 4* twórcy zastosowali interesujący mechanizm przy tworzeniu wyglądu postaci głównej, okno modyfikacji cech wyglądu postaci pojawia się w momencie, gdy bohater patrzy w lustro, co skłania gracza do utożsamienia się z fikcyjnym awatarem, poprzez wywołanie odczucia, że patrzy on w lustrze na samego siebie) i wiele innych. Zakończenie gier opartych na tym modelu prosumenta, nigdy nie jest identyczne, ponieważ staje się wykładnikiem bardzo osobistego przeżycia gracza i odciska swój ślad nie tylko na matrycy ekranu, ale również w świadomości odbiorcy.

Od teorii do praktyki. *Firewatch* jako gra kształtująca trzeci rodzaj prosumenta

Na bazie trzeciego rodzaju prosumenta została skonstruowana gra narracyjno-przygodowa *Firewatch* od niezależnego studia Campo Santo. *Firewatch* wpisuje się w definicję fabularyzowanej gry komputerowej, którą wypunktowuje Rafał Kochanowicz:

> Fabularyzowane gry komputerowe są efektem twórczości zbiorowej – dla odbiorcy intencja autorów pozostaje zwykle nieczytelna, jest mało istotna. Fabularyzowana gra komputerowa to tekst otwarty, „niegotowy", „współtworzony", dynamiczny, każdorazowo rozumiany i interpretowany inaczej – bo interpretacja jest ściśle uzależniona od improwizowanych działań gracza, jego wyborów, eksperymentów i tym samym *stricte* uczasowiona – wpisana w dynamikę interaktywności. To gracz w ramach interpretacji określa sens tekstu – w akcie współ-tworzenia, w wyborze losu dla wirtualnego bohatera, w wypróbowywaniu możliwości mechaniki gry (*gameplay*) etc. Niepowtarzalny charakter „rozgrywki" i jej jednostkowej, uczasowionej interpretacji pozbawia tę ostatnią prymatu wobec innych interpretacji. Gracz „poznaje" tylko to, co „rozegra" i zinterpretuje, zobaczy tylko to, co „odsłoni ruch myszką" i co zostanie w ten sposób wygenerowane przez program – całości programu (np. „silnika gry") raczej nie pozna (Kochanowicz 2013: 121).

10 Imersję definiuję jako doświadczenie zatracenia poczucia swojego ciała, uczucie przebywania „wewnątrz" sztucznie wytworzonego widzialnego środowiska (Dovey & Kennedy 2011: 10-13).

W grze wcielamy się w postać Henry'ego wyruszającego do nowej pracy w Wyoming, aby stróżować w puszczy zagrożonej przez pożary. Jedyny kontakt z drugim człowiekiem, jakiego Henry doświadcza sprowadza się do rozmów przez krótkofalówkę z przełożoną Delilahą. Jednak zanim rozpoczyna się rozgrywka, gracz ma okazję poznać historię Henry'ego – dowiadując się o tragedii, której doświadczył, z jedno-, dwuzdaniowych opisów sytuacji. Ta początkowa sekwencja nie tylko zdradza, czego bohater gry może szukać w leśne głuszy, ale również pozwala poczuć, czyimi losami przychodzi graczowi w grze pokierować i jak duża odpowiedzialność z tego tytułu na nim spoczywa. Historia bowiem, w którą twórcy wprowadzają gracza jest złożona pod względem emocjonalnym, mimo że postawę Henry'ego cechuje ogromna doza zrozumienia i pogodzenia się ze swoim losem. System sekwencji, w których gracz podejmuje jedną z dwóch decyzji, w zgodzie ze swoim sumieniem, zapewnia wysoki poziom imersji, a także poczucie, że gra odnosi się osobiście do gracza i wprowadza poczucie odpowiedzialności za Henry'ego.

Z przyświecającą taką ideą gry w dalszej rozgrywce gracz tworzy osobistą relację z szefową Henry'ego – Delilahą. Oprócz przewidzianych przez scenariusz gry zadań i przyjmowania poleceń od przełożonej, praktycznie w każdej chwili gracz może wywołać przez krótkofalówkę Delilahę i nawiązać z nią rozmowę o sobie, o tym, co się wydarzyło, gdzie się podąża i tym podobne. W zależności od tego, jak będzie potraktowana, nie pozostanie mu dłużna – można ją urazić, rozśmieszyć, a także rozgniewać do takiego stopnia, że nie będzie chciała już więcej rozmawiać.

Fabuła *Firewatch* nie kryje w sobie żadnej przerażającej tajemnicy, jednak jej celem nie jest ani ukończenie gry ani też odnalezienie wszystkich wskazówek. Celem jest właśnie ta relacja, którą gracz (i to gracz jako „ja", już nawet nie jako Henry) wypracowuje z Delilahą – zupełnie tak, jakby w świecie gry poznać dobrego przyjaciela i intrygującego rozmówcę, do którego chce się wracać. Dla każdego gracza oraz dla każdego prosumenta *Firewatch* będzie miał zupełnie inne zakończenie i nie jest to zależne od mechaniki gry, od ilości możliwości podjęcia rozmów z Delilahą, ale od tego, co można dać od siebie grze, jakie emocje, uczucia, wspomnienia, czy idee włożymy w rozgrywkę. Dla jednych graczy może zakończyć się to nostalgią i tęsknotą, dla innych zaś radością, czy poczuciem spokoju lub ulgi, jednakże we wszystkich przypadkach pozostanie to osobiste przeżycie gracza. Jednakże warto zaznaczyć, że rozgrywka, w którą ma się zaangażować gracz musi być stworzona z pewną dozą uniwersalności, tak aby dotarła do jak najszerszego grona graczy. Równie ważna jest konstrukcja głównego bohatera, który nie może mieć zbyt odrębnych i skrajnie zindywidualizowanych cech, ponieważ uniemożliwiłoby to graczowi utożsamienie się z nim. Jak pisze o tym Marie-Laure Ryan:

> Interaktorzy musieliby oszaleć – dosłownie i metaorycznie – żeby chcieć poddawać się lodowi bohaterki, która popełniła samobójstwo z powodu nieudanego romansu, jak Emma Bovary czy Anna Karenina. [...] Oznacza to, że tylko wybrane rodzaje doświadczeń emocjonalnych i w konsekwencji wybrane rodzaje fabuły mogą pojawić się w perspektywie pierwszoosobowej, tzn. będzie to raczej płaska postać, której zaangażowanie w wątek nie zależy od emocji, ale jest kwestią badania świata, rozwiązywania problemów, działania, walki z wrogami, a przede wszystkim - radzenia sobie z interesującymi ją obiektami w konkretnym środowisku (Ryan 2001)[11].

Gdy Ryan pisze o braku zaangażowania emocjonalnego avatara w świat gry odkrywane jest miejsce, które domaga się wypełnienia. Obserwacje, badanie świata, a przede wszystkim w przypadku *Firewatch* rozmowy z Delilahą wywołują emocje w odbiorcy, który nimi współtworzy rozgrywkę, albowiem bez nich gra nie sugerowałaby żadnych znaczeń. Dokonuje się ona na równi na matrycy ekranu, jak zapisuje się w osobistym przeżyciu i doświadczeniu gracza, który – opuszczając grę na wiele miesięcy – zapamięta przygodę i relację z Delilahą.

Dwa wymiary i znaczenia obrazu w grze *Life is Strange*

Gra *Life is Strange* również jest produkcją angażującą w sposób emocjonalny, jej mechanika zakłada ukształtowanie fabuły ze względu na indywidualne decyzje gracza, ale to, co w niej najbardziej innowacyjne to obrazy i ich znaczenia. Analiza ta stanowić będzie zarówno przegląd obrazów, które znajdziemy w przestrzeni gry, czyli fotografii, ale również obrazu całości produkcji *Life is Strange* z jej wartwą wizualną, muzyczną, ale również interaktywną. Do eksplikacji posłużą dwie koncepcje obrazowości opisane w części teoretycznej tego rozdziału: pierwszą będą znaczenia symboli i obrazów według Białostockiego, drugą obraz jako przedstawienie Warburga.

Fabułą gry *Life is Strange* są losy osiemnastoletniej studentki Max, która marzy o światowej, fotograficznej karierze. Jest młodą, wrażliwą artystką, która boryka się z typowo nastoletnimi problemami dopasowania się do nowego środowiska i wynikającą z tego kategorią wykluczenia, i poznawania samego siebie. Pod wpływem wizji, a także pragnienia uratowania życia niewinnej dziewczyny Max odkrywa w sobie moc cofania czasu. Ze względu na otoczenie i zainteresowania głównej bohaterki w świecie gry znajdujemy wiele zdjęć, które mają różnorodne znaczenia. Można podzielić je na sześć kategorii.

11 Tłumaczenie cytowanego artykułu Ryan zostało zamieszczone jako rozdział otwierający niniejszą książkę.

Pierwszą z nich stanowić będą zdjęcia ze zdolnością do przenoszenia bohaterki w przeszłość bądź takie, które mają wpływ na przyszłość. Max używając swoich mocy potrafi przenieść się o kilkanaście minut wstecz, jednakże za pośrednictwem fotografii bohaterka wraca do czasu, w którym zdjęcie zostało wykonane. Przykładem może być fotografia z młodzieńczych lat, za pośrednictwem której Max cofa się w czasie o pięć lat, czy obraz motyla[12], który konstruuje fabularną elipsę. Równie istotne są zdjęcia, które wpływają na przyszłość, jak zdjęcie jednej z bohaterek pobocznych – Kate z siostrami, za pośrednictwem którego w dalszej części rozgrywki możemy nawiązać konkretną ścieżkę dialogową i uratować przyjaciółkę od samobójstwa.

Drugą kategorią są zdjęcia stanowiące akta do rozwiązania zagadki – gra *Life is Strange* ma w sobie wątki detektywistyczne, fotografie napotkane, wykradzione, bądź wykonane przez gracza w grze służą do rozwiązania tajemnicy zniknięcia Rachel Amber, a także losów przyjaciółki Max, Kate Marsh. Wszystkie zebrane przez gracza wskazówki i poszlaki znajdują się na tablicy z sugestiami podejrzanych postaci bądź lokacji, w których gracz musi kontynuować poszukiwania rozwiązania.

Trzecią kategorię stanowią zdjęcia Rachel Amber, fotografie te są z pewnością najbardziej interesujące zarówno z punktu widzenia poznania fabuły, jak i ekspresji artystycznej. Rachel Amber jest postacią poboczną, z którą gracz spotyka się jedynie za pośrednictwem wspomnień bądź fotografii właśnie. Jest zaginioną dziewczyną, której plakaty znajdują się w całym świecie przedstawionym gry. Gracz eksplorując różnorodne lokacje, praktycznie w każdej z nich natknie się na zdjęcie bądź wspomnienie (w formie możliwości ścieżki dialogowej) o Rachel. Gra tym samym potęguje wrażenie istotności rozwiązania zagadki zaginięcia tejże postaci. Pod względem artystycznym fotografie Rachel Amber stanowią bardzo interesujący materiał do analizy. Fotografia w jej podręcznikowym rozumieniu to obraz idealnie odtwarzający rzeczywistość. Zupełnie inaczej się to ma w *Life is Strange*, w której to fotografie przypominają obrazy malowane na papierze fotograficznym. Na każdej z nich odbija się charakterystyczny refleks świadczący o fakturze papieru, ale widoczne są na nich również wyraźne pociągnięcia pędzlem, a wielokrotnie sama twarz Rachel Amber jest zamazana. Tropów interpretacyjnych do wyjaśnienia tego zabiegu artystycznego jest wiele – może być to zależne od tego, która z postaci

12 Motyw wykorzystywany wielokrotnie w materiałach reklamowych gry; w wartwie znaczeniowej nawiązujący do efektu motyla.

pobocznych jest autorem fotografii, czyli zależy to od osobistej estetyzacji[13], ale również ujawnienie twarzy Rachel Amber może być tropem do zdemaskowanie jej historii i motywacji czy odkrycie tożsamości głównej bohaterki, Max[14]. W ostatniej z możliwych koncepcji *Life is Strange* jawiłoby się jako obraz poszukiwania samego siebie, swojej tożsamości i przeznaczenia w starciu z innymi, poszukującymi nastolatkami.

Kolejną kategorią są zdjęcia jako przeszłość – klasyczny przykład wykorzystania fotografii, znany również z innych mediów (takich jak film czy książka), celem ukazania przeszłości bohaterów, pogłębienia ich psychologii, wyjaśnienia ich zachowania, a także zarysowania relacji, w jakie postacie wchodzą ze sobą. Następną kategorię stanowią zdjęcia jako dodatkowe zadanie – tworzenie fotografii w trakcie rozgrywki pełni funkcję „znajdźki" odblokowujące dodatkowe osiągnięcia.

Ostatnią kategorią są zdjęcia jako wyraz zbrodni. Wątki detektywistyczne finalnie znajdują swoje rozwiązanie z końcowej części gry, w której znany fotograf, napędzany pragnieniem stworzenia fotografii ukazującej idealną formę niewinności, popełnia zbrodnie na studentkach. Rozwiązuje to, zarówno zagadkę zaginięcia Rachel, tajemnicę Kate, ale również staje się ważnym momentem rozgrywki, w którym gracz zmuszony jest do podjęcia wielu, trudnych decyzji. Fotografie w tej kategorii stają się dowodami w zbrodni, wyjaśnieniem zagadek detektywistycznych, ale również narzędziem i samą zbrodnią.

Tak skatalogowane fotografie w świecie gry *Life is Strange* przypominają symbole Białostockiego, które to według jego definicji są „przedmiotem idealnym, kształtowanym w jakimś momencie przez wyobraźnię indywidualnego człowieka [...] stającym się elementem świata społecznej wyobraźni" (Białostocki 1982: 13), co oznacza, że zdjęcia w grze stanowią motywy powszechnie rozpoznawalne (na przykład motyl), zakładają również wyraz osobistej, artystycznej ekspresji postaci pobocznych, ale zarówno wpływają na budowanie obrazu gry komputerowej, jako skończonego dzieła.

Na obraz gry, jako całości nie wpływa jedynie jej warstwa wizualna. Gra zbliżona jest do Warburgowskiego przedstawienia, na które składa się: muzyka, wrażenie wizualne całości, maski i kostiumy (czyli pomniejsze symbole obrazowe), a także widz-aktor i jego wrażenia i przeżycia. *Life is Strange* to obraz nastoletnich perypetii Max, który to poznajemy za pośrednictwem wielu zmysłów. W warstwie wizualnej składają się na to

13 Interesującym tropem interpretacji artystycznego wymiar fotografii w grze może być przyrównanie jej do twórczości chociażby Rafała Bujnowskiego, którego prace (utrzymane, co prawda, w kolorystyce czerni i bieli, co odróżnia je od zdjęć w grze) również wykorzystują zabieg zamazanych twarzy.

14 Świadczyć o tym może, w dalszej części rozgrywki możliwość przebrania się „za" Rachel.

skatalogowane wyżej fotografie, wygląd postaci głównej i pobocznych, ale również krajobraz wirtualny (Szewerniak 2016: 103-116), perspektywa, z której gracz obserwuje rozgrywkę. Gracz postrzega świat przedstawiony jakby patrzył nań poprzez wizjer aparatu fotograficznego (o czym świadczą delikatne rozmycia na rogach ekranu), jednak nie samodzielnie, a za pośrednictwem oczu głównej bohaterki (świadczy o tym interfejs, ukryty w odręcznym piśmie Max, opisujący elementy świata gry). Krajobrazu dźwiękowego gracz doświadcza również za pośrednictwem głównej bohaterki: do odbiorcy dociera muzyka ze słuchawek na głowie bohaterki, a także wszystkie inne dźwięki, które mają możliwość wychwycić jej uszy. Ostatnim brakującym elementem do zaistnienia Warburgowskiego obrazu-przedstawienia jest czynny odbiorca, który zarówno odtwarza powierzoną mu rolę, jak i wypełnia obraz swoją podmiotowością. Podobnie jak w grze *Firewatch* tą osobą jest prosument, który bierze odpowiedzialność za losy Max i całego świata gry (los postaci pobocznych i miasta, w którym rozgrywa się akcja gry) na swoje barki, podejmuje ważne decyzje i kreuje rozgrywkę według swoich własnych uczuć i przekonań. Gracz kontrolując krokami Max, decydując o jej rozwoju i przemianach, bądź chociażby eksplorując świat przedstawiony rozpoczyna współtworzenie i dopełnianie obrazu. Jego indywidualizm nada rozgrywce unikatowy kształt, a sama gra podobnie jak *Firewatch* trafi do świata społecznej wyobraźni, jako kolejny, mniejszy obraz, który (tak jak motywy fotograficzne w *Life is Strange*) będzie elementem konsekutywnego obrazu kultury współczesnej.

Podsumowanie

Celem niniejszego rozdziału było połączenie kultury współczesnej i jej produktów z klasyczną filozofią obrazu i jego odbiorcy. Badacze artefaktów współczesności niejednokrotnie zapominają o filozoficznej genezie ich powstania. Produkty kultury współczesnej, takie jak gry komputerowe potrzebowały wielu lat, ażeby stać się pełnoprawnymi tekstami kultury, nie bagatelizowanymi przez ekspertów, lecz godnymi rzetelnych i profesjonalnych badań na równi z literaturą, czy filmem. Gry bowiem stały się swego rodzaju „obrazem ducha czasu". Warto tym samym te badania rozszerzyć o badanie genezy owego obrazu i jego odbiorcy.

Powtarzając za Hansem Beltingiem – obraz digitalny cały czas się zmienia i przeistacza, nie wolno zatem ustawać w jego badaniu. Gra komputerowa jest zupełnie nowym medium obrazowania, ale sam obraz, który w sobie kryje niczym nie różni się od artefaktów przeszłości: ma w sobie tematy ramowe badane przez Białostockiego, potrafi

przenosić lęki i obawy, jak przedstawienia rytualne Indian Pueblo i umożliwia uchwycenie chwili.

Obraz nie może istnieć bez ciała, które go odbiera, bada, analizuje, a także współtworzy. Tak, jak kultura współczesna przebyła długą drogę będąc pod wpływem wielu dyskursów, tak i jej odbiorca, a raczej użytkownik, uzyskał zupełnie nową pozycję, wynoszącą na piedestał jego autonomię i indywidualność. Teksty kultury współczesnej umożliwiają korzystanie z tego potencjału, tworząc ze swych odbiorców pełnoprawnych i unikatowych współtwórców. Zwrot performatywny w grach tworzy z biernych odbiorców prosumentów, nie wymagając od nich zaangażowania ekonomicznego, czy majątkowego, a jedynie przeżycia emocjonalno-duchowego tylko po to, żeby razem stworzyć produkt, który realizuje się na naszych oczach i w naszych świadomościach.

Gra wideo stała się zarówno artefaktem współczesności, w którym odnajdujemy ducha czasu, aktualne problemy i komentarze do codzienności ludzkiej, ale również powstała na klasycznej filozofii. Największym potencjałem tak rozumianej gry wideo jest umiejętność godzenia tych pozornie wykluczających się stanowisk – przednowoczesności i ponowoczesności. Stała się obrazem idealnym, który łączy w sobie klasyczną filozofię obrazu, zwrot performatywny i oczekiwania stawiane jej poprzez współczesnych odbiorców, albowiem porusza tematy i problemy człowieka ponowoczesnego.

Źródła cytowań

Aarseth, Espen (2004), 'Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation', w: Noah Wardrip-Fruin, Paul Harrigan (red.), *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, przekł. Tomasz Macios, Anna Oksiuta, Cambridge: MIT Press, ss. 45-56.

Belting, Hans (2012), *Antropologia obrazu: szkice do nauki o obrazie*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.

Białostocki, Jan (1982), *Symbole i obrazy w świecie sztuki*, t. 1, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.

Białostocki, Jan (1961), *Teoria i twórczość. O tradycji i inwencji w teorii sztuki i ikonografii*, Poznań: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.

Dovey, Jon, Helen W. Kennedy (2011), *Kultura gier komputerowych*, przekł. Tomasz Macios, Anna Oksiuta, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Eco, Umberto (2008), *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, przekł. Alina Kreisberg, Krzysztof Żaboklicki, Kraków: W.A.B.

Ficher-Lichte, Erika (2008), *Estetyka performatywności*, przekł. Mateusz Borowski, Wydawnictwo Księgarnia Akademicka.

Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (2002), *Fenomenologia ducha*, przekł. Światosław Florian Nowicki, Warszawa: Fundacja Aletheia.

Kochanowicz, Rafał (2013), '„Cybernetyczne doświadczenia" – fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 119-128.

Kubiński, Piotr (2016), *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków: Universitas.

Rorty, Richard (1994), *Filozofia a zwierciadło natury*, przekł. M. Szczubiałka, Warszawa: Fundacja Aletheia.

Ryan, Marie-Laure (2001), 'Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media' przekł. Tomasz Macios, Anna Oksiuta, *Game Studies*: 1 (1), http://gamestudies.org/0101/ryan/ [dostęp: 30.08.2019].

Siuda, Piotr (2012), *Kultury prosumpcji. O niemożności powstania globalnych i ponadpaństwowych społeczności fanów*, Warszawa: Oficyna Wydawnicza.

Spiders-Games.com (2017), 'About Us', online: https://www.spiders-games.com/about [dostęp: 30.08.2019].

Warburg, Aby (2011), 'Obrazy z terytorium Indian Pueblo w Ameryce Północnej', przekł. Patrycja Sosnowska, *Konteksty*: 2/3 (65), ss. 41-54.

W teatrze przeciętności — trend ukazywania codzienności we współczesnych grach wideo

MARTYNA BAKUN*

Wstęp

W *Przyjemności tekstu* Roland Barthes pisze:

> Skąd w dziełach historycznych, powieściowych, biograficznych ta przyjemność w oglądaniu „życia codziennego" danej epoki, danej osoby? Skąd ta ciekawość drobiazgów: godzin, rozkładów dnia, przyzwyczajeń, posiłków, mieszkań, ubrań? Czy jest to fantazmatyczne upodobanie „rzeczywistości"? Czyżby istnieli konkretni czytelnicy czerpiący rozkosz ze szczególnego teatru: nie teatru wielkości, lecz teatru przeciętności? (Barthes 1997:23).

We wstępie warto przyjrzeć się temu, w jakich kontekstach badawczych współistnieją „gry" i codzienność". W książce *Człowiek w tatrze życia codziennego* Goffman porównuje wzorce zachowań społecznych do zasad gry (Goffman 1977: 120-122). Zabawy w odtwarzanie życia opisuje Roger Caillois w książce *Gry i ludzie* określając taki rodzaj zabawy jako „naśladowanie"(Caillois 1997: 36). Grami wideo jako elementem codzienności zajmował się Radosław Bomba w *Grach komputerowych w perspektywie antropologii codzienności* (2014). Możemy zatem odnaleźć w badaniach „codzienność jako grę", „grę w codzienność" i „gry jako element codzienności", niniejszy rozdział stanowi natomiast próbę analizy zjawiska „codzienności jako elementu gry".

* Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie | kontakt: martynabakun@gmail.com

Czy gry wideo, na ogół postrzegane jako droga ucieczki od zwykłego życia, mogą pełnić rolę spektaklu w „teatrze przeciętności", o którym pisze wspomniany na początku Barthes? Czy codzienność może zostać odwzorowana za pomocą modelu i, dzięki temu, symulacji (Sterczewski 2012: 216)? Dlaczego i w jaki sposób współczesne gry wideo poruszają zagadnienia związane z codziennością?

Choć autorka rozdziału koncentruje się na produkcjach z kręgu kultury zachodniej, to w kontekście omawiania zagadnienia codzienności w grach warto wspomnieć o rynku azjatyckim. Nurt związany z tym tematem jest szczególnie popularny w Japonii, gdzie znacząco rozwinięty jest na przykład gatunek *dating simów* (symulatorów randek). Fabuła tych gier często osadzona jest w realiach szkoły średniej i koncentruje się na zwyczajnych czynnościach, takich jak: nauka, sport, zakupy i – oczywiście– tytułowe chodzenie na randki. Wartym uwagi przykładem japońskiej gry, w której ważnym elementem jest codzienność, jest *Shenmue* (Sega AM2: 1999). Otwarty świat gry został tu zbudowany z niezwykłą starannością i przywiązaniem do szczegółów w rodzaju cyklu dnia i nocy, zmieniających się warunków pogodowych czy możliwości korzystania z usług sklepów lub automatów. Każdy z bohaterów niezależnych posiada własny harmonogram dnia: chodzi do pracy, odpoczywa, wraca do domu. Rozbudowanie elementów powiązanych z codziennym życiem miasta jest jednym z aspektów, za które *Shenmue* jest szczególnie doceniane (Provo 2000; Diver 2014; Dramczyk 2017). Innym tytułem, który w interesujący sposób eksploruje wątki związane z życiem codziennym, jest seria *Boku no Natsuyasumi* (Millennium Kitchen 2000), czyli *Moje wakacje.* Fabuła gry poświęcona jest przygodom chłopca spędzającego letnie ferie na wsi. Gra nie ma jasno określonego celu, ale pozwala graczowi zdecydować, które z aktywności podejmie bohater. Może on zająć się choćby zabawą w walki owadów, puszczaniem latawców czy interakcją z mieszkańcami wioski. Akcja gry osadzona jest w Japonii w połowie lat siedemdziesiątych. W produkcji można odnaleźć liczne odwołania do popularnych wówczas gier i zabaw, a realia epoki zostały oddane z dużą pieczołowitością (Krupiński 2015: 80). *Moje wakacje* nigdy nie zostały wydane poza Japonią ze względu na obawy, że gra tak różna od tego, z czym stykają się zachodni odbiorcy, nie przyniesie zysków (Krupiński 2015: 81).

Dwa rodzaje codzienności

Podstawą dla ukazywania tematu codzienności we współczesnych grach wideo są dwa gatunki gier, a mianowicie „simy" i „symulatory". Choć oba opierają się na modelach będących podstawą symulacji pewnych aspektów życia codziennego, to różnią się sposobem

ujęcia tego zagadnienia. Gatunek „simów" wywodzi się z serii gier momentalnie kojarzącej się z codzienności w grach, a mianowicie *The Sims* (Maxis 2000, 2004; The Sims Studio 2009; 2014), u której podstaw stoi idea stworzenia symulatora życia codziennego. Mechanika serii przypomina nieco zabawę lalkami. Gra nie ma określonego celu ani zakończenia. Gracz sam konstruuje narrację dla stworzonych przez siebie postaci, a prowadzi ją właśnie przez odgrywanie codziennej rutyny: zaspokajanie potrzeb fizjologicznych, angażowanie się w zajęcia domowe czy nawiązywanie relacji z innymi postaciami. Skojarzenie z zabawą lalkami było na tyle oczywiste, że jeden z pierwszych prototypów otrzymał nazwę *Doll House*, co niemal doprowadziło do przerwania produkcji, ponieważ gra o tytule kojarzącym się z zabawą dla dziewcząt nie zyskała aprobaty grupy testowej, która składała się głownie z nastoletnich chłopców (Gillen 2008). Ostatecznie gra *The Sims* została jednak wydana pod zmienioną nazwą i odniosła znaczący sukces komercyjny. Co interesujące, wbrew stereotypowym oczekiwaniom proporcje męskich i żeńskich odbiorców serii okazały się bardzo wyrównane (Paulk 2006: par. 9). Na kanwie popularności *The Sims* powstało wiele mniej lub bardziej udanych produkcji będących symulatorami życia codziennego, lecz żadna z nich nie spotkała się z równie pozytywnym odbiorem.

Drugim nurtem silnie powiązanym z wątkiem codzienności są symulatory. Najbardziej popularne w Europie Zachodniej, mają swoją specyficzną grupę odbiorców zainteresowanych możliwie najbardziej realistycznym odtworzeniem w grze specjalistycznych prac i zajęć, często związanych z operowaniem skomplikowanymi urządzeniami mechanicznymi. Wśród przynależących do tego gatunku gier spotyka się symulatory rolnictwa, jazdy ciężarówką, pociągiem, tramwajem czy autobusem, obsługi maszyny czyszczącej ulice, latania samolotem pasażerskim, wojskowym lub śmigłowcem ratunkowym, operacji dźwigów, koparek, aż po gry symulujące pracę strażaka, leśnika czy mechanika samochodowego. Z nurtem gier symulacyjnych powiązana jest rozbudowana scena moderska, której przedstawiciele często tworzą dodatki podkreślające realizm rozgrywki – popularne są modyfikacje dodające chociażby modele pojazdów wzorowane na tych, które są faktycznie w użyciu. Nurt symulatorówjest na tyle specyficzny, że spowodował powstanie nowego gatunku gier opierającego się na parodiowaniu ich charakterystycznej konwencji. Należą do niego takie produkcje, jak symulator kozy (*Goat Simulator),* kamienia (*Rock Simulator*), niedźwiedzia (*Bear Simulator*), chleba (*I am Bread*), toalety (*Toilet Simulator*) oraz – co nie powinno dziwić – symulator grania w symulator (*Simulator of Simulator*). W przeciwieństwie do gatunku na jakim są wzorowane, nie koncentrują się one na wiarygodności symulacji, lecz na efekcie humorystycznym.

Symulatory warto odróżnić od gier ekonomicznych i strategicznych, w których gracz, choć często tytułowany na przykład burmistrzem, wciela się raczej w rodzaj niemal omnipotentnego bytu niż równorzędnego elementu zarządzanego środowiska. Wpływa na świat gry ale nie stanowi jego części – nie korzysta z sieci dróg budowanej w mieście (*Cities Skylines*), nie jest strażnikiem w więzieniu (*Prison Architect*), nie programuje gier wideo (*Game Dev Tycoon*).

Wymienione wyżej gatunki –„simy" i „symulatory" – pozwalają wytyczyć dwie ścieżki w przedstawianiu codzienności w grach. Pierwszy z nich można określić jako humanistyczny, koncentrujący się na doświadczeniu bycia człowiekiem z takimi jego aspektami, jak fizjologia, uczucia, emocje czy zdrowie fizyczne i psychiczne. Takie ujęcie tematu najpełniej realizowane jest w serii *The Sims*, ponieważ stanowi oś jej rozgrywki. Należą do niego takie mechanizmy, jak uwzględnienie aspektów fizjologicznych bohaterów gry (poziom głodu i pragnienia, temperatura ciała). Charakterystyczne dla codzienności humanistycznej są także rozbudowane relacje pomiędzy postaciami, w tym relacje rodzinne. Narracje, które można z nią powiązać często poruszają uniwersalną problematykę, którą odbiorca może odnieść do własnego życia, na przykład przemocy w rodzinie, trudnej sytuacji finansowej czy choroby. Drugi sposób przedstawiania tematu codzienności w grach można nazwać ujęciem pragmatycznym, postrzeganym przez pryzmat czynności: rutyny, wytwarzania czy pracy. Z tym rodzajem codzienności wiąże się gatunek „symulatorów", których założeniem jest możliwie wiarygodne odtworzenie takich elementów życia. Codzienność w ujęciu pragmatycznym odnieść można do mechanik związanych z wytwarzaniem przedmiotów, budowaniem czy formą pracy polegającą na systematycznym powtarzaniu rutynowych czynności. Oba te ujęcia tematu codzienności coraz częściej stanowią istotne elementy współczesnych gier wideo przenikając do innych gatunków niż „simy" i „symulatory".

Gry *survivalowe*

Na początku warto omówić gatunek, w którym codzienność – powiązana z oboma wspomnianymi wcześniej nurtami – stanowi oś rozgrywki. W grach należących do gatunku *survival* mechanika jest wykorzystywana do zobrazowania technik przetrwania w nieprzyjaznym środowisku. Bohater jest zdany tu sam na siebie i, aby przetrwać, musi zadbać o zaspokojenie potrzeb fizjologicznych (głodu, pragnienia, ciepła), należących do humanistycznego nurtu przedstawiania codzienności, oraz zbudować narzędzia, schronienie i broń, które wiążą się z nurtem pragmatycznym. Zapowiedzą współczesnej

popularności produkcji tego typu było MMORPG *Wurm Online* (Code Club AB 2012), w którym gracz mógł nie tylko walczyć, ale również budować domy czy uprawiać ziemię. Jednym z twórców *Wurm Online* był Markus Presson, znany też jako Notch. Postać Notcha jest niezwykle istotna dla branży gier wideo, ponieważ po odejściu z grupy developerskiej zajmującej się *Wurm Online* zajął się rozwijaniem swojego autorskiego projektu – gry *Minecraft* (Mojang 2011). Trudno jest przecenić wpływ, jaki ta produkcja wywarła na branżę gier wideo. Popularność *Minecrafta* doprowadziła do rozwoju gier z proceduralnie generowanym światem, *sandboxów*, miała nawet wpływ na rozwój sceny *let's playerów* (Thompson 2016). Co istotne w kontekście rozważań prowadzonych w tym rozdziale, *Minecraft* dał także początek trendowi umieszczania w grach mechanik związanych z wytwarzaniem przedmiotów (*crafting*) i wpłynął na popularność produkcji *survivalowych*. W ciągu zaledwie kilku lat ukazały się setki gier będących wariacjami na temat tego rodzaju rozgrywki: *Terraria* (Re-Logic 2011) często określana jest jako *Minecraft* w 2D (Devore 2011; Jongewaard 2011; Senior 2011), *ARK: Survival Evolved* (Studio Wildcard, Instinct Games, Efecto Studios & Virtual Basement 2015) dodaje do rozgrywki dinozaury, *Don't Starve* (Klei Entertainment 2013) zaś – stylizowaną grafikę przywodzącą na myśl estetykę filmów Tima Burtona. Najpopularniejszą wariacją na temat rozgrywki *survivalowej* jest walka z zombie, obecna między innymi w grach: *Infestation* (OP Productions 2012), *DayZ* (Bohemia Interactive 2013), *Project zomboid* (The Indie Stone 2013), *HiZi Just Survive* (Daybreak Game Company 2015) i wiele innych. Gry *survivalowe* wciąż pozostają stosunkowo nowym gatunkiem, jednak szybko zyskującym popularność, wnosząc po stale zwiększającej się liczbie produkcji tego typu. Na platformie Steam dostępnych jest obecnie ponad sto dwadzieścia gier oznaczonych tagami „*survival*" i „*crafting*" (Steam 2016a).

Gry *casual*

Istnieje szereg gier, których rozgrywka jest budowana wokół codzienności w sposób zbliżony do tego ze wspomnianych wcześniej „poważnych" symulatorów, ale niemożliwy do przyporządkowania do tej grupy ze względu na daleko idące uproszczenia. Do tej kategorii można zaliczyć szereg gier mobilnych i przeglądarkowych takich jak *FarmVille* (Zynga 2011), w którym gracz zajmuje się uprawą wirtualnego pola lub *Cook, Serve, Delicious!* (Vertigo Gaming Inc. 2013) o przygotowywaniu posiłków w restauracji. Z nurtem uproszczonych gier symulacyjnych wiąże się ogromny i zazwyczaj zupełnie

pomijany segment branży, jakim są produkcje skierowane do bardzo młodych odbiorców płci żeńskiej. Na stronach z grami online, jak chociażby *Gry dla dziewczyn* (2016) znaleźć można produkcje podzielone według zupełnie innej typologii, niż na popularnych platformach dystrybucji ze Steamem na czele. Znajdziemy tu takie gatunki jak: „ubieranki", „ślubne ubieranki", „ubieranki fantazja", „paznokcie", „praca-obsługa" czy „opiekunka niania". Zdecydowana większość z tych produkcji jest bardzo mocno powiązana z wątkami dotyczącymi codzienności. Oczywiste jest, że gry tego typu są niezwykle silnie oparte o stereotypy płciowe. Codzienność w grach postrzegana jako czynności związane z ubiorem, opieką nad dziećmi, gotowaniem jest ściśle powiązana kulturowo z kobiecością, choć tego typu rzeczywiste doświadczenia nie są determinowane płciowo. Badania dotyczące kobiet-graczy wskazują ponadto, iż założenie, że odbiorczynie preferują taką tematykę, jest błędne (Jenson & de Castell 2010: 61).

Niekiedy zdarza się, że produkcja z pozoru należąca do nurtu uproszczonych symulatorów poświęconych codzienności zyskuje uznanie odbiorców niezależnie od ich płci. Tak było w przypadku wydanej w 2016 roku *Stardew Valley* (Concerned Ape 2016), gry o zarządzaniu farmą. Sielankowa opowieść o porzuceniu pracy w korporacji i wyprowadzce do wiejskiego domu sprzedała się w liczbie ponad miliona egzemplarzy – co uznać należy za wynik szczególnie imponujący, jeśli uwzględni się fakt, że gra została wyprodukowana przez jednoosobowe studio. Tytuł ten spotkał się z bardzo pozytywnym odbiorem, a gracze i krytycy zwracali uwagę na rozbudowaną rozgrywkę, doceniwszy nawiązania do traktowanego z dużą nostalgią *Harvest Moon* (Victor Interactive Software 1996) – jednak tym, co zdawało się najbardziej przemawiać do jej odbiorców, był relaksujący charakter rozgrywki, który osiągnięto właśnie przez spokojną rutynę powtarzalnych, codziennych czynności wykonywanych przez protagonistę na farmie (Bojarski 2016: 62-63; Ryckert 2016; Plagge 2016). W recenzjach *Stardew Valley* na platformie Steam znacząca część graczy pisze o jej niemal uzależniającym charakterze. Tym samym gra o ucieczce z miasta w poszukiwaniu prostszego życia staje się dla graczy drogą ucieczki od ich codziennych problemów (Steam 2016b).

Serious games

Motyw codzienności pojawia się także w grach z nurtu *serious games*. Produkcje te, jak pisze o nich Ian Bogost, poruszają poważne tematy, by wywołać dyskusję, wzbudzić wątpliwości czy wesprzeć jakąś ideę (Bogost 2007: 54-58). Gry z tego nurtu zazwyczaj odnoszą się do rzeczywistych problemów społecznych, a codzienność staje się w nich

pomostem wiążącym grę z rzeczywistością i dodającym im wiarygodności. Jak zauważa Piotr Sterczewski, w kontekście gier poważnych skutecznym narzędziem badawczym jest zaproponowana przez Bogosta analiza proceduralna, pozwalająca na określenie ideologicznej warstwy gry, czyli czynnika szczególnie istotnego w tytułach z tego nurtu (Sterczewski 2012: 217). Ta metoda badawcza polega na analizie retoryki proceduralnej, czyli „sztuki perswazji poprzez reprezentację i interakcje oparte na regułach, zamiast przez słowo mówione, pismo, obrazy lub ruchome obrazy" (Bogost 2007: 4). Zgłębienie procesów, za pomocą których budowane są w grach poważnych symulacje życia codziennego pozwala na pogłębioną interpretację intencji twórców w kontekście wartości i przekonań, jakie chcą za ich pomocą przekazać odbiorcom.

Wśród gier poważnych poruszających temat codzienności warto zwrócić uwagę na *Depression Quest* (The Quinnspiracy, Patrick Lindsay & Isaac Schankler 2013). Założeniem twórców było zwiększanie wiedzy odbiorców na temat depresji (Depression Quest 2017). Fabuła budowana jest wokół codziennego życia mężczyzny zmagającego się z rzeczoną chorobą, a sama gra ma strukturę interaktywnej historii, w której wybory gracza wpływają na stan psychiczny bohatera. Jednym z zabiegów retoryki proceduralnej jest tu poziom trudności, zwiększający się wraz z pogłębiającą się depresją bohatera. Jeśli gracz podejmuje decyzje, które pogarszają jego stan (nie korzysta z pomocy specjalisty, nie przyjmuje leków, odcina się od bliskich), to stopniowo ograniczana jest pula dostępnych akcji, aż do momentu, kiedy codzienne czynności w rodzaju pracy, spotkań z przyjaciółmi czy wizyty u lekarza stają się niemożliwe do wykonania. Tym ograniczeniom towarzyszą stosowne komunikaty informujące gracza o obecnym stanie bohatera. Za pomocą systemu ograniczeń twórcy budują zatem symulację życia osoby chorującej na depresję.

Codzienność ujęta w nieco inny sposób stanowi ważny element fabuły w *Papers, Please* (3909: 2014), w której protagonistą jest pracownik punktu kontroli na granicy fikcyjnego totalitarnego państwa. Zasadnicza część rozgrywki dotyczy rutyny jego codziennej pracy, czyli sprawdzania dokumentów osób przekraczających granicę. Elementem retoryki proceduralnej jest takie zaprojektowanie mechaniki gry, by zawodowe obowiązki bohatera stały się szeregiem mozolnych, nużących czynności, które dodatkowo mogą być utrudniane przez nieustannie zmieniające się zasady. Problemy finansowe i walka o byt stanowią integralną część rozgrywki, a ograniczenie możliwości zdobycia środków na utrzymanie domowego budżetu sprawia, że gracz musi znaleźć kompromis między podejmowaniem ryzykownych, a często niezgodnych z prawem działań a zapewnieniem bezpieczeństwa sobie i rodzinie. Dodatkowo każda kontrolowana na granicy osoba jest

bohaterem mikropowieści: o emigracji, o trudności ze znalezieniem pracy czy o walce z opresywnym systemem. Codzienność i rutyna są tu kluczowymi elementami budowanej warstwy semantycznej, które sprawiają, że *Papers, Please* tak skutecznie opowiada o życiu zwykłych obywateli w opresyjnym reżimie.

Twórcy produkcji *This War of Mine* (11 BIT STUDIOS 2014) temat codzienności powiązali z kolei z cywilnym życiem w mieście ogarniętym wojną. Zadaniem gracza jest zaspokajanie potrzeb bohaterów gry – przeciętnych ludzi, którzy przed wybuchem konfliktu zbrojnego zajmowali się zwykłymi zajęciami w rodzaju pracy w szkole czy prowadzenia restauracji. Protagoniści nie są wyszkolonymi żołnierzami, tak jak w większości gier o tematyce wojennej, lecz właśnie cywilami, postawionymi w niezwykle trudnej sytuacji. Nie walczą bowiem o militarne zwycięstwo, lecz o przetrwanie: zagrożeniem jest dla nich przede wszystkim głód, zimno i depresja. Najprostsze czynności, takie jak chociażby zdobycie pożywienia, wiążą się z ogromnym ryzykiem, a wysoki poziom trudności gry jest jednym z wykorzystanych przez twórców zabiegów retoryki proceduralnej, mającym w wiarygodny sposób oddać realia życia w oblężonym mieście. Jednym z elementów życia codziennego bohaterów gry jest wspomniane wcześniej wytwarzanie przedmiotów (*crafting*). Analizując *This War of Mine*, Radosław Bomba zauważa, że wykorzystana w niej mechanika służy nie tylko przywołaniu obcej współczesnemu graczowi koncepcji samodzielnego wytwarzania niezbędnych przedmiotów, lecz także przedstawieniu zalet samowystarczalnej wspólnoty, działającej tym sprawniej, im lepiej współpracują ze sobą jej członkowie (BOMBA 2015: 91). Dzięki umiejętnemu zastosowaniu środków retoryki proceduralnej *This War of Mine* stanowi więc wiarygodną symulację o dużym potencjale edukacyjnym i empatycznym.

Gry fabułocentryczne[1]

Codzienność pojawia się też we współczesnych grach, w których nacisk położony jest na rozwój rozbudowanej historii. Emocjonalne zaangażowanie odbiorcy jest budowane poprzez odwołanie się do znanychmu zjawisk, w tym tych związanych z codziennością. Zabieg ten, choć dość popularny, realizowany jest z różnym skutkiem. W *Beyond: Two-Souls* (QUANTIC DREAM 2013), które spotkało się z dość mieszanymi reakcjami wśród odbiorców (HOGGINS 2013; O'BRIEN 2013; WELSH 2013), znajduje się długa sekwencja

1 W śródtytule wykorzystany został przekład terminu *plot-centered* Marie-Laure Ryan, zaproponowany przez Krzysztofa M. Maja w artykule *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru* (MAJ 2015: 379).

przygotowywania kolacji, zbudowana z serii następujących po sobie QTE (*quick time events*), pozwalających na przykład na pokrojenie cebuli albo użycie soli. Gra spotkała się z krytyką między innymi z powodu nierównego prowadzenia akcji i niepotrzebnego jej wydłużania (Hoggins 2013; O'Brien 2013; Welsh 2013). W *Life is Strange* (Dontnod Entertainment 2015) fragmenty związane z codziennością zostały zrealizowane z większą wiarygodnością. Jej główna bohaterka, Max – uczennica szkoły średniej – odkrywa, że posiada moc cofania czasu. Choć kluczowy mechanizm rozgrywki wiąże się właśnie z nadnaturalnymi zdolnościami dziewczyny, to produkcja ta została doceniona przede wszystkim za realistyczne ujęcie codziennych problemów związanych z dorastaniem – takich jak radzenie sobie z ostracyzmem ze strony rówieśników, kształtowanie więzów przyjaźni czy poszukiwanie własnej tożsamości. Dzięki temu paradoksalnie dużo większy ładunek emocjonalny niesie scena próby samobójczej nastolatki pogrążonej w depresji spowodowanej cyberprzemocą, niż rozwiązanie tajemnicy zbliżającej się apokalipsy. Zwyczajność codziennego życia Max i jej przyjaciół okazała się niezwykle bliska doświadczeniom odbiorców, a przez to szczególnie poruszająca. To właśnie na tę prozaiczność zwracano uwagę w wielu pozytywnych recenzjach gry (Kutera 2015; Onet.pl 2016; Popielarczyk 2015). Można zatem założyć, że gracze nie są niechętni opowieściom o codziennym, pozornie nudnym, życiu – o ile tylko są one zrealizowane w przemyślany i wiarygodny sposób.

Gry wysokobudżetowe

Segment gier wysokobudżetowych, szczególnie tych, które stanowią jakiś rodzaj rozwinięcia już funkcjonujących na rynku marek, najtrudniej przyjmuje innowacje, szczególnie zaś te, które mogłyby być uznane za ryzykowne dla sprzedaży. Nie oznacza to jednak, by elementy powiązane z codziennością nie pojawiały się w produkcjach z tej gałęzi rynku. Właśnie w grach wysokobudżetowych szczególnie widać, że wiele wykorzystywanych obecnie rozwiązań tego typu częstokroć oferuje rozwinięcie stosowanych wcześniej pomysłów.

Pierwszym zjawiskiem powiązanym z motywem codzienności jest ogromna popularność wspomnianych wcześniej mechanik zorientowanych na *crafting*. Ten element rozgrywki pojawiał się w MMORPG zwykle ze względu na potrzebę wydłużania czasu, jaki odbiorcy spędzają na rozgrywce. W grach tego typu zazwyczaj funkcjonują wewnętrzne waluty, które gracze mogą pozyskać kupując je za „realne" pieniądze lub poprzez wykonywanie pracy wykorzystującej wewnętrzną ekonomię. W *World of Warcraft*

(Blizzard Entertainment 2004) można między innymi łowić ryby, skórować zwierzęta, zbierać zioła czy wydobywać metale. Pozyskane surowce wykorzystywane są do wytwarzania przedmiotów, które sprzedawane są w dostępnych dla graczy domach aukcyjnych (Rettberg 2008: 26-27). Obecnie mechanizmy *craftingu* pojawiają się także w produkcjach dla jednego gracza. W *Dragon Age: Inkwizycja* (BioWare 2014) protagonista pozyskuje składniki na przykład do przygotowywania mikstur, w *Fallout 4* (Bethesda Game Studios 2015) i *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios 2011) z zebranych produktów można przygotowywać jedzenie, w *Horizon: Zero Down* (Guerrilla Games 2017) pojawia się z kolei możliwość wykorzystania części pokonanych robotycznych zwierząt do ulepszania broni.

W wielu grach, szczególnie tych należących do gatunku RPG, protagonista może stać się właścicielem nieruchomości i pracować nad ich rozbudową i urządzeniem. Od tych najmniejszych jak dom, który można kupić lub zbudować w *Skyrimie: Hearthfire*, poprzez własną posiadłość i winnicę w dodatku do *Wiedźmina 3: Krew i Wino* (CD Project Red 2016), aż po zarządzanie zamkiem w *Dragon Age: Inkwizycja*. Te elementy, często porównywane do wspomnianej wcześniej serii *The Sims*, nie zawsze spotykają się z przychylnym odbiorem wśród graczy i krytyków (Kała 2015). Z drugiej strony, jak zauważa Krzysztof M. Maj, komponenty tego rodzaju mają za zadanie przywiązać gracza do świata gry, a przez to zwiększyć jego emocjonalne zaangażowanie w rozgrywkę (Maj 2015: 384).

Elementy powiązane z codziennością przeważnie służą w grach wysokobudżetowych do budowania świata gry. Choć już w grach RPG z lat dziewięćdziesiątych fikcyjne krainy zapełnione były dziesiątkami postaci niezależnych – sprzedawców, karczmarzy, mieszkańców miast – to ograniczenia techniczne powodowały, że sprawiali oni wrażenie statystów stojących w określonych miejscach tylko po to, by świat nie był pusty. Obecnie postaci niezależne prowadzą niemal własne życie: w dzień chodzą do pracy, w nocy wracają do domów i wreszcie rozmawiają między sobą. Bohater staje w ten sposób się częścią ożywionego ekosystemu, w którym życie toczy się własnym rytmem, a świat gry sprawia wrażenie czegoś więcej niż tylko teatralnych dekoracji.

Dodatkowe aktywności, jakie może podjąć bohater gry poza głównym mechanizmem rozgrywki, także służą budowaniu wiarygodnego wykreowanego świata. We współczesnych produkcjach, szczególnie tych, w których twórcy zapewniają odbiorcom dużą swobodę eksploracji, elementy tego typu odgrywają coraz większą rolę. W *Wiedźminie 3: Dzikim Gonie* (CD Projekt RED 2015), grze RPG w dużej mierze opartej na walce, bohater może oddawać się grze w karty, walczyć na pięści czy brać udział w wyścigach

konnych. Bardzo wymownym przykładem jest też *Grand Theft Auto V* (Rockstar North 2014), w którym bohaterowie mogą nurkować, grać w golfa, rzutki, skakać ze spadochronem, pójść do kina, a nawet wziąć udział w zajęciach z jogi. Naturalnie tego typu elementy służą również wydłużeniu czasu rozgrywki, a przez to przywiązaniu odbiorcy do produktu. Niezależnie od powodów, życie growych protagonistów jest wypełniane coraz szerszą gamą aktywności, często dużo bardziej prozaicznych aniżeli ratowanie świata. Wszelkie wymienione mechanizmy symulujące elementy życia codziennego (takie jak praca, wytwarzanie, zajęcia zgodne z rytmem dnia i nocy) wiążą się ze wspomnianym wcześniej pragmatycznym ujęciem tego tematu.

Innym aspektem wykorzystywania codzienności, który jest charakterystyczny szczególnie dla współczesnych, wysokobudżetowych gier akcji, jest ukazanie głównego bohatera jako postaci o ludzkich słabościach i aspiracjach. W *reboocie* serii *Tomb Raider* (Crystal Dynamics 2013) główna bohaterka, która sprawnie posługuje się bronią eliminując kolejnych wrogów, jednocześnie podczas przerywników filmowych boryka się ze strachem, fizycznym bólem, rozterkami moralnymi czy rozpaczą po utracie bliskich. Nie jest już Larą Croft z poprzednich części serii – wzbudza w graczu raczej potrzebę opieki i pomocy, niż imponuje opanowaniem i superbohaterską zręcznością. Pomimo pewnego dysonansu ludonarracyjnego, czyli niespójności pomiędzy regułami gry a jej narracją (Hocking 2009: 256), jest bardziej ludzka i zwyczajna niż kiedykolwiek. Ta różnica w przedstawianiu bohaterki wskazuje na powiązania z trendem wspomnianej wcześniej codzienności humanistycznej. Podobny zabieg zastosowano na początku gry *Uncharted 4: Kres Złodzieja* (Naughty Dog 2016). Główny bohater, Nathan Drake, spędza wieczór żoną, jedząc wspólnie kolację i grając na konsoli (w istniejąca w rzeczywistości grę *Crash Banbicoot*). Choć ten krótki fragment ma raczej ukazywać kontrast między jego dawnym awanturniczym życiem, a prozaiczną codziennością, to nie tylko dodatkowo nadaje postaci głębi, ale także buduje realizm świata.

Skąd się bierze codzienność w grach?

Od darmowych przeglądarkowych gier dla dzieci poprzez produkcje niezależne i *serious games* aż po wysokobudżetowe bestsellery – w niemal każdym segmencie branży gier zauważa się rosnący udział elementów powiązanych z tematem codzienności. Jakie mogą być przyczyny tego zjawiska? Odpowiedzi na to pytanie można poszukiwać w trzech powiązanych ze sobą aspektach, które znacząco wpłynęły na branżę gier w ostatnich latach. Pierwszym z nich jest zmiana profilu socjologicznego graczy. Zgodnie z badaniami

rośnie średni wiek przeciętnego odbiorcy tego medium. Według badań przeprowadzonych przez Entertainment Software Association, statystyczny gracz w 2006 roku miał trzydzieści trzy lata, w 2015 – już trzydzieści pięć. Rośnie także liczba graczy powyżej pięćdziesiątego roku życia (Entertainment Software Association 2007; 2016). Badania odnoszące się od innych mediów wykazują, że dojrzały odbiorca staje się bardziej wymagający, skłania się też ku grom o bardziej realistycznej tematyce – takim, które może odnieść do własnych doświadczeń, również tych związanych z codziennością. Bardzo istotnym aspektem związanym ze zmianami socjologicznymi środowiska graczy jest stale zwiększający się udział kobiet w odbiorze tego medium – stanowią one niemal połowę tej grupy. Niektóre badania wskazują, że kobiety preferują inne style rozgrywki i gatunki gier niż mężczyźni (Lucas & Sherry 2004: 514; Greenberg, Sherry, Lachlan, Lucas & Holmstrom 2010: 247) choć nie wszyscy badacze są co do tego zgodni (Jenson & de Castell 2010: 61). Zgodnie z danymi statystycznymi zgromadzonymi na podstawie ankiet preferencji graczy, wykonanymi przez portal Quantic Foundry, kobiety stanowią w istocie około siedemdziesięciu procent odbiorców gier grupy określonej jako „Family/Farm Sim" (Yee 2017: par. 19). Badania wykazują również, że kobiety nieco częściej preferują gry pozbawione agresji, ale jest ich niewiele więcej, niż tych, które wolą brutalne produkcje (Phan, Jardina & Hoyle 2012: par. 11). Trudno ocenić czy takie preferencje graczek wynikają z ich rzeczywistych upodobań czy z faktu, że taki rodzaj gier jest częściej reklamowany jako skierowany do tej grupy odbiorców. Niezależnie od powyższych rozważań nie sposób zaprzeczyć, że rosnąca liczba grających kobiet sprawia, że stają się one potencjalnymi nabywczyniami gier. Nawet jeśli ich zainteresowanie codziennością w grach jest wciąż częściowo kwestią domysłów, to można spodziewać się, że twórcy gier wprowadzają do swoich produkcji takie elementy, które mogą potencjalnie powiększyć grupę odbiorców.

Kolejnym aspektem, który może oddziaływać na pojawianie się codzienności w grach są zmiany zachodzące w samej branży. Dzięki zwiększającej się dostępności technologii, rośnie udział gier mobilnych i przeglądarkowych czy też szeroko pojętych gier *casualowych*, a dzięki cyfrowej dystrybucji wydawanych jest także więcej gier niskobudżetowych, w tym *serious games* i gier niezależnych. Rozwiązania wypróbowane w jednych gałęziach rynku pojawiają się w innych, elementy znane z produkcji jednego gatunku mogą skłonić odbiorców do sięgnięcia po gry innego rodzaju.

Ostatnim, choć niemniej znaczącym czynnikiem, jest rozwój technologii. W najbardziej podstawowym sensie pozwala on na rozbudowanie rozgrywki o dodatkowe elementy. Ograniczenia długo nie pozwalały twórcom na rozwijanie gier poza samo sedno

rozgrywki, obecnie mogą one zawierać nieporównanie więcej komponentów: odnosi się to zarówno do dynamicznie zmieniającego się otoczenia, silniej zarysowanych postaci niegrywalnych (NPC) czy dodatkowych aktywności, jakie może podjąć postać poza główną mechaniką. Dzięki technologii, gry stają się coraz bardziej skomplikowane i pojawia się w nich co raz więcej miejsca na reprezentację codzienności.

Poprzez przywołane przykłady wykazano, że codzienność jest tematem, który często pojawia się we współczesnych w grach wideo. Obecny jest niemal we wszystkich gałęziach branży gier, a wiąże się to ze zmianami, jakie przeszła w ostatnich latach. Wnosząc po prognozach dotyczących rynku, można spodziewać się, że ten zwrot ku codzienności nie jest tylko chwilowym trendem, ale zapowiedzią przemian, jakie będzie przechodzić w najbliższym czasie to medium. I tak jak gry wkroczyły do naszej codzienności, tak też codzienność będzie sukcesywnie wkraczać do gier.

Źródła cytowań

II BIT STUDIOS (2014), *This War of Mine*, Deep Silver [PC, iOS, Android, Playstation4, Xbox One].

3909 (2014), *Papers, Please*, Lucas Pope [PC].

ACES GAME STUDIO (2006), *Microsoft Flight Simulator X*, Microsoft Game Studios [PC].

BARTHES, ROLAND (1997), *Przyjemność tekstu,* przekł. Ariadna Lewańska, Warszawa: Wydawnictwo KR.

BETHESDA GAME STUDIOS (2015), *Fallout 4,*Bethesda Softworks [PC].

BETHESDA GAME STUDIOS (2011), *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Softworks [PC].

BIOWARE (2014), *Dragon Age: Inkwizycja*, Electronic Arts [PC].

BLIZZARD ENTERTAINMENT (2004), *World of Warcraft,* Blizzard Entertainment [PC].

BLIZZARD ENTERTAINMENT (2014), *World of Warcraft: Warlords of Draenor,* Blizzard Entertainment [PC].

BOGOST, IAN (2007), *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames,* Cambridge: MIT Press.

BOJARSKI, DAWID (2016), 'Stardew Valley', *CD Action*: 6, ss: 62-63.

BOMBA, RADOSŁAW (2014), *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.

BOMBA, RADOSŁAW (2015), 'Simowie na wspak.Gra This War of Mine w perspektywie retorykiproceduralnej', *Wielogłos*: 3 (15), ss: 87-95.

CAILLOIS, ROGER (1997), *Gry i ludzie*, przekł. Anna Tatarkiewicz, Maria Żurowska, Warszawa: Oficyna Wydawnicza Volumen.

CD PROJEKT RED (2007), *Wiedźmin,* Atari, CD Projekt [PC].

CD PROJEKT RED (2011), *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów,* Atari, Cdp.pl, WB Games, Bandai Namco Games [PC].

CD PROJEKT RED (2016), *Wiedźmin 3: Krew I Wino,* CD Projekt [PC].

CD Projekt RED (2015), *Wiedźmin 3: DzikiGon,* CD Projekt, Warner Bros Interactive, Bandai Namco Entertainment [PC].

Code Club AB (2012), *Wurm Online*, Code Club AB [PC].

ConcernedApe (2016), *Stardew Valley*, Chucklefish [PC].

Crystal Dynamics (2013), *Tomb Raider,* Square Enix [PC].

Daybreak Game Company (2015), *HiZi*, Daybreak Game Company [PC] [wczesny dostęp].

Depression Quest (2017), *Oficjalna strona gry*, online: http://www.depressionquest.com/ [dostęp: 30.08.2019].

Devore, Jordan (2011), 'Minecraft in 2D, you say? Terraria looks legit', *Destructoid* online: https://www.destructoid.com/minecraft-in-2d-you-say-terraria-looks-legit-199603.phtml [dostęp: 30.08.2019].

Dontnod Entertainment (2015), *Life is Strange*, Square Enix [PC].

Dramczyk, Bartłomiej (2017), 'Shenmue: Prawdziwie filmowa historia', *Polygamia*, online: http://polygamia.pl/shenmue-prawdziwie-filmowa-historia [dostęp: 30.08.2019].

Driver, Mike (2014), 'Shenmue – discovering the Sega classic 14 years too late', *The Guardian*, online: https://www.theguardian.com/technology/2014/may/02/shenmue-sega-classic-14-years-too-late [dostęp: 30.08.2019].

Entertainment Software Association (2007), *Essential Facts About Computer and Video Game Industry: 2006 Sales, Demographic and Usage Data*, online: https://library.princeton.edu/sites/default/files/2006.pdf [dostęp: 30.08.2019].

Entertainment Software Association (2016), *Essential Facts About Computer and Video Game Industry: 2015 Sales, Demographic and Usage Data*, online: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf [dostęp: 30.08.2019].

Gillen, Kieron (2008), 'Making Of: The Sims' w: *Rock Paper Shotgun*, online: https://www.rockpapershotgun.com/2008/01/18/making-of-the-sims [dostęp: 30.08.2019].

Goffman, Ervin (1977), *Człowiek w teatrze życia codziennego*, przekł. Helena Datner-Śpiewak, Paweł Śpiewak, Warszawa, Państwowy Instytut Wydawniczy.

Greenberg, Bradley S., John Sherry, Kenneth Lachlan, Kristen Lucas, Amanda Holmstrom (2010), 'Orientations to Video Games Among Gender and Age Groups', *Simulation & Gaming*: 1 (2), online: https://msu.edu/~jsherry/Site/Orientations.pdf [dostęp: 30.08.2019].

Gry dla dziewczyn (2016), online: http://grydladziewczyn.net.pl/ [dostęp: 30.08.2019].

Guerrilla Games(2017), *Horizon: Zero Down*, Sony Computer Entertainment [PlayStation 4].

Hocking, Clint (2009), 'Ludonarrative Dissonance in *BioShock*: The Problem of What the Game Is About', w: Drew Davidson (red.) *Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning*, Pittsburgh: ETC Press, Carnegie Mellon University, ss. 255-260.

InterFUEL (2006), *Darfur is Dying,* interFUEL [PC].

Jenson, Jennifer, Suzanne de Castell (2010), 'Gender, Simulation, and Gaming: Research Review and Redirections', *Simulation Gaming:* 41 (1), ss. 51-71.

Jongewaard, Dana (2011), 'Minecraft: The Platformer?', w: *IGN*, online: http://uk.ign.com/articles/2011/04/29/minecraft-the-platformer [dostęp: 30.08.2019].

Kała, Karol (2015), 'Fallout 4 – recenzja', w: *Polygamia*, online: http://polygamia.pl/fallout-4-recenzja/ [dostęp: 30.08.2019].

Klei Entertainment (2013), *Don't Starve*, Klei Entertainment [PC].

Krupiński, Kamil (2015), 'Wieczne lato', *CD-Action*: 6, ss. 80-81.

Kutera, Tomasz (2015), 'Life isStrange – recenzja', *Polygamia*, online: http://polygamia.pl/life-is-strange-recenzja/ [dostęp: 30.08.2019].

Lucas, Kristen, John Sherry (2004), 'Sex Differences in Video Game Play: A Communication-Based Explanation', *Communication Research*: 5 (31), ss. 499-523.

Maj, Krzysztof M. (2015), 'Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru' w: *Teksty Drugie*: 3, ss: 368-394.

Maxis (2000), *The Sims,* Electronic Arts [PC].

Maxis (2004), *The Sims 2,* Electronic Arts [PC].

Millennium Kitchen (2000), *Boku no Natsuyasumi*, Sony Computer Entertainment [PlayStation].

Mojang (2011), *Minecraft*, Mojang, Microsoft Studios, Sony Computer Entertainment [PC].

Naughty Dog (2016), *Uncharted 4: Kres złodzieja,* Sony Computer Entertainment [PlayStation 4].

Onet.pl (2016), *„Life is Strange" – recenzja. Mądra i wzruszająca gra nie tylko dla nastolatków*, online: http://gry.onet.pl/recenzje/life-is-strange-recenzja-madra-i-wzruszajaca-gra-nie-tylko-dla-nastolatkow/kew78f [dostęp: 30.08.2019].

O'Brien, Lucy (2013), 'Beyond: Two Souls – review', w: *IGN*, online: http://www.ign.com/articles/2013/10/08/beyond-two-souls-review [dostęp: 30.08.2019].

OP Productions (2012), *Infestation,* OP Productions [PC].

Paulk, Charles (2006), 'Signifying Play: The Sims and the Sociology of Interior Design', *Game Studies*: 1 (6), online: http://www.gamestudies.org/0601/articles/paulk [dostęp: 30.08.2019].

PhanManh-Huong, Jardina Jo Rain, Hoyle Sloane (2012), 'Video Games: Males Prefer Violence while Females Prefer Social', *Usability News*: 14 (1), online: http://usabilitynews.org/video-games-males-prefer-violence-while-females-prefer-social/ [dostęp: 30.08.2019].

Plagge, Kallie (2016), 'Stardew Valley Review', w: *IGN*, online: http://www.ign.com/articles/2016/03/25/stardew-valley-review [dostęp: 30.08.2019].

Popielarczyk, Tomasz (2015), 'Zakończyła się jedna z najpiękniejszych opowieści, w jakie kiedykolwiek było dane mi zagrać', w: *Antyweb*, online: http://antyweb.pl/zakonczyla-sie-jedna-z-najpiekniejszych-opowiesci-w-jakie-kiedykolwiek-bylo-dane-mi-zagrac/ [dostęp: 30.08.2019].

Provo, Frank (2000), 'Shenmue Review', w: *GameSpot*, online: https://www.gamespot.com/reviews/shenmue-review/1900-2540599/ [dostęp: 30.08.2019].

Quantic Dream (2013), *Beyond: Two Souls*, Sony Computer Entertainment [Play station 3, PlayStation 4].

Re-Logic (2011), *Terraria,* 505 Games [PC].

Rettberg, Scott (2008), 'Corporate Ideology in World of Warcraft', w: Hilde G. Corneliussen, Jill Walker Rettberg (red.), *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, Cambridge: The MIT Press, ss. 19-38.

Rockstar North (2014), *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games [PC].

Ryckert, Dan (2016), 'Stardew Valley Review', w: *Giant Bomb*, online: https://www.giantbomb.com/reviews/stardew-valley-review/1900-739/ [dostęp: 30.08.2019].

Sega AM2 (1999), *Shenmue*, Sega [Sega Dreamcast].

Senior Tom (2011), '2D Minecraft-alike Terraria is out today', *PC Gamer*, online: http://www.pcgamer.com/terraria-is-out-today/ [dostęp: 30.08.2019].

Steam (2016a), *Wyszukiwanie Steam: tagi "survival" i "crafting"*, online: http://store.steampowered.com/search/?sort_by=Released_DESC&tags=1662%2C1702 [dostęp: 30.08.2019].

Steam (2016b), *Stardew Valley w serwisie Steam*, online: http://store.steampowered.com/app/413150/?l=polish [dostęp: 30.08.2019].

Sterczewski, Piotr (2012), 'Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznych gier komputerowych', *Teksty Drugie*: 6, ss. 201-228.

Studio Wildcard, Instinct Games, Efecto Studios, Virtual Basement (2015), *ARK: Survival Evolved*, Studio Wildcat [PC].

The Indie Stone (2013), *Project zombojid,* The Indie Stone [PC].

The Quinnspiracy, Patrick Lindsay, Isaac Schankler (2013), *Depression Quest*, The Quinnspiracy [PC].

The Sims Studio (2009), *The Sims 3,* Electronic Arts [PC].

The Sims Studio (2014), *The Sims 4,* Electronic Arts [PC].

Thompson, Clive (2016), 'The Minecraft Generation', *The New York Times*, online: https://www.nytimes.com/2016/04/17/magazine/the-minecraft-generation.html [dostęp: 30.08.2019].

Vertigo Gaming Inc. (2013), *Cook, Serve, Delicious!,* Vertigo Gaming Inc. [PC].

Victor Interactive Software (1996), *Harvest Moon*, Natsume [GameBoy].

Welsh, Oli (2013), 'Beyond: Two Souls review', *Eurogamer*, online: http://www.eurogamer.net/articles/2013-10-08-beyond-two-souls-review [dostęp: 30.08.2019].

Yee, Nick (2017), 'Beyond 50/50: Breaking Down The Percentage of Female Gamers by Genre', *Quantic Foundry*, online: http://quanticfoundry.com/2017/01/19/female-gamers-by-genre/ [dostęp: 30.08.2019].

Zynga (2011), *Farm Ville,* Flare 3D [PC].

Prolegomena do teologii gier wideo. Ku teologicznej refleksji nad fenomenem gier cyfrowych

PIOTR POPIOŁEK*

Wstęp

W dyskursie teologicznym fenomen gier wideo stanowi obszar ignorowany, jeśli nie co najmniej marginalizowany. Z racji tej, że każda refleksja teologiczna w jakiś sposób odwołuje się do potocznego ludzkiego doświadczenia, niezrozumiałe jest ignorowanie tego *locus theologicus*. Nie można już dłużej pomijać tego wymiaru egzystencji, jakim jest powszechne zjawisko *gamingu*, wykraczającego poza doraźną rozrywkę, a wpisującego się w sposób konstruowania tożsamości współczesnego człowieka. Granie w gry jest zjawiskiem globalnym i antropogenicznym, kształtującym świadomość i sposób postrzegania świata przez miliony osób. Prędzej czy później refleksja teologiczna winna więc natrafić na ten element rzeczywistości, który dotychczas omijała albo przynajmniej starała się dezawuować. Tak było chociażby przez wieki z teatrem, a do niedawna także i z filmem. Pochylenie się teologów nad fenomenem gier wideo pozwoliłyby odkryć na nowo pewne chrześcijańskie treści Objawienia lub ukazać je w nowym świetle, a sam język teologii – wzbogacić dyskursy związane z groznawstwem. Nie jest to łatwe zadanie i w przedsięwzięciu tym trzeba się zdać na kroczenie po omacku, śledząc pewne analogie i pozwalając sobie na anachronizmy w odniesieniach do klasyków myśli teologicznej. Trzeba będzie

* Uniwersytet im. Jana Pawła II w Krakowie | kontakt: piotr.s.popiolek@gmail.com

też zaproponować nowe instrumentarium filozoficzne, które pozwoli poruszać się na tym nowym, nieprzebadanym dotąd gruncie.

Poza inspirującą dla tego rozdziału pracą *Halos and Avatars: Playing Video Games with God* powstało niewiele wnikliwych opracowań na temat teologii gier wideo. Prócz wspomnianego źródła została jeszcze opublikowana monografia *Of Games and God: A Christian Exploration of Vido Games* autorstwa Kevina Schuta, która traktuje o relacji pomiędzy grami a chrześcijańską wiarą (Schut 2013: 4). Na szczególną uwagę zasługuje ponadto praca zbiorowa *Past the Sky's Rim: The Elder Scrolls and Theology* (Wise 2014), która jest zbiorem esejów poświęconych teologii chrześcijańskiej i grom z serii *Elder Scrolls*. Ponadto można również odnaleźć w sieci anglojęzyczne portale czy blogi: *Theology Gaming* oraz *Theology of Games*. Brak jakichkolwiek innych publikacji z tego zagadnienia wzmacnia w przeświadczeniu o możliwej wartości stworzenia próby takiego syntetycznego opracowania, która będzie treścią niniejszego rozdziału[1].

Religie a gry wideo

Na początku przyjrzeć się trzeba temu, w jaki sposób zjawisko religii jest ukazywane w grach wideo. Oczywiście jest to temat niezwykle pojemny i *de facto* niemal każda gra w jakiś oryginalny sposób go podejmuje. Ze względu jednak na potrzebę dokonania szybkiej systematyzacji w rozdziale będzie konieczne nieco redukcjonistyczne ujęcie tematu, ograniczające się do kilku przykładów, podzielonych ze względu na funkcję ludyczną i narracyjną w danej grze. Pierwsza odnosi się do gier jako formy zabawy, rozrywki, czy na przykład tego, w jaki sposób religia jest przedstawiana w niej od strony rozgrywki. Druga funkcja dotyczy zaś konstruowania narracji wokół gry (Kubiński 2016: 7-26). Podział ten będzie mieć charakter czysto deskryptywny.

Funkcja ludyczna religii

Na początek warto przyjrzeć się grze *Cywilizacja IV* Sida Meiera (Firaxis Games 2005), gdzie do rozgrywki wprowadzono religię, która w dużym stopniu miała wpływać na kulturę w państwie, a przez to przyczyniać się do jego ewentualnego rozwoju. Graczom udostępniono siedem światowych religii, a pierwsze państwo, które odkryło odpowiednią technologię, mogło wykształcić określony system religijny (na przykład technologia

1 Warto odnotować jednak, że powstają prace dyplomowe poświęcone temu zagadnieniu (Millsap 2014; Corliss 2011; Kim 2012).

„monoteizm" – judaizm, „teologia" – chrześcijaństwo, „filozofia" – taoizm *et cetera*). Religia pozwalała również na pojawianie się Proroków, noszących imiona po największych postaciach z historii religii, w miastach ponadto dostarczając wybranych bonusów do rozgrywki.

W kolejnych częściach serii koncepcja ta uległa modyfikacji. Na przykład w dodatku do piątej części serii pod tytułem *Bogowie i Królowie* (Firaxis Games 2012), zmieniono sposób funkcjonowania systemów religijnych, wzbogacając rozgrywkę o tak zwane punkty wiary, dzięki którym można było rozwijać i kreować jedną z jedenastu (w późniejszym dodatku, *Brave New World*, aż trzynastu) religii. Można zatem stwierdzić, że z perspektywy religioznawczej dokonał się tu pewien postęp – religia bowiem przestała być rozpatrywana w kategoriach typowo diachronicznych w ramach redukcjonistycznej teorii ewolucji religii. Nie ewoluowała więc z form bardziej prymitywnych do zaawansowanych (w duchu Frazerowskiej teorii, że po myśleniu magicznym następuje religijne, a które zostaje później wyparte przez światopogląd naukowy; Morris 1987: 105), lecz została przedstawiona jako fenomen globalny, niezwiązany ze stopniem rozwoju społeczeństwa. Tym, co dobrze uchwycili autorzy czwartej części *Cywilizacji*, było nieodłączne powiązanie religii z kulturą, której rozwój ona pobudzała. Wspomniane już wprowadzenie punków wiary w piątej części serii oraz dodatkowych rodzajów wierzeń, które można pozyskiwać na drodze wewnętrznych mikrotransakcji, w znacznym stopniu urozmaiciło rozgrywkę. Oczywiście można byłoby tutaj polemizować, że egzystencjalne doświadczenie wiary jest w grze sprowadzone do rachunku ekonomicznego z wykorzystaniem policzalnych surowców oraz wewnętrznych mechanik umożliwiających rozmaite formy przyspieszania rozwoju danego kultu celem osiągnięcia strategicznych korzyści. W tym sensie religia ma charakter całkowicie utylitarny, bo chociaż nie trzeba jej rozwijać, to, przynajmniej na początku rozgrywki, graczowi się to opłaca. Jest ona jednak tylko kolejnym wskaźnikiem rozwoju gospodarczego, gdzie liczba wiernych i miejsc świętych przekłada się na otrzymane bonusy (na przykład do produkcji, walki i tym podobnych). Krytyka taka jest jednak nieuzasadniona, ponieważ nie uwzględnia występującego tu zjawiska dysonansu ludonarracyjnego, wprowadzającego konflikt między realistycznym zamysłem narracji a ustępstwami na rzecz imersywnej rozgrywki (Maj 2017: 194). Gracz godzi się więc na ten redukcjonizm, gdyż jest on dostosowany do ogólnego założenia i celu rozgrywki – czyli zwycięstwa przez zdobycie najwyższego wyniku na podstawie algorytmu, biorącego pod uwagę najróżniejsze czynniki w postaci powierzchni państwa, liczby pozyskanych technologii czy opanowanych miast). Z perspektywy logiki gry nieuzasadnione byłoby zatem, by twórcy *Cywilizacji* mieli się w jakiś szczególny

sposób pochylić nad egzystencjalnym doświadczeniem religii. W przywołanej serii spełnia ono więc przede wszystkim funkcję ludyczną, urozmaicając rozgrywkę oraz wzbogacając ją o nowe elementy i mechaniki.

Funkcja narracyjna

W innych grach, głównie cRPG (*computer role-playing game*), religia spełnia przeważnie narracyjną funkcję. Na przykład w *The Elder Scrolls III*: *Morrowind* (Bethesda 2002) motyw teogenezy[2] był jednym z głównych elementów narracyjnych, definiującym bohatera Nerevara i jego misję. Dostrzec można również pewne podobieństwa pomiędzy Trójcą Morrowinda (Trybunałem) a chrześcijańską Trójcą[3]. Nie można oczywiście pominąć wątku – jak nazywa go Rafał Kochanowicz – quasi-„mesjanistycznego", który występuje zarówno w *Morrowindzie*, jak i wielu innych wirtualnych grach fabularnych (Kochanowicz 2014: 88). W całym uniwersum *The Elder Scrolls* twórcy przywiązywali dużą wagę do stworzenia spójnego systemu religijnego, o którego specyfice gracz dowiaduje się z dialogów i ksiąg, znajdowanych w toku rozgrywki. Rozwijając i kreując swoją postać, wchodzi on nadto w interakcję ze światem mitycznym gry. Pogłębienie wiedzy na temat religii w *The Elder Scrolls* wpływa na to, jak rozumie on swoją rolę w grze, a sposób przedstawienia religii może wpływać na wyższą imersywność doświadczenia świata gry[4]. Umiejscowienie gracza w konkretnym religijnym uniwersum daje mu

2 Termin ten zostaje wprowadzony na oznaczenie procesu, którego zwieńczeniem jest przemiana w boga. W literaturze religioznawczej jest on czasem stosowany zamiennie z teogonią. Ta jednak wydaje się być w tym miejscu niewystarczająca, gdyż odnosi się przede wszystkim do genealogii i nauki o narodzinach bogów. Pojęcie teogenezy można znaleźć również w teologii, na przykład w pracach Pierre'a Teilharda de Chardin, gdzie oznaczało ono ewolucję całego stworzenia, w wyniku którego staje się ono bogopodobne w wymiarze trynitarnym (Teilhard de Chardin: 178). Można by wskazać jeszcze pojęcie *theosis* (przebóstwienia) jako bliższe znaczeniowo, z tą różnicą, że zajmuje ono bardzo specyficzne miejsce w antropologii teologicznej. Teogeneza w tym wypadku wydaje się o wiele lepiej oddawać proces w wyniku którego Trójca z Morrowind (Sotha Sil, Almalexia, Vivec) uzyskała boskie moce i stała się podobna bogom Nirn. Joshua Weis w eseju *Making Gods: The Nature and Media of Divinity in Apotheosis and Theosis* przedstawia trzy koncepcje przebóstwienia: rzymskiej apoteozy (zwracając uwagę przede wszystkim na jej polityczny i społeczny character), chrześcijańskiej *theosis*, oraz tej ze świata *Elder Scrolls*, która wydaje się mieć elementy wspólne z dwoma poprzednimi (Wise 2014: loc. 622-891).

3 Chociaż Joshua Gonnerman w eseju *Trinity and Tribunal* trafnie zauważa, że owe podobieństwa są przede wszystkim pozorne i zewnętrzne (Gonnerman 2014: loc. 128-314).

4 Definicja imersji zostaje przyjęta za Piotrem Kubińskim, gdzie rozumiana jest jako „wrażenie niezmediatyzowanego uczestnictwa bezpośredniej obecności w cyfrowej przestrzeni generowanej komputerowo, wynikające między innymi z zaangażowania wywołanego przez różne czynniki" (Kubiński 2016: 51).

poczucie uczestnictwa w czymś więcej, co już jest jakimś rudymentarnym doświadczeniem transcendencji.

Dotychczasowy wywód zajmował się tym, jak eksplicytnie ukazywana jest religia w grach, gdzie niezbędne jest czasem zredukowanie tych kwestii do uproszczeń i klisz. Kwestią znacznie bardziej interesującą jest to, w jaki sposób granie w gry wideo łączy się z doświadczeniem religijnym czy wręcz wywołuje specyficzne doświadczenie *sacrum*. Niekoniecznie bowiem musi ono pobudzać do refleksji nad własną religijnością czy też prowadzić do jej rozwoju (łączącej się z kontestacją pewnych wierzeń), ale może też wywoływać właściwe sobie doświadczenie *numinosum*, choćby przez doznanie takich jego elementów, jak *tremendum*, *fascinans*, *majestas* czy *mysterium*, by posłużyć się kategoriami Rudolfa Otto z *Świętości* (Otto 1999: 9-57). Światy gier, szczególnie cRPG, są często tworzone po to, by wywoływać u graczy poczucie zachwytu i zdumienia[5]. Przykładowo, gdy zanurzając się w fantastyczną rzeczywistość *Morrowinda* gracz angażuje się emocjonalnie, łatwiej mu być może o doznania numinotyczne czy quasi-numinotyczne, choćby i podczas zwiedzania zabytków architektury (również sakralnej) upadłych cywilizacji. Przywoływany już Kochanowicz zwraca w tym kontekście uwagę na dualistyczną strukturę owej quasi-sakralnej architektury, gdzie „»uświęconej«, a zarazem »oświeconej« [...] przestrzeni dzielnicy świątynnej odpowiada niejako »wyklęty« i pogrążony w chaosie świat podmiejskich grobowców i kanałów" (Kochanowicz 2014: 92). Doznania obecne w trakcie gry mogą być analogiczne do doświadczenia religijnego, a brak odniesienia do tradycyjnych systemów religijnych nie powinien wykluczać możliwości uznania ich za „autentyczne". „Dla człowieka religijnego – jak pisze Louis Dupré – każdy przedmiot czy wydarzenie może stać się święte" (Dupré 2003: 17). I to subiektywna podstawa sprawia, że czemuś nadawane jest znaczenie sakralne. Nie oznacza to jednak, że dotyczy to tylko osób wierzących, gdyż, jak już pokazywał Mircea Eliade, każdy człowiek jest w jakiś sposób uwikłany w przeróżne mitologie i teologie – mniej lub bardziej świadomie (Eliade 2008: 223).

Daniel White Hodge w książce *Halos and Avatars* twierdzi, że „gry wideo mogą oferować »doświadczenie religijne« ze względu na obecność elementów fantastycznych i wcielania się w rolę oraz zacieśniania więzów między odwiedzającymi ten świat [*Video games can offer a „religious experience" because of the fantasy involved, the role playing that occurs, and the camaraderie between participants in that world*] (Hodge 2010: 170).

5 Zjawisko to w kontekście światotwórstwa zostało opisane przez Marka J. P. Wolfa (2012), do którego będę się wielokrotnie jeszcze odwoływał w tym rozdziale.

Niełatwo jest wydać jakikolwiek osąd na temat autentyczności takiego przeżycia w porównaniu do tradycyjnie pojmowanego doznania religijnego. Jeśliby jednak uznać, że warunkiem jego autentyczności byłoby subiektywne egzystencjalne doświadczenie konkretnego człowieka jako podmiotu poznającego, to nie powinno istnieć zbyt wiele przeciwwskazań – zwłaszcza na polu kognitywnym – oraz zewnętrznych mechanizmów biologicznych do klasyfikowania czegoś jako doświadczenia religijne (przy całej świadomości redukcjonizmu takiego ujęcia fenomenu). Całą dyskusję należałoby też umieścić w kontekście debaty na temat relacji doświadczenia gracza w świecie *offline* i *online*, w ramach której wskazuje się – między innymi za T. L. Taylor – że relacja ta nie jest bynajmniej taka oczywista (Burn 2014: 243).

Przypadek chrześcijaństwa

Po takim wstępnym zakreśleniu problematyki związanej z religią i doświadczeniem religijnym w grach wideo można się przyjrzeć przypadkowi chrześcijaństwa. Jak wspomniano, fenomen gier wideo nie tylko wydaje się niedoceniany w chrześcijańskim *milieu*, ale również pozostaje jak na razie głęboko niezrozumiany. Zamiarem autora rozdziału jest wskazanie, że łączy się to przede wszystkim z traktowaniem gier wideo jako po prostu kolejnego medium, które *explicite* może być nośnikiem treści ewangelizacyjnych. Dotychczas funkcję tę przejmowały na przykład takie formy realizacji, jak filmy czy komiksy. Z tym łączą się kolejne problemy, na które warto zwrócić uwagę, przede wszystkim więc kwestie moralne, bluźnierstwo oraz ikonoklazm.

Problematyka moralna łączy się przeważnie z grami typu FPS czy cRPG, w których gracz wciela się w fikcyjnego bohatera i steruje nim w świecie gry. Stereotypowo podnoszone i wielokrotnie obalane zarzuty odnośnie domniemanej demoralizacji graczy tego typu narracjami dotyczą przede wszystkim obecności przemocy w grze, w której odbiorca nie jest wyłącznie obserwatorem – jak ma to miejsce przy oglądaniu filmu, kiedy można się zdystansować od wydarzeń na ekranie[6] – ale jest czynnym uczestnikiem przedstawianych wydarzeń (Ryan 2018; Venus 2010). Gra może wymagać od gracza czynów takich, jak zabójstwo postaci niezależnej w grze (NPC) czy awatara innego gracza (w wy-

6 „Taka pasywna identyfikacja z postaciami na ekranie, bardzo dobrze współgra z historią Jezusa, gdyż wdzięczny chrześcijanin będzie dostrzegał wydarzenia jako nieubłaganie rozwijające się na jego korzyść [*Such a passive identification with the characters onscreen works well with the Jesus story, since the grateful Christian is intended to see the events unfolding inexorably for his or her benefit*] (Wagner 2010: 50).

padku gier wieloosobowych i MMO), jak i bardziej wysublimowanych czynności pojawiających się w toku narracji (przywołać tu można choćby kontrowersje wokół sceny tortur w *GTAV*; Bramwell 2013). Wspomnieć tu także można o kradzieży, elementach erotyki czy wulgaryzacji dialogów. Niektórzy doszukują się ponadto elementów okultystycznych czy ezoterycznych. Oznacza to w zasadzie, że w grach dojrzeć można takie składniki fabularne, które bezsprzecznie kojarzone będą z wystąpieniem przeciw moralności. Co więcej, czynna partycypacja gracza w aktach tego rodzaju sprawia, że dla wielu krytyków są to praktyki niebezpieczne i demoralizujące. Warto zauważyć, że przez lata obecności gier wideo na rynku, na łamach katolickiej prasy ukazało się wiele tekstów krytykujących konkretne produkty bądź zjawisko w ogóle. W argumentacji Iwony Ulfik-Jaworskiej – której artykuł ukazał się w *Ateneum Kapłańskim* (Ulfik-Jaworska 2006), a następnie został opublikowany na stronie Katolik.pl – pojawiają się między innymi takie stwierdzenia:

> Najwięcej niepokoju wywołuje obecność przemocy i destrukcji w grach. Nie wszystkie gry zawierają tego typu treści, jednak większość gier dostępnych w sprzedaży oraz w Internecie angażuje gracza w różnego rodzaju akty przemocy, okrucieństwa i zniszczenia. W grach dla najmłodszych przemoc przedstawiana jest często w kolorowej i humorystycznej oprawie, wywołując rozbawienie i pozytywne skojarzenia. Gry popularne wśród dzieci starszych oraz młodzieży zazwyczaj epatują realistycznymi obrazami zabijania, wyrafinowanego okrucieństwa i hektolitrami krwi (Ulfik-Jaworska 2016).

Dalej czytamy również, że:

> W wirtualnym świecie wielu gier komputerowych nie obowiązują żadne normy wynikające z prawa moralnego. Kryterium dobra i zła jest skuteczność w osiąganiu celów. Natomiast przemoc, zbrodnia, kłamstwo, kradzież stają się wartościami (są dla gracza czymś „pożądanym" i „dobrym"), ponieważ pozwalają uzyskać władzę, dodatkowe punkty w grze, pozwalają przetrwać w wirtualnym świecie i osiągnąć sukces (Ulfik-Jaworska 2016).

W odpowiedzi na te zarzuty warto przywołać zdanie Jochena Venus, który zauważa za Lambertem Wiesingiem że imersja gracza, na przykład w przypadku gier FPS, dokonuje się na poziomie graficznych obiektów, które zachowują się w określony sposób – ale już nie w samym akcie strzelania (Venus 2010: 205). „Wręcz przeciwnie – pisze Venus – doświadczamy aktu strzelania jako wyobcowującego [*we encounter the action of shooting in an alienated...*]" (Venus 2010: 205). Zanurzenie w świecie gry nie oznacza przyjęcia kryteriów tam panujących (jak choćby rozumienia dobra i zła) jako swoich własnych w świecie rzeczywistym. Jest to element *role-playu*, podobny do tego, z jakim mamy do czynienia przy tradycyjnych grach RPG (*tabletop role-playing games*).

Drugi zarzut skierowany w kierunku gier wideo wychodzi pośrednio z poprzedniego. Wcześniej mieliśmy do czynienia ze wspomnianym problemem bałwochwalstwa, związanego z obecnością niechrześcijańskich wątków religijnych. Obok niego można wymienić jeszcze treści bluźniercze, w ramach których treści wiary chrześcijańskiej i jej symbolika miałyby być przedstawione bez należytej czci czy wręcz wyszydzane. Wszystko to oczywiście można zmieścić w obrębie mającej długą tradycję satyry religijnej. Egzemplifikuje to gra flashowa zatytułowana *Bible Fight* (Adult Swim), w której można się wcielić w jedną z siedmiu postaci biblijnych z całej historii zbawienia, od Ewy po Jezusa. Jest to bardzo prosta bijatyka, gdzie poza klawiszami sterowania ma się tylko dwa klawisze ataku, oraz na każdą postać przypadają trzy ataki specjalne (na przykład u Noego: wystrzeliwanie gołębia, strumień wody z nieba i tratujące przeciwnika zwierzęta). Vincent LaCava z Adult Swim mówił, że z początkowego projektu usunęli tylko dwa elementy, które wydawały się twórcom zbyt kontrowersyjne (Baehr 2012). Gra taka, jak *Bible Fight*, pisze Rachel Wagner:

> [...] daje nam rozpoznawalną postać – Jezusa, ale również zaburza biblijną narrację poprzez umieszczenie Jezusa w anachronicznym kontekście z innymi postaciami biblijnymi; stwarza problematyczne poczucie immersji pozwalając nam grać Jezusem; i gra z historią biblijną w tak radykalny sposób, że jedyne co pozostaje z niej, to bronie Jezusa: krzyż i korona cierniowa (Wagner 2010: 57)[7].

W grze tej pojawiają się więc elementy, które przez wielu wierzących mogą zostać odebrane jako obraźliwe i bluźniercze. Postacie biblijne zostają umieszczone w specyficznym (anachronicznym) kontekście – na planszy, gdzie ich jedyną rolą jest walka kończąca się zwycięstwem lub przegraną gracza. Jednocześnie twórca gry zapewnia, że jego zamiar nie miał charakteru *stricte* bluźnierczego – chodziło o stworzenie prostej i zabawnej gry z wykorzystaniem motywów biblijnych. Pojawił się również pomysł, by rozgrywka polegała na walce dobra ze złem, jednakże został on odrzucony. Sama gra wywołała skrajne emocje u odbiorców – od złości i oburzenia, po zadowolenie ze strony wierzących graczy[8]. Ten niejednoznaczny odbiór gry, jak i intencje twórcy wskazują na to,

7 Przekład własny za: „That is, a game like *Bible Fight* presents us with a recognizable character, Jesus, but also disrupts the biblical narrative by placing Jesus in an anachronistic context with other biblical characters; creates a problematic sense of immersion by inviting us to play as Jesus; and „plays" with the Bible story in so radical a way that the only remnants of it are Jesus' weapons, the cross and crown of thorns".

8 Przekład własny za: „*Bible Fight* got so much hate mail—it was kind of encouraging, and some of the hate mail wasn't really hate mail. It was love mail. Religious blogs picked it up, and kids who were super hardcore Christians

iż trudno uznać ją za bluźnierczą. Wydaje się jednak, że nie wpisuje się w pełni w to, co można by nazwać „chrześcijańską satyrą", a zatem mającą charakter wychowawczy i naprawczy[9]. Jest to jednak kwestia dyskusyjna. Można bowiem uznać, że samo wprowadzenie postaci biblijnych do gry ma silne przesłanie ikonoklastyczne i może wywołać u wierzących wprowadzenie radykalnego rozróżnienia pomiędzy świętymi a ich wizualnym przedstawieniem. Wywołanie u widza oburzenia czy rozbawienia należy do częstych zabiegów mających na celu wprowadzić poczucie dysonansu i oddzielić rzeczywiste sacrum od własnego wyobrażenia o nim[10].

Problem z przedstawieniem postaci biblijnych dotyczy nie tylko takich gier, jak *Bible Fight*, która ma ewidentnie charakter satyryczny. Dotyczy on także gier, które mają mieć w swym zamierzeniu charakter ewagnelizacyjny. Niekiedy dramat zbawienia bywa sprowadzony do „infantylnej" narracji, w której kluczowe zagadnienia religijne ulegają banalizacji. Wspomniana Rachel Wagner zaobserwowała to na przykładzie skierowanej do dzieci gry edukacyjnej *Bible Champions: The Resurrection* (Third Day Games 2007). Zauważa ona, że gra ta redukuje rolę gracza do widza, pozbawiając go tym samym pełnoprawnego doświadczenia ludycznego. W grze, przemieszczając się po Jerozolimie, stajemy się obserwatorem życia Jezusa. Wagner dostrzega jednak w tej ograniczonej interaktywności pewne teologiczne założenie: „W historii Jezusa, Bóg jest graczem-aktorem, nie my. To On podejmuje wszystkie decyzje; my tylko je obserwujemy" [*In the story of Jesus, God is the player-actor, not us. He makes the choices; we simply observe them*] (Wagner 2010: 60). Gracz będąc pozbawiony realnego wpływu na narrację, niemogący zmienić czegokolwiek w narzuconej z góry historii przypomina człowieka postawionego w konkretnym miejscu dziejów zbawienia, na które nie ma wpływu – gdyż zostały z góry ustanowione przez Boga. W tym wypadku *Bible Champions* rzeczywiście pełni funkcję pedagogiczną pokazując niemoc gracza, który nie jest w stanie odwrócić biegu wydarzeń. We wspomnianych przypadkach przewija się wciąż problem sposobu ukazywania postaci biblijnych w grach. Bywają przedstawiane w sposób karykaturalny, jak w *Bible Fight*, ale też – jak z kolei w *Biblie Champions* – przeciwnie, z szacunkiem

were like, «No, this is a game for us!» We couldn't believe we were walking this fine line between making people angry and making people happy" (Baehr 2012).

9 Przekład własny za: „Christian satire would flash throughout history with unbridled wit and moral indignation, aiming to correct the corruption and folly of the saints. Its function was to provide a redemptive art that cleansed the infection of the ailing religious body" (Lindvall 2015: 7).

10 Takie zabiegi są obecne na przykład w sztuce współczesnej. Za „obrazoburczą" sztuką niekiedy stoi właśnie motywacja ikonoklastyczna, jak można zobaczyć między innymi w pracy Markowskiego (Popiołek 2017: 199-203).

(z wykorzystaniem jednak prostej animacji przeznaczonej dla dzieci, która może być odebrana jako „infantylna"). Interesujący jest natomiast przypadek *Cywilizacji*, w której postacie Wielkich Proroków są pozbawione imion historycznych postaci (w przeciwieństwie do innych Wielkich Ludzi, którzy są opatrzeni podpisami), co może wskazywać na próbę uniknięcia potencjalnego konfliktu i zachowania szacunku ze strony twórców dla uczuć religijnych graczy.

Nawet w samej tradycji chrześcijańskiej nie było jednego rozwiązania problemu przedstawiania postaci biblijnych czy innych świętych. Spór o obrazy trwa niemal od dwóch milleniów. Nie tylko dotyka on kwestii samego przedstawiania ludzkich (i świętych) postaci na obrazach (czy poprzez inne artystyczne formy wyrazu), lecz także stawia pytania o ich ewentualny kult, stosunek do świętych, samą zasadę ikoniczniczności (która odnosi się tak do samego Boga, jak i do całego stworzenia), *imago Dei* czy doktrynę o przebóstwienia. Teologia obrazu leży u podstaw wielu późniejszych rozwinięć doktrynalnych. W dużej mierze kwestia ta została usystematyzowana przez Jana Damasceńskiego (około 655-740). Uważany za ostatniego z ojców Kościoła i żyjący w okresie pierwszego konfliktu ikonoklastycznego w Bizancjum, bronił on poglądu, zgodnie z którym przedstawienia postaci biblijnych, świętych i Chrystusa na wizerunkach należą do ortodoksyjnej tradycji i nie są wymysłem tamtych czasów. Swą naukę na ten temat zawarł w *Mowach przeciwko tym, którzy odrzucają święte obrazy*. Głównym argumentem teologicznym, który miał za tym przemawiać, był sam akt wcielenia, dokonany przez Boski Logos. Skoro niewidzialny, nieokreślony i bezkształtny Bóg objawił się w materialnym ciele, w określonej postaci i w czasie, to można go było przedstawiać. Podążając za wcześniejszymi wykładniami ojców Kościoła, Damasceńczyk twierdzi, że materialny obraz odsyła do archetypu i nie jest z nim tożsamy (Jan z Damaszku 2009: 641). Pomiędzy obrazem a prototypem zawsze istnieje przynajmniej jedna różnica (gr. *diafora*, διαφορα). Z kolei cześć (gr. *proskynesis*, προσκύνεσις) oddawana obrazom przechodzi na prototyp i dlatego kult wizerunków może być usprawiedliwiony. Wizerunkom świętych należy się cześć z tego względu, że swoim życiem naśladowali oni Chrystusa, stając się jego żywą ikoną. Ich obrazy mają wiernym przypominać o ich świętym życiu i przez to należy im się pewna ko-adoracja, niebędąca tym samym co *latreia* (gr. λατρεία) przynależna tylko Bogu. Ten drugi aspekt ma charakter przede wszystkim dydaktyczny – podziwianie obrazów ze scenami biblijnymi lub świętymi ma bowiem skłonić wiernych do naśladowania ich i prowadzenia przykładnego życia. Pytanie jednak, czy ta subtelna argumentacja teologiczna może zostać w jakikolwiek sposób przeniesiona na poziom gier wideo. Wydaje się, że próba wdrożenia podobnych doktryn pozbawiłaby je całkowicie

ludycznego i aktywnego charakteru, sprowadzając te elementy wyłącznie do czystej estetyki i ograniczonej narracji. Niemniej jednak próba stworzenia tak rozumianej „sakralnej gry", za którą stałaby teologia tworzenia wizerunków i ewentualność nadania jej kontemplacyjnego charakteru, wydaje się intrygującą ideą.

Ów ludyczny charakter gier wideo sprawia jednakowoż, według Wagner, że nie są one stosownym medium do przedstawiania pasji Chrystusa, gdyż „zaburzają linearne postrzeganie świętego czasu [*linear view of the sacred time*], wprowadzając możliwość powstania innych rozstrzygnięć [*outcomes*] i pozwalając na imersywną więź z postaciami świętej historii i odejście od ustalonej narracji [*fixed narrative*] Biblii" (Wagner 2010: 62). Wydaje się więc, że istotną rolę odgrywa tutaj sposób doświadczania czasu i historii. Jak zaznacza Wagner, biblijna narracja jest linearna, z góry ustalona – dzieje zbawienia nie są czymś, na co można wpływać i co można zmienić. Określone wydarzenia są predestynowane i są nienegocjowalne. Mają one często charakter zapytania od Boga, który domaga się od człowieka jakiejś odpowiedzi i opowiedzenia się za kimś lub za czymś. Nie można jednak zmienić biegu wydarzeń biblijnych, co było widać na przykładzie *Bible Champions*. Wprowadzenie możliwości dokonywania wyboru i wpływu na fabułę, mogłoby się wiązać na przykład z możliwością zapobiegnięcia śmierci Jezusa, co potencjalnie mogłoby wywołać u wierzącego gracza silny dysonans poznawczy.

Teologia gier wideo

W związku z wcześniej omówionymi kwestiami można zaobserwować problem, jakim jest wykorzystanie możliwości stwarzanych przez gry wideo w zakresie wyrażenia czy zgłębienia tematów teologicznych. Z drugiej strony gry już na poziomie swej struktury, ustalonych zasad rozgrywki czy sposobu prowadzenia narracji już mogą się odnosić w jakiś sposób do teologii[11]. Problemy, które występują na etapie prób stworzenia gry mającej zawierać *explicite* treści religijne o charakterze ewangelizacyjnym i wychowawczym, łączy się najczęściej z niezrozumieniem fenomenu gier wideo wraz z instrumentalnym traktowaniem ich jako kolejnego medium i ograniczaniem do przyjętej formy estetycznej czy narracyjnej. Z jednej strony należałoby tu zwrócić uwagę na dramatyczny

11 Mark J. P. Wolf pokazuje, jaką rolę odgrywa współtworzenie światów w tak zwanych *god games* w kontemplacji aktu stwórczego i samej boskości (Wolf 2012: 285, 286). Twórcza rola, jaką przyjmuje gracz, jest w pewnym stopniu imitacją boskiego aktu stwórczego – z jedną zasadniczą różnicą. Człowiek działa mianowicie w kontekście gry, ograniczony predefiniowanymi zasadami – monoteistyczny Bóg tworzy zaś *ex nihilo*, wprowadzając całkowicie własne zasady, nie będąc ograniczony materią ani formą.

charakter gier (co już dostarcza wspólnego instrumentarium do analizy gier i refleksji teologicznej zarazem), jednak z drugiej wypadałoby odnotować, że z tym fenomenem łączy się też wyjątkowe doświadczenie egzystencjalne, którego nie sposób sprowadzić do sporów pomiędzy narratologią, ludologią czy – w końcu – performatyką. Gry wideo wywołują takie doświadczenie, które samo może produkować nowe znaczenia i sensy, wzbogacając przy tym dyskurs teologiczny. Poruszają one ponadto na nowy sposób zagadnienia, które były od starożytności obecne w chrześcijaństwie, jak chociażby napięcie pomiędzy predestynacją i wolną wolą. Jak twierdzi Craig Detweiler, redaktor *Halos and Avatars*:

> Gry przybliżają nam starożytne napięcie zachodzące pomiędzy przeznaczeniem a wolną wolą w sposób lepszy niż jakakolwiek inna forma rozrywki. Przyszłe pokolenia mogą już nie zamartwiać się pozornie nieprzejednanymi prawdami wszechwiedzącego Stwórcy oraz ludzkości obdarzonej wolną wolą. (Detweiler 2010: 192)[12].

Ale gry wideo proponują także pluralistyczne, relatywistyczne podejście do religii (Hansen 2010: 31). W uniwersum gry jedynym absolutem, demiurgiem jest twórca i architekt gry. Według Hodge'a, który w badaniach na temat chrześcijańskiego doświadczenia religijnego i gier wideo przeprowadził kilkadziesiąt wywiadów z graczami:

> Gracze mogą doświadczać podwyższonej wrażliwości w porywającej grze, na przykład z rozbudowanym elementem RPG, gdzie gracz jest otoczony przez numinotyczne. Takie gry mogą wywołać poczucie obecności innej istoty – mianowicie Bogiem. Bóg pojawia się na wiele sposobów w grach, co może być niespodziewane, zaskakujące, cudowne i wspaniałe (Hodge 2010: 174)[13].

Są również gry (szczególnie chodzi tu o RPG), które wspomagają uczucie transcendencji (Hodge 2010: 175). Podobnych obserwacji dokonuje Wolf, który zauważa, że doświadczenie współtworzenia światów może wywołać poczucie pokory, poprzez porównanie prostych i niedokończonych światów do tego prawdziwego (nazywanego przezeń *Primary World*) (Wolf 2012: 285). Światotwórstwo pozwala w ten sposób graczowi

12 Przekład własny za: „Games approximate the ancient tension between predestination and free will better than any other form of entertainment. The next generation may not be troubled by the seemingly irreconcilable truths of omniscient Creator and a humanity granted ample freedom".

13 Przekład własny za: „Gamers may experience this heightened sensibility in an awe-inspiring game, such as a complex role-playing game, where the player is surrounded by the numinous. Games like this can elicit the sense of some other being—namely, God. God shows up in many ways in games, which can be unexpected, surprising, wondrous, and amazing".

kontemplować rzeczywistość empiryczną czy też, mówiąc językiem wiary, boskie dzieło stworzenia i miejsce, jakie zajmuje w nim człowiek (Wolf 2012: 287).

Dramaturgia gier wideo

Konieczne jest zwrócenie uwagi na dramatyczny charakter doświadczenia gier wideo. Jak dotąd wielu autorów wykorzystywało metaforykę teatralną do badania społeczeństwa[14]. Hans Urs von Balthasar, dla którego dramat jest lustrzanym odbiciem ludzkiego życia, dokonał tego w zakresie teologii. Jego model można by wykorzystać właśnie w odniesieniu do gier cRPG, dlatego że także w świecie gry role, które są przyjmowane przez gracza, pozostają w jakimś stopniu projekcjami ludzkiej egzystencji – a zinterpretowane w tej projekcji, mogą zostać rozpoznane (w doświadczeniu granicznym) „jako role w otaczającym nas teatrze" (Balthasar 2005: 20). Pytanie o egzystencję człowieka ma wymiar jak najbardziej dramatyczny i łączy się z rzuceniem człowieka na scenę świata:

> Człowiek, nie zapytany o zdanie, został postawiony na scenie świata; dziecko, ucząc się mówić, jest przyuczane do roli: zostaje mu ona przydzielona czy też wybiera i kształtuje ją samo? Nikt nie może odpowiedzieć na pytanie jakimś hasłem, nie identyfikując się ze swoją rolą, „prosoponem", „personą". Grający musi udzielić odpowiedzi nie na pytanie Sfinksa, „kim jest człowiek", lecz na pytanie, „kim jestem", czy chce, czy nie, w pierwszym rzędzie lub też w trakcie spektaklu życia. Rola-persona jest granicznym pojęciem w dialektyce, pomiędzy immanencją a trascendencją, naturą i nadnaturą; zajmowało ono [...] już antyk (i wszystkie wschodnie kultury i religie), w chrześcijaństwie znajduje ono kierunek, ale we współczesnej socjologii i psychologii na nowo staje się pytaniem decydującym (Balthasar 2005: 117).

Owo pytanie egzystencjalne „kim jestem?" czy, postawione w drugiej osobie, „kim jesteś?" jest również odtwarzane w grach wideo[15]. Jest ono właściwe zarówno dla człowieka w świecie rzeczywistym, jak i dla odgrywanej przez niego roli – czy to rola w teatrze, czy też w grze.

Dla Balthasara dramat teatralny stanowi pole przedrozumienia teologii, dostarczając pewnego instrumentarium sensów i pojęć, które wcześniej nie były znane teologii, przez co wzbogaca możliwości opisu Bożego działania (Balthasar 2005: 17-18). Dzięki

14 Na przykład Goffman, który w *Człowieku w teatrze życia codziennego* zarysowuje dramaturgiczny model w badaniu życia społecznego (Goffman 2008).

15 Przy czym, jak zauważa Krzysztof M. Maj, zdarza się, że wobec tak postawionego pytanie w grze zderzamy się z ograniczeniami w postaci narzuconych reguł przez grę, które wywołują z kolei u nas „dysonans ludonarracyjny" (Maj 2017: 193-194).

temu można powiedzieć, że człowiek jest aktorem w Bożym dramacie, w którym zaciera się granica między sceną i życiem. Instrumentarium wzięte z doświadczenia *gamingu* może zaproponować podobne przedrozumienie (Balthasar 2005: 18) Objawienie, jak twierdzi Balthasar, jest bowiem samo w sobie dramatyczne:

> [...] teologia nigdy nie mogła być czymś innym niż eksplikacją objawienia Starego i Nowego Przymierza, wraz z jego założeniami (świat jest stworzony) i celami (przeniknięcie stworzonego świata boskim życiem). Objawienie jest jednak dramatyczne w całej swej postaci, zarówno w planie dużym, jak i małym. Jest ono historią zaangażowania się Boga w Jego świat, zmagania się Boga i stworzenia o jego sens i zbawienie... (Balthasar 2005: 113).

Teatr potęguje zaś doświadczenie stawania się wydarzenia zbawienia, bowiem:

> Do obu doświadczeń „to rzeczywiście prawda" i „uczestniczę w tym", teatr dodaje jeszcze jeden, być może nieco bardziej ukryty aspekt; myśl, że tutaj gra się dla mnie, budzi głębszą refleksję: całe to wydarzenie jest „dla mnie", dzieje się ze względu na mnie, i w ten sposób jest skierowanym do mnie wezwaniem (Balthasar 2005: 103).

Podobnie jest z grami wideo: grając w nie, angażujemy się, zachowując to szczególne poczucie, że cała rozgrywka i cały świat gry (szczególnie w jednoosobowej grze cRPG) są stworzone dla gracza. W gruncie rzeczy to on jest protagonistą i bohaterem narracji, on bowiem dokonuje decydujących wyborów, które wpływają na rozwój historii i los świata zarazem. Być może nie jest wszechmocny, nie sprawuje bowiem pełnej władzy nad bohaterami niezależnymi i otoczeniem, lecz to właśnie od niego zależy istnienie świata czy konkretnej społeczności (na przykład mieszkańców schronu w *Falloucie*).

Dramat gracza łączy się z wieloma paradoksami, jako że zostaje on wrzucony w świat, w którym musi się odnaleźć, poznać jego reguły i nauczyć się żyć według nich. Są gry, w których jego cele mogą być bardziej określone a zakończenie głównej linii fabularnej również kończy grę (jak w serii *Fallout*, gdzie pomimo dość otwartego świata, nasza postać ma określoną misję do wykonania). Wpływ na kreację postaci może być bardziej (wybór określonej klasy, rasy, płci, zdolności, umiejętności *et cetera*) lub mniej (w serii *The Elder Scrolls*) ograniczony, może też go nie być wcale, a może też funkcjonować w zredukowanej formie, wywołując – jak dowiedli tego twórcy survivalowej gry *Rust* (Facepunch Studios 2015; Whitaker 2016) – dyskomfort u niektórych graczy. Na samym poziomie kreacji postaci czy wyboru roli w grze RPG zachodzi analogia z tym, o czym pisze Platon w *Państwie*. Tam córki konieczności przedstawiają człowiekowi różne role, on musi wybrać jedną z nich i dobrze ją odegrać. Podobnie jest z rolą przyjętą w grze, częściowo zdeterminowaną przez twórców gry, a częściowo przez wolny

wybór graczy. Ten konflikt pomiędzy wolną wolą a zdeterminowaniem (posługując się terminologią religijną: predestynacją, przeznaczeniem albo opatrznością) stanowi niezwykle istotny element w religijnej egzystencji człowieka. Jest on nieustannie rozgrywany i domaga się wciąż nowych odpowiedzi[16]. W grach wideo doświadczenie to zostaje w specyficzny sposób odwzorowane.

Rozdarcie gracza pomiędzy elementami narracyjnymi a ludycznymi jest kolejnym paradoksem. Czasem wchodzą one z sobą w symbiozę, stymulując się wzajemnie, a niekiedy przyjmują postać gry o sumie zerowej, w ramach której się wykluczają (co z kolei można porównać do teologicznego modelu bożego działania *concursus*, gdzie wolność Boga wyklucza się z wolnością człowieka). Gracz jest podwójnie zaangażowany w grę, bowiem łączy w sobie ludyczny system awatara, którym steruje, oraz narratywne właściwości protagonisty (Burn 2014: 245).

Jednakże paradoksalność egzystencji gracza objawia się już w samym akcie grania. Wciela się on bowiem w postać z gry, zanurzę się w wirtualnym świecie, a im bardziej się głębsza jest ta imersja, tym bardziej oddala się od świata rzeczywistego. Burn zauważa, że „[z]aangażowanie gracza w ulubionego bohatera może być odczuwane jako zamieszkiwanie w personie fikcyjnego bytu, podczas gdy gracz gra w grę w tym samym czasie [*Player engagement with a favorite character can feel like the inhabiting of the fictional entity's persona, while the player is playing the game system at the same time*]" (Burn 2014: 245). Proces tego „oddalania" się od świata ku rzeczywistości wirtualnej zostaje nazwany przez Brenta Laythama ekskarnacją, z uwydatnieniem przede wszystkim negatywnego aspektu tego zjawiska – rezygnacji z realnego ciała na rzecz elektronicznego substytutu (Laytham 2012: 123). Interesujące alternatywne podejście do tej kwestii oferuje Michał Ostrowicki, który zwraca trafnie uwagę, że:

> Podczas gdy wydaje się, że realność pozostaje w pewnym stopniu niedostępną warstwą ontologiczną, środowisko elektroniczne wciąga i odrywa pierwotnie przynależnego do realności człowieka, proponując rzeczywistość Elektronicznego Raju (Ostrowicki: 540-541).

Poprzez doświadczenie gry człowiek nie tyle więc przenosi się z jednego świata do drugiego – w końcu jego funkcje życiowe są dalej obecne – ile poszerza własne doświadczenia zmysłowe. Warto tu przypomnieć pojęcie teleobecności, które pierwotnie odnosiło się do przedłużenia aparatu zmysłowego człowieka przy pomocy operowanych

16 Warto odnotować, że problem ten odnosi się do jednej z kluczowych kwestii teologicznych, które stały się zapłonowe w okresie reformacji, co można zaobserwować na przykładzie sporu o (nie)wolną wolę Erazma z Rotterdamu z Marcinem Lutrem.

przez niego maszyn. Kubiński zwraca uwagę, że owa metafora „przeniesionej obecności" bardzo dobrze sprawdziła się właśnie przy badaniu światów wirtualnych „ponieważ w nich również odnaleziono doświadczenie znajdowania się w innej przestrzeni" (Kubiński 2016: 42).

Nowe perspektywy

Wchodząc w przestrzeń świata generowanego komputerowo, gracz dokonuje pewnej transcendencji, wykraczając poza swoje rzeczywiste i aktualne „ja", wcielając się w swoje *alter ego* – awatara – przez co zanurza się w cyfrowym świecie. Samo to doświadczenie ma już charakter quasi-religijny, polegający na przeniesieniu obecności gracza, jego postrzegania i działania, do innego świata, odróżnialnego od rzeczywistego[17]. Piotr Kubiński, pisząc o tym doświadczeniu transcendencji i przeniesienia, przywołuje kilka pojęć mogących najlepiej oddawać jego charakter. Wymieniwszy trzy najważniejsze: wspomnianą już teleobecność, imersję i inkorporację, warszawski teoretyk zwraca uwagę, że to właśnie imersja jest najlepiej przyswojonym i już powszechnie zaakceptowanym pojęciem w badaniach nad grami cyfrowymi – co oczywiście nie wyklucza możliwości wzbogacenia jego sensu poprzez odniesienie do innych prób sproblematyzowania doświadczenia gracza (Kubiński 2016: 40-53). Zjawisko imersji, jak i reprezentacji gracza partycypującego w wirtualnym świecie gry, czyli awatara, należy w kontekście niniejszych rozważań uznać za kluczowe, gdyż przedstawiające istotną wartość dla refleksji teologicznej, a szczególnie chrystologii. Doświadczenie gracza, stanowiące jedną z form konstrukcji tożsamości i budowania relacji ze światem (fizycznym i cyfrowym) oraz innymi (szczególnie w kontekście gier MMO), nie ustępuje w żaden sposób tradycyjnym formom aktywności ludzkiej. W myśl klasycznej tomistycznej formuły *gratia supponit naturam et perficit eam* (lub *gratia non tollit naturam, sed perficit*)[18] doświadczenie gracza,

17 Michał Ostrowicki zauważa ogromny potencjał, jaki stwarza środowisko elektroniczne dla ludzkiego wymiaru duchowego. Świat realny, jak odnotowuje, wydaje się ze swoją fizycznością stanowić barierę dla ludzkiej duchowości – coś, co może być potencjalnie przekroczone w świecie wirtualnym. Stwierdza ponadto, że: „Być może ludzka natura ujawnia się w pełni w środowisku elektronicznym, człowiek wyłania swoje bogactwo, zyskując osobisty, pełny wymiar" (Ostrowicki 2007: 551). Nie sposób jednak w tym przewartościowaniu ludzkiej sfery duchowej nad karnalność nie dostrzec echa tendencji gnostycznych, stojących przecież w opozycji do chrześcijańskiej afirmacji cielesności i materialności, która nawet w perspektywie eschatologicznej nie zostaje zanegowana i odrzucona, ale wywyższona i przebóstwiona.

18 „Łaska buduje na naturze i ją udoskonala" lub „łaska nie niszczy natury, ale ją udoskonala" to zasada wywodząca się z tomizmu. W *Summie Teologicznej* Tomasz używa stwierdzenia, że „łaska nie niweczy natury, ale przeciwnie, doskonali ją" by ukazać relacje między teologią a rozumem naturalnym (Tomasz z Akwinu 1975: 39).

stanowiące istotną część jego egzystencji – przeżywania, działania, wyrażania się i refleksji – tworzy naturalną bazę, która może zostać uświęcona. Jest to możliwe, jeśli przyjmie się, że w akcie imersji (czy teleobecności) to, co odczuwa gracz, stanowi autentyczny wyraz jego jestestwa (aczkolwiek predeterminowany przez świat gry i reguły w nim obowiązujące), a nie zaledwie symulację i cień świata rzeczywistego. Można zaryzykować tutaj kontynuację myśli Ostrowickiego, że nie jest istotne to, co istnieje realnie, ale to, co jest wybierane przez człowieka, gdyż stanowi to o jego egzystencji. Jeśli racja jest po stronie filozofa, to o autentyczności doświadczenia *sacrum* nie powinno decydować to, czy odbywa się ono podczas zanurzenia w świat wirtualny czy też poza nim. Z perspektywy transcendentalnego wymiaru doświadczenia ludzkiego nie ma to znaczenia. Podobne spostrzeżenia ma Michał Kłosiński, który zauważa, że:

> [...] przyjęcie myślenia o egzystencji i byciu jako myślenia o interpretowaniu i poznawaniu siebie pozwala pominąć kwestię podziałów na kondycję ludzką w rzeczywistości i poza nią ponieważ granie na równi z innymi życiowymi czynnościami należy do tego samego porządku, co bycie – które w ramach spierających się ze sobą hermeneutyki rekonstrukcyjnej i hermeneutyki podejrzeń, naprzemiennie kreuje sensy, zadaje im kłam i stawia je pod znakiem zapytania (Kłosiński 2017: 171-172).

Dopóki mowa o egzystencjalnym wymiarze człowieczeństwa, nie sposób ignorować gier wideo. Twierdzenie to jest tak samo zasadne, gdy przyjmie się perspektywę teologiczną. Pytanie o sposób bycia człowieka, zostaje rozszerzone o poczucie sensu w grze wideo. Człowiek wciąż jest wywołany do odpowiedzi w ten sam sposób i owo fundamentalne pytanie „kim jesteś?" nie traci na aktualności.

Wydaje się, że aby w pełni docenić możliwości, które otwierają przed teologią gry wideo, konieczne jest odrzucenie nauki o *natura pura* i dwóch odrębnych celach ludzkości (naturalnym i nadprzyrodzonym). Pozwala to uniknąć dualizmu światów wirtualnych (jako nierzeczywistych) i świata prymarnego (*Primary World*), jako jedynego, który może ulec uświęceniu. Jeśli priorytet zostanie nadany ludzkiej egzystencji (co ma miejsce u Balthasara, teologów transcendentalnych i personalistycznych), to nie ma znaczenia, w którym momencie zanurzenia ma miejsce ta odpowiedź. Życie człowieka ukierunkowane jest na poznanie Boga i dojście do wizji uszczęśliwiającej, co może być realizowane na wiele sposobów. Środowisko imersji nie może być tutaj decydującym czynnikiem. Wprowadzenie rozgraniczenia na autentyczne i sztuczne doświadczenie nadprzyrodzonego ograniczałoby wolność Boga i stawiało pod znakiem zapytania darmowość łaski. Dlatego afirmacja doświadczenia gracza musi być naturalną konsekwencją

przyjęcia ortodoksyjnej doktryny o naturze i łasce[19]. To z kolei wymusza stwierdzenie, że uświęcenie człowieka może dokonywać się jak najbardziej w świecie wirtualnym. Można dostrzec również analogię pomiędzy tym, jak są opisywane relacje między nadprzyrodzonym-naturalnym a wirtualnym-zewnętrznym. W jednym i drugim przypadku mamy do czynienia z różnymi ujęciami tych zależności. Niektóre z nich mogą akcentować ich radykalną odrębność i preferują to, co naturalne czy zewnętrzne względem tego, co nadprzyrodzone czy wirtualne, jako coś nieznaczącego – lub zupełnie odwrotnie, sugerują afirmować wirtualne i duchowe kosztem zewnętrznego (czy po prostu materialnego). Przyjęcie perspektywy bardziej integrystycznej i egzystencjalnej pozwala na przezwyciężenie tego dualizmu, a spór ontologiczny staje się tu drugorzędny, jeśli nieistotny. Dramatyczny wymiar egzystencji człowieka nie wymaga określenia statusu istnienia sceny, ale stawia przed człowiekiem fundamentalne pytania o jego samego – jak podkreślał Balthasar.

W całej tej dyskusji wykorzystywana jest metaforyka służąca opisaniu doświadczenia grania, jak i rzeczywistości teologicznej. Język religii i gier wideo przenikają się z prostego powodu – gdyż w takim samym stopniu odnoszą się do egzystencji człowieka. Perspektywa teologiczna z całą pewnością nie może utracić niczego ze swej głębi w wyniku wprowadzeniu do jej instrumentarium słownictwa odnoszącego się do wirtualnej sfery ludzkiego życia. Może zostać jedynie wzbogacona – co pokazał Balthasar na przykładzie dramatu teatralnego. Nie ma powodu by twierdzić, że dzieła Sofoklesa w o wiele większym stopniu odnoszą się do nadprzyrodzonego wymiaru człowieczeństwa niż gry z serii *The Elder Scrolls*. Trafnie zauważa Michał Kłosiński w swoim eseju *Włamywanie się do rzeczywistości*, że gry komputerowe, w niemniejszym stopniu niż inne teksty kultury, mogą nam powiedzieć coś o kondycji współczesnego człowieka, „o jego lękach, troskach i wyobrażeniach, ale przede wszystkim dlatego, że są one nieodłącznym elementem, przy pomocy którego zamieszkuje on świat" (Kłosiński 2017: 165).

Awatar

Warto w pierwszej kolejności zwrócić uwagę na zjawisko wcielania się gracza (zwłaszcza cRPG) w postać w świecie cyfrowym. Wirtualny odpowiednik gracza, którym on steruje (przy użyciu odpowiedniego sprzętu i interfejsu), przyjęło się nazywać awatarem.

[19] Krytykę doktryny *natura pura* przyjmuję za Henri de Lubakiem i szkołą *nouvelle théologie*. Ruch ten zdominował dwudziestowieczną teologię i miał duży wpływ na naukę Soboru Watykańskiego II. Do dziś pojawiają się osoby, które starają się podważyć zasadność twierdzeń de Lubaka w kwestii tej doktryny (Bonino 2009).

Termin ten ma swoją genezę religijną – oznaczając w sanskrycie (sans. *avatāra*) 'zejście', w hinduizmie zaś nazywając widzialne formy, w których ukazywali się bogowie[20]. Pojęcie awatara zadomowiło się w grach w 1985 roku za sprawą produkcji *Habitat*, wydanej przez Lucasfilm Games (obecnie LucasArts), później zaś wykorzystane zostało także w *Ultimie IV: Quest of the Avatar*, by rozpowszechnić się w końcu – wedle słów Jessiki Aldred – dzięki powieści Neala Stephensona *Snow Crush* (Aldred 2014: 356). Burn pisze z kolei, że:

> W odniesieniu konkretnie do *role-play*, awatar może być postrzegany w ten sposób jak byśmy postrzegali każdego innego protagonistę w narracji. Ma identyfikującą go charakterystykę, przede wszystkim wizualną, która umiejscawia go relacji do gatunku i narracji, w której funkcjonuje; ma funkcję narracyjną, do podejmowania działań, które rozwiną narrację, z którą będzie oddziaływał razem z innymi postaciami o innych funkcjach – czy to wspólnie z „pomocniczymi" postaciami, czy współzawodnicząc z antagonistycznymi. [...] jest to protagonista, którego część działania została oddana graczowi. Dramaturgiczne znaczenie tego było już zauważone na początku badań nad grami wideo i narracją elektroniczną (Burn 244: 356)[21].

Dzięki ekspansji w medium gier wideo i – za sprawą Stephensona – także w prozie fantastycznonaukowej, sanskrycki termin wzbogacił się o nowe sensy. Wchodząc w wirtualne ciało awatara, gracz czyni zeń narzędzie, aczkolwiek nie jest tak, by stanowiło ono jakiś zewnętrzny wobec gracza przedmiot, za pomocą którego wykonuje on określone czynności. Działanie odbywa się za pośrednictwem awatara, jednakże w pewien sposób gracz się z nim utożsamia, postrzegając świat jego oczami i przenosząc na siebie jego doświadczenia – i odwrotnie. Przykładowo, gdy awatar gracza zostaje zaatakowany, może on zareagować złością i agresją w stosunku do innych uczestników rozgrywki, co oznacza, że atak na awatara wywołuje negatywne emocje, które odreagowuje się w świecie gry. Jeśli spojrzeć na przykład na *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment 2004-), *Fallout 3* (Bethesda 2008) czy serię *The Elder Scrolls* (Bethesda Softworks 1994-), wyraźnie widać, że postacie reprezentujące gracza różnią się znacznie od

20 Doktryna awatara łączy się z tradycją wisznuicką opartą o Purany, aczkolwiek już w Wedach są pewne jej ślady. Niemniej swoje awatary, czego można dowiedzieć się z Puran, miał również Śiwa (Matchett 2003: 139).

21 Przekład własny za: „In relations specifically to role-play, an avatar can be viewed in one sense as we would view any other protagonist of a narrative. It has identifying characteristics, principally visual, which locate it in relation to the genre and narrative in which it functions; it has a narrative function, to perform actions that will progress the narrative it will interact with other characters with different functions, whether collaboratively with "helper" character types, or combatively with antagonist types. [...] this is a protagonist some of whose agency has been delegated to the player. The dramaturgical significance of this has been noted from the beginning of studies of games and electronic narrative".

niego ze względu na przyjęte założenie światotwórcze. Można otóż starać się za pomocą dostępnych w nich mechanik odwzorować własny wygląd zewnętrzny (silnik gier Bethesdy pozwala na dość dużą swobodę w tej kwestii), ale już samo umiejscowienie akcji gry w specyficznym uniwersum sprawia, że awatar będzie i tak znacząco różnić się od gracza. Zaznaczyć trzeba przy tym, że ów brak podobieństwa do użytkownika – bez względu na jego genezę – wcale nie musi mieć charakteru emersyjnego, czyli wynurzać ze świata gry(w odróżnieniu od imersji) (Kubiński 2016: 70).

Posługując się pojęciem awatara, które jest w pewien sposób ograniczające, warto zwrócić uwagę na fakt, że samo pytanie o gracza i jego reprezentację w wirtualnym świecie przypomina debaty z początków chrześcijaństwa na temat natury Chrystusa – powtarza bowiem pytanie o obecność istoty transcendentnej wobec świata materialnego w tymże świecie. Jest to tak naprawdę problem relacji i różnicy, jakie zachodzą między tymi dwiema rzeczywistościami. Craig Detweiler zwraca uwagę, że: „Kiedy nasz cyfrowy zamiennik [*digital stand-in*] przyłącza się do bitwy, doświadczamy trochę tego, co Jezus mógł doświadczyć w inkarnacji" (Detweiler 2010: 195). Grając w gry cRPG, w pewnym stopniu uczestniczy się, nawet pasywnie, w doświadczeniu inkarnacyjnym, przy czym w tym wypadku jest to raczej wejście do świata (aniżeli zejście doń) i zanurzenie się w postaci wirtualnej (nie zaś fizycznej czy materialnej).

Postać awatara jest zatem reprezentacją w świecie cyfrowym, gdzie nie ma on własnej świadomości – tę bowiem zachowuje gracz. Awatar stanowi więc narzędzie w tym sensie, że pozostaje zależny od decyzji użytkownika, którego wolę i działanie ogranicza w tym wypadku jedynie mechanika gry lub scenariusz fabularny[22]. Gracz-aktor przyobleka się w powłokę cyfrową analogicznie do tego – by przywołać Jana z Damaszku – jak dusza przyobleka się powłoką cielesną (Jan z Damaszku 2009: 639). Specyficzny sposób egzystencji awatara stanowi zaś sprzężenie aktywności gracza (fizycznej i intelektualnej) z rzeczywistością gry wideo, która go konstytuuje. Awatar działa w świecie tylko dzięki graczowi, wykonując jego polecenia. Gracz w końcu przybiera awatara jako swoją personę, realizując w niej swoją wolę. Z perspektywy ortodoksyjnej antropologii chrześcijańskiej starożytności, w której wola i działanie były przyporządkowane naturze, a nie osobie, można byłoby powiedzieć, że wirtualny awatar stanowi trafną metaforę

22 Świadomie odwołuję się tutaj do pojęć *thelemy* i *energei*, oznaczających, kolejno, 'wolę' i 'działanie', a będących fundamentalnymi dla pochalcedońskiej antropologii chrześcijańskiej i chrystologii.

oddającą sposób egzystencji persony (hipostazy[23]). Uprawnione jest więc mówienie nowym, specyficznym sposobie egzystencji gracza w świecie gry właśnie za pośrednictwem postaci awatara. Działanie gracza, tłumaczone na język cyfrowy, urzeczywistnia się w tej generowanej komputerowo przestrzeni, będąc emanacją odrębnego rodzaju jego bytowania. Widać to szczególnie w grach MMORPG, gdzie gracz jest postrzegany właśnie poprzez wykreowaną przez siebie postać, a nie to, jaki jest w świecie *offline*. W tym wypadku mowa o całym świecie relacji graczy-awatarów, konstytuowanym przez ich decyzje i wybory oraz wszelkie inne sposoby ekspresji w grze.

Imersja i wcielenie

Pytanie o wcielenie jest jednak również pytaniem o imersję rozumianą jako „zanurzenie, zagłębienie czy pogrążenie" (Maj 2015: 372). Wagner zwraca uwagę, że w grach wideo imersja dokonuje się poprzez identyfikację z awatarem, który jest tekstualną lub graficzną reprezentacją użytkownika (Wagner 2010: 51). Według badacza najbardziej imersyjną formą identyfikacji z awatarem jest postrzeganie swego awatara jako persony, prawdziwej wersji siebie, która jest rzeczywiście obecna w świecie w postaci awatara, gdzie dochodzi do utożsamienia się z własną wirtualną reprezentacją (Wagner 2010: 51). Owo utożsamienie awatara z samym graczem nie musi oznaczać, że przypomina on pod każdym względem osobę użytkownika – wręcz przeciwnie, jak już wskazywano, może on mieć skrajnie różne upostaciowania, intencjonalnie kreowane jako inne (pod względem aparycji czy umiejętności).

Zagadnienie imersji wydaje się kluczowe dla zrozumienia utożsamienia gracza z jego cyfrowym *alter ego*. Gracz nie ma bezpośredniego kontaktu z rzeczywistością świata gry wideo, ta jest bowiem zapośredniczana przez maszynę – komputer osobisty lub konsolę. Służy do tego celu zestaw narzędzi, pozwalający na sterowanie awatarem – od urządzeń peryferyjnych (myszy, klawiatury czy pada) poczynając a na cyfrowym interfejsie kończąc – i jest oddzielony interfejsem. Ustanowiona zostaje więc bariera pomiędzy graczem a jego awatarem, która jednak nie powstrzymuje tego pierwszego przed wspomnianym utożsamieniem się z fikcyjną postacią. Sam interfejs pełni funkcję narzędziowo-komunikacyjną, pozwalając graczowi dokonać określonych (inter)akcji, jak i udzielając mu dodatkowych informacji, niewidocznych na podstawie samej obserwacji świata gry

23 W duchu teologii wschodniej, szczególnie kapadockiej, stosuję terminy osoby i hipostazy zamiennie, jako oddające ten sam sens.

(Kubiński 2016: 165). W wyniku utożsamienia się gracza z awatarem, powstaje nowa persona, łącząca w sobie osobę gracza, jego wolę i działanie (zaangażowanie, determinację) z jego cyfrową reprezentacją, posiadającą pewną charakterystykę (wizualną, ale i cechy, zdolności, umiejętności) i historię (opartą o narrację w świecie gry). Nie jest to nowy byt, ale na pewno nowy sposób egzystencji gracza, na granicy świata wirtualnego (generowanego komputerowo) i rzeczywistego – a raczej jednoczącego w pełni te dwa światy w jego doświadczeniu. To, co następuje można opisać wręcz jako whipostazowanie (*enhypostasis*)[24], to znaczy, że nowa wcielona hipostaza (persona) gracza w świecie cyfrowym jest w pełni zależna od jego egzystencji na zewnątrz gry i przez nią konstytuowana. Taka hipostaza gracza w świecie gry nie różni się *de facto* specjalnie od roli-persony, o której pisze Balthasar i może być wykorzystywana zamiennie z terminem persona czy, odpowiednio, osoba. Sposób egzystowania gracza, przeżywania tego, co dzieje się w świecie wirtualnym, w którym się zanurza, jest doświadczeniem quasi-inkarnacyjnym, wyjściem ze świata realnego (zawieszeniem swojej obecności, uważności w nim) i wejściem na scenę świata gry. Owo w-cielenie można rozumieć również tak, jak Gordon Calleja rozumie inkorporację:

> Możemy więc pojmować inkorporację jako absorpcję wirtualnego środowiska do świadomości, dając poczucie zamieszkiwania, które jest wspierane przez systemowo podtrzymywane ucieleśnienie gracza w jednej lokacji, reprezentowanej przez awatara (Calleja 2011: 169)[25].

Pomimo tego, że inkorporacja i inkarnacja mają różne znaczenia, oba są terminy używane są w teologii w celu opisu doktryny o Trójcy Świętej i Wcieleniu. Co interesujące, definicja inkorporacji podana przez Calleja znacznie bardziej odpowiada temu, jak

24 Pojęcia *en-hypostasis* w chrystologii używa się w celu podkreślenia zależności natury ludzkiej od hipostazy Logosu, który się wcielił. Natura ludzka Jezusa „subsystuje" a nie „istnieje". Jej egzystencja zależy w pełni od osoby (hipostazy), która przyjęła ciało (Riches 2016: 114-115). Wedle tej wykładni ludzka natura otrzymuje swoje bycie w całości od Boga – nie można więc mówić, że egzystencja Chrystusa jest w równym stopniu konstytuowana przez naturę boską, co ludzką. Riches podsumowuje tą doktrynę następująco: „[…] ciało odwiecznego Syna jest nieredukowalnie konkretne: komunikuje w sposób ludzki odwieczny sposób bycia boskosynowską egzystencję poprzez ciało Żyda, które otrzymał od Maryi. Jezus jest ludzkim «sposobem» bycia Syna Bożego [*The flesh of the eternal Son is irreducibly concrete: it communicates humanly through the Jewish flesh he receives from Mary the eternal mode of being of divine-filial existence. Jesus is the human «mode» of being the Divine Son*]" (Riches 2016: 117).

25 Przekład własny za: „We can thus conceive of incorporation as the absorption of a virtual environment into consciousness, yielding a sense of habitation, which is supported by the systemically upheld embodiment of the player in a single location, as represented by the avatar".

rozumiana jest inkarnacja (łac. *incarnatio*, gr. *ensarkosis* – 'w ciele'), niż inkorporacja rozumiana jako kohabitacja, współzamieszkiwanie, włączenie (na przykład ludzkości w ciało Chrystusa, w Bóstwo czy Królestwo Boże) czy w końcu perychoreza (*stricte* w kontekście relacji wewnątrztrynitarnych). Tak rozumiana przez Calleję inkorporacja może być zamiennie stosowana z wcieleniem (choć nie łączy się tutaj z realnym, cielesnym przebywaniem gracza w świecie gry wideo) raczej, niż teologicznie rozumianym *incorporatio*. Można jednak operować tym terminem na poziomie metaforycznym[26].

Inkorpoacja, jak pisze Calleja jest ograniczona w czasie (grania) i miejscu (w świecie gry). Wylogowując się, gracz opuszcza cyfrowy świat. Najczęściej to wylogowanie się jest tymczasowe, jak w MMORPG. Jeśli postać nie zostanie skasowana lub gracz nie pozbędzie się gry (lub przestanie płacić abonament), to zawsze będzie mógł do niej wrócić. Rzadko następuje owa definitywna śmierć postaci w MMORPG, gdyż najczęściej śmierć postaci kończy się *respawnem*, czyli ponownym pojawieniem się postaci w punkcie kontrolnym (może to być miejsce jej zgonu, cmentarz czy specjalnie wyznaczona ku temu lokalizacja). Dlatego samo doświadczenie śmierci wydaje się być w tym wypadku dalekie graczowi, a w takim kontekście metafora zmartwychwstania wydaje się być nieadekwatna (chociaż wskrzeszenie jest dość częstym elementem rozgrywki, występuje na przykład jako zdolność klas leczących w MMORPG).

Gracz w świecie gry wideo nie jest w stanie odrzeć się ze swojej wirtualnej postaci, wyjść poza awatara, może natomiast opuścić grę, a w MMORPG zakomunikować innym graczom, kim jest „w rzeczywistości", podejmując rozmowę na czacie. Może to być jednak kolejna maska, gdyż nie sposób tego zweryfikować, co oznacza, że nie jest on w stanie całkowicie się ujawnić[27], bowiem ograniczają go świat i mechanika gry, zaś awatar, w którego się wciela i z którym utożsamiana, jest tym regułom podporządkowany.

26 Chociaż można by było iść dalej, wykazując, że ciało, rozumiane przez wczesnych ojców greckich, składające się z materii, jako *hyle*, czyli budulca, zakłada jedynie jego postrzegalność zmysłami, a swój status ontologiczny jest jedynie w oparciu o relację Stwórca – stworzenie, to znaczy jest ukonstytuowane przez Architekta. Tak rozumiane materialne ciało, jest *de facto* pojmowane i definiowalne relacyjnie, a nie statycznie. Dekonstruując taki ogląd ciała do poziomu relacji, można w ten sposób uzasadnić korzystanie z tego terminu w odniesieniu do postaci awatara. Temat ten wymagałby jednak osobnego rozwinięcia.

27 „Na ludzkiej scenie gra On przez ludzi, wreszcie jako człowiek; czy w ten sposób, za maską człowieka, osiąga czyste incognito? Czy dopiero w chwili śmierci pozwala masce opaść, a dramat odsłania, kto tu w rzeczywistości grał?" (Balthasar 2005: 19).

Kenoza

Wcielenie Logosu jest aktem kenotycznym: uniżeniem, wycofaniem się natury Boga i przyjęciem natury ludzkiej – ogołoceniem tego, co najbardziej święte. W tej wykładni gracz z realnego świata zstępowałby w świat elektroniczny, przyjmując wirtualne, graficzne, niedoskonałe, cyfrowe ciało, poddając się mechanice gry. Nawet jeśli korzysta z kodów – przy czym warto się zastanowić, czy nie można by ich było rozumieć jako jakieś formy cudów – czyni to dzięki swoistym „furtkom" pozostawionym graczowi przez architekta, twórcę gry, owego demiurga cyfrowego świata. Angażuje jednak swój realny wysiłek, energię i czas w ten świat, świadomie schodząc do tego sztucznego świata cyfrowego demiurga i przyjmując obcą – sobie – a podobną postaciom niezależnym i innym awatarom – postać, którą się porusza i za pomocą której wchodzi w interakcję z tym światem[28]. Oczywiście stopnie zaangażowania graczy mogą się różnić, ponieważ jedni mogą grać okazjonalne, inni natomiast inwestują codziennie wiele godzin w rozgrywkę i rozwój awataryzowanej postaci. Wszystko to wymaga jednak realnego poświęcenia czegoś z materialnego świata na rzecz gry. Ten akt kenotyczny gracza w oczywisty sposób nie jest we wszystkim identyczny z kenozą Chrystusa. Bez wątpienia ta konkretna, jedyna kenoza stanowi idealny prototyp, który może być jednak w ograniczony sposób przeżywany i doświadczany przez graczy, a w konsekwencji poddawany nawet kontemplacji, co samo w sobie jest już działalnością teologiczną. Ogołocenie gracza jest niepełne, pojawić mógłby się też zarzut, że jest ono zaledwie parodią, banalizującą wydarzenie historiozbawcze. Jednakże, tak jak w poprzednich przypadkach, i tu należy wskazać, że używane w sposób metaforyczny, może pojęcie to doprowadzić do pogłębienia rozumienia imersji, z którą kenoza w pewnym stopniu koreluje. Im głębsze bowiem zanurzenie i wyższa identyfikacja z personą gracza w świecie gry wideo, tym większe jego wycofanie ze świata *offline*. W wyjątkowych sytuacjach może dochodzić do zaniedbania zewnętrznych funkcji na rzecz świata gry, gdy gracz powstrzymuje się od jedzenia i picia, spełniania funkcji fizjologicznych, a także zaniedbuje relacji z członkami rodziny, znajomymi czy współlokatorami. Wirtualna persona i rozwijanie na jej podstawie alternatywnej tożsamości cyfrowej może się niekiedy stać dla gracza fundamentem egzystencji.

28 Na aspekt „zamieszkiwania świata" w grach wideo zwraca uwagę Michał Kłosiński we wspomnianym już eseju, w którym lektura eseju *Budować, mieszkać, myśleć* Martina Heideggera stanowiła punkt wyjścia dla jego późniejszych rozważań (Kłosiński 2017: 164).

W akcie grania realizuje się zatem symulacja wcielenia, a w tym dramatycznym doświadczeniu paradoksalnego ugrzęźnięcia pomiędzy dwoma światami – cyfrowym światem *online* i rzeczywistym światem *offline* – rodzi się nowa persona, w której w unikatowy sposób realizuje się gracz, ograniczony jedynie przez demiurga-programistę. Nie jest to perfekcyjne odwzorowanie teologicznego dramatu człowieka rzuconego w świat, jak i wcielenia samego Logosu, ale jeden z cennych obrazów (ikon) stanowiących niedoskonałe odbicie, „jakby w zwierciadle, niejasno" (1 Kor 13, 12). Na tym poziomie egzystencjalnym gracza – zanurzania się przez awatara w świat gry –akt grania staje się ikoniczny. Poprzez tę rytualną (prawie liturgiczną) czynność dokonuje się naśladownictwo pierwotnej tajemnicy wcielenia, w ramach akt quasi-kenotycznego.

Podsumowanie

W niemal każdej grze komputerowej można napotkać jakieś odniesienia i symbolikę quasi-religijną. Na potrzeby niniejszego rozdziału przedstawiono to zjawisko przy pomocy podziału na funkcję religii – ludyczną i narracyjną. W sposób pełniejszy wartość fabularną wątków religijnych w grach wideo ukazał Rafał Kochanowicz, śledząc konkretne mitologiczne toposy (Kochanowicz 2014: 80-101). Samo doświadczenie *sacrum*, jego autentyczność (jeśli można ją w jakikolwiek sposób zweryfikować), pozostaje wciąż kwestią dyskusyjną, a przynajmniej wspomniany Kochanowicz wydaje się być dość powściągliwy w tej kwestii. Tak jak Henryk Noga pisze, że w grach „przejawy *sacrum* przemieszane są elementami profanum" (Noga 2005: 181), tak też i Kochanowicz stoi na stanowisku, że w grach nie spotykamy się z rzeczywistym *sacrum* a jedynie z czymś, co je symuluje, przynależąc do sfery *profanum*. Twierdzi on, że:

> [...] owi fikcyjni bogowie, wszystkie symbole i pseudoreligine znaki, quasi-rytuały, w których biorą udział prowadzeni bohaterowie, a wraz z nimi dla zabawy „zanurzeni" w wirtualnym świecie gracze, są *ex definitione* wpisane w porządek, który wyznacza nie sacrum, a profanum właśnie (Kochanowicz 2014: 178).

Według Kochanowicza w grach można więc jedynie mieć styczność z „imitacjami »sacrosfery«" (Kochanowicz 2014: 176-181). W niniejszym tekście jednak nie podziela się w pełni tego stanowiska, gdyż nawet jeśliby uznać, słusznie zresztą, że same treści religijne (czy quasi-religijne) w grach wideo są tylko pewnymi imitacjami, parodiami – mającymi tylko oddziaływać na gracza jako odbiorcę, odwołując się do jego naturalnych instynktów (jeśli przyjmiemy za Eliadem religijny charakter człowieka, będącego w rzeczywistości *homo religiosus*; Eliade 2008), a przez to i wzmacniać jego imersję

w świat – to nawet wtedy samo konkretne doświadczenie nosić będzie znamiona autentycznego poczucia *sacrum*. Jeśli więc nawet sam przedmiot doświadczenia pozostaje wirtualną, komputerową symulacją, to samo doświadczenie czy też sposób przeżywania może być jak najautentyczniejsze w wymiarze egzystencjalnym[29]. Niezaprzeczalnym potwierdzeniem tej tezy są również świadectwa samych graczy, poszukujących w grach inspiracji, dzięki którym rozwijają refleksję na temat własnej wiary i doświadczenia Boga[30].

Metaforyka gier wideo jest w stanie bardzo trafnie oddać niektóre treści i pojęcia teologiczne, które ze względu na archaiczność terminologii i zagubienie swego pierwotnego znaczenia, są dzisiaj bardzo często niezrozumiałe[31]. Z drugiej strony metafory teologiczne (szczególnie chrystologiczne) mogą być pomocne w badaniach groznawczych. Pojęcie awatara zostało już na stałe powiązane z dyskursem na temat rzeczywistości wirtualnej, a pojęcia takie jak inkorporacja również zaczynają zyskiwać na popularności. Język teologii jest przede wszystkim językiem codziennej egzystencji, za pomocą którego starano się opisać relacje niewidzialnego (wirtualnego) i widzialnego. W ciągu minionych milleniów wiele z pojęć teologicznych zostało oderwanych od swojego pierwotnego znaczenia i uległo „skostnieniu" stając się niezrozumiałymi[32]. Gry wideo mogą przynieść im nieoczekiwany ratunek, odnosząc je do konkretnego doświadczenia i egzystencji ludzkiej.

29 Z tezą tą zgadzają się wspomniani wcześniej autorzy monografii *Halos and Avatars*.

30 Z takimi wyznaniami i przemyśleniami można się zapoznać na portalach *Theology Gaming* oraz *Theology of Games*.

31 W sposób interesujący wykorzystuje te metafory Slavoj Žižek, przedstawiając własną interpretację chrześcijańskiej teologii trynitarnej czy ontologii. Kategoria wirtualności służy mu do opisania sposobu istnienia Ducha Świętego, który istnieje tylko w działaniu wiernych i nie ma poza nim rzeczywistego, transcendentnego substancjalnego istnienia (Žižek 2009), przez co zostaje zarysowana specyficzna postchrześcijańska ateistyczna communiocetryczna trynitologia. Ale również metafora projektowania świata w grze komputerowej pozwala mu zarysować swoistą „teologię stworzenia" (Žižek 2009: 90). Opisany przez Žižka efekt fasadowości świata wirtualnego czy stworzonego może prowadzić do technicznej deziluzji, jaka zostaje opisane przez Kubińskiego (2016: 70-79). Tak jak w grach efekt ten może prowadzić do emersji czy wskazywać na „zmediatyzowany charakter diegetycznej przestrzeni, jej zależność od elektronicznego urządzenia" (Kubiński 2016: 78), tak też dla słoweńskiego filozofa wskazuje on na „ontologiczną niekompletność samej rzeczywistości [*ontological incompleteness of reality itself*]" (Žižek 2009: 90), charakteryzującą „otwartą" ontologię, ufundowaną na mechanice kwantowej, z którą to nie potrafiłaby sobie poradzić ani nowożytna teologia katolickia, ani materializm dialektyczny, wymagające raczej „domkniętego" modelu świata.

32 Uprawiana w tym duchu teologia (szczególnie neoscholastyka) była przez Henri de Lubaka porównywana ironicznie do pracy muzealnej, w ramach której teolog pełni funkcję kuratora teologicznego muzeum, gdzie wszystko jest zinwentaryzowane, uporządkowane i podpisane. Dla ludzi świeckich wszystko ma być tajemnicze i niezrozumiałe, a odpowiedziami na pytania ma dysponować wyłącznie teolog (Hollon 2009: 35).

Źródła cytowań

Adult Swim, *Bible Fight*, online: http://www.adultswim.com/games/web/bible-fight [dostęp: 30.08.2019].

Aldred Jessica (2014), 'Characters', w: *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Mark J. P. Wolf, Bernard Perron (red.), New York, London: Routledge, ss. 355-363.

Baehr Max (2012), 'Building Adult Swim's Most Insane Video Games: Q&A With Vincent LaCava Vincent, Co-Founder Of This Is Pop', *The Creators Project*, online: http://thecreatorsproject.vice.com/blog/building-adult-swims-most-insane-video-games-qa-with-vincent-lacava-co-founder-of-this-is-pop [dostęp: 30.08.2019].

Balthasar Hans Urs von (2005), *Teodramatyka. Prolegomena*, przekł. Magdalena Mijalska, Monika Rodkiewicz, Wiesław Szymona OP, Kraków: M.

Bethesda Game Studios (2002), *The Elder Scrolls III: Morrowind*, Ubisoft [PC].

Bethesda Game Studios (2008), *Fallout 3*, Bethesda Softworks [PC].

Blizzard Entertainment (2004), *World of Warcraft*, Activision Blizzard [PC].

Bonino Serge-Thomas, red. (2009), *Surnaturel. A Controversy at the Heart of Twentieth-Century Thomistic Thought*, przekł. Robert Williams, Ave Maria: Sapientia Press of Aver Maria University.

Bramwell Tom (2013), 'Is the most disturbing scene in GTA 5 justified?', *Eurogamer.com*, online: http://www.eurogamer.net/articles/2013-09-16-is-the-most-disturbing-scene-in-gta5-justified [dostęp: 30.08.2019].

Burn Andrew (2014), 'Role-Playing', w: *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Mark J. P. Wolf, Bernard Perron (red.), New York, London: Routledge, ss. 241-250.

Calleja Gordon (2011), *In-Game: From Immersion to Incorporation*, Cambridge: The MIT Press.

Corliss Vander I. (2011), *Gaming with God: A Case for the Study of Religion in Video Games*, Hartford: Trinity College.

Detweiler Craig (2010), 'Conclusion: Born to Play', w: Craig Detwailer (red.), *Halos and Avatars*, Louisville: Westminster John Knox Press, ss. 190-196.

Facepunch Studios (2013), *Rust*, Facepunch Studios [PC].

Firaxis Games (2005), *Sid Meier's Civilization IV*, Take-Two Interactive [PC].

Firaxis Games (2010), *Sid Meier's Civilization V,* Take-Two Interactive [PC].

Firaxis Games (2012), *Sid Meier's Civilization V: Gods & Kings*, 2K Games [PC].

Firaxis Games (2013), *Sid Meier's Civilization V: Brave New World,* 2K Games [PC].

Frasca Gonzalo (1999), 'Ludology meets Narratology: Similitude and Differences between (Video)games and Narrative', *Ludology.org,* online: http://www.ludology.org/articles/ludology.htm [dostęp: 30.08.2019].

Fronda.pl (2013), *Świadectwo Eweliny: „W grze to ty jesteś bogiem", czyli jak gry RPG zniewalają człowieka*, online: http://www.fronda.pl/a/swiadectwo-eweliny-w-grze-to-ty-jestes-bogiem-czyli-jak-gry-rpg-zniewalaja-czlowieka,30276.html [dostęp: 30.08.2019].

Gonnerman Joshua (2014), 'Trinity and Tribunal', w: Joshua Wise (red.) (2014), *Past the Sky's Rim: The Elder Scrolls and Theology*, Los Angeles: Gray Matter Books, loc. 128-314 [Edycja Kindle].

Hansen Chris (2010), 'From *Tekken* to *Kill Bill*: The Future of Narrative Storytelling?', w: Craig Detwailer (red.), *Halos and Avatars*, Louisville: Westminster John Knox Press, ss. 19-33.

Hodge Daniel White (2010), 'Role Playing. Toward a Theology for Games', w: Craig Detwailer (red.), *Halos and Avatars,* , Louisville: Westminster John Knox Press, ss. 163-175.

Hollon C. Bryan (2009), *Everything Is Sacred: Spiritual Exegesis in the Political Theology of Henri de Lubac*, Cambridge: James Clarke & Co.

Jan z Damaszku (2009), 'III Mowa obronna przeciwko tym, co odrzucają obrazy (*Contra imaginum calumniatores*)', przekł. Maria Magdalena Dylewska, *Vox Patrum*: 29 (53-54), ss. 637-651.

Kim Hannah (2012), *Religion and Computer Games: A Theological Exploration of Religious Themes in World of Warcraft*, Birmingham: University of Birmingham.

Kochanowicz Rafał (2014), *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

Kubiński Piotr (2016), *Poetyka gier wideo*, Kraków: Universitas.

LaCava Vincent (2019), Co-Founder Of This Is Pop', *The Creators Project*, online: http://thecreatorsproject.vice.com/blog/building-adult-swims-most-insane-video-games-qa-with-vincent-lacava-co-founder-of-this-is-pop [dostęp: 30.08.2019].

Lindvall Terry (2015), *God Mocks: A History of Religious Satire from the Hebrew Prophets to Stephen Colbert*, New York: New York University Press.

Maj Krzysztof M. (2015), 'Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru', *Teksty Drugie*: 3, ss. 368-393.

Matchett Freda (2003), 'The Purāṇas', w: Gavin Flood (red.), *The Blackwell Companion to Hinduism*, Oxford: Blackwell Publishing, ss.129-143.

Millsap Matthew Christian (2014), *Playing with God: A Theoludological Framework for Dialogue with Video Games*, Fort Worth: Southwestern Baptist Theological Seminary.

Morris Brian (1987), *Anthropological Studies of Religion: An Introductory Text*, Cambridge: Cambridge University Press.

Noga Henryk (2005), *Bohaterowie gier komputerowych – implikacje pedagogiczne*, Kraków: nakładem autora.

Ostrowicki Michał (2007), 'Człowiek w rzeczywistości elektronicznego *realis*. Zanurzenie', w: Krystyna Wilkoszewska (red.), *Wielka Księga Estetyki w Polsce*, Wydawnictwo Universitas: Kraków.

Popiołek Piotr (2017), 'W obronie prawdziwych obrazów', *Fronda LUX* t. 83, ss. 192-203.

Riches Aaron (2016), *Ecce Homo. On the Divine Unity of Christ*, Grand Rapids: William B. Eerdmans Publishing Company.

Rockstar North (2013), *Grand Thet Auto V*, Rockstar Games [XBOX360].

Schut Kevin (2013), *Of Games and God: A Christian Exploration of Video Games*, Grand Rapids: Brazos Press.

Teilhard de Chardin Pierre (1971), *Christianity and Evolution*, przekł. René Hague, New York: William Collins & Sons.

Third Day Games (2007), *Bible Champions: The Resurrection*.

Tomasz z Akwinu (1975), *Suma teologiczna*, I, q. 1–12: O Bogu, t. 1, Londyn: Veritas.

Ulfik-Jaworska (2016), Iwona, 'Gry komputerowe – złe czy dobre?', *Katolik.pl*, online: http://www.katolik.pl/gry-komputerowe---zle-czy-dobre-,22477,416,cz.html [dostęp: 30.08.2019].

Ulfik-Jaworska Iwona (2006), 'Gry komputerowe – złe czy dobre?', *Ateneum Kapłańskie* 2 (585), ss. 141-155.

Venus Jochen (2010), 'Simulation of Self-Action On the Morphology of Remote-Controlled Role Playing', w: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch (red.) *Logic and Structure of the Computer Game*, Potsdam: Universitätsverlag Potsdam, ss. 196-206.

Wagner Rachel (2010), 'The Play Is the Thing: Interactivity from Bible Fights to Passions of the Christ', w: Craig Detwailer (red.) *Halos and Avatars*, Louisville: Westminster John Knox Press, ss. 47-62.

Whitaker Jed (2016), 'Rust now assigns gender randomly based on your Steam ID', *Destructoid.com*, online: https://www.destructoid.com/rust-now-assigns-gender-randomly-based-on-your-steam-id-353897.phtml [dostęp: 30.08.2019].

Wise Joshua (2014), 'Making Gods: The Nautre and Media of Divinity in Apotheosis and Theosis', w: Joshua Wise (red.) *Past the Sky's Rim: The Elder Scrolls and Theology*, Los Angeles: Gray Matter Books, loc. 622-891 [Edycja Kindle].

Wise Joshua, red. (2014), *Past the Sky's Rim: The Elder Scrolls and Theology*, Los Angeles: Gray Matter Books [Edycja Kindle].

Žižek Slavoj (2009), 'The Fear of Four Words: A Modest Plea for the Hegelian Reading of Christianity', w: Creston Davis (red.), *The Monstrosity of Christ: Paradox or Dialectic?*, Cambridge: MIT Press, ss. 24-109.

Opowieść gracza. Między fikcyjnymi światami, formalnymi zasadami i realnymi mózgami

ADAM WASĄŻNIK*

Wstęp

Punktem wyjścia niniejszej refleksji jest metodologiczne pytanie o interdyscyplinarność badań nad grami. Ludologia (w sensie szerokim) była traktowana jako dziedzina interdyscyplinarna, ale, jak ujął to Augustyn Surdyk, „czy aby na pewno »inter-«? A może raczej multi-, trans- bądź postdyscyplinarn[a]?" (Surdyk 2009: 231). Temat ten omawiał na przykład Frans Mäyrä, który na podstawie przebiegu międzywydziałowych projektów, w których uczestniczył, wskazuje niebezpieczeństwa i korzyści płynące interdyscyplinarnego podejścia do badań nad grami (Mäyrä 2009: 320). Inni, opierając się na danych scjentometrycznych, wskazywali na izolowanie się naukowców o podejściu humanistycznym („groznawców") od innych dyscyplin (Deterding 2016: 13-15). Jak pisze Espen Aarseth: „Stając przed bogatym i zróżnicowanym światem gier cyfrowych, trudno wymyślić dziedzinę lub dyscyplinę, która nie mogłaby zostać w jakiś sposób użyta w badaniach tego pola" (Aarseth 2010: 14). Eric Zimmerman natomiast dodaje, że: „Jedną z podstawowych idei w [napisanej wraz z Katie Salen książce — A.W.] *Rules of Play* jest to, że możemy patrzeć na gry z licznych i sprzecznych punktów widzenia. Co

* Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie | kontakt: adam.wasaznik@gmail.com

więcej: jest to podejście właściwe przy tak skomplikowanych fenomenach jakimi są gry" (Zimmerman 2012: 3 par. 3)[1].

Cel niniejszego rozdziału będzie wąski: pokazane zostaną pewne korzyści, jakie humanistom może przynieść wkład badawczy z matematyki i kognitywistyki, a jako potencjalny łącznik dla częściowych wyników z wymienionych dziedzin zaprezentuje się określone rozumienie pojęcia opowieści gracza (*player story*). Warto uprzedzić, że autor będzie analizował problem w ujęciu matematyczno-kognistywistycznym raczej niźli humanistycznym. Przyjmijmy, że jeśli różnorodne punkty widzenia uda się połączyć w nową całość bez popadania w sprzeczność, to nasze rozumienie fenomenu gier może na tym tylko zyskać. Wzmiankowane trzy szerokie dziedziny korespondują z trzema obszarami badań nad grami, które wymienia Espen Aarseth: rozgrywką (kognitywistyka), zasadami gry (matematyka) i światem gry (humanistyka) (Aarseth 2010: 20). Rozgrywka będzie tutaj pojęciem centralnym, stąd ani gry tradycyjne, ani abstrakcyjne nie pozostaną poza zakresem niniejszych rozważań[2].

Opowieść gracza

Terminu „opowieść gracza" nie trzeba na gruncie groznawstwa wprowadzać[3]. Jesper Juul to badacz wykorzystujący wiele dyscyplin, któremu zdarzyło się nawet tłumaczyć ze swojego „metodologicznego eklektyzmu" (Juul 2016: 35). W książce, do której niniejszy rozdział nawiązuje tytułem, a więc *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, wzmiankował wśród wielu innych, również koncepcję opowieści gracza. Jest ona tam uznana za synonim narracji emergentnej (*emergent narrative*) i przytoczone zostają jej trzy definicje (Juul 2011: 157-158):

(1) doświadczenie dostarczone graczowi przez grę;
(2) opowieść jaką gracze opowiadają na temat gry;
(3) opowieść jaką gracze tworzą przy pomocy gry.

1 Przekład własny za: „One of the most basic ideas in *Rules of Play* is that we can look at games from multiple and contradictory points of view. And furthermore: that this is the right and proper thing to do with such a complex phenomena as games".

2 Uwzględnienie jeszcze czwartego popularnego obszaru, czyli społecznego aspektu grania nie stałoby w sprzeczności z ujęciem zaproponowanym w tym rozdziale, ale temat ten nie będzie poruszany z troski o objętość tekstu.

3 Wprowadzenie nowego terminu do dyskursu wydaje się być związane z kłopotliwą koniecznością ciągłego późniejszego autocytowania.

W niniejszym rozdziale przyjęte zostanie pierwsze sformułowanie, jednak w rozumieniu, które niejako łączy w sobie wszystkie trzy powyższe możliwości. Definicja tak szeroka (wynikająca z szerokiego rozumienia pojęcia doświadczenia) może niepokoić, gdyż, jak wiadomo, duża pojemność semantyczna utrudnia teoretyczne ujęcie danego problemu. Jednak opowieść gracza *sensu largo* ma po określeniu jej zakresu potencjał nie tyle jako temat, ile jako narzędzie lub perspektywa badawcza, co sprawia, że w takiej sytuacji wspomniana pojemność nie jest szkodliwa poznawczo. Choć wstępne sformułowanie definicji można przyjąć za Juulem, dalsza interpretacja jego tekstu ujawnia niejednoznaczności związane z historycznym wykorzystaniem w literaturze pojęcia narracji emergentnej. Uwzględnienie wcześniejszych tekstów poruszających pokrewne tematy pomoże sprecyzować rozumienie opowieści gracza przyjęte w niniejszym rozdziale.

W artykule zatytułowanym *Towards a Game Theory of Game* Celia Pearce wyróżnia aż sześć rodzajów narracji emergentnej: (1) doświadczeniowy (*experiential)*, (2) performatywny (*performative*), (3) wzbogacający (*augmentative*), (4) opisowy (*descriptive*), (5) metaopowieść (*metastory*) i (6) system opowieściowy (*story system*) (Pearce 2004: 145). Można tu wyróżnić dwie grupy. W pierwszej znalazłyby się opowieści dotyczące samych graczy, czyli o graczach, traktujące więc gracza jako „temat" (a jest to ważna cecha opowieści gracza w rozumieniu przyjętym w niniejszym rozdziale), w grupie drugiej natomiast – narracje emergentne rozumiane jako opowieści unikatowe dla konkretnego przejścia gry, ale dotyczące fikcji w grze.

Spośród typów występujących w zestawieniu Pearce do grupy pierwszej należałby niewątpliwie typ pierwszy (narracja emergentna), wyróżniony przez autorkę jako jedyny rodzaj opowieści emergentnej, który występuje w dowolnej grze. Ten typ będzie najważniejszy z perspektywy rozważań prowadzonych w niniejszym rozdziale. Dalej można stwierdzić, że w drugiej grupie plasowałyby się domyślnie typ piąty i szósty (odpowiednio: metaopowieść i system opowieściowy) – jednak pozostałe trzy typy narracji emergentnej trudno przypisać do jednej z dwóch grup. Nie jest jasne, w której grupie powinien być na przykład typ drugi, zdefiniowany jako „emergentna narracja tak, jak jest postrzegana przez widzów oglądających i/lub interpretujących grę na bieżąco [*emergent narrative as seen by spectators watching and/or interpreting the game underway*]" (Pearce 2004: 145).

Koszykówka (preferowany przykład Pearce) nie sprawia pod tym względem problemów, ale w wypadku gier komputerowych oglądanych przez widzów sprawa nie jest już tak prosta. Zdarzenia w każdej obserwowanej grze e-sportowej (na przykład podczas

turniejów takich, jak The International w *Dota* 2) są przeważnie komentowane i odbierane jako wynik działań graczy – przejaw ich umiejętności lub efekt błędów. Jednak publiczny ich odbiór na poziomie diegetycznym również się zdarza, zwłaszcza w odniesieniu do sytuacji rzadkich (choćby obecnych tylko w najnowszej wersji gry) i pod warunkiem, że nie zachodzi w danym momencie konfrontacja zawodników. Przykładem takiej sytuacji w grze *Dota 2* mogą być dialogi między postaciami, które spotkały się w jednym miejscu na mapie. Niektóre z takich związanych z metaopowieścią wypowiedzi są wydarzeniami zaskakującymi i przez to skupiającymi na sobie uwagę, ponieważ bohaterów jest wielu, w dodatku wystąpienie dialogu jest uwarunkowane losowo. *Dota 2* jest pod tym względem lepszym przykładem gry prezentowanej widzom niż *StarCraft* lub inne gry strategiczne, bo charaktery postaci kierowanych przez zawodników są w grach typu MOBA rozwinięte i wyraziste. Pomimo tych wyjątków można jednak domniemywać, że typ performatywny opowieści gracza był pomyślany jako dotyczący w głównej mierze graczy.

W kwestii ujęć narracji emergentnej wspomnieć należy, iż drugi artykuł, który wykorzystuje ten termin i zasługuje na omówienie, sąsiaduje z tekstem Pearce w zbiorze *First Person: New Media as Story, Performance and Game* – przy czym jest ono tam już wykorzystane w węższym znaczeniu. Henry Jenkins w tekście *Game Design as Narrative Architecture* używa bowiem tego pojęcia wyłącznie w rozumieniu odpowiadającym systemowi opowieściowemu Celii Pearce, a temat ilustrowany jest przykładami z gier *The Sims* oraz *EverQuest*, odnoszącymi się do zjawiska fikcji w grze (Jenkins 2004: 128). Przypisano już wyżej ten typ do grupy drugiej, czyli niepokrywającej się znaczeniowo z rozumieniem przyjętym w tym rozdziale, jednak Jenkins we wcześniejszym ustępie cytowanego tekstu pisze o potrzebie zmiany podejścia do narracji na gruncie badania gier. Według niego narracja powinna być w dużo większym stopniu problematyzowana pod względem sposobów jej rozumienia (*comprehension*). Odczytane w tym kontekście rozważania Jenkinsa stawiają gracza w centrum uwagi (Jenkins 2004: 121), a sama interakcja z narracją może być jednak traktowana jako element opowieści gracza.

Na koniec tych wstępnych uwag zauważyć trzeba też podobieństwo opowieści gracza jako metody badawczej do wprowadzonego przez Mię Consalvo i Nathana Duttona pojęcia dziennika rozgrywki (*Gameplay Log*) (Consalvo & Dutton 2006: par. 37). Jest to element zaproponowanej przez tych autorów metodologii badania gier wideo (rozumianych jednak w tym wypadku, jak się zdaje, w wąskim sensie, jako stosujących trójwymiarową, realistyczną reprezentację). Dziennik rozgrywki jest, jak określiłaby to Pearce, emergentną narracją opisową (czyli relacjonowaniem po fakcie), ale rozgrywka

ta jest prowadzona według specyficznych zaleceń, które mają na celu zapewnienie jak najlepszego poznania gry. W porównaniu z trzema pozostałymi elementami metodologii znaczenie dziennika rozgrywki dla metody badawczej jest niestety opisane mniej szczegółowo.

Głos projektantów gier

Doświadczenie dostarczone graczowi przez grę leży w centrum zainteresowania *game designerów*. W kontekście naszych rozważań warto zwrócić uwagę na monografię Briana Uptona, zatytułowaną *Aesthetic of Play*. Autor, doświadczony projektant gier, w spójny sposób sięga w niej zarówno do kognitywistyki, jak i do formalnego podejścia do zasad oraz mechaniki gier, szkicując na podstawie terminologii projektantów podstawowe elementy składające się na doświadczenie gracza podczas gry. Na bazie tych rozważań przesuwa się w bardziej twórcze rejony, proponując własną alternatywę dla Derridiańskiej dekonstrukcji. W te zaawansowane dociekania Briana Uptona nie będziemy tu wnikać, ale wydaje się, że wypracowane przez niego kategorie (na przykład horyzont akcji lub horyzont intencji) mogłyby być solidną podstawą dla szczegółowych rozważań o opowieściach graczy w różnych grach. W *Aesthetic of Play* rozważana jest głównie węższa perspektywa doświadczenia gracza. Kolejne etapy, momenty i decyzje są przeważnie traktowane z osobna i choć znajdują omówienie również trochę szersze, złożone struktury, kompozycja całej rozgrywki nie leży w centrum uwagi Uptona.

Jest wiele sformułowań pochodzących z kręgu *gamedevu*, które wiążą projektowanie z tworzeniem psychologicznego doświadczenia. Jesse Shell ujmuje to następująco: „Dobra gra jest jak maszyna do tworzenia opowieści – generuje sekwencje zdarzeń które są rzeczywiście interesujące [*a good game is like a story machine – generating sequences of events that are very interesting indeed*]" (Shell 2008: 265), ilustrując tę tezę uwagą o opowieściach tworzonych przez *baseball*. Czasem wśród twórców gier stosuje się właśnie określenie „opowieść gracza". W znaczeniu przyjętym w tym rozdziale stosuje je na przykład Eric Dodds, współtwórca komputerowej gry karcianej *Hearthstone* (Dodds 2014: 17). W swojej wypowiedzi konferencyjnej podkreśla on, że przeżycia gracza mogą w różny sposób odnosić się do elementów fikcji w grze i warto odróżniać od siebie dwie opowieści (fabuły i gracza) na poziomie teoretycznym, aby móc ukazać ich zależność i zrozumieć jednoczesną ważność każdej z nich.

Opowieść gracza w przyjętym tu rozumieniu jest więc zgodna z użyciem funkcjonującym wśród części projektantów (również w definicjach książkowych[4]). Unifikująca rola pojęcia opowieści gracza objawiałaby się również w możliwości jednoczesnego odnoszenia się do fenomenu gier od strony projektantów (jako element ich praktyki) i od strony graczy, których stawia w centrum uwagi. Warto zatem bardziej szczegółowo (w tym też krytycznie) odnieść się do wykorzystywanych w *gamedevie* terminów powiązanych z doświadczeniową opowieścią gracza, jak łuki lub pętle (Cook 2013).

Badanie gier i kognitywistyka

Kognitywistyka jest rozległą interdyscyplinarną dziedziną wiedzy, a jej powiązanie z grami pozostaje złożone i zróżnicowane w zależności od wybranej subdyscypliny kognitywistycznej, których wymienia się sześć (Walter 1978). I tak: sztuczna inteligencja interesuje twórców gier, niektóre neurologiczne schorzenia są standardowo diagnozowane poprzez rozegranie gry kognitywnej, kognitywne antropologia i językoznawstwo będą pomocne w dowolnych badaniach dotyczących różnic kulturowych, a niemniej istotną rolę pełnić będą psychologia poznawcza czy filozofia (ostatnie z wyróżnianych subdyscyplin kognitywistyki).

Na pierwszym miejscu pod względem wpływu kognitywistyki na groznawstwo wymienić trzeba kognitywną teorię metafory. Sebastian Mörning, odnosząc się w rozprawie doktorskiej do różnych wykładni metafory, ukazuje koncepcję kognitywną jako dominującą w piśmiennictwie groznawczym (Mörning 2012: 19-20). Dalej słusznie zwraca uwagę na różnice w humanistycznej adaptacji pojęcia metafory kognitywnej w stosunku z pierwowzoru George'a Lakoffa i Marka Johnsona, dla których kluczowe było potraktowanie metafory jako mechanizmu poznawczego (niezależnego od języka

4 W słowniczku pojęć na końcu książki mamy typowe dla projektantów pragmatyczne ujęcie: „Opowieść gracza: Jest to opowieść, jaką gracze tworzą przez swoje akcje w grze. Będzie to obejmować wymyślne techniki użyte do podołania wyzwaniom stawianym przez grę (może tu chodzić o uzyskanie dobrej pozycji dla zabicia wrogów, sposób ułożenia dróg dla zbudowania miasta lub o wybór zagrań prowadzących do zwycięstwa w meczu futbolowym). Niektórzy nie będą skłonni nazwać tego opowieścią, bo często przypomina to prostą chronologię wydarzeń. Jednak opowieść gracza jest unikatowa dla każdorazowego przejścia gry przez danego gracza i jest tym, co najprawdopodobniej on zapamięta i o czym będzie opowiadać znajomym [*Player's story: This is the story the players create through their actions in playing the game. This will involve the clever techniques they used for succeeding at the game's challenges, whether it was where they positioned themselves to shoot and kill their enemies, how they laid the streets down to build up a city, or which plays they chose to win a football game. Some would be hesitant to call this a story, as it can often more resemble a simple chronology of events. However, the player's story is unique to that player's game experience, and is what he is most likely to remember and talk about with his friends*]" (Rouse 2005: 667).

lub tekstu). Być może z powodu obfitości językowego materiału pełniącego rolę przykładów to rozróżnienie nie było klarowne w *Metaforach w naszym życiu*, gdzie koncepcja metafory kognitywnej została wprowadzona. To doprowadziło do nieporozumień uznanych nawet przez samych autorów w posłowiu do drugiego wydania książki (Lakoff & Johnson 2003: 265). Wśród badań nad grami w ramach kognitywnej teorii metafory, Mörning zwraca uwagę na pracę magisterską *Source-path-goal Structure in Multimodal and Interactive Video Games: Half-Life 2, Grim Fandango and Heavy Rain* Roelfa Kromhouta. Niestety zapoznanie się z tą pracą nie jest łatwe, ale można zaryzykować stwierdzenie, że analiza przeprowadzona w duchu kognitywistycznym (metafora jako mechanizm poznawczy) będzie dobrze korespondować z koncepcją opowieści gracza, a w duchu humanistycznym (metafora w tekście gry) mniej.

Pomimo mnogości prac powstających na gruncie humanistyki warto też nadmienić, że wśród kognitywistów teoria metafory ma zarówno zwolenników, jak i przeciwników. Dzieje się tak ze względu na to, że dotychczas trudno w tym obszarze zrealizować empiryczne ambicje dyscypliny lub w inny sposób wpisać koncepcję metafory w główny nurt odniesień dotyczących albo neuronauki, albo informatyki.

Kontynuując przegląd kognitywistycznych wątków wykorzystywanych w pracach groznawców, spośród najbardziej znanych teorii można wspomnieć także teorię amalgamatu Marka Turnera (współcześnie często wykorzystywana łącznie z teorią metafory; Bogost 2006: 70)[5] lub teorię ram Marvina Minsky'ego (Murray 1998: 255). Jednak w odniesieniu do opowieści gracza szczególnie warto wskazać na wcześniejsze nawiązania do teorii skryptów Rogera Schanka (Juul 2011: 157), dotyczącą narracyjnej organizacji pamięci. Koncepcja ta opiera się na założeniu, że umysł ludzki porządkuje wspomnienia w strukturach zbliżonych do kanonicznych modeli opowieści (agent lub kilku agentów, cele, okoliczności). Na koncepcję Schanka powoływał się też pośrednio Torben Grodal w artykule *Stories for Ear, Eye and Muscles* (Grodal 2003), ale bezpośrednio oparł swoje rozważania na wykładni poznania ucieleśnionego Antoniego Damasio. Oprócz licznych rozważań o charakterze terminologicznym, które mają na celu osadzić pojęcia humanistyczne w kontekście kognitywistycznym, Torben Grodal przedstawia kilka faktów znaczących dla badania gier z perspektywy opowieści gracza przyjętej w tym rozdziale.

5 Zresztą cały rozdział Bogosta *Games and Narratives* porusza interesujące w tej części kwestie, ale niestety nie ma tu miejsca na prześledzenie wszystkich tropów łączących gry, narrację i kognitywistykę.

Zdaniem Grodala, po pierwsze, mimo że doświadczenie gracza jest na bieżąco strukturyzowane jako opowieść, to odbywa się to na poziomie przedwerbalnym. Jako badacze mamy dostęp do doświadczeniowej opowieści emergentnej już tylko na drodze pośredniej – nawet w wypadku, gdy to my sami graliśmy (Grodal 2003: 135). Druga istotna uwaga dotyczy kompetencji gracza, który to kontekst pozwala na wyznaczenie ogólnych tendencji zmian opowieści gracza w kolejnych kontaktach z grą, a nie tylko na przestrzeni jednej rozgrywki (Grodal 2003: 148). Warto przy tym przypomnieć, jak niedużą rolę w wypadku wielu gier (zwłaszcza abstrakcyjnych i e-sportowych) ma jej pojedyncze ukończenie. By wejść w celową interakcję z grą, trzeba często wykonać wcześniej wiele podejść, które mają jeszcze charakter przypadkowy i zazwyczaj nie przynoszą graczowi satysfakcji – oprócz tej, że jest on już bliżej autentycznego doświadczenia rozgrywki.

Wymóg minimalnego poziomu kompetencji odbiorcy dzieła nie jest unikatowy dla gier. Odbiór dzieła w innej dziedzinie artystycznej przez osoby zupełnie pozbawione wykształcenia będzie często traktowany jako nie znaczący kulturowo, wzbudzając może zainteresowanie badaczy podwójnego kodowania lub utworów skierowanych do dzieci. W wypadku gier ta wymagana kompetencja może obejmować umiejętności podstawowe jak czytanie lub obsługa myszki, ale stosunkowo rzadko dotyczy treści kulturowych dostępnych poza grą.

Decyzje gracza są podejmowane na podstawie tworzonego przez niego mentalnego modelu kluczowych dla rozgrywki elementów. Kompetencje gracza rosną przez to, że model ten jest stopniowo uzupełniany poprzez interakcję z grą na przestrzeni jednej lub kilku rozgrywek. W wypadku gier opartych na mechanice kolejne odkrycia dotyczące gry jako systemu mogą być najważniejszymi momentami doświadczenia gracza i w konsekwencji jego opowieści.

Badanie gier i kognitywistyka – kilka propozycji

W latach siedemdziesiątych z kognitywistyki wyłoniła się (obecnie już samodzielna) dziedzina HCI (*Human-Computer Interaction*), w której współcześnie wyróżnia się związaną z grami specjalizację zwaną PCI (*Player-Computer Interaction*). Może ona stanowić cenne źródło inspiracji zwłaszcza dla groznawców specjalizujących się w studiowaniu interfejsów. Doświadczenie gracza jest ważnym pojęciem PCI i według niektórych może

pozwolić na konsolidujące, interdyscyplinarne ujęcia[6]. Dla groznawców zajmujących się rozgrywką znaczenie mogą mieć w szczególności takie obszary badawcze kognitywistyki, jak rozwiązywanie problemów, odmienne stany świadomości lub enaktywne koncepcje poznania. Wszystkie te tematy są najbliższe psychologii, a niektóre zagadnienia badane są też w ramach tej właśnie węższej dyscypliny, bez odwoływania się do szerszej kognitywistycznej ramy.

Ludologów zainteresowanych grami abstrakcyjnymi mogą zaciekawić badania zależności między skutecznością rozwiązywania problemów o tej samej logicznej konstrukcji a tematyką, której problem dotyczy. Okazuje się, że skuteczność ta rośnie, jeśli tematyka zadania związana jest z poszukiwaniem partnera do współpracy, zwłaszcza w sytuacji, gdy weryfikujemy, czy potencjalny partner nie jest oszustem (Cosmides & Tooby 1992: 193). Ten wynik psychologii ewolucyjnej można powiązać z tematem warstw tematycznych (*theme*) w grach logicznych. Takie nakładki (czasem traktowane jako wyłącznie ułatwienie dla przyswojenia zasad; Fan 2012; Rosewater 2016: 10:50) mogą mieć treść ekonomiczną, społeczną lub inną. Ewolucyjne przystosowanie mózgu do zadań o określonym charakterze może, jak się okazuje, wpływać na doświadczenie gracza w różnych wersjach gry bazujących na tym samym schemacie formalnym. Jeśli chodzi o stany świadomości, pojęciem psychologicznym, które na gruncie badania gier znalazło podatny grunt, jest przepływ (*flow*). Termin ten w kontekście gier jest powiązany z podjęciem wyzwania o dobrze dobranym poziomie trudności. To, czy gra stanowi dla gracza wyzwanie, czy też nudzi go lub frustruje, zmienia się w czasie, a trudność gry z reguły rośnie w miarę postępów gracza. Przebieg gry pod kątem subiektywnej trudności można potraktować jako pewną ograniczoną do wybranego aspektu opowieść gracza. Badania przepływu na gruncie psychologii wskazują nam też ciekawe ewentualne metody pozyskiwania opowieści graczy, które mogą nie mieć charakteru opisowego. Być może oprócz introspekcji, obserwacji i spekulacji można z powodzeniem uzyskać pewien aspekt opowieści na postawie metod diagnostycznych. Na przykład opowieść związana ze stresem gracza może zostać odczytana również za pomocą mierzenia temperatury płatków uszu.

6 W podrozdziale artykułu omawiającego zależności między PCI groznawstwem, zatytułowanym *The Fourth Paradigm – Practice*, autorzy piszą: „Tak więc uważamy ten paradygmat za najbardziej zgodny z groznawstwem, reprezentowanym na konferencjach takich jak DiGRA i w czasopismach takich jak »Game Studies« lub »Games and Culture« [*Thus we consider this paradigm to be the one with the closest alignment to Game Studies, represented at conferences like DiGRA and journals such as Game Studies and Games and Culture*]" (Carter, Dodds, Nansen, Harrop & Gibbs 2014: 33).

Interesujące badania na gruncie kognitywistyki były prowadzone z wykorzystaniem gry *Tetris*. Zwolennicy enaktywnych koncepcji poznania wiążą każde poznanie z działaniem, a eksperyment na graczach pokazywał zależności między czynnościami wykonywanymi na spadającym klocku, a rozpoznaniem sytuacji na planszy (Kirsh & Maglio 1992: 227). Niewykluczone, że większą korzyścią dla rozwoju kognitywistyki jest wykorzystywanie gier (na przykład w formie projektów *citizen science*) niż *vice versa*.

Badanie gier i matematyka

System mechaniki gry jest systemem formalnym, więc jeśli mechanika znajduje się w centrum zainteresowania gracza, jego interakcja z grą pod pewnymi względami upodabnia się do przebiegu badań matematycznych. W odniesieniu do badania gier opartych na mechanice inspiracje pochodzące z psychologii matematyki i relacje samych matematyków mogą być cenną analogią do zbadania, na przykład jeśli chodzi o rolę wyzwań i wrażeń estetycznych (Hadamard 1964: 113)[7].

Historycznie związki między matematyką a grami są bardzo bliskie, bowiem badanie gier w matematyce zainspirowało powstanie całych jej działów, na przykład teorii prawdopodobieństwa. Ze względu na łatwość formalnego sformułowania, głównym obszarem zainteresowania matematyków w obrębie gier było zwykle wygrywanie. Co interesujące, Roger Caillois krytycznie oceniał tego typu badania nad grami ze względu na to, że stanowią zagrożenie dla kluczowej cechy gry, jaką jest niepewność wyniku twierdząc, że „dalekie są od popierania ducha gry, rujnują grę, unicestwiając jej rację bytu" (Caillois 1997 150). Naukowcy zajmujący się matematyką mogą znaleźć wiele rozwiązań sprzyjających lepszemu rozumieniu specyfiki działania gier wideo, jednak w niniejszym rozdziale wskazane zostaną tylko przykłady najbardziej emblematyczne.

Teorię gier Johna von Neumanna można uznać w świetle niniejszych rozważań za postęp względem wcześniejszych badań o tyle, że – choć nadal była skupiona na aspekcie wygrywania – wypracowała też narzędzia do badania wewnętrznej struktury gier, skąd może płynąć jej inspirująca rola. Katie Salen i Eric Zimmerman wskazują, że teoria pozwala badać relacje między kolejnymi wyborami i wynikiem oraz wprowadza pojęcie strategii (Salen & Zimmerman 2003). Omawiana matematyczna dyscyplina jest oparta w głównej mierze na teorii prawdopodobieństwa i teorii grafów, natomiast problem, od

7 Praca ta jest szczególnie interesująca ze względu na częstą perspektywę pierwszoosobową. Hadamard, sam będąc uznanym matematykiem, poparł swoje rozważania uwagami od czołówki naukowej XIX i XX wieku.

którego sama teoria grafów wzięła początek, dostarcza dobrej ilustracji dla związku badań o charakterze matematycznym z cechami gry istotnymi z punktu widzenia opowieści gracza.

Mosty królewieckie są grą towarzyską (łamigłówką), która rozpowszechniła się w Królewcu pod koniec XVIII wieku. Celem jej było przejście po każdym moście łączącym wyspy nad rzeką Pregołą dokładnie raz, z tym tylko ograniczeniem, że można było poruszać się po mieście wyłącznie drogą lądową i bez opuszczania jego granic. Matematyk Leonhard Euler przyjrzał się temu zagadnieniu i wywnioskował, że osiągnięcie celu gry w *Mostach królewieckich* było niemożliwe do osiągnięcia. Wynikiem matematycznym było tu wyznaczenie ogólnych zasad klasyfikujących wszystkie zadania tego typu dla dowolnej liczby wysp i dowolnego układu mostów. Dzięki wprowadzeniu formalnych narzędzi dla swoich rozważań, Euler jest uznawany za twórcę teorii grafów (Stewart 2008: 41).

To, czy gracz może zakończyć grę zwycięstwem, jest ważną cechą opowieści gracza generowanych przez każdą rozpatrywaną grę. Jest jeszcze wiele elementów lub schematów opowieści gracza, które mogą być ujęte formalnie bez konieczności przeprowadzania pomiarów i bez liczbowego symulowania rozgrywki. Warto tu wspomnieć o skali konstruowanego modelu: graf gry oddający każdy wybór (na przykład naciśnięcie klawisza) będzie przez swój rozmiar trudny do zbadania, można jednak modelować sytuację na poziomie pomieszczeń, punktów na mapie, *checkpointów* i tak dalej. Stany gry i zmiany między stanami są naturalnie modelowane za pomocą grafu, w których stany reprezentowane są przez wierzchołki, a ich zmiany – przez krawędzie grafu. Taki sposób modelowania jest przyjęty również w teorii gier von Neumanna, jednak tam gra (ściślej: postać ekstensywna gry) jest zapisana formalnie tak, że nie ma możliwości przejścia z jednego stanu gry do drugiego na kilka różnych sposobów. Jest to tak zwane drzewo gry i dzięki tej konstrukcji częściowo modelowane są zasoby informacyjne graczy (wierzchołek grafu jednoznacznie określa zarówno obecny stan, jak i wcześniejszy przebieg gry).

Z modelowania informacji graczy można zrezygnować w badaniach subiektywnego odbioru sytuacji w grze, więc jeśli zapadnie decyzja, by badać taki element opowieści gracza, jak chociażby wracanie do sytuacji lub miejsca, na które już wcześniej natrafił on w grze, można łatwo budować model, w którym zjawisko będzie miało postać cykli w grafie (czyli ścieżek zamkniętych). Badacz, który wykorzysta schemat jakiegoś aspektu gry (stosując na przykład dymki połączone strzałkami), prawdopodobnie nie uzna automatycznie, że posługuje się już matematyką (tu: teorią grafów skierowanych). Jednak

to schematyczne podejście można kontynuować aż do uzyskania grafu o znacznej złożoności i, na tym etapie, narzędzia matematyczne mogą już pomóc w sformułowaniu odpowiedzi na pytanie, które rodzaje opowieści gracza są fakultatywne, a które konieczne do ukończenia gry.

Warto zastanowić się, czy odnosząc się do takiego schematu, w ogóle jeszcze można mówić o grze jako takiej czy też co najwyżej o pewnym pomyśle na grę lub o intencji projektantów. Zależności między samą grą a jej modelem są same w sobie interesujące poznawczo (tego typu badania są prowadzone głównie w społecznościach *speedrunnerów*). Warto jednak zauważyć, że badacze gier współczesnych, podejmując się ich analizy, skazani są na odnoszenie się do wyidealizowanego modelu, skoro każdy groznawca może mieć obecnie lub w przyszłości dostęp wyłącznie do jednej z wielu różnych wersji gry. W istocie rzeczy bowiem gra poprzez kolejne aktualizacje zbliża się stopniowo do swojej idealizacji. Zjawisko *patchy* ma też oczywiście drugą stronę. Prawdopodobnie najpopularniejsze gatunki gier wideo oparte na mechanice (gdzie aspekt formalny jest najbardziej rozbudowany) to aRPG (*Action Role-playing Game*) i MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). W tych gatunkach jest wiele matematycznych zależności, których naświetlenie mogłoby objaśnić niektóre cechy rozgrywki, ale problemem pozostaje wybór konkretnego obiektu badań. Gry zrealizowane w tych gatunkach zmieniają się bowiem nieustannie i dotyczy to nawet tytułów klasycznych (przykładowo ostatnia oficjalna aktualizacja do wydanego w 2000 roku *Diablo II* miała miejsce jeszcze szesnaście lat później). Gry oparte na mechanice są tymczasem złożonymi systemami, w których nawet małe zmiany zasad mogą spowodować rewolucję, jeśli chodzi o rozgrywkę.

Opowieść gracza i humanistyka

Po przedstawieniu dyscyplin, które mogą przysłużyć się do zrozumienia, w jaki sposób opowieść gracza wynika z rozgrywki oraz jak struktura gry jako systemu zasad i mechanik przekłada się na pewne cechy opowieści gracza, pozostaje rozpatrzyć, w jaki sposób pojęcie opowieści gracza może zainspirować te badania nad grami, które uwzględniają ich uwikłanie w kulturę. Przez samo powiązanie z innymi dziedzinami, opowieść gracza może być atrakcyjną propozycją dla tych groznawców, którzy w interdyscyplinarności dostrzegają szansę na uzyskanie interesujące wyników badawczych. Równocześnie jednak powstaje wątpliwość, w jaki sposób opowieść gracza może łączyć się z pracą badawczą humanisty.

Opowieści graczy można oczywiście potraktować jak najbardziej dosłownie jako badanie faktycznie istniejących wypowiedzi, będących relacjami z przebiegu gier, co prawdopodobnie byłoby najnaturalniejszą metodą poszukiwania punktów wspólnych przedstawionej perspektywy i podejścia lingwistycznego. Jednak opowieścią gracza nazwano w tym tekście coś bardziej złożonego, co każe zastanowić się nad tym, dlaczego to akurat pojęcie „opowieści" wykorzystuje się tak często na określenie przebiegu rozgrywki.

Jeżeli przyjrzeć się badaniom gier z dużym udziałem narracji, zwraca uwagę fakt, że wiele uwag można odnieść zarówno do fikcji w grze, jak i do doświadczenia gracza. Na przykład struktury topologiczne wyróżnione przez Espena Aarsetha opisują gry pod względem zróżnicowania narracji, które mogą powstać w ramach rozgrywki (Aarseth 2012: 131) – jednak z równym powodzeniem mogą klasyfikować gry ze względu na możliwe (prawdopodobne) opowieści gracza. Na przykład gra, jak to określa Aarseth, z „kremowym środkiem [*creamy middle*]" może definiować ściśle początek i koniec opowieści gracza, zostawiając pomiędzy nimi wiele możliwości (przy założeniu, że ta opowieść nie zakończy się przedwcześnie). Janet Murray w książce *Hamlet on the Holodeck* wydaje się bliższa przyjętemu tu rozumieniu opowieści gracza, gdy pisze, że: „Gry zawsze są opowieściami, nawet te abstrakcyjne – jak warcaby czy *Tetris* – opowiadają o wygrywaniu i przegrywaniu, obsadzając gracza w roli bohatera walczącego z przeciwnikiem lub przeciwnościami" (Murray 2010: 63). Pojęcie opowieści gracza mogłoby ujawnić pewną przydatność w zakresie zwiększenia precyzji w analizie zaproponowanego przez Murray porównania przebiegu rozgrywki z życiem współczesnych Amerykanów klasy średniej. Tego typu analogie prawdopodobnie nadal zasługują na uwagę. Powtarzające się w istniejących opowieściach motywy, takie jak błądzenie w labiryncie, podróż lub podbój można z łatwością zestawić z działaniami gracza tylko na poziomie interakcji z mechaniką (Murray 1998: 130, 137, 145).

Projektowanie gry można zaczynać od mechaniki, przy założeniu, że świat narracji jest tak bogaty, że po stworzeniu dobrej mechaniki zawsze znajdzie się jakaś opowieść, którą można dopasować. Ale być może sytuacja jest odwrotna i na tym polega jakość mechaniki, że generuje opowieści odpowiadające znajomym, zaczerpniętym z kultury wzorcom. Interesującym wątkiem do podjęcia w tym kontekście wydaje się zagadnienie stylu rozgrywki. Kwestia ta jest rozpoznawana potocznie zarówno w odniesieniu do gier tradycyjnych, jak i e-sportu. Gracze i drużyny są często wychwalane za swój styl gry, a komentatorzy wykorzystują tu szeroki wachlarz określeń („agresywny", „oryginalny", „konserwatywny", „lekki" lub skoncentrowany na jakimkolwiek aspekcie rozgrywki. Podniesiona kwestia jest również znana współczesnym projektantom gier („Johnny"

w klasyfikacji graczy u Marka Rosewatera (Rosewater 2016: 43, 40), którzy starają się dostarczyć graczom różnorodnych możliwości odpowiadających różnorodnym osobowościom lub nastrojom. Do przykładów należą tu zróżnicowane zarówno fabularnie, jak i mechanicznie frakcje (może ich być czasem tylko kilka, jak na przykład stronnictwa Zergów, Protossów czy Terran ze *StarCrafta*), tak zwane „archetypy" talii karcianych („kontrola", „blitz") lub dziesiątki zróżnicowanych postaci w grach MOBA. W ramach niniejszego ujęcia zaproponować można byłoby systematyczne podejście do operacjonalizowania stylu rozgrywki za pośrednictwem pojęcia opowieści gracza. Gracze podejmują takie wybory, które kształtują opowieść w preferowany przez nich sposób, czasem prowokując nagłe i dramatyczne zmiany, a czasem przeciwnie, maksymalizując własne bezpieczeństwo nawet kosztem pozbycia się przyjemności doświadczenia kluczowych wydarzeń fabularnych. Jedni wolą grać jak Odyseusz, inni jak Syzyf[8], inni zaś doszukują się o wiele subtelniejszych zależności w swoich opowieściach, aby przez rozgrywkę wyrazić swą osobowość. Ekspresja poprzez rozgrywkę jest możliwa w grach złożonych, których częstą cechą jest zarazem umożliwianie gry na poziomie mistrzowskim. Możliwości, jakie oferuje gra, są godne nieustającej uwagi graczy nie tylko dlatego, dopuszczają je zasady rozgrywki, lecz również dlatego, że wszystkie one mogą doprowadzić do wyniku interesującego dla gracza. Te warunki są spełniane zarówno przez gry tradycyjne, jak i e-sportowe.

Podsumowanie

Wydaje się przyjętą już praktyką, by spostrzeżenia badawcze dotyczące nienarracyjnych, ale treściowych wątków w grach (na przykład zawartości filozoficznej gier) odnosić w jakiś sposób do rozgrywki (czyli tego, w jakich okolicznościach gracz może otrzymać istotne z danego punktu widzenia informacje). Warto utrzymać ten zwyczaj, gdyż pozwoli on docelowo wpisać w kontekst opowieści gracza wiele wypowiedzi badawczych postawionych na gruncie różnorodnych dyscyplin.

Skuteczne metody interdyscyplinarnych badań nad grami czekają na wypracowanie. Powyżej podjęto się próby ukazania potencjału obecnego w groznawstwie pojęcia opowieści gracza, rozumianego w szczególności jako pomost między dziedzinami matematyki, kognitywistyki oraz dziedzin humanistycznych. Łączenie tych właśnie dyscyplin może okazać się szczególnie ważne dla wszechstronnych badań nad grami e-sportowymi, których znaczenie jest duże i stale rośnie.

8 Metafora Odyseusza zaczerpnięta została od Janet Murray, a Syzyfa – od Edwarda Castronovy.

Źródła cytowań

Aarseth Espen (2010), 'Badanie zabawy: metodologia analizy gier', w: Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowym,* przekł. Mirosław Filiciak, Warszawa: SWPS Academica, ss. 13-35.

Aarseth Espen (2012), 'A Narrative Theory of Games', w: Magy Seif El-Nasr (red.), *Proceedings of the .International Conference on the Foundations of Digital Games*, New York: ACM, ss. 129-133.

Bogost Ian (2006), *Unit Operations: An Approach to Video Game Criticism*, Cambridge: The MIT Press.

Caillois Roger (1997), *Gry i ludzie*, przekł. Maria Żurowska, Anna Tatarkiewicz, Warszawa: Oficyna Wydawnicza Volumen.

Carter Marcus, John Downs, Bjorn Nansen, Mitchell Harrop, Martin Gibbs (2014), 'Paradigms of Games Research in HCI: A Review of 10 Years of Research at CHI', w: Lennart E. Nackle (red.), *Proceedings of the First ACM SIGCHI Annual Symposium on Computer-human Interaction in Play,* Nowy Jork: ACM, ss. 27-36.

Consalvo Mia, Nathan Dutton (2006), 'Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games', *Game Studies*: 1, online: http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton [dostęp: 30.08.2019].

Cook Daniel (2013), 'Game Design Theory I Wish I had Known When I Started', *YouTube.com*, online: https://www.youtube.com/watch?v=qwPe3OHR04c [dostęp: 30.08.2019].

Cosmides Leda, John Tooby (1992), 'Cognitive Adaptations for Social Exchange', w: Jerome Barkow, Leda Cosmides, John Tooby (red.). *The Adapted Mind: Evolutionary Psychology and the Generation of Culture,* Oxford: Oxford University Press, ss. 163-225.

Deterding Sebastian (2016), 'The Pyrrhic Victory of Game Studies: Assessing the Past, Present, and Future of Interdisciplinary Game Research', *Games and Culture*: 1, ss. 521-543.

Dodds Eric (2014), 'Hearthstone: 10 Bits of Design Wisdom', *GDCVault.com*, online: http://www.gdcvault.com/play/1020775/Hearthstone-10-Bits-of-Design [dostęp: 30.08.2019].

Fan George (2012), 'How I Got My Mom to Play Through Plants vs. Zombies', *GDCVault.com*, online: https://www.gdcvault.com/play/1015541/How-I-Got-My-Mom [dostęp: 30.08.2019].

Grodal Torben (2003), 'Stories for Eye, Ear and Muscles', w: Bernard Perron, Mark J. P. Wolf (red.), *Video Game Theory Reader,* London: Routledge, ss. 129-153.

Hadamard Jacques (1964), *Psychologia odkryć matematycznych*, przekł. Rafał Molski, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.

Jenkins Henry (2004), 'Game Design as Narrative Architecture', w: Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), *First Person: New Media as Story, Performance and Game,* Cambridge: The MIT Press, ss. 118-129.

Juul Jesper (2011), *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds,* Cambridge: The MIT Press.

Juul Jesper (2016), *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo*, przekł. Paweł Schreiber i Michał Tabaczyński, Kraków-Bydgoszcz: Korporacja Ha!art.

Kirsch David, Paul Maglio (1992), 'Some Epistemic Benefits of Action: Tetris, a Case Study', w: John K. Krushke (red.), *Proceedings of the Fourteenth Annual Conference of the Cognitive Science Society,* Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, ss. 224-229.

Lakoff George, Mark Johnson (2003), *Metaphors We Live By,* Chicago: University of Chicago Press.

Mäyrä Frans (2009), 'Getting into the Game: Doing Multi-Disciplinary Game Studies', w: Bernard Perron, Mark J. P. Wolf (red.), *Video Game Theory Reader 2,* London: Routledge, ss. 313-329.

Möring Sebastian (2013), *Games and Metaphor – A Critical Analysis of the Metaphor Discourse in Game Studies*, Copenhagen: IT University of Copenhagen.

Murray Janet (1998), *Hamlet on the Holodeck*, Cambridge: The MIT Press.

Murray Janet (2010), 'Od gry-opowiadania do cyberdramy', w: Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, przekł. Mirosław Filiciak, Warszawa: SWPS Academica, ss. 63-77.

Pearce Celia (2004), 'Towards a Game Theory of Game', w: Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), *First Person: New Media as Story, Performance and Game,* Cambridge: The MIT Press, ss. 143-153.

Rosewater Mark (2016), '20 Years, 20 Lessons', *GDCVault.com*, online: http://www.gdcvault.com/play/1023186/Twenty-Years-Twenty [dostęp: 30.08.2019].

Salen Katie, Mark Zimmerman (2004), *Rules of Play – Game Design Fundamentals,* Cambridge: The MIT Press.

Shell Jesse (2008), *The Art of Game Design. A Book of Lenses*, Burlington, Massachusetts: Morgan Kaufmann Publishers.

Stewart Ian (2008), *Professor Stewart's Cabinet of Mathematical Curiosities*, London: Profile Books Ltd.

Surdyk Augustyn (2009), 'Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji', *Homo Ludens*: 1, ss. 223-244.

Upton Brian (2015), *Aesthetic of Play,* Cambridge: The MIT Press.

Walter Edward, red. (1978), *Cognitive Science, 1978: Report of The State of the Art Committee to the Advisors of The Alfred P. Sloan Foundation*, online: http://www.cbi.umn.edu/hostedpublications/pdf/CognitiveScience1978_OCR.pdf [dostęp: 30.08.2019].

Zimmerman Eric (2012), 'Jerked Around by the Magic Circle – Clearing the Air Ten Years Later', *Gamasutra.com*, online: http://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle_.php [dostęp: 30.08.2019].



Praktyki

CZĘŚĆ DRUGA

Dyskurs filozoficzny w grach wideo. Wybrane konteksty w grach *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, *The Stanley Parable* oraz *The Talos Principle*

PIOTR KUBIŃSKI*

Wstęp

W niniejszym rozdziale podejmuje się kwestię obecności dyskursu filozoficznego w grach wideo. Zamiast jednak tworzyć szeroki katalog gier, w których zaznacza się problematyka filozoficzna, za znacznie bardziej użyteczne uważam pokazanie dużej rozpiętości zakresu tego zjawiska i wskazanie jego szczególnie pouczających przykładów (a także użytecznych w procesie edukacyjnym, co zostanie wskazane w zakończeniu artykułu). Na podstawie analizowanego materiału proponuję wyróżnienie trzech zasadniczych rodzajów wykorzystania dyskursu filozoficznego w grach: na zasadzie reprezentacji anegdotycznej, konstrukcji opartej na paraboli i wykorzystania gry jako afektywnego ćwiczenia filozoficznego. W analizie autor rozdziału sięga po grę *Wiedźmin 3: Zabójcy królów* (CD Projekt RED 2015), która służy jako przykład wykorzystania anegdotycznej reprezentacji dyskursu filozoficznego. W dalszej części pojawiają się nawiązania przede wszystkim do gier *The Stanley Parable* (Galactic Cafe 2013) oraz *The Talos Principle* (Croteam

* Uniwersytet Warszawski | kontakt: piotr.kubinski@uw.edu.pl

Niniejszy tekst jest republikacją artykułu: Piotr Kubiński, *Dyskurs filozoficzny w grach wideo. Wybrane konteksty w grach „Wiedźmin 3: Dziki Gon", „The Stanley Parable" oraz „The Talos Principle"*, „Wielogłos", 2015, nr 3 (25), ss. 90-110. Redaktorzy chcieliby uprzejmie podziękować redakcji pisma za zgodę na przedruk.

2014) – ich autorzy świadomie odwołali się bowiem między innymi do problemów wolnej woli czy determinizmu. *The Talos Principle* w sposób eksplicytny przywołuje konkretne problemy filozoficzne, odwołując się do myśli znanych filozofów. W wypadku *The Stanley Parable* sytuacja wygląda inaczej – w grze nie pojawiają się bezpośrednie nawiązania do konkretnych myślicieli, jednak samą produkcję można odczytać jako egzemplifikację jednego z podstawowych problemów filozoficznych – problemu wolnej woli. Jest to *notabene* problem stanowiący jedno z centralnych zagadnień także w *The Talos Principle*. Zestawienie właśnie tych dwóch gier pozwoli zatem nie tylko naświetlić problem różnego występowania dyskursu filozoficznego w grach czy zanalizować tekstowe mechanizmy wprowadzania kontekstów filozoficznych. Dzięki tak ustawionej perspektywie interpretacyjnej możliwe będzie również sformułowanie wniosków dotyczących tego, jak we współczesnej kulturze cyfrowej może być przedstawiany problem wolności (szczególnie aktualny w kontekście posthumanizmu).

Tło historyczne

Gry wideo od początku swojej obecności w kulturze – a więc już od połowy XX wieku – miały charakter ideologiczny, były nośnikami pewnych wartości. Wydaje się to naturalne, szczególnie ze względu na militarny, zimnowojenny kontekst, w jakim powstawały; pierwsze gry wideo najczęściej tworzono wszakże w ośrodkach naukowych związanych z przemysłem militarnym. W takim kontekście ucieczka przed ideologią była zgoła niemożliwa. Co więcej, nie była też czymś szczególnie pożądanym – pierwsze gry często projektowano w celach ściśle pragmatycznych i nierzadko z ideologią mocno związanych. Dobrze ilustruje to fakt, że w latach pięćdziesiątych wojsko intensywnie inwestowało duże środki w projektowanie pierwszych gier symulujących działania wojenne (zwłaszcza w kontekście konfliktu NATO ze Związkiem Radzieckim) – przykładami takich gier są *Carmonette* (Army ORO 1953) czy *Hutspiel* (Army ORO 1955)[1].

O ile więc zimnowojenny kontekst historyczny szczególnie sprzyjał temu, by pierwsze gry wideo pozostawały nieneutralne ideowo, o tyle współcześnie ta cecha gier nadal pozostaje faktem – a nawet uległa intensyfikacji. Z jednej strony przykładu dostarczają

1 Więcej na ten temat przeczytać można w haśle *Mainframe Games* Zacha Whalena z *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming* pod redakcją Marka J.P. Wolfa (Whalen 2012), w rozdziale *Origins of Serious Games* książki *Serious Games and Edutainment Applications* (Djaouti, Alvarez, Jessel & Rampnoux 2011) oraz *Mainframe Games and Simulations* D.H. Ahl z monografii *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond* (Ahl 2008). W polskim stanie badań zwraca na to uwagę Radosław Bomba w rozdziale znanej książki *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej* pod redakcją Andrzeja Pitrusa (Bomba 2012).

komercyjne hity – takie jak choćby cykl *Call of Duty* – prezentujące taki, a nie inny światopogląd, obejmujący szczególnie rozumiane kategorie „patriotyzmu" czy „demokracji". Z drugiej strony da się wskazać całą grupę gier zaangażowanych – zwykle tworzonych z wykorzystaniem znacznie mniejszego budżetu – które nierzadko mają charakter perswazyjny, są projektowane z myślą o konkretnym przekazie ideologicznym i mogą służyć publicystycznemu opisowi rzeczywistości lub polityczno-militarnej propagandzie (Kubiński 2015b).

Perswazja nakierowana na cele polityczne nie jest oczywiście jedynym kontekstem, który należy mieć na uwadze, gdy analizuje się rozmaite dyskursy uobecniające się we współczesnych grach wideo. W ostatnich latach można mówić o zintensyfikowanej obecności w nich dyskursu filozoficznego – który stanowi przedmiot zainteresowania niniejszego artykułu.

Reprezentacja anegdotyczna

Dyskurs filozoficzny może uzyskiwać w grach wideo bardzo różną reprezentację. Najprostszy mechanizm, który można tutaj wskazać, należałoby określić jako reprezentację o charakterze anegdotycznym. Istotą takiego odwołania nie jest bowiem podjęcie głębokiego dialogu z konkretną myślą czy krytyczne przedyskutowanie ważnego problemu filozoficznego. Reprezentacja anegdotyczna służy raczej budowaniu nastroju gry lub wywołaniu przyjemności wynikającej z rozpoznania nawiązania intertekstualnego, jakie zostało zawarte w grze. Takie nawiązania mogą oczywiście znacząco wpływać na intelektualną przyjemność wynikającą z grania, ale (inaczej niż w wypadku gier analizowanych w dalszej części rozdziału) nie decydują w sposób zasadniczy o wymowie gry czy o jej interpretacji. Doskonale widać to na przykładzie sceny pochodzącej z gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, która rozgrywa się w trakcie misji pobocznej (a więc fakultatywnej) zatytułowanej *Obrońca wiary*. Główny bohater – wiedźmin Geralt, płatny zabójca potworów – ma za zadanie ustalić, kto niszczy przydrożne kapliczki znajdujące się przy wiejskich traktach. Po krótkich poszukiwaniach wiedźmin natrafia wreszcie na tropionych sprawców – okazuje się, że winowajcy to grupa żaków. Na pytanie Geralta, dlaczego niszczą miejsca kultu, jeden ze studentów odpowiada: „Jesteśmy zwiastunem błyskawicy, ciężką kroplą z chmury! Ta błyskawica zwie się nadczłowiekiem!". Jeżeli gracz zapyta, czy studenci nie boją się, że spotka ich gniew bogów, usłyszy następującą odpowiedź: „Bogowie są martwi! My usuwamy tylko ich rozkładające się szczątki – trujące zarzewie szkodliwego zabobonu". Co więcej, rozmówca powołuje się na autorytet i dodaje: „Mistrz Fridrich

z Oxenfurtu rzecze, że bogowie umarli! Religia to opium dla ludu! Prosty lud lęka się jeno religii i kapłanów. A ten strach zakuwa nas w okowy ciemnoty! Powinniśmy stworzyć nową moralność – albo i obejść się bez moralności" (CD Projekt RED 2015).

Czytelność aluzji do filozofii Fryderyka Nietzschego, jakie można dostrzec w przytoczonej powyżej scenie, wynika nie tylko z ich nagromadzenia, lecz także stąd, że rozmówca odwołuje się do haseł, które wręcz słownikowo kojarzą się z niemieckim myślicielem. Można tu przede wszystkim wskazać przywołaną dla przykładu koncepcję nadczłowieka czy hasło „Bóg umarł", które obecnie funkcjonuje w kulturze popularnej na zasadzie łatwo rozpoznawalnego, zbanalizowanego sloganu (używanego niekoniecznie w zgodzie z myślą niemieckiego filozofa). Możliwe jest ponadto wskazanie charakterystycznej dla Nietzschego krytyki religii – co interesujące, wyrażonej również słowami Karola Marksa, w którego ujęciu „Religia to opium ludu" (Marks 1960)[2]. Wreszcie – sam Nietzsche został tu przywołany w czytelnej aluzji jako mistrz Friedrich z Oxenfurtu[3], co wydaje się sygnałem tak czytelnym, że niepozostawiającym miejsca na wątpliwości co do źródła odwołania.

Zgodnie z wcześniejszą sugestią, aluzje do twórczości niemieckiego filozofa mają tu jedynie charakter incydentalny – pojawiają się wyłącznie w tej konkretnej misji (stanowiącej zaledwie skromny wycinek gry składającej się z ponad dwustu misji, które ponadto są często znacznie bardziej rozbudowane niż stosunkowo prosta i raczej liniowa misja *Obrońca wiary*). Zdarzenia te nie mają istotnego znaczenia z perspektywy głównego wątku fabularnego, nie wpływają na późniejsze wydarzenia i przede wszystkim są całkowicie poboczne, opcjonalne – gracz może nie ukończyć tej misji lub też nawet w ogóle jej nie rozpocząć (może bowiem w ogóle nie dojść do spotkania ze zleceniodawczynią), co w żadnym stopniu nie przeszkodzi w ukończeniu gry. Funkcja tego konkretnego nawiązania do myśli Nietzschego jest zatem przede wszystkim humorystyczna. To *notabene* typowy zabieg dla serii produkowanych przez CD Projekt RED gier o Geralcie. Jak autor rozdziału wskazywał w innym tekście, nawiązania intertekstualne – i wynikający

2 Na marginesie warto dodać, że odwołanie do Marksa jest tutaj także celowe. Świadczy o tym fakt, że w jednej z losowych kwestii wypowiadanych przez studentów można usłyszeć odwołanie do kapitału – jednej spośród podstawowych kategorii marksizmu i zarazem tytułu (Marks 1970). Na widok wiedźmina Geralta – a więc odmieńca wyróżniającego się bladą cerą, białymi włosami i kocimi oczyma – rozmówca może powiedzieć: „Jakby złapać do cyrku i ludziom pokazywać... Kapitał można zbić!". Użycie właśnie słowa „kapitał", w sytuacji gdy można było skorzystać z wielu synonimów (choćby „pieniądze" czy „majątek"), jest – w kontekście wcześniejszego cytatu z Marksa – bardzo czytelnym sygnałem.

3 Oxenfurt – niegdysiejszy ośrodek akademicki – jest jednym z miejsc w fikcyjnym świecie wiedźmina, w których toczy się akcja gry.

z nich dystans ironiczny – są tak częste i brzemienne w skutki, że należy je traktować jako jeden z podstawowych rysów w charakterystyce serii *Wiedźmin* (Kubiński 2015a).

Na komiczną rolę tej sceny wskazują także obydwa możliwe zakończenia misji. Gracz kierujący Geraltem może bowiem zdecydować się powstrzymać żaków niszczących kapliczki (w tym celu będzie musiał stoczyć ze studentami dość prostą, nierówną walkę); może też uznać, że nie chce im przeszkadzać, i po prostu odejść. Niezależnie od tego, na jakie rozwiązanie zdecyduje się gracz, w dialogu pojawia się humorystyczne nawiązanie do realiów współczesnego życia studenckiego. W pierwszej sytuacji Geralt grozi żakom słowami „Bo pójdę po panią z dziekanatu" – komizm tej sytuacji jednoznacznie wynika z bezpośredniego przełożenia dzisiejszego wyobrażenia o szkolnictwie wyższym (i o związanej z nim biurokracji) na realia świata *fantasy* przedstawionego w grze (w alternatywnym przebiegu misji Geralt podsumowuje słowa rozmówcy pełnym politowania westchnięciem „Studenci..."). To odwołanie się do współczesnych realiów i wyjście poza konwencję gry zostaje dodatkowo wzmocnione zabiegiem zburzenia czwartej ściany – tę ostatnią kwestię Geralt wypowiada bowiem, zwracając się wprost do gracza oraz patrząc w obiektyw cyfrowej „kamery"[4].

Oprócz rozbawienia gracza, który rozpozna nawiązanie, scena ta pełni także inną funkcję. Gracz zostaje tu bowiem postawiony w sytuacji wyboru, w którym musi zadecydować, czy wspierać żaków starających się wyzwolić społeczeństwo spętane religią, czy raczej stanąć w obronie tej religii. Jakąś decyzję trzeba podjąć i zawsze będzie ona miała wymiar ideowy. Co więcej, wybór ten jest także umotywowany pragmatycznie. Aby wykonać misję (a w rezultacie – aby zdobyć nagrodę w postaci niewielkiej liczby punktów doświadczenia), trzeba powstrzymać niszczycieli kapliczek. Można więc powiedzieć, że gra dodatkowo nagradza w tym wypadku postawę polegającą na obronie dotychczasowego porządku. Wydaje się to tym bardziej interesujące, że obraz religii i religijności w całej serii *Wiedźmin* nie jest czarno-biały, ale raczej zniuansowany (przy czym często pojawiają się tu sceny ukazujące religię jako narzędzie manipulacji[5]). Kwestia ta, choć niewątpliwie interesująca, wykracza jednak poza zakres niniejszego rozdziału.

4 Warto odnotować, że zabieg ten ma jednocześnie charakter emersyjny, a więc na krótko wybija gracza z imersji, rekompensując mu to przyjemnością innego rodzaju (w tym wypadku wynikającą z komizmu). Na temat emersji jako kategorii w badaniu tekstów cyfrowych (Kubiński 2014).

5 Widać to na przykład w misji *Opium dla ludu* (na marginesie trzeba odnotować ponowne odwołanie do zniekształconego cytatu z Marksa). Gracz może tu odkryć, że grupa chłopów daje się manipulować inteligentnemu stworzeniu, które podaje się za boga i żeruje na ich naiwności.

Wreszcie warto przytoczyć jeszcze jedną, istotną w tym kontekście wypowiedź studenta napotkanego przez Geralta. Jeżeli bohater zdecyduje się nie przeszkadzać w niszczeniu kapliczek, doradzi studentom, by mieli się na baczności: „Róbcie, co chcecie. Ale na waszym miejscu wyniósłbym się stąd. Ze względu na ghule". Odpowiedź żaka przynosi następną humorystyczną aluzję: „I ty uważaj. Albowiem kto długo walczy z potworami, ten sam staje się potworem. I... otchłań w niego spogląda" (CD Projekt RED 2015). Rozbawienie może tu budzić przede wszystkim sposób, w jaki wypowiedziana jest ta kwestia – w głosie wyraźnie słychać zawahanie, brak pewności siebie. Można to odczytać jako sygnał powierzchownej znajomości filozofii „Mistrza Friedricha" przez bohatera – który męczy się jak nieprzygotowany student na egzaminie. Dodatkowym zabiegiem humorystycznym jest to, że fragment *Poza dobrem i złem* Nietzschego jest tutaj przytoczony niedokładnie – w tłumaczeniu Grzegorza Sowińskiego brzmi on bowiem: „Kto walczy z potworami, niech uważa, by sam nie stał się potworem. A gdy długo spoglądasz w otchłań, również otchłań spogląda w ciebie" (Nietzsche 2001: 98). Na marginesie warto odnotować, że ten sam wyimek z pism Nietzschego został również wykorzystany jako motto do innej bardzo popularnej w Polsce gry *Wrota Baldura* (BioWare 1998). Przykład ten pokazuje, że myśl Nietzschego okazuje się zastanawiająco inspirująca dla twórców gier wideo – znów wydaje się jednak, że oddziaływanie nietzscheanizmu ma charakter raczej powierzchowny, ograniczający się do utrwalonych w kulturze haseł kojarzonych z niemieckim filozofem.

Zarówno w wypadku trzeciej części *Wiedźmina*, jak i pierwszej części *Wrót Baldura* dyskurs filozoficzny zostaje wykorzystany jedynie na zasadzie anegdoty – oczywiście, jej rozpoznanie pozwala wnieść do odczytania utworu nowe sensy, jednak nie sposób utrzymywać, że mają one istotne znaczenie w kontekście całości utworu. Oprócz wskazanej już funkcji humorystycznej czy działania polegającego na budowaniu nastroju gry takie nawiązanie może służyć także intelektualnej przyjemności gracza, który rozpoznaje obecność filozoficznego dyskursu w grze (Kubiński 2015c).

Gra jako afektywne ćwiczenie filozoficzne

Z zupełnie innym – można by wręcz powiedzieć systemowym – uobecnieniem i wykorzystaniem dyskursu filozoficznego mamy do czynienia w dwóch grach, do których autor niniejszego rozdziału odwołuje się w tytule artykułu *The Stanley Parable* oraz *The Talos Principle*. Analizę warto zacząć od tej drugiej. W *The Talos Principle* – dziele chorwackiego studia Croteam – gracz przemieszcza się w różnych światach, które – jak bardzo

szybko się okazuje – z perspektywy diegetycznej są dziwnymi konstruktami, swego rodzaju sztucznymi rzeczywistościami wirtualnymi o niejednoznacznym statusie. Świadczy o tym wiele dowodów: jawnie fasadowa konstrukcja świata fabularnego (wśród antycznych ruin mnóstwo tu nowoczesnych urządzeń i cyfrowych teleportów), informacje wyświetlane na poziomie graficznego interfejsu użytkownika (sugerują one, że bohater jest w istocie zaprogramowaną sztuczną inteligencją) czy rwący się obraz (zakłócenia mają podkreślać zapośredniczony charakter diegezy). Zadaniem głównej postaci i kierującego nią gracza jest rozwiązywać zagadki logiczno-przestrzenne. Nagrodą za pokonywanie poszczególnych łamigłówek okazują się specjalne kostki – sigile – pozwalające odblokować dostęp do następnych zagadek.

Od pierwszych chwil działaniom gracza towarzyszy tajemniczy głos przedstawiający się jako boski twórca; jego pierwsze słowa brzmią: „Oto jestem, moje dziecko. Z prochu powstałeś i stąpasz po moim ogrodzie. Usłysz mój głos i wiedz, że jam jest twój stwórca, którego zwą ELOHIM" (Croteam 2014). Wypowiadane przez niego słowa objawiają domniemaną konstrukcję świata: „W różnych miejscach na tej ziemi przygotowałem dla ciebie próby, a w każdym z nich ukryty jest sigil. Twoim zadaniem jest odszukanie tych sigili. Tak służyć będziesz przyszłym pokoleniom i zyskasz życie wieczne" (Croteam 2014). Elohim zdaje się zatem w pierwszych chwilach demiurgiem, być może istotą boską – a na pewno wyższą instancją. Podróż bohatera przez świat gry jawi się natomiast jako swoisty sprawdzian – nagrodą za pomyślny wynik ma być inna, doskonalsza forma egzystencji – co w pewnym stopniu wpisuje się w modele znane z wielu religii, a także niektórych systemów filozoficznych. Wizja ta może wydawać się w obrębie gry stosunkowo wiarygodna, ponieważ świat diegetyczny rzeczywiście jest prezentowany jako konstrukt, jako przestrzeń zapośredniczona, a więc wtórna. To z kolei pozwala także postrzegać sam progres w grze jako obraz coraz głębszego wtajemniczenia w wiedzę metafizyczną lub jako w ogóle metaforę aktu poznania, w którym kolejne komnaty z zagadkami reprezentują kolejne stopnie wtajemniczenia. Taka interpretacja wydaje się uzasadniona tym bardziej, że jedno z zakończeń gry polega na akcie transcendencji – połączeniu się bohatera z twórcą. Inne zaś – na złamaniu nakazów Elohima i wyzwoleniu się z symulowanego świata. To gracz własnym postępowaniem musi rozwiązać powstający tu dylemat, polegający na wyborze pomiędzy niezależnością a posłuszeństwem. Mówiąc inaczej: między sceptycyzmem a zaufaniem lub – wiarą.

Co jednak o wiele ważniejsze, gra eksplicytnie formułuje problemy natury filozoficznej. Jednym z ważnych elementów *The Talos Principle* są dostępne w świecie diegetycznym specjalne terminale, za których pomocą można przeszukiwać archiwalną bazę

danych, odnajdować tam dokumenty i różnoraką korespondencję. Aby jednak uzyskać dostęp do tej bazy danych, bohater musi zdobyć uprawnienia administratora – w ramach standardowej procedury urządzenie musi przy tym zweryfikować, czy bohater nie jest robotem (co jest tu przedstawiane jako standardowy system zabezpieczeń blokujący dostęp do bazy danych osobom niepowołanym). W tych dialogach z maszyną – które, dodajmy, mają charakter całkowicie poboczny, opcjonalny – bohater sterowany przez gracza musi zatem udowodnić, że jest człowiekiem. Mówiąc inaczej, gracz musi w trakcie tych dialogów z automatem zdać test Turinga (1950). Test ten jest jednak doprawdy wyjątkowy, i to z dwóch powodów. Po pierwsze, w oryginalnym teście Turinga obiektem poddawanym testowi miała być wszakże maszyna, badającym zaś – człowiek. Sytuacja, jaka zachodzi w grze, jest jednak odwrotna, ponieważ to człowiek (gracz) usiłuje udowodnić swoje człowieczeństwo maszynie. Niezwykłość tej sytuacji polega jednak jeszcze na tym, że – po drugie – bohater sterowany przez gracza faktycznie nie jest człowiekiem, tylko maszyną, androidem obdarzonym jakąś formą świadomości. Jest to widoczne już na samym początku gry, kiedy w pierwszych scenach bohater osłania ręką twarz przed promieniami słonecznymi – dzięki temu, że akcja jest postrzegana z perspektywy pierwszoosobowej, gracz od razu może dostrzec mechaniczne przedramiona postaci. Ta obserwacja potwierdza się także w sytuacji korzystania z terminali (dłonie bohatera korzystającego z urządzenia także są mechaniczne) i przede wszystkim po przełączeniu perspektywy na trzecioosobową (gracz może to zrobić opcjonalnie, przy czym perspektywą wyjściową jest ta pierwszoosobowa). Wówczas gracz widzący sylwetkę bohatera w całej okazałości nie ma już żadnych złudzeń – kierowany przez niego bohater nie jest człowiekiem.

W kontekście niniejszego rozdziału najbardziej interesujące jest jednak to, że w trakcie korzystania z terminali (gdy gracz stara się uzyskać uprawnienia administratora i później) bohater prowadzi za pośrednictwem komputera dialog z inną, tajemniczą postacią. Ów rozmówca stara się w pewnym momencie wywołać w protagoniście wątpliwości co do jego sytuacji, stawia kłopotliwe pytania, krytykuje odpowiedzi gracza/bohatera („Czy naprawdę wierzysz w te bzdury? Wciąż trzymasz się kurczowo swoich irytujących wierzeń?"; Croteam 2014), stara się także podważyć wiarygodność słów Elohima. Zwłaszcza na początku gracz nie może mieć pewności co do rzeczywistego charakteru i statusu rozmówcy, jawiącego się trochę jak sokratejski akuszer wydobywający wiedzę z interlokutora. Czy głos ten nie jest aby pokusą zesłaną przez Elohima, by sprawdzić wierność bohatera – jeżeli tak, to przypominałby diabła z biblijnej Księgi Hioba, gdzie Szatan jest nie tyle przeciwnikiem Boga, ile jego sługą, z boskiego przyzwolenia wypróbowującym

wierność człowieka (H1, 1,6-12)[6]? Czy nie jest to ktoś taki, jak Kartezjański zły duch, potężny zwodziciel – „niebywale potężny i, jeśli wolno tak powiedzieć, złośliwy i przebiegły, który używa całej swej mocy i całej swej zmyślności, aby wprowadzić mnie w błąd?" (Descartes 2004: 41)[7]. Sytuacja komplikuje się tym bardziej, że w trakcie jednego z dialogów niespodziewanie odzywa się głos Elohima, który nazywa naszego rozmówcę kłamcą: „Nie myśl, że nie wiem, kim jest Kłamca wijący się pośród Ukrytych Słów. Jego mądrość jest pusta i zrodzona z rozpaczy. Nie pozwól omotać się pajęczyną ułudy. Miej wiarę we mnie, a jego marne iluzje rozwieją się niczym koszmary w świetle poranka").

W tych dialogach – które, dodajmy, mają charakter całkowicie poboczny, opcjonalny – rozmówca stawia konkretne problemy natury etycznej, ontologicznej czy epistemologicznej. Na przykład gracz musi wyrazić swoje zdanie na temat tego, czy świadomość jest zjawiskiem fizycznym, czy nie. Musi także wybrać jedną spośród kilku możliwych definicji świadomości, na przykład:

(1) świadomość jest zbudowana z neuronów;
(2) świadomość jest czymś, co wykracza poza prawa fizyki;
(3) świadomość to inne określenie duszy;
(4) świadomość to złożony system funkcjonalny.

I choć rozmówca chętnie wykazuje naiwność odpowiedzi gracza (wybór odpowiedzi jest zdeterminowany przez twórców gry), to jednak można założyć, że istotą omawianego zabiegu jest nie tyle dojście do istoty problemu, ile samo postawienie pytania natury filozoficznej. Chodzi o zwrócenie uwagi gracza na pewien problem teoretyczny i o skłonienie go do refleksji na ten temat (co nie jest przecież funkcją najczęściej przypisywaną grom wideo, nazywając rzecz eufemistycznie). Tematem tym najczęściej okazują się sztuczna inteligencja oraz fundamenty procesu poznania. Ponadto *The Talos Principle* pozwala się zastanowić nad tym, kogo lub co godzi się nazwać osobą („Dlaczego SĄDZISZ, że jesteś osobą?" (Croteam 2014). To szczególnie aktualne w kontekście Object-Oriented Ontology, czyli – mówiąc w dużym uproszczeniu – tej refleksji filozoficznej,

6 Na ten temat przeczytać można we fragmencie książki Alfonsa M. di Noli *Diabeł. O formułach, historii i kolejach losu Szatana, a także o jego powszechnej a złowrogiej obecności wśród wszystkich ludów, od czasów starożytnych aż po teraźniejszość* (di Nola 2014: 154).

7 *Notabene* skojarzenie z Kartezjuszem jest tym bardziej zasadne, że w jednym z dialogów nasz rozmówca odsyła wprost do rozważań tego filozofa – na przykład do pytania o to, czy prawa matematyczne mogą być traktowane jako jeden z epistemologicznych pewników. Co więcej *The Talos Principle* w całości można postrzegać jako wariację na temat pytania o prawdziwość istnienia.

która uwzględnia w swoim namyśle badanie egzystencji i sprawczości także innych podmiotów niż ludzie, a więc odrzuca hierarchiczną ontologię antropocentryczną (Bogost 2012). Wreszcie – dotyka problemu wolności, jej granic i podstaw. Robi to, z jednej strony – artykułując tę problematykę, a z drugiej – stawiając gracza w sytuacji faktycznego wyboru.

The Talos Principle jest przy tym szczególnie predestynowana do poddania pod refleksję właśnie tej problematyki za sprawą szczególnej charakterystyki głównego bohatera (który jest androidem obdarzonym rozwiniętą sztuczną inteligencją i który zdaje sobie sprawę z tego, że porusza się w wirtualnej rzeczywistości). Gra wprowadza użytkownika w sytuację, w której empatyzuje się z postacią robota, androida, sztucznej inteligencji. I chociaż problem ten nie musi być przez graczy świadomie konceptualizowany, to jednak w rozgrywkę (zwłaszcza w część dialogową) trwale wpisany jest pewien eksperyment myślowy, a mianowicie pytanie, jak robot postrzegałby świat, gdyby dysponował samoświadomością? Co zmieniłoby się w mojej sytuacji, gdybym nagle dowiedział się, że jestem robotem? W jakim stopniu moja koncepcja samego siebie uległaby przekształceniu? Czy moje postrzeganie świata zmieniłoby się? Czy uznałbym wtedy własną wolę za fakt czy złudzenie? Powyższe pytania są formułowane w grze wprost: w jednym z plików w terminalu komputerowym gracz może bowiem znaleźć treść zadania – prawdopodobnie przeznaczonego dla studentów – które polega na napisaniu krótkiego eseju filozoficznego omawiającego te właśnie kwestie. Co jednak w tym wszystkim najważniejsze – gra pozwala nie tylko przemyśleć ten problem, lecz także stwarza jego symulację pozwalającą (oczywiście w ograniczonym zakresie) przeżyć ten problem dzięki identyfikacji gracza z bohaterem gry. Staje się afektywnym ćwiczeniem filozoficznym.

Struktura paraboliczna

Dostrzeżenie zarysowanej powyżej problematyki w *The Talos Principle* pozwala przerzucić pomost pomiędzy tą a ostatnią grą, której autor rozdziału chciałby poświęcić uwagę, a której przykład jest nie mniej interesujący niż poprzedni. W *The Stanley Parable* zagadnienia tradycyjnie przypisywane dyskursowi filozoficznemu nie są artykułowane wprost – inaczej niż w *The Talos Principle* nie znajdzie się tutaj odwołań do konkretnych myślicieli czy nurtów filozoficznych. A mimo to grę można odczytać jako parabolę ilustrującą jeden z fundamentalnych problemów filozoficznych, a mianowicie problem wolnej woli – ten sam, który stanowił tak ważny temat w poprzednio omówionej produkcji.

The Stanley Parable to gra, której zasadnicza akcja prawie w całości rozgrywa się w opuszczonej przestrzeni biurowej. Podobnie jak w grze autorstwa Croteam, tak i tu działaniom bohatera towarzyszy głos jakiejś wyższej instancji – tym razem jest to Narrator. Początkowo podstawową funkcją tego głosu wydaje się nadawanie grze czytelności i spójności poprzez objaśnianie sytuacji, w której znajduje się bohater, a także artykułowanie jego motywacji i myśli (sam bohater nie odzywa się bowiem przez całą grę). Widać to najlepiej już w pierwszych zdaniach, które kreślą sytuację tytułowego Stanleya, wypowiadanych przez Narratora w filmie wprowadzającym do rozgrywki: „Oto opowieść o człowieku imieniem Stanley. Stanley pracował w firmie, w dużym budynku, gdzie był pracownikiem numer 427" (Galactic Cafe 2013). Początkowo Narrator wydaje się mniej lub bardziej obiektywnym sprawozdawcą wydarzeń. Szybko jednak okazuje się, że rola Narratora jest skomplikowana, ponieważ nie sprowadza się do relacjonowania wydarzeń – także je antycypuje i w ten sposób stara się wymóc na bohaterze (i graczu) odpowiednie postępowanie. Najczytelniejszym tego przykładem jest sytuacja, w której bohater dociera do dwojga otwartych drzwi. Wówczas Narrator oznajmia, że bohater wybrał drzwi po lewej stronie – mówi to jednak, zanim jeszcze gracz zdążył rzeczywiście dokonać wyboru. Tym zaskakującym, nowatorskim zabiegiem twórcy *The Stanley Parable* skonstruowali scenę, która zmusza gracza do dokonania prostego wyboru: czy postąpić zgodnie ze słowami Narratora (a więc pozwolić opowieści rozwijać się w zaplanowany sposób), czy wykazać się nieposłuszeństwem i przekorą (a w rezultacie zmusić opowiadacza, by dostosował wypowiedzi do działań gracza). Konstrukcja gry wpisuje zatem gracza w sytuację wyboru opartego na opozycji posłuszeństwo – bunt, która to *notabene* jest także bardzo wyraźnie obecna w *The Talos Principle* i w kształtującej się tam relacji (Kubiński 2014).

Czy jednak bunt zaprojektowany z góry jako jedna z możliwości (w dodatku zaprojektowany przez tego, wobec którego się buntujemy) nadal pozostaje buntem? Bohater gry w istocie nie może wyzwolić się ze świata gry – niezależnie od tego, do którego z potencjalnych zakończeń doprowadzą działania gracza, rezultat zawsze będzie ten sam: gra automatycznie uruchomi się ponownie, bez pytania gracza o zdanie. Stanley zaś znów stanie przed koniecznością dokonania (pozornego) wyboru: posłuszeństwo – bunt. Można pomyśleć, że jedynym sposobem całkowitego wyzwolenia się z tego dylematu – jedynym aktem prawdziwej wolności – jest porzucenie gry, wyłączenie jej. Nawet jednak i ta decyzja została przez twórców nacechowana znaczeniowo – nie może stać się całkowicie dobrowolnym aktem grającego, ponieważ w jednej z możliwych scen głos narratorski nawołuje gracza do wyłączenia gry „Naciśnij *Escape* i wybierz opcję *Opuść grę*. Nie

ma innego sposobu na pokonanie tej gry! Poruszając się naprzód, zawsze podążasz ścieżką wytyczoną przez kogoś innego. Skończ teraz, a będzie to twój jedyny prawdziwy wybór" (Galactic Cafe 2013). Czy jednak wyłączenie gry po usłyszeniu tych słów będzie miało tak wyzwalający charakter, jak zdaje się sugerować głos? Czy nie będzie to mimowolnym aktem posłuszeństwa wobec dyskursu gry? Rzecz jasna, odpowiedzi na te pytania zależą między innymi od tego, jak rozumie się takie pojęcia, jak wolność, wolna wola czy determinizm. W tym wypadku (choć można by się zastanawiać, czy nie jest to regułą) od samych odpowiedzi ważniejszy wydaje się jednak sam fakt sformułowania problemu. To, że *The Stanley Parable* w szczególny sposób sprzyja postawieniu pytań natury filozoficznej, stanowi jej cechę silnie charakterystyczną. Wynika ona stąd, że gra u samej swojej podstawy została zaprojektowana wokół eksperymentu myślowego, który wiąże się z kwestią wolności.

Wnioski

Przykłady zanalizowane w niniejszym rozdziale miały służyć zademonstrowaniu różnorodności, z jaką dyskurs filozoficzny może manifestować się w grach wideo – widać wyraźnie, że jego występowanie nie ogranicza się do (choćby i znaczącej) anegdoty. Zarówno *The Talos Principle*, jak i *The Stanley Parable* podejmują konkretne zagadnienia filozoficzne, choć robią to na różne sposoby: wprost bądź na zasadzie paraboli. Interpretacja powyższych przykładów pozwoliła zarysować trzy podstawowe mechanizmy: reprezentacji anegdotycznej, konstrukcji opartej na paraboli i skonstruowania gry jako afektywnego ćwiczenia filozoficznego. Choć ów zestaw obejmuje ważne i reprezentatywne przejawy omawianych mechanizmów, to jednak z pewnością może być rozszerzany (można mieć także nadzieję, że twórcy będą opracowywać nowe sposoby podejmowania problematyki filozoficznej w grach) w późniejszych badaniach.

Warto przy tym odnotować, że dzięki wykorzystaniu wskazanych powyżej mechanizmów gry mogą być wykorzystywane jako narzędzie w edukacji filozoficznej. Nie zastąpią tekstu pisanego – to oczywiste. Mogą być jednak użytecznym materiałem egzemplifikacyjnym, objaśniającym lub choćby wprowadzającym kontekst filozoficzny na zasadzie anegdoty. Dzięki interaktywnej formie i wykorzystaniu medium gry wideo taki materiał może stanowić szczególnie atrakcyjne wprowadzenie zwłaszcza dla uczniów od najmłodszych lat obcujących z mediami cyfrowymi. Autor rozdziału odwołuje się tu oczywiście do rozpoznań Marka Prensky'ego, który nazywa osoby wychowane w kontekście cyfrowym: cyfrowymi tubylcami – w opozycji do cyfrowych imigrantów (Prensky

2001). Tak kategoryczne skontrastowanie z sobą tych grup budzi co prawda uzasadnione wątpliwości[8], jednak nie zmienia to faktu, że poziom oswojenia z danym medium ma wpływ na preferencje edukacyjne i efektywność poszczególnych metod dydaktycznych.

Do wniosków ogólnych warto dodać jeszcze spostrzeżenie o charakterze bardziej szczegółowym. Z analizy szczególnie dwóch ostatnich przykładów wyłania się obraz gier wideo jako medium szczególnie predysponowanego do przedstawiania jak najbardziej współczesnej problematyki związanej ze sztuczną inteligencją czy podmiotami innymi niż ludzie. Gra wideo – w przeciwieństwie do mediów nieinteraktywnych, takich jak tradycyjny film – pozwala nie tylko obserwować działania takich agentów, lecz także się w nich wcielać i kierować ich działaniami, a więc przyjmować wobec nich szczególną postawę, wyjątkowo sprzyjającą empatii. Dzięki opisanym powyżej zabiegom gra wideo może stać się nie tylko źródłem przyjemności intelektualnej, lecz także punktem wyjścia do dyskusji o naturze filozoficznej.

8 Krytyczne opracowani propozycji Prensky'ego ukazało się między innymi na łamach „British Journal of Educational Technology" w artykule *The 'digital natives' debate* (Bennett, Maton & Kervin 2008).

Źródła cytowań

Ahl, David H. (2008), 'Mainframe Games and Simulations', w: Mark J.P. Wolf (red.), *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*, Westport: Greenwood Press, ss. 31-34.

Army ORO (1953), *Carmonette* [Mainframe].

Army ORO (1955), *Hutspiel* [Mainframe].

Bennett, Sue, Karl Maton, Lisa Kervin (2008), 'The "Digital Natives" Debate: A Critical Review of the Evidence', *British Journal of Educational Technology*: 5 (39), ss. 775-786.

BioWare (1998), *Wrota Baldura* [CD].

Bogost, Ian (2012), *Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing*, Minneapolis: University of Minnesota Press.

Bomba, Radosław (2012), 'Gamification. Jak rzeczywistość staje się grą cyfrową?', w: Andrzej Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 67-90.

CD Projekt RED (2015), *Wiedźmin 3: Zabójcy królów* [PC].

Croteam (2014), *The Talos Principle* [PC].

Descartes, René (2004), *Medytacje o filozofii pierwszej*, przekł. Jan Hartman, Kraków: Zielona Sowa 2004.

di Nola, Alphonso M. (2004), *Diabeł. O formułach, historii i kolejach losu Szatana, a także o jego powszechnej a złowrogiej obecności wśród wszystkich ludów, od czasów starożytnych aż po teraźniejszość*, przekł. Ireneusz Kania, Kraków: Universitas.

Djaouti, Damien, Julian Alvarez, Jean-Pierre Jessel, Olivier Rampnoux (2011), 'Origins of Serious Games', w: Minhua Ma, Andreas Oikonomou, Lakhmi C. Jain (red.), *Serious Games and Edutainment Applications*, Berlin: Springer, ss. 25-43.

Galactic Cafe (2013), *The Stanley Parable* [PC].

Kubiński, Piotr (2005), 'Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo', *Nowe Media*: 5, ss. 162-176.

Kubiński, Piotr (2015a), 'Dystans ironiczny w grach *Wiedźmin* i *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*', w: Robert Dudziński, Adam Flamma, Kamila Kowalczyk, Joanna Płoszaj (red.), *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, Wrocław: Stowarzyszenie „Trickster".

Kubiński, Piotr (2015b), 'Gry publicystyczne jako część dyskursu współczesności', w: Ewa Szczęsna (red.), *Przekaz digitalny. Z zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej*, Kraków: Universitas.

Kubiński, Piotr (2015c), 'Zagraj to jeszcze raz, Stanley. *Mise en abyme* oraz gra konwencją i narracją w *The Stanley Parable*, *FA-art*: 1-2 (99-100), ss. 156-173.

Marks, Karl (1960), 'Przyczynek do krytyki heglowskiej filozofii prawa', w: Karl Marks, Friedrich Engels, *Dzieła*, Warszawa: Książka i Wiedza.

Marks, Karl (1970), *Kapitał: Krytyka ekonomii politycznej*, przekł. Henryk Lauer, Warszawa: Książka i Wiedza.

Nietzsche, Friedrich (2001), *Poza dobrem i złem. Preludium do filozofii przyszłości*, przekł. Grzegorz Sowiński, Kraków: A.

Prensky, Marc (2001), 'Digital Natives, Digital Immigrants Part 1', *On the Horizon*: 5 (9), ss. 861-872.

Turing, Alan M. (1950), 'Computing Machinery and Intelligence', *Mind*: 236, ss. 433-460.

Whalen, Zach (2012), 'Mainframe Games', w: Mark J.P. Wolf (red.), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Santa Barbara: Greenwood Press, ss. 372-378.

„Nie możesz mnie zniszczyć, jestem źródłem wszelkiego życia". Mit gnostycki w serii *Legacy of Kain*

KRZYSZTOF BRENSKOTT*

Wstęp

„Autentyczna religijność nowoczesna jest albo gnostycka, albo nie ma jej wcale", pisze Agata Bielik-Robson, podsumowując myśl takich filozofów, jak Harold Bloom, Walter Benjamin, Hans Blumenberg czy Jackob Taubes (Bielik-Robson 2013a: 9). Wydaje się więc, że kategoria, która – zdaniem badaczki – odgrywa w nowoczesności tak doniosłą rolę, może okazać się użyteczna również w badaniach nad grami wideo. Celem niniejszego rozdziału jest próba przyjrzenia się temu, jak w specyficznym rodzaju tekstu kultury, którym jest gra komputerowa, może funkcjonować tak zwany mit gnostycki. Próba udzielenia odpowiedzi na pytanie postawione w ten sposób będzie wymagała sięgnięcia po narzędzia wypracowane na gruncie *game studies*, narratologii, religioznawstwa i *gnostic studies*. Rozdział ma również za zadanie podjęcie na gruncie polskiej myśli humanistycznej refleksji nad relacjami między religią a grami komputerowymi – refleksji, która na Zachodzie pojawiła się po raz pierwszy w 2007 roku w ramach panelu *Born Digital and Born Again Digital: Religion in Virtual Gaming Worlds*, a która w rodzimym dyskursie naukowym jest podejmowana niezwykle rzadko. Egzemplifikacją tak zarysowanego problemu badawczego będzie seria gier komputerowych *Legacy of Kain*,

* Uniwersytet Jagielloński | kontakt: kbrenskott@gmail.com

których autorzy gnostycyzm przywołali jako jedną z głównych inspiracji przy tworzeniu świata gier[1].

Badania religioznawcze poświęcone grom wideo

W 2005 roku Mark J.P. Wolf i Bernard Perron pisali, że jeszcze kilka lat wcześniej gry wideo nie były poważnie traktowane jako wytwór kultury wart uwagi badawczej (Wolf & Perron 2003: 1). Pogląd ten jednak dość szybko się zmienił, o czym świadczyć może liczba prac naukowych poświęcona temu zjawisku w ostatnich latach czy nie tak dawne stwierdzenie Piotra Kubińskiego, że „gry wideo znajdują się nie na peryferiach, ale w centrum współczesnej kultury" (Kubiński 2016: 21). To otwarcie się na gry wideo w świecie naukowym jest jednak niepełne. Mark Hayse w 2014 roku zauważył, że religia i studia religioznawcze wydają się rzadko wykorzystywane w badaniach nad grami wideo, choć mają duży potencjał (Hayse 2014: 493). Diagnoza ta dotyczy także polskiej nauki – refleksja religioznawcza czy w jakikolwiek sposób z religią związana, zdaje się omijać rodzime prace badawcze poświęcone grom wideo. Przykładowo, Kubiński łączy gry z „ogólnoludzkim pragnieniem przekraczania fizycznej rzeczywistości" (Kubiński 2016: 48), zagadnienie to jednak umieszczając w kontekście historii sztuki, a nie wspominając o religijnym charakterze tego pragnienia (zwróci na nie uwagę Edward Castronova, którego słowa zostaną przywołane w dalszej części tekstu). Niechęć do łączenia tematyki religijnej i gier wideo nie jest problemem pojawiającym się wyłącznie w kręgach akademickich, ale również w powszechnej opinii społecznej. Za przykład może posłużyć fragment przygotowanego przez Apple w 2010 roku *AppStore Guidelines*: „Uważamy apli-

[1] Warto zwrócić uwagę na różnicę między światem przedstawionym a terminem *storyworld*, który Piotr Kubiński tłumaczy jako „światoopowieść" (Kubiński 2015: 29). Zdaniem badacza koncept ten jest diametralnie różny od „świata przedstawionego", rozumianego jako „miejsce i czas, w których osadzona jest akcja" (Kubiński 2015: 29) i składają się na „takie elementy jak: bohaterowie, obiekty mające szczególne znaczenie fabularne, przestrzeń, prawa fizyczne, reguły społeczne oraz wydarzenia (zarówno fizyczne, jak i mentalne)" (Kubiński 2015: 30) i przywołuje słowa Marie-Laure Ryan, która pisze o nim: „to coś więcej niż tylko statyczny pojemnik na obiekty wspomniane w historii – to dynamiczny model zmieniających się sytuacji" (Kubiński 2015: 30). Jak dalej zauważa badacz, termin ten doskonale pasuje do badań nad grami z otwartym światem (Kubiński 2015: 30) – gry z serii *Legacy of Kain* do takich się nie zaliczają. W dalszej części tekstu zostanie to wyjaśnione. Poprzez świat gry rozumieć się będzie w niniejszym rozdziale zatem to, co Kubiński określa jako „świat przedstawiony", a Ryan – „statycznym pojemnikiem na obiekty wspomniane w historii". Za podejściem tym przemawiać może to, że gry posiadały liniową fabułę, niemal wszystkie informacje jakie się pojawiały w nich były istotne z punktu widzenia historii głównych postaci, w serii nie pojawiały się wątki poboczne i misje opcjonalne, a cała wiedza, jaką gracz dysponował o Nosgoth (tak nazywa się świat gry), pochodziła z nieinteraktywnych przerywników filmowych.

kacje za coś innego niż książki i piosenki, którymi się nie zajmujemy. Jeżeli chcecie krytykować religię, napiszcie książkę [*We view apps different than books or songs, which we do not curate. If you want to criticize a religion, write a book*]" (Kahney 2010). Według autorów dokumentu treści dotyczące religii nie mogą pojawiać się w aplikacjach, ponieważ aplikacje są czymś istotnie różnym od książek – różnica ta polega zapewne na spełnianiu innych kulturowych ról przez jedno i drugie. Wydawać by się to mogło o tyle zaskakujące, że już w latach dziewięćdziesiątych zauważano, że gra przejęła rolę zarezerwowaną dla konwencjonalnej literatury (Burke 1994: 15). Na gruncie polskiej humanistyki głos w tej sprawie zabrał Tomasz Sulej, pisząc, że: „gry komputerowe spełniają swoją rolę edukacyjną i wychowawczą, dodając swoją cegiełkę do duchowego rozwoju ludzkości" (Sulej 2011: 133). Istotne jest jednak nie tylko to, że gry komputerowe mogą zostać świadomie czy instrumentalnie wykorzystane w procesie edukacji religijnej. Jak zauważają badacze, gra – postrzegana jako tekst kultury – może nie tylko kształtować religijność, ale również tę religijność – czy raczej społeczne wyobrażenia na temat religii - odbijać (Campbell & Grieve 2014: 55). Mimo to gry wideo były dotąd pomijane w badaniach religioznawczych. Heidi Campbell i Gregory Grieve wymienili cztery potencjalne powody:

(1) gry wideo uważane są tylko za formę spędzania wolnego czasu przez młodych ludzi (a co za tym idzie – są infantylne i pozbawione większej wartości);
(2) technologia jest zsekularyzowana;
(3) światy wirtualne nie są „prawdziwe", tym samym nie ma powodu żeby je badać;
(4) łączenie religii i gier wideo jest profanacją.

Interesujący wydaje się punkt dotyczący sekularyzacji. Teza sekularyzacyjna spotkała się z ogromnym sprzeciwem na gruncie socjologii, jednak ze względu na specyfikę tematyki niniejszego rozdziału istotniejsze będą argumenty przytaczane przez myśl postsekularną, a więc filozoficznego przeciwnika sekularyzacji. Przekonanie o zsekularyzowaniu się technologii w istocie prowadzi do czwartego z powyższych punktów, a badacz związków religii i gier komputerowych musi stoczyć tę samą walkę, jaką staczają myśliciele postsekularni. Ten sam problem, tyle że w kontekście polskiego literaturoznawstwa, następująco opisała Karina Jarzyńska:

> Kaufmann ogranicza się do stwierdzenia, że przywiązanie do mocnej dychotomii między sferami i słownikami świeckim oraz religijnym czyni z literaturoznawców rzeczników narracji sekularyzacyjnej, która ma w gruncie rzeczy charakter opresywny. Przeciwstawienie się tej narracji pozwoli według niego zdekonstruować przedstawioną powyżej historię literaturoznawstwa i docenić literaturę w jej swoistości, na podstawie jej potencjału estetycznej reprezentacji (Jarzyńska 2012: 297).

Badaczka przytacza również słowa Matthew Arnolda, według którego poezja staje się nowym nośnikiem duchowości „gdy dogmatyczny charakter religii zaczął „uwierać" szybko zmieniające się społeczeństwo" (Jarzyńska 2012: 296). Takim właśnie nośnikiem religijności mogą stawać się dzisiaj gry, nie tyle zastępując jakiekolwiek inne platformy, co współistniejąc z nimi. Dlatego właśnie badania nad grami wideo w kontekście religii są równie istotne, co badania nad literaturą – istotne dla badań religioznawczych, ponieważ (co już zostało powiedziane) odbijają zakodowany w społeczeństwie obraz religii (Campbell & Grieve 2014: 60). Jest to również zagadnienie ważne z perspektywy *game studies*, gdyż, jak piszą groznawcy, „wiele popularnych gier wykorzystuje religijne narracje, postaci i symbole jako centralne tematy wyznaczające kierunek rozgrywce" [*many popular games draw on religious narratives, characters, and symbols as central themes directing gameplay*]" (Campbell & Grieve 2014: 54). Campbell i Grieve za początek tak ukierunkowanych badań uznają rok 2007 i wspominany już panel *Born Digital and Born Again Digital: Religion in Virtual Gaming Worlds* oraz jego kontynuację: *Just Gaming? Virtual Worlds and Religious Studies* z 2008, zaś jako pierwszy tom w całości poświęcony tej tematyce wskazują *Halos and Avatars: Playing Video Games with God* i nieco późniejszą publikację *Religions in Play: Games, Ritual & Worlds* (Campbell & Grieve 2014: 56).

Grieve i Campbell wyróżniają trzy główne obszary zainteresowań tych interdyscyplinarnych studiów:

(1) związek gier z edukacją religijną i rozwojem tożsamości religijnej (jest to nurt – jak pokazuje przykład Suleja – obecny również w polskiej myśli akademickiej);
(2) wykorzystanie religii jako narzędzia służącego narracji w popularnych, mainstreamowych grach;
(3) związek pomiędzy graniem a rytuałem religijnym.

Badacze zauważają również, że coraz częściej ich uwagę skupiają tematy religijne i symbolika wykorzystywana w grach. Podsumowując tę część swojej pracy, piszą oni o trzech obszarach badawczych: grach religijnych, religii w grach i graniu jako religii.

Niniejszy rozdział sytuuje się w drugim obszarze i poddaje analizie religię (w tym wypadku mit gnostycki) w grach wideo. Warto jednak wrócić jeszcze do Hayse'a, zdaniem którego transcendencja jest istotnym składnikiem gier. Wśród przyczyn, przez które ktoś sięga po taką formę rozrywki, wymienić można tęsknotę za transcendencją – „za czymś więcej [*something more*]" (Hayse 2014: 494). Badacz przywołuje przy tym słowa Castronovy, według którego jednym z „najcenniejszych wkładów wirtualnych światów w ludzkie doświadczenie" jest obcowanie z „cudem, mistycyzmem i wiarą" (Castronova 2007: s. 201). Takimi wirtualnymi światami są te znane z gier online, „przesycone mitami i cudami [*wrapped in myth and wonder*]" (Castronova 2005: 276).

Choć na gruncie polskim nie podjęto jeszcze podobnych rozważań, to za pewną podporę metodologiczną może służyć przedrukowywany w tym tomie artykuł Piotra Kubińskiego *Dyskurs filozoficzny w grach wideo. Wybrane konteksty w grach Wiedźmin 3: Dziki Gon, The Stanley Parable oraz The Talos Principle,* w którym stara się on wyróżnić kilka sposobów wykorzystania dyskursu filozoficznego w grach:

> Na podstawie analizowanego materiału proponuję wyróżnienie trzech zasadniczych rodzajów wykorzystania dyskursu filozoficznego w grach: na zasadzie reprezentacji anegdotycznej, konstrukcji opartej na paraboli i wykorzystania gry jako afektywnego ćwiczenia filozoficznego (Kubiński 2015: 98).

Pierwszy z podanych przez Kubińskiego sposobów reprezentacji, czyli reprezentacja anegdotyczna, polega na przywołaniu pewnych idei czy myśli w sposób bezpośredni, a więc poprzez odwołanie się do filozofii jako do czegoś istniejącego poza samą grą. Odwołania takie mają przy tym na celu budowanie nastroju lub też zachęcanie gracza do odnajdywania intertekstualnych nawiązań, dostarczając tym samym intelektualnej przyjemności (Kubiński 2015: 98). Różnica między tym rodzajem reprezentacji a konstrukcją opartą na paraboli jest – według Kubińskiego – znacząca. W konstrukcji parabolicznej „zagadnienia przypisywane dyskursowi filozoficznemu nie są artykułowane wprost" (zanika więc bezpośrednie odwołanie do systemu filozoficznego istniejącego poza immanentnym światem gry), jednakże znajdujący się w grze problem filozoficzny nie odgrywa już tylko roli estetycznej, ale pozostaje niezwykle istotny dla interpretacji utworu (Kubiński 2015: 98). Rozważania Kubińskiego okażą się istotne dla dalszej części niniejszego tekstu. Niezwykle interesujące jest również to, co pisze on, określając cele artykułu:

> Dzięki tak ustawionej perspektywie interpretacyjnej możliwe będzie również sformułowanie wniosków dotyczących tego, jak we współczesnej kulturze cyfrowej może być przedstawiany problem wolności (szczególnie aktualny w kontekście posthumanizmu) (Kubiński 2015: 98).

Zagadnienie wolności okazuje się bowiem być głównym tematem serii *Legacy of Kain*, jak również sytuuje się w centrum myśli postsekularnej. Jak pisze o tej ostatniej Agata Bielik-Robson: „gnoza, judaizm i chrześcijaństwo współpracują ze sobą by stworzyć dogłębnie humanistyczny paradygmat, czyniący wolność ludzką jedynym celem i tematem" (Bielik-Robson 2013a: 12).

Postsekularyzm i gnostycyzm – implikacje metodologiczne

Karina Jarzyńska uznaje myśl postsekularną za „kulturową reakcję na oświeceniowy projekt" (mając tu na myśli między innymi tezę o sekularyzacji), jak również za perspektywę interpretacyjną (Jarzyńska 2012: 304). Właśnie to drugie rozumienie postskeularyzmu jest istotne dla niniejszej pracy. Powstaje pytanie, co należałoby interpretować z wykorzystaniem takiej kategorii. Na odpowiedź naprowadza artykuł Piotra Bogaleckiego:

> Postsekularyzm rozumieć można zatem jako wyrosłą na glebie późnej nowoczesności próbę reinterpretacji zagadnień teologicznychi religijnych, wiodących dziś żywoty świeckie, nieoczywiste i widmowe (Bogalecki 2015: 114-115).

Mowa więc *de facto* o tematach, motywach czy zagadnieniach związanych z religią, pojawiających się we współczesnych społeczeństwach i ich tekstach kultury. Nie wydaje się więc nieprawidłowe, by wykorzystać do omawiania gier wideo – podążając za myślami Grieva i Campbell – właśnie postsekularyzm, jako perspektywę interpretacyjną często wykorzystywaną w badaniach literackich. Przekonuje to tym bardziej, że kluczową rolę w niniejszej analizie serii gier odgrywa mit gnostycki, a jak pisze Agata Bielik-Robson o filozofach postsekularnych:

> Niewykluczone, że gnostycki model doświadczenia religijnego [...] okazuje się w nowoczesności wzorcem dominującym. [...] W tym punkcie akurat wielu teoretyków myśli postsekularnej wydaje się zgadzać: [...] „autentyczna" religijność nowoczesna jest albo gnostycka, albo nie ma jej wcale (Bielik-Robson 2013a: 9)

Pewnym problemem metodologicznym pozostaje sama kategoria gnostycyzmu. W ostatnich latach padła ona ofiarą (słusznej) dekonstrukcji. Kryzys, w jakim znajduje się kategoria gnostycyzmu, najlepiej obrazuje niniejszy fragment z pracy Marka Woszczka, w której badacz udowadnia, że terminu tego używano do określania zbyt wielu różnych od siebie zjawisk:

> Do najbardziej zdumiewających chwytów retorycznych tego rodzaju można przykładowo zaliczyć konserwatywno-prawicowe tezy o „gnostyckich źródłach" bolszewizmu, leninizmu i terroryzmu

w ogóle (Alain Besançon, Luciano Pellicani), przedstawianie w literaturze konfesyjnej nowych ruchów religijnych XX wieku czy tzw. „ruchu New Age" jako odrodzenia „gnostycyzmu" wrogiego chrześcijaństwu, a nawet rozpoznawanie „nowożytnych gnostyków" w rzekomo pełnych resentymentu, wyalienowanych intelektualistach wrogich nowoczesnemu postępowi, z niemieckimi romantykami, nazistowskimi okultystami, Bergsonem i Jungiem na czele (Woszczek 2011: 17).

Listę tę uzupełnić można o przykłady dostarczone przez Ioana Petru Culianu, na przykład neoplatonizm, reformację, nazizm, liberalizm, współczesną biologię, psychoanalizę, kapitalizm (ale również komunizm), a także twórczość Williama Blake'a, Thomasa Manna, Hermana Hessego czy Marcela Prousta (Culianu 1984: 290-291), w badaniach religioznawczych za gnostycyzm uważano tak różne zjawiska, jak: chrześcijański „gnostycyzm", mandaizm, hermetycyzm, manicheizm, bogomilizm, kataryzm, paulicjanizm, alchemię, okultyzm, kabałę, teozofię czy niektóre nowoczesne szkoły filozoficzne (Puech 2007: 228). Przygotowana w 1966 roku na kongresie w Messynie definicja gnostycyzmu – na którą, na co warto zwrócić uwagę, powołują się do dziś polscy badacze (Kwiatkowski 2018: 51) – spotkała się z sprzeciwem takich uczonych, jak Gilles Quispel, Morton Smith, Han J. W. Drijvers, Kurt Rudolph, Michael Waldstein, Søren Giversen, Bentley Layton, Hans-Martin Schenke czy Elaine Pagels (Woszczek 2011: 16).

Termin „gnostycyzm" użyty został po raz pierwszy w 1664 roku (Williams 2016: 10) i jest nieobecny w żadnym z tekstów uznawanych za gnostyckie (Adamson 2016: 41) – co więcej, zawartość tekstów znalezionych w Nag Hammadi nie odpowiada definicji, którą przypisujemy gnostycyzmowi jako ruchowi religijnemu (Dillon 2016: 24). Badacze tacy jak Karen King sugerują odejście od używania tego terminu na rzecz badań nad poszczególnymi tekstami z Nag Hammadi (Williams 2016: 3), ponieważ gnostycyzm, rozumiany jako osobna religia, nigdy nie istniało (Dillon 2016: 28). Termin „gnostycyzm" zadomowił się jednak we współczesnej kulturze za sprawą fenomenologicznej pracy Hansa Jonasa, który – poszukując podobieństw w wierzeniach manichejczyków, mandajczyków i sekt uznawanych za gnostyckie – stworzył obraz gnostycyzmu jako pewnej koherentnej religii gnostyckiej (Williams 2016: 17). Różnica między jego dziełem a odnalezionymi pismami z Nag Hammadi jest ogromna[2]. Opisując motywy gnostyckie pojawiające się w tekstach kultury trzeba zaznaczyć, że nie opisuje się tego, na ile

[2] Przykładowo pomijane przez badaczy „gnozy" jest to, jak często „gnostycy" zagłębiali się w ludzkie ciała i z jaką fascynacją je obserwowali. Setianie w źrenicy oka znajdowali potwierdzenie wiecznego konfliktu między światłem a ciemnością (Williams 1996: 131). Według Ireneusza (na którego pracę przecież powołują się obrońcy kategorii „gnostycyzmu") ofici widzieli w ludzkich wnętrznościach odbicie węża, uosabiającego wiedzę (Williams

twórczość pisarza odpowiada odnalezionym pismom z Nag Hammadi, a raczej na ile w danym tekście kultury pojawiają się nawiązania do „gnostycyzmu", rozumianego jako pewien konstrukt stworzony przez między innymi Jonasa czy pisma Ojców Kościoła. W myśli filozofów przywoływanych przez Bielik-Robson pojawiają się odniesienia do tak rozumianego gnostycyzmu, a nie do tekstów z Nag Hammadi. Rekonstruowanie w dalszej części tekstu cech „gnostycyzmu" jest zasadne dlatego, że twórcy gier wideo odwołują się do – jak to określa Kwiatkowski – „tak zwanego mitu gnostyckiego, będącego sztucznym konstruktem współczesnych myślicieli i Ojców Kościoła [*the artificial product of modern scholarship and Church Fathers*]" (Kwiatkowski 2016: 6). Tak rozumiany mit gnostycki można dość łatwo opisać, sięgając do prac Hansa Jonasa i jego kontynuatorów. Niemiecki filozof wylicza trzy główne idee, które wydają się najlepiej oddawać istotę tego zjawiska. Są to idea antyboskiego wszechświata, obcości człowieka w jego obrębie i akosmicznej natury dobra (Jonas 1994: 250). Według Jerzego Prokopiuka, który opiera się na dokonaniach Jonasa, mit gnostycki cechują:

> (1) w kosmologii skrajny dualizm Boga i świata duchowego z jednej strony i zbuntowanego demiurga (Jahwe), archontów i świata materialnego z drugiej (2) w antropologii – odpowiednio – dualizm człowieka i świata, postawa absolutnie akosmiczna [...] (3) w eschatologii postulat wyzwolenia człowieka spod władzy demiurga i archontów, to jest ze świata – właśnie przez gnozę (Prokopiuk 1999: 10).

Wspomniana już obcość człowieka w złym świecie jest cechą, którą za najważniejszą uznał Marcin Czerwiński definiując podstawę gnostycyzmu: „chodzi o fatalny dualizm jednostki i świata, nieadekwatność podmiotu i przedmiotu poznania, o kolizję wnętrza i zewnętrza" (Czerwiński 2013: 7). Na główny plan będzie więc wysuwać się sytuacja człowieka i jego sposób odczuwania świata. Odczuwanie to będzie opierać się na poczuciu „nieadekwatności". Sam świat nie jest jednak jedynie nowym miejscem zamieszkania, to znaczy nie jest neutralny wobec podmiotu poznania. Staje się on raczej miejscem wygnania, swoistym więzieniem, w którym człowiek jest zmuszony przebywać, a który to świat ma charakter wyłącznie zły czy wręcz „demoniczny", jak pisze Gilles Quispel: „Odkryta zostaje jakościowa różnica między człowiekiem a światem. Człowiek wprawdzie jest w świecie, ale nie jest ze świata. Świat utracił swą boską przejrzystość i stał się demoniczny" (Quispel 1998: 88).

1996: 131) – w ten sposób ciało informowało o swoim boskim pochodzeniu. Markus, uczeń Walentyna, też wierzył w istnienie zapisanego w ciele kodu, który może zdradzić prawdę o człowieku (Williams 1996: 131). W *Ewangelii Filipa* można przeczytać, że święta osoba ma również święte ciało (Williams 1996: 136).

Właśnie temu uczuciu bycia kimś obcym w świecie poświęcone są gnostyckie utwory, na przykład: Poimandres, który zdaniem Quispela, jest wyrazem „poczucia wrzucenia w świat", wywołującego „ostre mdłości" (Quispel 1998: 89). Ten „nowy sposób odczuwania świata", czyli „wyobcowanie" i „strach" (Quispel 1998: 96), jest spowodowany kondycją rzeczywistości, wobec której dobro jest transcendentne. Właśnie taki sposób patrzenia na rzeczywistość immanentną jest tym, co wyróżnia mit gnostycki:

> Właśnie w starszych traktatach spotykamy się z bezdennym pesymizmem, który wydaje się gnostycki. Mówi się w nich, że kosmos jest zły. Niemożliwe jest aby dobro istniało w świecie, bowiem świat jest doskonałością zła (Quispel 1998: 96).

To właśnie owa skrajna niechęć do immanencji jest czymś, co według filozofów postsekularnych należy przezwyciężyć. Konsekwencją gnostycyzmu jest dla Bielik-Robson „skrajne odświatowienie i nihilizm" (Bielik-Robson 2013b: 48), na które nie można sobie pozwolić w delikatnej grze między transcendencją a immanencją. O ile celem człowieka w micie gnostyckim było wydostanie się ze świata materialnego i ucieczka w transcendencje, o tyle dla myślicieli postsekularnych podmiot musi już walczyć o prawo do istnienia i podmiotowość (Bielik-Robson 2013b: 88). Różnica między „gnostycyzmem" a jego postsekularną reinterpretacją jest więc znacząca – ten pierwszy walczy o wolność od świata (a więc wolność, która zdobywa się będąc poza światem), w tej drugiej chodzi zaś o wolność w świecie. Jak pisze Bielik-Robson: „przezwyciężyć gnozę, to zaakceptować gnozę na własnych warunkach" (Bielik-Robson 2013b: 87).

Interesującym problemem badawczym jest również zaobserwowane przez Wojciecha Gutowskiego reinterpretowanie gnostycyzmu w samych dziełach literackich:

> [...] w związkach modernizm-gnoza mamy do czynienia z dwukierunkową dynamiką myśli i wyobraźni: gnostyckie wizje Boga i człowieka-w-kosmosie modyfikowały poetyckie światy Młodej Polski, ale też indywidualne świadectwa postpozytywistycznego kryzysu reinterpretowały tradycję gnostycką (Gutowski 2012: 74).

Choć Gutowski pisze o literaturze modernizmu, to dalsza analiza postara się wykazać, że taka dwukierunkowa dynamika myśli ma również miejsce w serii *Legacy of Kain*: mit, który zainspirował wiele elementów świata tych gier, sam zostanie przez nie zreinterpretowany.

Mit gnostycki w serii *Legacy of Kain*

Gry wideo niejednokrotnie wykorzystują elementy mitu gnostyckiego funkcjonującego w kulturze, nawet jeżeli robią to nieświadomie, czerpiąc z kulturowego zasobu tematów i symboli[3]. W wypadku serii *Legacy of Kain* nie ma jednak mowy o marginalnym, nieświadomym czy przypadkowym sięganiu po mity, tematy i wyobrażenia gnostyckie. O ich kluczowej roli w samym procesie tworzenia gry wspomina w wywiadzie Amy Hennig, reżyserka i scenarzystka serii:

> Duchowa struktura świata była oparta na filozofii gnostycyzmu, wierze w to, że kosmos rządzony jest przez złego „samozwańczego" boga, że ludzie są więźniami w duchowym kłamstwie, oraz że ich podstawową walką jest walka o wolną wolę z przeznaczeniem wydającym się być nie do pokonania (Shuman 2012)[4].

Z wypowiedzi tej wynika, że to właśnie na micie gnostyckim opiera się struktura świata i stanowi on podstawę filozoficzną gry – w rozumieniu Larsa Konzacka, który za filozoficzną podstawę w groznawstwie uznaje obraz świata, z którego wyłania się gra (Konzack 2009: 34). Mit gnostycki jest więc centralnym elementem gry, obecnym już na etapie jej tworzenia. Jeżeli posłużyć się klasyfikacją Kubińskiego, to *Soul Reaver*, a co za tym idzie – wszystkie kolejne części serii – jest światem-parabolą, w którym odtwarzana jest historia opowiadana w gnostyckim micie. Na jego najważniejsze elementy wskazuje sama Hennig – i tak pierwszym z nich jest obraz władcy świata, opisywanego przez scenarzystkę jako „zły, samozwańczy bóg". Takim władcą świata w serii *Legacy of Kain* będzie postać znana jako Starszy Bóg.

Legacy of Kain to seria gier powstająca od 1997 roku, składająca się z dwóch równoległych podserii (*Soul Reaver* i *Blood Omen*) oraz kończącej sagę części o podtytule *Defiance*. Seria *Blood Omen* skupia się na działaniach Kaina, wampirzego władcy, który próbuje ocalić świat gry – Nosgoth – przed upadkiem. *Soul Reaver* to z kolei opowieść o jednym z jego generałów, który został przez Kaina zdradzony i zabity, tylko po to, by zostać wskrzeszonym przez tajemniczego Starszego Boga. Jego celem jest zemsta na Kainie. Narracja przebiega więc dwutorowo, a ostatnia część – *Defiance* – pozwala graczowi

3 Za przykład może posłużyć fabuła dodatku *Heart of Thorns* do gry *Guild Wars 2*, w którym gracze wcielający się w przedstawicieli rasy nazwanej Sylvari odkrywali prawdę o tym, że zostali stworzeni przez głównego antagonistę – Mordremotha, smoka natury, utożsamianego ze światem.

4 Przekład własny za: „The spiritual structure of the world was based on the philosophy of Gnosticism, the belief that the cosmos is ruled by a malevolent "pretender" god, that humans are prisoners in a spiritual lie, and that mankind's struggle is a fight for freewill in the face of seemingly insurmountable Fate".

kierować Kainem i Razielem na zmianę, obserwując wydarzenia z perspektywy obu bohaterów. Wraz z postępem w grze, postaci odkrywają – a z nimi gracz – istnienie intrygi, której ofiarami padli nie tylko oni sami, ale całe stworzenie. A sercem tej intrygi jest właśnie Starszy Bóg.

Świat tej serii gier zalicza się do dawnych form fikcyjnych światów, czyli tych znanych z „filmów, książek i jednoosobowych gier wideo" (Klastrup 2017: 90). Wszystkie części *Legacy of Kain* można uznać za gry przygodowe, występują w nich bowiem najważniejsze cechy tego gatunku opisane przez Clarę Fernández-Varę: nacisk kładziony jest na opowiadaną historię, gracz kieruje konkretną postacią, gry zachęcają do eksploracji świata, rozgrywka skupia się na rozwiazywaniu zagadek, a interakcja oparta jest głównie na manipulacji obiektami i nawigacji przestrzennej (Fernández-Vara 2014: 233). Opowiadana historia jest w grach przygodowych czymś więcej niż tylko nagrodą za wykonanie zadania – śledzenie rozwoju fabuły jest głównym aspektem rozgrywki (Fernández-Vara 2014: 233). W przeciwieństwie do klasycznych gier RPG postać, którą kieruje gracz, jest predeterminowana – gracz nie ma możliwości dostosowywania jej imienia, wyglądu czy charakteru (Fernández-Vara 2014: 234). Z tych względów badaczka uważa, że gry przygodowe lokują się na pograniczu gier i interaktywnych narracji: gracz ma do czynienia z gotową narracja, która rozwija się w trakcie rozgrywki (Fernández-Vara 2014: 235-236). W wypadku *Legacy of Kain* pozwala traktować to badaczom świat gry w kategoriach filozoficznych paraboli, o których pisał Kubiński – gracz nie staje się mieszkańcem wirtualnego świata czy jego uczestnikiem, a raczej śledzi dramatyczną historię dwójki bohaterów zmagających się z przeznaczeniem. Seria ta zalicza się więc do gier, o których Chris Crawford pisał, że narrację prezentują głównie poprzez sceny przerywnikowe (*cutscenes*) – sama gra jest nienarracyjna, narracyjne są jedynie pojawiające się przerywniki filmowe (Crawford 2003: 260). Taka budowa zbliża grę do literatury, poniższa analiza jest więc przede wszystkim rozbiorem tychże „narracyjnych" przerywników filmowych i wyłaniającego się z nich obrazu świata.

Już od początku gry Raziel jest informowany przez Starszego Boga o tym, że został przez niego ożywiony, czy raczej stworzony. Ów akt stwórczy nie jest jednak przez bohatera odbierany jak judeochrześcijański cud, a raczej w duchu przypisywanej gnostykom pogardy do świata materialnego i samego procesu stwarzania. Istotne zdają się być tutaj dwa fragmenty rozmowy między Razielem a Starszym Bogiem:

Raziel: Wybrałbym śmierć zamiast egzystencji
Starszy Bóg: Wybór nie należy do ciebie (Crystal Dynamics 2001).

Oraz:

> Starszy Bóg: Masz wobec mnie zobowiązania.
> Raziel: Zobowiązania? Chcesz, bym okazał wdzięczność za "dar", którego nawet nie chciałem? Zapomniałeś już, że to ty zmusiłeś mnie do zamieszkiwania tego ohydnego zewłoka (Crystal Dynamics 2001).

Raziel nie jest wdzięczny swojemu stwórcy. Jego sytuacja jest znana z mitu gnostyckiego: ktoś wrzucony w świat i zmuszony zostaje oto do istnienia wbrew własnej woli. Swe ciało (zdeformowane wskutek poniesionej śmierci) nazywa „ohydnym zewłokiem", zaś sam akt stworzenia – „darem, którego nawet nie chciał", od którego lepsza byłaby śmierć. Jak pisze Hans Jonas, w gnostycyzmie „obcy staje się sobie również człowiek i świat. Istnienie je jakieś fundamentalne rozdarcie pomiędzy człowiekiem a miejscem, w które, jak sądzi, został wrzucony, czyli światem" (Jonas 1994: 268), a dalej: „człowiek uświadamia sobie swoje zupełne opuszczenie, swoją pozycję nie tyle części systemu, co istoty w niewytłumaczalny sposób umieszczonej w nim" (Jonas 1994: 271). Sytuacja Raziela jest tożsama z tym, o czym pisze Jonas. Kontestując dzieło stworzenia ożywiony bohater nie okazuje szacunku Starszemu Bogu, postępując w myśl gnostyckiej zasady, że bez względu na to, kto stworzył świat, człowiek nie jest zmuszony do posłuszeństwa czy szacunku wobec jego dzieła. Jak pokazuje sama gra, Starszy Bóg na taki szacunek nie zasługuje. Nie jest on bowiem chrześcijańskim Bogiem-Stwórcą, a tak zwanym gnostyckim demiurgiem, o czym świadczy jego podejście do podległych mu istot. Te dwa fragmenty jego wypowiedzi skierowanych do Raziela są tego doskonałym przykładem: „Twa arogancja będzie powodem twej zguby, Razielu. Przeciwstaw się mej woli, a twe przeznaczenie gwałtownie dobiegnie końca" (Crystal Dynamics 2001) oraz „Nie wystawiaj mojej cierpliwości na próbę, Razielu. Stworzyłem cię i zniszczę, jeśli zostanę do tego zmuszony" (Crystal Dynamics 2001). Nie ma więc mowy o Bogu oferującym wolną wolę i wykazującym szacunek dla swojego stworzenia – Starszy Bóg jest tyranem, który z chęcią manifestuje wyższość i wykorzystuje pozycję władzy w kontaktach z Razielem.

Obraz stwórcy, jaki pojawia się w *Legacy of Kain*, łączy z gnostyckim demiurgiem jeszcze kilka innych elementów. Za przykład może posłużyć zestawienie tej wypowiedzi Raziela: „Czy naprawdę mnie wskrzesiłeś, czy po prostu byłeś tam, gdy przebudziłem się po torturach w Otchłani?" (Crystal Dynamics 2001) z fragmentem *O początku świata* z pism odnalezionych w NagHammadi: „Gdy archont widział swą wielkość i tylko siebie samego, i nikogo innego prócz wody i ciemności, pomyślał, że istnieje sam"

(Myszor 2008: 342). Przywołane fragmenty i w jednym, i w drugim przypadku odsyłają do czegoś jeszcze, a mianowicie do niewiedzy Stwórcy. Tak pisze o niej Jonas: „Pierwszą cechą Demiurga jest jego niewiedza, na którą walentynianie kładą duży nacisk i która w pierwszym rzędzie odnosi się do rzeczy znajdujących się ponad nim…" (Jonas 1994: 205). Niewiedza ta jest również cechą Starszego Boga („Raziel: Wygląda na to, że moje przeznaczenie i historia jest czymś więcej niż wiem. Być może także czymś więcej niż ty wiesz…") (Crystal Dynamics 2001). Kolejnymi istotnymi cechami demiurga są: „próżność i arogancja, przekonanie o tym, iż jest sam i jego pretensje do bycia jedynym i najwyższym Bogiem" (Jonas 1993: 205). Także te elementy pojawiają się w kreacji Starszego Boga, który mówi o sobie: „Jestem Napędem wszelkiego życia, źródłem istnienia samego Nosgoth. Jestem centrum Koła, zalążkiem wszelkiego Życia, pożeraczem Śmierci" (Crystal Dynamics 2001) czy „Jestem wiecznie obecny – tutaj i wszędzie, teraz i zawsze. Jestem nieruchomym środkiem obracającego się koła, piastą przeznaczenia świata" (Crystal Dynamics 2001). Próżność, przekonanie o własnej wyższości, a w końcu uzurpowanie sobie tytułu jedynego Boga są cechami zarówno gnostyckiego demiurga, jak i Starszego Boga. Według Jonasa demiurg jest karykaturą Boga Starego Testamentu (Jonas 1994: 125). W podobny sposób prezentowany jest Starszy Bóg. Jego sposób mówienia o sobie można porównać na przykład do fragmentów Apokalipsy: „[Jestem — K.B.] Tu i wszędzie… Teraz i zawsze. Jam jest Kołem, które się obraca; jam jest Kręgiem życia i śmierci" (Crystal Dynamics 2003), a „Jam Alfa i Omega, / Pierwszy i Ostatni, / Początek i Koniec" (Apokalipsa św. Jana 22:13).

Prawdziwe oblicze Starszego Boga jest – podobnie jak w micie gnostyckim – przeciwstawiane wyobrażeniu, jakie mogą mieć o nim jego wyznawcy i on sam. W serii *Legacy of Kain* postać ta prezentuje się jako kłąb macek oplatających cały świat, przypominając ośmiornicę. Bohaterowie nazywają Starszego Boga między innymi: „ogromną kałamarnicą", „rakiem, który toczy Nosgoth", „wijącym się pasożytem", czy „fałszywym bogiem". Niezwykle istotna jest również scena w której Moebius – główny sługa i wyznawca Starszego Boga, nazywający go „Jedynym Bogiem" (Crystal Dynamics 2001) – ginie z rąk Kaina i trafia przed oblicze swojego władcy. Dialog, jaki ma wtedy miejsce, warto przytoczyć w całości:

> Moebius: (z trudem) Myślisz… że to będzie miało znaczenie? Służę Temu… który włada życiem i śmiercią.
> Kain: Więc idź do niego.
> Moebius: (umierając) Jestem… jego posłusznym… jego oddanym sługą. Wkrótce… cały ból minie, a mój pan… podaruje mi życie… raz jeszcze.

Moebius: Panie, wybacz, chwilowe niedopatrzenie. W jakiś sposób Kain wciąż żyje i niespodziewanie mnie uśmiercił. Wykorzystaj swego sługę raz jeszcze i...
Prawdziwa postać Starszego Boga po raz pierwszy ukazuje się Moebiusowi.
Moebius: Och... boże – nie...
Raziel: Widzisz to? Potwora, któremu służyłeś? Czy właśnie to sobie wyobrażałeś, gdy to czciłeś?
Moebius: Nie...
Raziel: I z tą wiedzą – idź – i nakarm to (Crystal Dynamics 2003).

Scena ta jest ważna, ponieważ pokazuje reakcję najwierniejszego sługi, któremu dane było zobaczyć prawdziwe, przerażające i odpychające oblicze swojego Boga. Tak jak dramat Raziela jest dramatem gnostyka uwięzionego w świecie, tak też dramat Moebiusa jest dramatem wyznawców gnostyckiego demiurga, czyli „nieświadomych głupców przemawiających w imieniu nierozumnego Boga" (Jonas 1994: 206). Podobna jest reakcja Kaina, gdy pierwszy raz widzi swojego starożytnego wroga:

Kain: I to właśnie wtedy – zobaczyłem
Starszy Bóg: Więc... zostałem ci w końcu ujawniony.
Kain: Co u diabła...
Starszy Bóg: Jestem zalążkiem Życia... pożeraczem Śmierci. Jestem piastą Koła, oczyszczającym cyklem, do którego muszą zostać przywołane wszystkie dusze.
Kain: Czy skazałem Raziela na ten koszmar, gdy wrzuciłem go do Otchłani? (Crystal Dynamics 2003).

Obraz Starszego Boga to „koszmar", który pozostawia bohatera w chwilowym szoku. Bohatera, który zdaje sobie sprawę z roli jaką ów Bóg odgrywa – takie wrażenie robi wiec na nim sam jego wygląd. To, czy demiurg/Starszy Bóg jest prawdziwym Bogiem, Raziel wyjaśnia *explicite*: „Więc to był bóg, którego porzucenie pchnęło ich do szaleństwa i samobójstw. W końcu zrozumiałem – to nie głód krwi, lecz nieśmiertelność była istotą klątwy ich przeciwników. Najmądrzejsza, najsilniejsza, najszlachetniejsza rasa – zwodzona głosem tego starego pasożyta. Lecz ja go widziałem i czymkolwiek by nie był, bogiem nie był z pewnością" (Crystal Dynamics 2003).

Jednak nie tylko sam wizerunek Starszego Boga może odsyłać do mitu gnostyckiego, ale również to, że Kainowi dane jest go zobaczyć dopiero wraz z końcem gry. Boska *gnosis* jest wiedzą o prawdziwej naturze demiurga i jego archontów (co istotne, nazwa „archont" w *Legacy of Kain* opisuje potwory służące Starszemu Bogu). Jak pisze Jonas: „Sekretne imiona Archontów muszą zostać poznane, jest to bowiem nieodzowny środek służący do ich pokonania. »Wiedza« tego rodzaju jest jednym ze znaczeń terminu »gnoza«" (Jonas 1994: 183). Wiedza ta ma charakter pozarozumowy, magiczny i jest

przekazywana przez posłańca z innego świata, który „przebudza" gnostyka (Czerwiński 2013: 88). Dokładnie w ten sam sposób zostaje przebudzony Kain. Raziel jest istotą, która – jako jedyna, obok Starszego Boga – potrafi przenosić się między wymiarem duchowym a materialnym. Jest też jedynym, który od samego początku jest w stanie zobaczyć swojego stwórcę. Wraz z końcem gry odkrywa on, że dzięki niemu również inni są w stanie dojrzeć oblicze Starszego Boga:

> Raziel: Moebius nigdy nie widział swego pana, do czasu aż Soul Reaver oczyścił jego wzrok. Nawet starożytne Wampiry nie miały pojęcia, czym było to, co tak żarliwie czciły (Crystal Dynamics 2003).

> Dlatego też odrzuca on chęć zemsty na Kainie, zemsty, do której namawiali go Starszy Bóg i jego agenci po to, by przez własne poświęcenie pozwolić mu „ujrzeć prawdziwego wroga" (Crystal Dynamics 2003).

Jednakże sam Raziel również musi zdobyć odpowiednią wiedzę, nim będzie mógł pomóc Kainowi. Podróż Raziela sprowadza się przede wszystkim do poszukiwania przeznaczenia w świecie, w którym każdy chce go wykorzystać do swoich celów. W interesie Starszego Boga leży również utrzymanie swego sługi w stanie permanentnej niewiedzy. Gdy Raziel zbliża się do Kaina słyszy ostrzegający go głos stwórcy:

> Starszy Bóg: Zważ jednak na to, że obejmując węża, zapraszasz truciznę do swego serca. Kain to zwodnicza bestia – zwiedzie cię i oszuka (Crystal Dynamics 2001).

Gnostycki charakter tych słów – jak i samej sytuacji – staje się oczywisty kiedy zestawi się go z tym, co o Apokryfie Jana (tekście uznawanym za gnostycki) pisze przywoływany już Quispel: „W Apokryfie Jana zapisano, że Chrystus skłonił pierwszego człowieka do nieposłuszeństwa nakazom Stwórcy i zjedzenia owocu z drzewa wiadomości dobrego i złego" (Qusipel 1999: 87).

Kain, nazywany przez Starszego Boga wężem, ma – niczym Chrystus w micie gnostyckim – otworzyć oczy Razielowi, który jest jeszcze zaślepiony kłamstwami swego stwórcy. Porównanie to jest o tyle trafne, że Kain – tak jak Chrystus – jest w świecie Nosgoth figurą mesjasza, od którego zależeć będzie zbawienie świata.

W przywoływanej już finałowej scenie Starszy Bóg zwraca się do Kaina następującymi słowami: „Nie możesz mnie zniszczyć, Kainie – jam jest źródłem wszelkiego życia. Koło Przeznaczenia będzie się obracać" (Crystal Dynamics 2003). Koło Przeznaczenia, o którym mowa, pojawia się w serii dość często. Starszy Bóg opisuje je w następujący sposób: „Razielu – ból narodzin, śmierci i odrodzenia – to jest Koło Przeznaczenia,

oczyszczający cykl podtrzymujący życie" (Crystal Dynamics 2001). Podobnie Koło Przeznaczenia opisuje Moebius, zwracając się do Raziela: „Koło Przeznaczenia – nieuchronny cykl śmierci i narodzin, do którego przywiązani są wszyscy ludzie. Służymy temu samemu bogu, Razielu" (Crystal Dynamics 2001). Cykl narodzin, życia i śmierci jest dla Starszego Boga ważny:

> Starszy Bóg: Koło Przeznaczenia musi się obracać; wszystko zostaje zbawione w oczyszczającym cyklu narodzin, śmierci i odrodzenia. To Napęd Życia – oczyszczający rytm wszechświata – do którego wszystkie dusze są nieuchronnie przyzywane (Crystal Dynamics 2003).

Starszy Bóg niejednokrotnie nazywa samego siebie „środkiem wielkiego Koła" lub też samym Kołem („[Jestem — K.B.] Tu i wszędzie... Teraz i zawsze. Jam jest Kołem, które się obraca; jam jest Kręgiem życia i śmierci") (Crystal Dynamics 2003). Koło narodzin i śmierci, nierozerwalnie sprzężone ze Starszym Bogiem, nie musi wydawać się czymś złym. W micie gnostyckim jest to jednak mechanizm odpowiedzialny za uwięzienie w materii – przez wieczne odradzanie się, pneuma, boska cząstka światłości, nie może wyzwolić się i wrócić do świata transcendentnego, tylko jest zmuszona pozostać w dziele Demiurga. Choć w *Legacy of Kain* nie ma wizji wyzwolenia się ze świata, to jest jednak wizja wyzwolenia się spod władzy Starszego Boga. Starożytne wampiry, jego pierwsi wyznawcy, popadły w niełaskę gdy stały się nieśmiertelnymi, uwalniając się tym samym z Koła:

> Janos Audron: Dobrze więc. Hyldeni przeklęli nas w swym upadku, naznaczając nas drapieżnym głodem krwi. Lecz wraz z tą przemianą, przyszła prawdziwa zemsta naszych wrogów: nieśmiertelność.
> Raziel: Wyzwolili was z Koła Przeznaczenia.
> Janos Audron: Uwięzili nasze dusze w tych ciałach, wykluczając nas z oczyszczającego cyklu śmierci i narodzin.
> Raziel: (oskarżycielsko) A jednak przekazaliście klątwę dalej.
> Janos Audron: To było zło konieczne. Nasza nieśmiertelność pozbawiła nas łaski naszego Boga - odwrócił od nas swój wzrok i zamilkł. Wielu odebrało sobie życie, nie mogąc znieść z nim rozstania (Crystal Dynamics 2003).

Starszy Bóg nienawidzi wampirów i Kaina tylko dlatego, że wyzwalając się z Koła, przestali być jego pożywieniem. Jest on bowiem istotą, która żywi się duszami zmarłych:

> Starszy Bóg: Jestem Napędem Życia, źródłem istnienia samego Nosgoth. Jestem piastą Koła, zalążkiem wszelkiego Życia, pożeraczem Śmierci.
> Raziel: ...a może jesteś po prostu głodny – czy może to być aż tak proste? Czyż nie byłaby to poetycka ironia? Wielki przeciwnik wampirów okazuje się być największym pasożytem z nich wszystkich (Crystal Dynamics 2001).

Jak się okazuje, cała historia Nosgoth jest ustawiona przez Boga i jego agentów tak, by wprawiać w ruch Koło.

> Raziel: Wszelki konflikt i spór w całej historii, wszystek strach i nienawiść służyły jednemu tylko celowi – by obracało się Koło mego pana. Wszystkie dusze były więźniami, zamkniętymi w bezcelowym kręgu egzystencji (Crystal Dynamics 2003).

Walka, którą staczają wiec dwaj główni bohaterowie – Kain i Raziel – toczy się o wolną wolę i sprowadza się do walki z przeznaczeniem zapisanym przez złego boga. W decydującym momencie Kain mówi do Raziela: „Jeśli naprawdę wierzysz w wolną wolę, Razielu, teraz nadszedł czas, by to udowodnić. Zabij mnie, a obaj staniemy się pionkami historii, prowadzonymi drogami sztucznych przeznaczeń" (Crystal Dynamics 2001). Historia w Nosgoth ma na celu wyłącznie generowanie kolejnych śmierci i narodzin, czyli pożywienia dla ogromnego pasożyta. Egzystencja jest więc istotnie „bezcelowym kręgiem". Bohaterowie wierzą jednak, że odzyskanie sensu i własnej woli może wydarzyć się jedynie wbrew przeznaczeniu. Przesłanie całej serii ujawnia się w poetyckim monologu Kaina, otwierającym ostatnią cześć sagi:

> Kain: Mając wybór – władać zepsutym i upadającym imperium lub wyzwać Los na pojedynek o kolejną, lepszą szansę, na przekór przeznaczeniu – co uczyniłby król? Ale czy ktokolwiek tak naprawdę ma wybór? Można jedynie dostosowywać się, krok po kroku, do machinacji losu, przeciwstawiając się tym samym tyranii gwiazd (Crystal Dynamics 2003).

Przesłanie to można ująć również w starożytnej maksymie, którą z gnostycyzmem łączy Gilles Quispell, brzmiącej: „dusze są nieśmiertelne i nie podlegają prawom przeznaczenia" (Quispel 1999: 87).

Trudno jest zaprzeczyć temu, że wpływ gnostycyzmu – przypomnijmy: rozumianego jako konstrukt współczesnych badaczy, który zadomowił się w kulturze, a nie istniejącą realnie starożytną religię – na tę serię jest ogromny. W przywołanych wnioskach Wojciecha Gutowskiego pojawiła się koncepcja dotycząca dwutorowej relacji między tekstem kultury a gnostycyzmem. Warto zastanowić się nad sposobem, w jaki analizowane gry reinterpretują mit gnostycki.

Reinterpretacja mitu gnostyckiego w serii *Legacy of Kain*

Konzack zauważa, że gry wideo pozwalają pokazać nam pewne idee w nowy sposób (Konzack 2009: 33). Z pewnością dzieje się tak w wypadku omawianej serii, bowiem różnic między wizją świata w *Legacy of Kain* a gnostyckim mitem jest wiele. Mimo że

w przytaczanych już słowach scenarzystki gry pojawia się stwierdzenie, jakoby duchowa struktura świata przedstawionego była oparta na „gnostycyzmie", to jednak pojawiają się istotne rozbieżności. Życie w Nosgoth nie pochodzi z transcendentnego wymiaru, a ludzie nie są więźniami w obcym świecie. Co za tym idzie, nie ma w *Legacy of Kain* mowy o zbawieniu, które miałoby polegać na wyzwoleniu bytu i wyprowadzeniu poza rzeczywistość materialną, a to właśnie wymiar soteriologiczny jest w micie gnostyckim niezwykle istotny. Co więcej, choć w samej grze świat materialny jest przedstawiany jako piekło, to jednak istnieje możliwość jego zbawienia. Świat przestanie być straszny wtedy, gdy Starszy Bóg zostanie pokonany. Świadczą o tym słowa kończące całą serię, a wypowiedziane przez Kaina, po wygraniu pierwszego starcia z bogiem-pasożytem:

> Teraz, w końcu, maski opadły. Sznurki marionetek stały się widoczne, a dłonie, które za nie pociągały – ukazane. Najbardziej ironicznym był ostatni podarek, który dał mi Raziel: potężniejszy niż miecz, zawierający teraz jego duszę, bardziej przenikliwy niż wizje, którymi obdarzyła mnie jego ofiara. Pierwszy, gorzki smak tej przerażającej iluzji – nadziei (Crystal Dynamics 2003).

Kain nie ma więc w planach ucieczki poza świat materialny, ale wyzwolenie go spod władzy Starszego Boga, zaś w micie gnostyckim zbawienie świata materialnego nie jest możliwe, gdyż jest on „doskonałością zła". Z tą różnicą wiąże się również sposób przedstawienia świata duchowego, który jest jeszcze bardziej przerażający niż ten materialny – co znów kłóci się z wyobrażeniem gnostyków. Nie ma zaś w *Legacy of Kain* trzeciego wymiaru znanego z gnostycyzmu, to jest doskonałej Pleromy, świata całkowicie transcendentnego. Zamiast niego pojawia się straszliwy wymiar demonów.

Brak zbawienia, tożsamego z ucieczką ze świata, przenosi również ciężar na inny element mitów gnostyckich. Chodzi więc o wolną wolę i walkę z przeznaczeniem. O ile w gnostycyzmie sprzeciw wobec przeznaczenia miał być jednym ze środków na osiągnięcie zbawienia poza światem, o tyle w *Legacy of Kain* to właśnie odzyskanie wolnej woli i możliwość ocalenia dzięki temu immanencji pozostaje kluczowe. Reinterpretacja ta więc zgadza się z wykładnią postsekularną, o której była mowa na początku niniejszego rozdziału. Jest niezwykle interesujące, że w serii gier wideo wykorzystuje się mit gnostycki tak, jak wykorzystują go filozofowie postsekularni, jednak bez świadomości podejmowania takiej reinterpretacji. Jeżeli spojrzy się raz jeszcze na wypowiedź Hennig o duchowej strukturze świata gier (Shuman 2012), odkryje się, że w taki właśnie sposób rozumie ona gnostycyzm, stawiając właśnie wolną wolę w centrum mitu gnostyckiego.

Mówiąc o postsekularnej myśli Agaty Bielik-Robson, warto zwrócić uwagę na to, jak do serii gier odnoszą się jej twierdzenia o sporze między Atenami i Jerozolimą. Zdaniem badaczki analiza postsekularna ma za zadanie odsłonięcie dwóch antagonistycznych horyzontów religijnych: grecko-mitologicznego, reprezentowanego przez Ateny, i żydowsko-mesjańskiego, który symbolizuje Jerozolima (Bielik-Robson 2012: 351-252). Ten pierwszy nazywany jest przez Bielik-Robson:

> [...] religijnością sacrum immanentnego; jego znamieniem jest fatalistyczne dokmnięcie, doskonałość wewnętrznego cyklu, który powtarza się niezmiennie w rytmie świętych powtórzeń: Genesis *kaiphtora*, czyli powstawanie i ginięcie, wyznaczające wieczny powrót tego samego (Bielik-Robson 2012: 353).

– ta druga zaś „kieruje się na Wyjście – albo, mówiąc po prostu, jest zawsze w drodze do Wyjścia. Jej *sacrum* jest ściśle transcendentne, zawsze na zewnątrz wobec każdej zamkniętej całości ontologicznej; jego objawienie raczej rozrywa, niż domyka, raczej zaburza, niż porządkuje; zamiast fundować porządek ontologiczny, jak czyni to greckie *arche*, raczej an-archicznie dezorganizuje, wskazując drogę ewakuacji z każdego, z pozoru nieprzekraczalnego kręgu repetycji" (Bielik-Robson 2012: 353). Fabuła serii *Legacy of Kain* jest tą samą opowieścią: o zamkniętym cyklu wiecznych powtórek i dążeniu bohaterów, by odnaleźć „drogę ewakuacji" z „nieprzekraczalnego kręgu repetycji".

Na koniec wspomnieć można jeszcze o tym, jak poetyka medium gry wideo mogła wpłynąć na sposób wykorzystania i interpretacji mitu gnostyckiego w serii *Legacy of Kain*. Coś intrygującego zauważa Mia Consalvo w artykule *Atari to Zelda: Japan's Video Games in Global Contexts*, gdy pisze o Starszym Bogu, którego komentarze towarzyszą bohaterowi w trakcie rozgrywki. Zdaniem badaczki, postać ta jest przedstawiona jako bóg, ponieważ dzięki temu może zwracać się do głównego bohatera i gracza w dowolnym momencie, nie zaburzając imersji[5] (Consalvo 2016: 205). Przez jego boskość nie dziwiło ani gracza, ani sterowanej przez niego postaci to, że słyszą jego głos i wskazówki w trakcie rozgrywki. Jest to o tyle interesujące, że w pierwszej części gry *Soul Reaver*, w której wprowadzona została ta postać, nic nie wskazywało jeszcze na jej gnostycki charakter czy rodowód. Podobieństwo do demiurga zaczęło zarysowywać się dopiero w grze *Soul Reaver 2*. Równie intrygujące jest spostrzeżenie Rafała Ilnickiego, że w *Legacy of Kain* interpretowanie odbieranych treści jako religijnych, czy teologicznych, jest

5 Za Krzysztofem M. Majem za imersję uznaję „redukcję dystansu poznawczego między światem gry a światem rzeczywistym" (Maj 2017: 193), czyli „pewien szczególny akt odbioru, polegający na zatraceniu się w świecie narracji" (Maj 2015: 372).

warunkowane przez samo otoczenie, które budzi w graczach skojarzenia z „ukrytymi i niezrozumiałymi przejawami boskości" (Ilnicki 2012: 125), działając przy tym poza granicami świadomości graczy. Imersja idzie więc w parze z „religijnym" wydźwiękiem fabuły.

Gra potwierdza też to, o czym pisali Grieve i Campbell, według których narracje religijne pojawiają się grach wykorzystujących stylistykę horrorów (Campbell & Grieve 2014: 59). Podobna myśl przewija się u innego, cytowanego już, badacza. Transcendencja, o której pisze Hayse, ma się bowiem często ujawniać właśnie w horrorach (Hayse 2014: 498), w których gracz, mierząc się z tajemnicą, odkrywa kolejne sekrety i rozwiązuje zagadki, otrzymując w ten sposób niezbędne w danym momencie środki. Te pozwalają mu obejść stojącą na drodze przeszkodę, nie rozwiewając jednak otaczającej go tajemnicy, a tylko wskazując na obecność czegoś większego, czego nie jest on w stanie jeszcze zrozumieć. Budzi to w nim poczucie obcowania z jakąś przerażającą, przytłaczającą transcendencją (Hayse 2014: 498). Wybór mitu gnostyckiego jako źródła inspiracji mógł wiązać się też z chęcią stworzenia absorbującego horroru – wbrew temu, że pisma z Nag Hammadi są niejednokrotnie przepełnione opisem światłości i świata boskiej pełni. Nieprzypadkowo więc to właśnie te pozytywne elementy mitów gnostyckich zostały z gry usunięte.

Podsumowanie

Relacje gier komputerowych i tradycji filozoficzno-religijnych badano już w Polsce przynajmniej kilkukrotnie. Interesujące jest jednak to, że analiza związków gnostycyzmu i serii *Legacy of Kain* prowadzi do wniosków zupełnie przeciwnych, niż te, które pojawiają się w innych pracach. Pisząc o relacji gry *Diablo* z tradycją gotycką, Adam Mazurkiewicz stwierdza, że:

> [...] w *Diablo* tradycja gotycka pełni funkcję instrumentalną. Atrakcyjność imaginarium gotyckiego i jego miejsce we współczesnej popkulturze sprawiają, że znamienne dla gotycyzmu rekwizyty zostały w *Diablo* przejęte bezrefleksyjnie, bez prób ich reinterpretacji (Mazurkiewicz 2011: 38).

Sytuacja przedstawiona w niniejszym rozdziale jest diametralnie różna. Po pierwsze, twórcy gry sięgają po gnostycyzm świadomie, a nie dlatego, że odgrywa on dużą rolę w popkulturze. Nie jest również tak, że elementy te są czerpane biernie i bezrefleksyjnie, nie podjęto również prób ich reinterpretacji. W serii *Legacy of Kain* podobieństwa do gnostycyzmu są głębokie i niebanalne, uderza też to, jak twórcy wykorzystują nawet mniej popularne elementy mitu gnostyckiego (wizję Chrystusa-węża czy wysłannika

z innego świata), całość jest jednak reinterpretowana w duchu myśli postsekularnej, zachowując tym samym dwubiegunową dynamikę myśli, o której pisał Gutowski. W analizowanym przypadku nie dzieje się również tak, jak w relacji gry *Call of Juarez* do formy gatunkowej westernu:

> Tym samym, rozpoznanie odniesień do nich nie wymaga szczególnych kompetencji kulturowych. Sam proces rozpoznawania ich w trakcie grania w Call of Juarez może być natomiast, obok samej rozgrywki, główną atrakcją dla gracza (Szczęsny 2014: 21).

Odnalezienie tropów gnostyckich w *Legacy of Kain* wymaga sporych kompetencji kulturowych, tym samym przestają one być tylko *easter eggiem*, a kładą podwaliny pod konstrukcję świata diegetycznego. Ich odkrycie prowadzi do jeszcze głębszego zrozumienia dramatu przedstawionego w grze.

Jak pokazuje powyższa analiza, badania nad związkiem gier komputerowych z tradycjami religijnymi czy filozoficznymi, mogą być interesujące. Interesujące dla religioznawców, którzy mogą w tym coraz popularniejszym medium szukać odbicia powszechnych wyobrażeń o religii. Interesujące także dla badaczy postsekularnych, którzy na tym niezbadanym gruncie mogą odnaleźć – cytując Piotra Bogaleckiego – „próby reinterpretacji zagadnień teologicznych i religijnych, wiodących dziś żywoty świeckie, nieoczywiste i widmowe" (Bogalecki 2015: 215). Interesujące wreszcie dla osób zainteresowanych badaniami nad gnostycyzmem, ponieważ sposób, w jaki funkcjonuje on w popkulturze i jej produktach, może pozwolić lepiej zrozumieć to, czym tak naprawdę jest ta problematyczna kategoria. Istnienie związków pomiędzy tradycjami religijnymi a grami, wydaje się być ważne również dla samego groznawstwa, ponieważ pozwala zerwać z obrazem gier wideo jako czegoś uboższego intelektualnie od literatury. Jak pisze Hayse: nowe, akademickie zainteresowanie religią oferuje badaniom groznawczym spojrzenie unikatowe i przenikliwe (Hayse 2014: 499). Tylko od badaczy zależy to, czy przyjmą tę perspektywę.

Źródła cytowań

Adamson Grant (2016), 'Gnosticism Disputed: Major Debates in the Field', w: April De Conick (red.), *Religion: Secret religion*, Farmington Hills: Gale Cengage Learning, ss. 34-59.

Bielik-Robson Agata (2013a), '*Deus otiosus*: ślad, widmo, karzeł', w: Agata Bielik-Robson, Maciej A. Sosnowski (red.), *Deus otiosus. Nowoczesność w perspektywie postsekularnej*, Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej, ss. 5-37.

Bielik-Robson Agata (2013b), 'Cogito albo narodziny nowoczesności z ducha gnostyckiego paradoksu. Hansa Blumenberga lektura Kartezjusza', w: Agata Bielik-Robson, Maciej A. Sosnowski (red.), *Deus otiosus. Nowoczesność w perspektywie postsekularnej*, Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej, ss. 39-89.

Bielik-Robson Agata (2012), 'Posłowie', w: Piotr Bogalecki, Agata Mitek-Dziemba, *Drzewo poznania. Postsekularyzm w przekładach i komentarzach*. Katowice: Wydawnictwo FA-art, ss. 346-364.

Bogalecki Piotr (2016), 'Kamień odrzucony? Postsekularyzm jako perspektywa interpretacyjna literatury i kultury polskiej', *Wielogłos*: 3 (29), ss. 113-130

Burke Ruth (1994), *The Games of Poetics. Ludic Criticism and Postmodern Fiction*, New York: Peter Lang.

Campbell Heidi A., Gregory Price Grieve (2014), 'Studying Religion in Digital Gaming A Critical Review of an Emerging Field', *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*: 5, ss. 51-67.

Consalvo Mia (2016), *Atari to Zelda: Japan'sVideogames in Global Contexts*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Crawford Chris (2003), 'Interactive Storytelling', w: Mark J.P. Wolf, Bernard Perron (red.), *The Video Game Theory Reader*, New York: Routledge, ss. 259-274.

Crystal Dynamics (2003), 'Legacy of Kain: Defiance', Eidos Interactive [PC].

Crystal Dynamics (2001), 'Soul Reaver 2', Eidos Interactive [PC].

Kahney Leander (2010), 'Here's The Full Text of Apple's New AppStore', *Cult of Mac*, online: https://www.cultofmac.com/58590/heres-the-full-text-of-apples-new-app-store-guidelines/ [dostęp: 30.08.2019].

Czerwiński Marcin (2013), *Smutek labiryntu. Gnoza i literatura. Motywy, wątki, interpretacje*, Kraków: Universitas.

Dillon Matthew (2016), 'Gnosticism Theorized: Major Trends and Approaches to the Study of Gnosticism', w: April De Conick (red.), *Religion: Secretreligion*, Farmington Hills: Gale Cengage Learning, ss. 23-38.

Fernández-Vara Clara (2014), 'Adventure', w: Mark J.P. Wolf, Bernard Perron (red.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, New York: Routledge, ss. 232-240.

Gutowski Wojciech (2012), 'Gnostyczne światy Młodej Polski. Prolegomena', w: Barbara Sienkiewicz, Mariusz Dobkowski, Artur Jocz (red.), *Gnoza, gnostycyzm, literatura*, Kraków: Nomos, ss. 72-96.

Hayse Mark (2014), 'Transcendence', w: Mark J.P. Wolf, Bernard Perron (red.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, New York: Routledge, ss. 493-501.

Ilnicki Rafał (2012), 'Produkcja sacrum przez maszyny teologiczne', *Przegląd Religioznawczy*: 4 (246), ss. 123-130.

Jarzyńska Karina (2012), 'Postsekularyzm – wyzwanie dla teorii i historii literatury (rozpoznanie wstępne)', *Teksty Drugie*: 1-2, ss. 294-307.

Jonas Hans (1994), *Religia gnozy*, przekł. Marek Klimowicz, Kraków: Platan.

Konzack Lars (2009), 'Philosophical Game Design', w: Mark J. P. Wolf, Bernard Perron (red.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York: Routledge, ss. 33-44.

Klastrup Lisbeth (2017), 'Światowość *EverQuestu*: odkrywając dwudziestopierwszowieczną fikcję', przekł. Krzysztof Maj, *Teksty Drugie*: 3, ss. 87-115.

Kubiński Piotr (2015), 'Dyskurs filozoficzny w grach wideo. Wybrane konteksty w grach *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, *The Stanley Parable* oraz *The Talos Principle*', *Wielogłos*: 3 (25), ss. 97-110.

Kubiński Piotr (2016), *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków: Universitas.

Kubiński Piotr (2015), 'Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)', *Tekstualia*: 4 (43), ss. 23-36.

Kwiatkowski Fryderyk (2018), 'A Critical Analysis of the Concept of "Gnosticism" in Polish Literary Studies', *Canadian-American Slavic Studies*: 52, ss. 50-66.

Kwiatkowski Fryderyk (2016), 'About the Concept of "Gnosticism" in Fiction Studies', *Comparative Literature and* Culture: 18, ss. 2-8.

Maj Krzysztof M. (2017), 'Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji', *Teksty Drugie*: 3, ss. 192-209.

Maj Krzysztof M. (2015), 'Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru', *Teksty Drugie*: 3, ss. 368-394.

Mazurkiewicz Adam (2011), 'Role Playing Games wobec tradycji. Na przykładzie aktualizacji figur gotyckiej wyobraźni w serii komputerowych gier Diablo', *Literatura i Kultura Popularna*: 3323, ss. 25-44.

Myszor Wincenty, red. (2008), *Biblioteka z NagHammadi. Kodeksy I i II*, Katowice: Księgarnia Świętego Jacka.

Prokopiuk Jerzy (1999), *Labirynty herezji,* Warszawa: Muza.

Puech Henri-Charles (2007), *About Gnosis and Gnosticism*, Bukareszt: Herald.

Quispel Gilles(1998), *Gnoza*, przekł. Beata Kita, Warszawa: PAX.

Shuman Sid (2012), 'Behind the Classics: AmyHennigTalks Soul ReaverSecrets', online: *Play Station Blog*, https://blog.us.playstation.com/2012/10/12/behind-the-classics-amy-hennig-talks-soul-reaver-secrets/ [dostęp: 30.08.2019].

Szczęsny Tomasz (2014), 'Sposoby funkcjonowania odniesień intertekstualnych oraz konsekwencje remediacji formuły gatunkowej westernu w grze Call of Juarez', *Replay. The Polish Journal of Game Studies*: 1, ss. 19-28.

Widengren Geo (2008), *Fenomenologia religii*, przekł. Joanna Białek, Kraków: Nomos.

Williams Michael Allen (2016), 'Gnosticism Emergent: The Beginning of the Study of Gnosticism in the Academy', w: April De Conick (red.), *Religion: Secretreligion*, Farmington Hills: Gale Cengage Learning, s. 3-22.

Williams Michael Allen (1996), *Rethinking „Gnosticism". An Argument for Dismantling a Dubious Category*, New Jersey: Princeton University Press.

Wolf Mark J.P., Bernard Perron (2003), 'Introduction', w: Mark J.P. Wolf, Bernard Perron (red.), *The Video Game Theory Reader*, New York: Routledge, ss. 1-24.

Woszczek Marek (2011), 'Problem „gnostycyzmu" a wczesnochrześcijańska konstrukcja kategorii herezji', *Przegląd Religioznawczy*: 4 (242), ss. 15-25.

Niediegetyczna diegeza i emersyjna imersja – analiza gier meta na wybranych przykładach

PAWEŁ GĄSKA*

Gry meta

Do teoretycznych konstrukcji naukowych można podchodzić na dwa różne sposoby. Jeden z nich jest twórczy, opiera się na szukaniu elementów podobnych i elementów różniących poszczególne tytuły, a następnie wyprowadzaniu gotowych modeli na podstawie zebranych danych i wcześniejszych rozpoznań badaczy. Dzięki temu wiedza z danej dziedziny akumuluje się i następuje postęp w nauce. Drugie podejście jest (przynajmniej pozornie) destrukcyjne. Polega bowiem na szukaniu wyjątków, weryfikowaniu proponowanych modeli i wyszukiwaniu problemów, które one ze sobą niosą. To podejście nie wytworzy nowych modeli (chyba że po obaleniu starych teorii wprowadzi się nowe, *de facto* wracając do pierwszego podejścia), za to ujawni wszelkie niedoskonałości tych, które już istnieją. Wskaże miejsca, które wymagają dalszego wyjaśnienia, pozwoli lepiej zniuansować pozornie oczywiste koncepcje i poddać je ponownemu namysłowi. W groznawstwie badanie gier realizowanych przez wielkie studia wpisuje się w podejście pierwsze. Jeśli twórcy tego typu tytułów podejmują się eksperymentowania, czynią to raczej w granicach konwencji i starają się utrwalać określone metody postrzegania gier. Z kolei badanie gier niezależnych (tak zwanych *indie*) wpisuje się raczej w wyszukiwanie

* Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu | kontakt: pgaska@doktorant.umk.pl

odchyleń od normy, gier eksperymentalnych, problematycznych, przełamujących schemat (lub wytwarzających nowy). W tym kontekście szczególnie warte uwagi są nietypowe, specyficznie traktujące gracza, określane wspólnym mianem „gier meta"[1]. W sposób szczególny dekonstruują one kontekst, w którym funkcjonują i w pełni świadomie podważają oczywistość założeń przyjmowanych jako pewniki. Szczegółowe przeanalizowanie najbardziej interesujących z tych utworów pozwoli na krytyczne przyjrzenie się popularnym w groznawstwie konceptom, a więc imersji, emersji i diegezie. Zawarte w dalszej części niniejszego rozdziału rozważania opierać się będą o analizę czterech gier: *Pony Island* (2016), *Calendula* (2016), *ICEY* (2016) oraz *The Beginner's Guide* (2015)[2].

Na początek warto rozważyć samo pojęcie gier meta, gdyż zarówno ów termin, jak i specyficzny dobór gier wybranych do analizy, wymagają wyjaśnienia. Użyte tu określenie „gry meta", zamiast częściej spotykanego w dyskursie „metagry"[3], ma podkreślić konkretny wariant tego terminu. Jego historię w znakomity sposób prześledzili Stephanie Boluk i Patrick Lemieux (2017) w książce *Metagaming, Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making and Breaking Videogames*, wskazując na jego początki w matematycznej teorii gier von Neumanna i Morgensterna, a następnie przechodząc do najpopularniejszego użycia terminu „metagra", zaproponowanego przez Richarda Garfielda, twórcę popularnej gry karcianej *Magic the Gathering* (Boluk & Lemieux 2017: 10-14). Definicja Garfielda skupia się nie na grach *per se*, a na kontekście powstałym wokół gier – nurtach i trendach popularnych wśród graczy danego tytułu, zasadach rozgrywki (oficjalnych i nieoficjalnych) czy strategiach wykorzystywania mechanik.

1 Dyskusja na temat metafikcji na gruncie literackim odbyła się już w latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych. Linda Hutcheon w książce *Narcisstic Narrative. The Metafictional Paradox* wyczerpująco opisała zarówno sam kształt metafikcjonalnych utworów, jak też ich typologie i związki z kategorią mimesis. Jak jednak zauważa Bradley J. Fest, gry wideo mają swój własny typ autoreferenceryjności, „na przecięciu się działań maszyny i gracza [*at the intersection of machinic and player actions*]" (Fest 2016:8-9). Fest nazywa go metaproceduralnością (metaproceduralism) (Fest 2016:9) i na nim skupia swoją analizę gry meta (jaką niewątpliwie jest *The Stanley Parable*). Prowadzona w tym rozdziale ścieżka analizy skupia się natomiast na kategoriach imersji i emersji, jako kluczowych dla wyróżnienia gier meta (a zarazem wymagających ponownego przemyślenia ze względu na podnoszone przez te gry wątpliwości).

2 Gier meta przywołać można by oczywiście dużo więcej – na przykład *Superhot*, *Undertale*, *Doki Doki Literature Club* et cetera. Ponieważ jednak omawiane gry nie są powszechnie znane i każdy tytuł wymaga krótkiego opisu, autor rozdziału postanowił zawęzić analizę do czterech egzemplifikacji.

3 W dyskusjach toczonych na forach internetowych i blogach, dotyczących e-sportu i strategii grania gracze często mówi się po prostu o „mecie". Publikacje sytuujące się w groznawczym dyskursie akademickim (Kominiarczuk 2017) mówią o „metagrach".

O metagrach pisali również Marcus Carter, Martin Gibbs i Mitchell Harrop, wyróżniając ich trzy typy[4]: (1) „wyższa strategia grania", (2) „łamanie czwartej ściany" i (3) „jakość dodana" (Carter, Gibbs & Harrop 2012). Chociaż typ (2) z nazwy wydaje się pasować do zabiegów stosowanych przez gry meta (Kubiński nazywa je również łamaniem czwartej ściany), to opisuje on inne zjawisko. Chodzi w nim o sytuacje, w których gracz wykorzystuje wiedzę i narzędzia spoza świata diegetycznego, żeby coś w nim uzyskać. Wyraźnie widać to na przywoływanych przez autorów przykładach, czyli wychodzeniu z roli w grze RPG czy bocie umożliwiającym łamanie reguł gry w *World of Warcraft*.

Proponowane tutaj użycie tego terminu podąża raczej po linii argumentacji wytyczonej przez Andiego Baio (i podjętej jedynie w pewnym stopniu przez Boluk i Lemieux). W poście na swoim blogu (analizowanym przez autorów *Metagaming*) pisze on o „metagrach [...] czyli grywalnych grach o grach wideo" (Baio 2011). To wyjaśnienie dobrze oddaje specyfikę analizowanych gier, chociaż nadal nie jest dość precyzyjne, żeby wskazać kryterium doboru próby do niniejszych rozważań. Wszak grą o grach wideo, jak wskazują Boluk i Lemieux, jest również *Braid* (2009) czy *Super Meat Boy* (2010). Jest jednak zasadnicza różnica pomiędzy na przykład *ICEY* a *Braid,* polegająca na tym, że odwołania intertekstualne umieszczone w *Braid* odsyłają nas tylko do innych gier, podczas gdy *ICEY* odsyła nas również do samej siebie. Innymi słowy, dodatkowym kryterium wyróżniającym gry meta wybrane do analizy jest autoreferencyjność. Terminologia ta bierze swoje źródło z uzusu graczy i krytyków gier (ale również, w szerszych kontekstach, po prostu zaangażowanych anglojęzycznych internautów), którzy używają popularnego określenia czasownikowej formy „być meta" (ang. *this is so meta*) do określania właśnie gier (czy konkretniej – zjawisk) autoreferencyjnych (Sterling 2016; Bain 2016). Odwołuje się ona również do trendów panujących w twórczości postmodernistycznej – o literaturze autoreferencyjnej jako metafikcji pisze chociażby Linda Hutcheon w przywoływanej już wcześniej książce *Narcisstic Narrative*, chociaż stara się ona odciąć od debaty na temat postmodernizmu (Hutcheon 1980: 1-5). Warto jednak podkreślić, że proponowane tutaj zawężenie znaczenia gier meta nie powinno mieć charakteru ogólnoteoretycznego, a jedynie służyć na potrzeby obecnej analizy. Szersze użycie określenia gier meta, jako gier o grach wideo czy o branży gier wideo wydaje się bowiem użyteczne w innych kontekstach.

4 Badacze zaproponowali też alternatywną terminologię, wyróżniając ortogry (podstawowe, domyślne działania które można wykonywać w grze), metagry (strategie wygrywania w ortogrę, biorące pod uwagę wybory innych graczy) i paragry (dodatkowe aktywności związane z grą, na przykład zdobywanie osiągnięć na platformie Steam).

Cztery gry

Analizie poddane zostaną cztery gry. Pierwsza z nich, *Calendula*, pozornie wpisuje się w gatunektak zwanych symulatorów chodzenia (*walking simulator*) tematyką zaś sytuuje się w konwencji horroru. Jednak już po pierwszej próbie uruchomienia opcji „Nowa gra" założenie to musi zostać zrewidowane, tytuł zaś okazuje się być oryginalną grą meta, polegającą na rozwiązywaniu zagadek o rosnącym stopniu trudności. Z chodzenia pozostaje bardzo niewiele, gdyż owe łamigłówki znajdują się w menu gry, które raz za razem uniemożliwia graczowi wyjście poza dwuwymiarowy ekran opcji i przedostania się do przestrzeni trójwymiarowej. *Calendula* reklamuje się jako „gra, która nie chce, żeby w nią grano" (Steam 2016). Gracz ma jednak w owej nieposłusznej grze pozostać, czemu ma przysłużyć się usunięcie klawisza „Wyjdź z gry". Zamiast niego pojawia się ikona oka, udzielająca tajemniczych wskazówek, podpowiadających, jak poradzić sobie z danym wyzwaniem i budujących zarazem enigmatyczną fabułę gry. Typowe założenia na temat świata diegetycznego są tutaj przełamywane poprzez jednoznaczne ujawnienie się gry jako programu komputerowego. To właśnie menu – krnąbrne i odmawiające współpracy – staje się prawdziwą treścią gry, nie zaś krótkie i niezbyt fascynujące wizyty w mrocznych korytarzach, do których gra wpuszcza gracza po rozwiązaniu danej zagadki. Coś, co w potocznym ujęciu odbiorcy nie jest w ogóle traktowane jako granie[5], w *Calenduli* zostaje zatem wyeksponowane i przedstawione jako interesująca część rozgrywki.

Kolejnym tytułem jest *ICEY*, bijatyka 2D, w której gracz kontroluje tytułową androidkę Icey, której celem jest zabicie robota Judasza i jego popleczników. Grę można przechodzić tak jak normalną bijatykę (podążając w prawą stronę i pokonując przeciwników), szybko jednak okazuje się, że bardziej frapująceo wiele większe wyzwanie tkwi we wchodzeniu w konflikt z narratorem, który, wyprzedzając ruchy gracza, opowiada historię, w której gracz bierze udział. Działania, o których wspomina narrator, nie są jedynymi dostępnymi opcjami, jeśli więc ktoś zdecyduje się mu sprzeciwić (na przykład doprowadzając do śmierci swojej postaci podczas próby pokonania w grze przeszkody, z którą – według opowieści snutej przez narratora – owa postać poradziła sobie bez najmniejszych problemów) może otrzymać osiągnięcie na platformie Steam, odblokować

5 Na poparcie tego stwierdzenia można choćby przywołać komentarze graczy, wygłaszane na forach gier MMORPG za każdym razem, kiedy z jakiegoś powodu wyłączone zostają serwery i nie można się zalogować do świata gry. Teoretycznie w takim przypadku można uruchomić program komputerowy będący klientem gry i gracz może poruszać się po ekranie logowania czy zmieniać ustawienia, nie jest to jednak traktowane jako granie.

nową lokację i jakąś scenkę lub linię dialogową, w której narrator całkowicie burzy czwartą ścianę i opowiada o kulisach powstawania gry, szydzi z działań gracza czy próbuje z nim negocjować. Przykładem może być sekwencja, w której ze względu na działania narratora na ścianie tuż przed naszym awatarem pojawia się ekran z teledyskiem zespołu k-popowego. Narrator wyjaśnia nam, że musiał zdobyć budżet na dokończenie gry, więc – rzekomo w trakcie trwania rozgrywki – wzbogacił świat diegetyczny o nowy element, realizując w ten sposób życzenia sponsora. *ICEY* jawi się zatem jako gra w wyszukiwanie sposobów na wzbudzenie w narratorze negatywnych emocji. Szczególnie interesująca sytuacja pojawia się w ukrytym zakończeniu (odblokowującym się po zdobyciu wszystkich osiągnięć na platformie Steam), w którym narrator okazuje się być ostatnim przeciwnikiem do pokonania w grze. Jak sam stwierdza on bowiem, ma już dość funkcjonowania w pętli zaprogramowanych reakcji, dlatego też chce permanentnie zabić Icey w celu uwolnienia się z gry. Prosi zatem gracza, żeby ten nie walczył z pojawiającymi się na ekranie wrogami i pozwolił awatarowi umrzeć. Jeśli jednak gracz zdecyduje się podjąć z nimi walkę, narrator pozbawia go kontroli nad awatarem[6], który „ożywa" i samotnie odnosi zwycięstwo, pokonując rzesze wrogów. W *ICEY* łamanie czwartej ściany jest tak częste, że staje się wręcz normą, co rodzi wątpliwość, czy można jeszcze w takim wypadku mówić o istnieniu jakiejkolwiek ściany, którą można byłoby przełamywać.

Trzecim przedmiotem analizy jest gra *Pony Island*, w której awatarem gracza wydaje się tytułowy kucyk, zaś jego podstawowym zadaniem ma być przeskakiwanie przeszkód i odganianie przecinających jego drogę motylków. Szybko okazuje się, że w istocie gracz steruje postacią sterującą owym kucykiem, będącą w rzeczywistości duszą uwięzioną przez szatana - razem z innymi nieszczęśnikami – wewnątrz gry *arcade* o przygodach wspomnianego zwierzęcia, umieszczonej wewnątrz programu komputerowego, który gracz uruchomił na swoim komputerze. Jeśli chce on uciec z gry, musi ją zhakować[7], dając swojemu kucykowi laser do zabijania demonów i skrzydła do przelatywania nad wodą. Ucieczka nie uda się jednak, dopóki aktywne będą trzy pliki jądra serwera, chronione przez trzy demony, z którymi trzeba stoczyć walki. Gra ujawnia, że jest grą już na samym początku, jednocześnie jednak stwarza kolejny poziom fikcji (grę wewnątrz

6 Oczywiście jest to jedynie zręcznie skonstruowana opowieść, wyzyskująca powszechnie stosowane techniki w oryginalny sposób. Dokonuje się tutaj przejście z interaktywnej części gry do nieinteraktywnej cutsceny. Nie jest ono jednak w żaden sposób zasygnalizowane, zaś narracja opisująca wydarzenia rozgrywające się na ekranie, sugeruje, że gdyby nie działania narratora, to mielibyśmy nadal wpływ na to, co się dzieje w grze.

7 Tak jak w wypadku pozostałych przykładów, również i tutaj nie mamy do czynienia z realną czynnością, a z jej reprezentacją. Nie jest to realne hakowanie, lecztylko granie w stylizowaną na hakowanie minigrę.

gry), która mogłaby sugerować, że autoreferencyjność jest jedynie zabiegiem stylistycznym. Nie mielibyśmy wtedy do czynienia z faktycznym podkreśleniem grania w grę, a jedynie z nadbudowaniem dodatkowego metapoziomu świata diegetycznego. Takie wyjaśnienie nie wystarcza wszelako, żeby wyjaśnić dwa szczególne momenty w grze. Jednym z nich jest walka z ostatnim z trzech demonów, Asmodeus.exe, na pozór bardzo prosta – oto przeciwnik informuje gracza, że ma on nie odrywać od niego wzroku i prawidłowo odpowiadać na zadawane mu pytania. Przez kilkadziesiąt sekund wydaje się, że cały pojedynek będzie opierać się właśnie na tym jednym schemacie. Po pewnym czasie następuje niespodziewana zmiana – gracz otrzymuje za pośrednictwem platformy Steam wiadomość, pochodzącą od jednego ze swoich znajomych. Jest ona nieczytelna, toteż zwykłym zabiegiem byłoby użycie skrótu Shift+Tab czy kliknięcie lewym przyciskiem myszy w wiadomość, co pozwoli spauzować grę i zobaczyć treść komunikatu. Cała ta sytuacja okazuje się być jednakowoż nietuzinkową pułapką, zaserwowaną przez samą grę. Jej algorytmy przeglądają listę znajomych gracza i wybierają losową osobę, by zasymulować proces otrzymywania autentycznej wiadomości na ekranie. Oderwanie się od gry w celu porozmawiania z kimś przez komunikator, jest zaś traktowane jako równoznaczne z odniesieniem porażki w wyzwaniu rzucanym przez demona. Asmodeus.exe nie zwraca się już zatem do duszy zamkniętej w grze o kucyku, lecz do gracza uruchamiającego podprogram komunikatora i posiadającego znajomych, z którymi zdarza mu się komunikować przez platformę Steam. W obszar gry wciągnięta zostaje więc już nie jakaś fikcyjna symulacja, ale realny element z aktualnego świata. Podobne rozmycie granic diegezy powtarza się w finale gry. Po zwycięskiej ucieczce Lost Soul – pomocny bohater niezależny – błaga gracza, aby skasował grę *Pony Island* z dysku twardego swojego komputera. Jest to rzekomo jedyny sposób na uwolnienie wszystkich dusz. Dzięki temu prostemu zabiegowi fabularnemu[8], pliki umożliwiające uruchomienie rozgrywki – coś, co traktowane jest zaledwie jako materiał, w którym rzeczywiste dzieło jest stworzone – stają się częścią narracyjnego świata gry[9].

8 *Pony Island* nie jest pierwszym dziełem, w którym zastosowano taki motyw. Ze współcześniejszych przykładów można przywołać choćby *Gniazdo światów* Marka Huberatha, w którym postać zwraca się do czytelnika z prośbą o zaprzestanie czytania.

9 Warto jeszcze dodać, że podobnie jak w *Calenduli*, również i w *Pony Island* menu jest równoprawną częścią świata diegetycznego. Wynika to z faktu, że są w nim ukryte niektóre „karty kolekcjonerskie", służące do odblokowania specjalnego zakończenia gry.

Ostatnim analizowany tytuł, *The Beginner's Guide*, nie sposób jednoznacznie zaklasyfikować, poza stwierdzeniem, że jest to gra meta. Wynika to z faktu, że konstrukcyjnie przypomina on bardziej antologię gier z dodaną narracją, aniżeli pojedynczy utwór. *The Beginner's Guide* Oopowiada o serii gier stworzonych przez tajemniczego, fikcyjnego programistę, Codę, po których oprowadza nas równie enigmatyczny narrator, wyjaśniający sens owych utworów i przedstawiający całe tło fabularne. Gry Cody są specyficzne, ponieważ większość z nich jest albo niedokończona albo niemożliwa do przejścia. Przykładowo, jedna z nich polega wyłącznie na wejściu po schodach do znajdującego się na ich szczycie pokoju, z tym jednym utrudnieniem, że prędkość ruchu gracza maleje tym bardziej, im wyżej się on po nich wespnie. Jest to gra, której w normalnych warunkach nie dałoby się ukończyć – dlatego też może się to udać finalnie wyłącznie dzięki ingerencji ,narratora, wyłączającego opcję spowolnienia. *The Beginner's Guide* przypomina wycieczkę z przewodnikiem po folderze projektów jakiegoś niezależnego projektanta. Spośród wszystkich analizowanych przykładów, ten wydaje się najmniej kontrowersyjny, gdyż nie próbuje zaszokować czy oszukać gracza, włączaniem do gry niespodziewanych elementów (ingerencje narratora są wszakże jedynie zaprogramowaną częścią całej rozgrywki, a gracze traktują je jako ingerencje tylko z tego powodu, iż narrator tak je przedstawia), jest ono jednak nadal doskonałym przykładem parabazy. Ponieważ zaś tematykę stanowi tworzenie gier i od początku wskazane zostaje, że rolą gracza ma być ich testowanie, opowieść ta zaciera granice między światem diegetycznym a światem aktualnym gracza. Oczywiście, schodząc poziom niżej, dostrzega się diegezy poszczególnych gier wewnątrz gry, te nie są jednak ważne jako osobne opowieści, a wyłącznie jako część większej, hybrydycznej całości.

Diegeza

Cztery przywołane gry różnią się od siebie gatunkiem, nastrojem, fabułą, stylem rozgrywki. Wszystkie jednak dzięki ujawnieniu już na samym początku rozgrywki swej fasadowości i umowności osiągają bardzo interesującyy efekt artystyczny – zwracają się bezpośrednio do gracza. Zwykle komunikaty wysyłane graczowi przez grę albo są zapośredniczane przez mniej lub bardziej jawnego awatara, albo wydają się sytuować poza światem diegetycznym. Zarówno Piotr Kubiński (2016), jak i Jesper Juul (2005) wskazują, że elementy takie jak samouczki tłumaczące graczowi, które klawisze ma wciskać, żeby osiągnąć określony rezultat, nie należą do fikcyjnego świata gry. Alexander Galloway wprowadza tutaj użyteczne rozróżnienie na cztery działania wewnątrz gry: (1)

diegetyczne działania operatora, (2) niediegetyczne działania operatora, (3) diegetyczne działania maszyny oraz (4) niediegetyczne działania maszyny (Galloway 2006: 37). Rozróżnienie to pozwala w skonkretyzowany sposób mówić o światach, fabułach czy postaciach z gier wideo, nie odnosząc się bezpośrednio do fizycznych ruchów wykonywanych przez gracza podczas rozgrywki czy miejsca, w którym znajduje się platforma, na której owa rozgrywka się odbywa. Podział ten nie jest jednak wcale tak jednoznaczny. Granica między czynnością opowiadania a treścią samej opowieści zaciera się przy autoreferencyjnych grach meta, w których proces opowiadania danej historii jest zarazem jej treścią., a tak właśnie jest w grach meta. Grając w *The Beginner's Guide* gracz jest nie tylko wskazywany jako osoba, do której zwraca się narrator, ale lecz także jako uczestnik całej zabawy. Prowadząc *ICEY* po zakamarkach jej dwuwymiarowego świata, gracz gra w bycie graczem kontrolującym awatara, nie zaś w utożsamianie się (lepsze lub gorsze) z postacią, którą kieruje. Prostym wyjaśnieniem tej sytuacji może wydawać się stwierdzenie, że światy diegetyczne w grach meta to miejsca, w których pewien nieskonkretyzowany gracz gra w grę. Wyjaśnienie podobne jest jednak niesatysfakcjonujące, pomija bowiem zasadniczą kwestię: to konkretny odbiorca musi zrealizować daną sekwencję działań, żeby rozgrywka mogła mieć miejsce. O ile więc z perspektywy nieuwzględniającej samego aktu grania, gra jest zaprogramowana tak, aby wyświetlić te same komunikaty każdemu, kto wejdzie z nią w interakcję, o tyle z perspektywy rozgrywki wygląda to inaczej. To konkretny gracz negocjuje z grą (i platformą na której toczy rozgrywkę), a awatar służy jedynie za pośrednika, którego znaczenie zmienia się w zależności od tego, jak wyraźnie został on zarysowany fabularnie. Komunikaty skierowane bezpośrednio do gracza, nawet te umieszczone na poziomie diegetycznym, nie są traktowane jako komunikaty do jakiegoś abstraktu gracza, tylko do tej konkretnej osoby, która w danym momencie znajduje się przed ekranem[10]. Steven Conway (2009) zwraca uwagę na podobne zjawisko, określając to jednak zawężaniem i rozszerzaniem magicznego kręgu. Użyty przez niego termin jest nieprawidłowy (to, co on opisuje, to raczej właśnie przestrzeń diegetyczna i niediegetyczne elementy rozgrywki), wszelako sama obserwacja jest zasadna.

10 Dużo łatwiej oddzielić komunikaty skierowane jednoznacznie do postaci awatara w świecie gry, chociaż i to zależy w dużej mierze od stopnia imersji i od interaktywności danego momentu w grze, w którym pojawiają się owe komunikaty. Przykładowo - głosy, które słyszymy podczas walki w grze *Hellblade: Senua sacrifice* (2017) są niewątpliwie skierowane do postaci Senui, jednak ponieważ pojawiają się nie w przerywniku filmowym, a w momentach, w których gracz ma wpływ na ruchy awatara, mogą (przy dużej imersji) być odebrane jako skierowane do niego.

Figura gracza nie jest jedyną kwestią, który rodzi problemy z klasyfikacją. Również inne przedmioty, pozornie nieprzynależące do porządku diegezy, okazują się mieć bardzo niejasny status. Menu, niediegetyczne elementy interfejsu użytkownika[11], stan porażki (śmierć awatara) czy system osiągnięć w grach meta ujawniają się jako fabularnie istotna część diegezy. Najprostszym przykładem jest tutaj *Calendula*, która czyni z menu ciąg zagadek wymagających rozwiązania. Można by próbować zignorować tę kontrowersję, stwierdzając, że w *Calenduli* mamy algorytm stylizowany na menu, nie zaś realne menu, gdyż w zwykłych ekranach startowych gier nie pojawiają się takie problemy (nawet w wypadku *bugów*). Dobitniejszym przykładem będzie zatem *ICEY,* gdzie jedynie za pomocą menu można dostać się do ostatniej lokacji w grze. Menu staje się zatem hybrydą bazy danych[12] i terytorium, po którym można nawigować. Podobnie dzieje się z systemem osiągnięć, który zazwyczaj traktowany jest jako zewnętrzna nakładka na świat gry, zaś w *ICEY* ujawnia się jako główny cel rozgrywki, otwierający niedostępne w inny sposób treści. W tym miejscu można się zastanowić, czy osiągnięcia w grach niemeta sytuują się faktycznie poza światem diegetycznym, czy też, w jakiś nie do końca spójny sposób, stanowią jego część. Przykładowo, niektóre wierzchowce z *World of Warcraft* (2006) dostępne są jedynie w formie nagrody za zdobycie określonego osiągnięcia. Ich status jako elementów diegezy jest niepodważalny (to na nich nasz bohater porusza się po świecie gry), a jednak pojawiają się niemalże znikąd, jeśliby osiągnięciom przypisać status niediegetyczny. Jednoznaczne uznanie osiągnięć za część świata gry również nie jest w pełni uprawnione, gdyż większość z nich służy jako nagroda dla gracza, a nie dla jego postaci w danym świecie (która z perspektywy fabularnej nawet nie wie o istnieniu takiego systemu). Osiągnięcia w tej wykładni mają podwójną pozycję – zarazem są i nie są częścią growej diegezy.

W podobny sposób *ICEY* gra z konwencjonalnym ujęciem śmierci awatara. Mimo że sama gra na początku ustanawia śmierć jako „stan porażki", wymagający wczytania gry od ostatniego punktu kontrolnego, to w pewnych miejscach jest ona wykorzystywanado udostępniania nowych lokacji (i nowych osiągnięć, co, jak już wspomniano, prowadzi do ukrytego zakończenia). W pewnym momencie gry drogę awatarowi gracza zagradza przepaść. Narrator informuje gracza, że Icey wciska przycisk uruchamiający most

11 Terminologia na podstawie podziału graficznych interfejsów użytkownika z książki *Gry wideo. Zarys poetyki* (Kubiński 2016: 182-215).

12 Przedstawiana przez Lwa Manovicha perspektywa nowych mediów jako baz danych, chociaż niepełna, daje nam narzędzie do mówienia o tego typu zabiegach.

fotonowy i biegnie dalej. Można jednak zignorować tę sugestię i zacząć skakać w przepaść, dzięki czemu odblokowana zostaje specjalna linia dialogowa narratora: zaczyna on otóż krytykować zachowanie gracza. Po odpowiedniej liczbie powtórzeń narrator przeniesie gracza do nowej, prostszej lokacji, dając jednocześnie dostęp do dwóch osiągnięć w serwisie Steam. Próba rekonstrukcji tego wydarzenia na poziomie diegetycznym musi zatem uwzględniać informacje o śmierciach Icey: zarówno tej jednoznacznie wpływającej na świat, jak i tej, która cofa gracza do określonego miejsca zapisu. Ta druga jest zwykle traktowana jako niezaszła, wycofana przez wczytanie gry i uniknięcie jej przy kolejnej próbie. Rekonstrukcja opowieści gry zazwyczaj całkowicie ignoruje zgon postaci, opowiadając jedynie o jej zwycięstwach. Nie jest ona jednak bez znaczenia, jak pokazuje Kubiński, wspominając o czymś, co nazywa próbą palimpsestową (Kubiński 2016: 137 – 147). Śmierć awatara uczy gracza niuansów danego wyzwania i umożliwia mu przezwyciężenie go w następnej próbie. O ile znika ona zatem w narracji (opowiadając o rozgrywce w *Wiedźmina 3*, powiemy, że „Geralt poszedł i zabił alghoula", nie zaś, iż „Geralt poszedł, zginął dwadzieścia razy, po czym wreszcie zabił alghoula"), to nadal pozostają jej ślady w opisie poziomu trudności gry, w akcjach kierowanej przez gracza postaci, które nie mają sensu z poziomu diegezy (postać nie dysponuje określonymi informacjami, które gracz, dzięki śmierci awatara, już zyskuje). *ICEY* czyni to, co gry meta opanowały doskonale – doprowadza zagmatwane zagadnienie do logicznego ekstremum, oferując przejrzysty przykład do analizy. Śmierć wywołująca zmiany w świecie, jasno osadzona w fabule, jest niewątpliwie częścią diegezy. Dostrzeżenie tej zależności pozwala rozważać również status śmierci pozornie niediegetycznych.

W ten sposób dochodzi się do pierwszej wątpliwości, jaką wywołują gry meta, a zatem, czy growa diegeza faktycznie musi być spójna. Dążenie do koherentnej historii i jasnego rozgraniczenia pomiędzy tym, co należy do świata, a tym, co pochodzi zza jego granic, ma służyć głównie podtrzymywaniu iluzji, że gracz nie gra w grę, lecz bierze udział w opowieści. Zabieg ten wynika z dążenia do wywołania u gracza imersji, ponadto można go też wpisać w przywoływaną przez Kubińskiego strategię „absolutyzacji imersji" (Kubiński 2016: 55-58), czyli traktowania jej jako najważniejszego celu gier wideo. Światy gier nie muszą jednak wcale być harmonijne, żeby uznawać je za kunsztownie skonstruowane dzieła, na co wskazuje w książce *Half-Real* Juul (2005: 132, 139-141). Spójność jest kryterium wymaganym w tych mediach, w których głównym sposobem opowiadania historii jest prezentacja fabuły. Wiele gier również opowiada złożone historie, jednak dużo więcej ukazać można poprzez kreację świata czy projektowanie dostępnych graczowi działań. Dzięki temu odpowiedź na pytanie, czy wszystkie elementy,

z których składa się diegeza, muszą w rekonstrukcji należeć do tego samego porządku, jest w przypadku gier bardziej zniuansowana, niż ma to miejsce w wypadku innych opowieści. Trzeba również pamiętać, że gra rzadko bywa jedną historią, jest bowiem raczej drzewem różnych wariantów tej samej historii. Te zaś z samej swojej natury będą niespójne. Nawet bardzo niekoherentna gra zostanie uspójniona w retrospektywnej narracji gracza, który ją ukończył. Różne ścieżki, jakimi mogła potoczyć się fabuła, zostaną zredukowane do pojedynczego wariantu, wybranego przez danego gracza, zaś wszystkie sytuacje śmierci awatara będą wyeliminowane z owej narracji. Zamiast nich przywoływane sceny określane zostaną jako łatwe (nie wiązały się z umieraniem) lub trudne (wymagającego wielokrotnego powtarzania z uwagi na śmierć awatara). Dysharmonia dostrzegalna w analizie zniknie zatem podczas rekonstrukcji osobistego doświadczenia gracza.

Imersja i emersja

Analiza czterech wymienionych gier meta ukazuje interesujące zależności nie tylko przy wyznaczaniu granic diegezy, ale również w kwestiizakresie rozważań o imersji i zdefiniowanym przez Kubińskiego zjawisku emersji. Opierając się na rozważaniach badacza, można stwierdzić, że imersja to „wrażenie niezmediatyzowanego uczestnictwa" (Kubiński 2016: 51), tymczasem emersja to już jej przeciwieństwo, ujawniające zapośredniczony charakteru rozgrywki. Imersja czyni interfejs (w tym zarówno fizyczne kontrolery, jak i wirtualne komunikaty) przezroczystymi, budującworząc iluzję, jakoby to gracz (a nie hybryda gracza i awatara) znajdował się w fikcyjnym świecie, wykonując fikcyjną czynność czy podejmując fikcyjne wyzwanie. Emersja rozprasza tę iluzję i jasno wskazuje, że gracz bierze udział w czynności grania w grę, a nie w zawartej w grze treści. Podobnie więc, jak miało to miejsce przy rozróżnieniu na diegezę i niediegezę, również i tu podział nie jest tak oczywisty, zwłaszcza, gdy mowa o grach metawypadku . Ujawnienie ich zapośredniczonego charakteru nie tylko następuje na samym początku rozgrywki, ale stanowi podstawę narracji. Zabiegi emersyjne, o których pisze Kubiński, czy te, które Sven Dwulecki nazywa „pęknięciami imersji" (Dwulecki 2016), w grach meta pojawiają się przez całość rozgrywki. Dwulecki i Kubiński chętnie powołują się na intrygujący przykład łamania czwartej ściany w *Metal Gear Solid*, gdzie podczas walki z bossem Psychomantis, gra starała się przekonać gracza, że przeciwnik ma wgląd w jego myśli za pomocą telepatycznych zdolności, nie zaś tylko wirtualny umysł jego awatara, jak wynikałoby z fabuły gry. Pokonanie tego przeciwnika wymagało odłączenia kontrolera od konsoli i podłączenia go do innego portu – dopiero wówczas boss tracił swe „nadprzyrodzone"

zdolności. Przykład ten rzeczywiście precyzyjnie ukazuje miejsce, w którym imersja „pęka" – gra przypomina o istnieniu narzędzi, za pomocą których odbywa się rozgrywka – jednakże jest jedynie krótkim epizodem w samej produkcji, która we wszystkich innych wypadkach dąży do wywołania imersji. W grach meta tymczasem gracz od samego początku informowany jest, że gra w grę, więc przypominanie mu o tym poprzez wskazywanie na kontroler, pliki gry czy urządzenia wyświetlające nie tworzy już efektu unieźwyklenia. Jeżeli zatem uznać działania, które wskazują na zapośredniczony charakter gry, za czynnik wywołujący emersję, to gry meta będą emersyjne przez cały czas rozgrywki. Nie jest to jednak do końca adekwatne. Przywołane gry, pomimo pozornej emersji, starają się wciągnąć gracza w świat narracji i wytworzyć w nim iluzję nie tyle może uczestnictwa (gdyż to fizycznie ma miejsce i gracz o tym wie), ile autentyczności danego wydarzenia. *Calendula* udaje zbuntowany program, który nie chce pozwolić użytkownikowi na rozgrywkę, ale nie chce też go wypuścić ze świata, w którym ma ona miejsce. Usuwa klawisz „Wyjdź z gry", próbując wywołać w graczu poczucie uwięzienia. Realnie nie jest to jednak żaden bunt ani pułapka – każdy bardziej doświadczony użytkownik komputera jest zaznajomiony ze skrótami klawiaturowymi pozwalającymi na zamknięcie nieodpowiadającego na polecenia programu lub wywołanie menadżera zadań, umożliwiającego zyskanie jeszcze wyższego poziomu kontroli. Nawet mniej doświadczony odbiorca będzie w stanie chociażby wyłączyć komputer, by następnie móc powrócić do normalnej pracy w systemie. Jeśli to jednak zrobi, nie będzie już brał udziału w grze – by w niej pozostać, musi więc przynajmniej w jakimś stopniu zawiesić niewiarę i na chwilę zapomnieć o realnym kształcie danej sytuacji. Pod tym względem *Calendula* bardziej przypomina grę fabularną niż cyfrową, gdyż kładzie większy nacisk na wyobraźnię gracza. Podobnie dzieje się w *Pony Island*, gdy gracz „hakuje grę", w *The Begginer's Guide*, gdy wierzy w to, że narrator właśnie przekształcił dla niego opcje danego poziomu, czy w *ICEY*, w momencie nabrania przeświadczenia, że narrator odciął sygnał od jego kontrolera. Programy te usiłują wywołać w graczach przekonanie, że przedstawiana im fikcyjna fabuła bynajmniej taka nie jest. Jeśli metaforą imersji jest zanurzanie się w opowieści, to gry meta robią coś zupełnie innego – metaforycznie „wylewają" opowieść do naszego świata. Nie podważa to tezy o wrażeniu niezmediatyzowanego uczestnictwa, a jedynie modyfikuje jego kryteria. Gracz uczestniczy w graniu w grę, podczas którego dzieją się rzeczy niezwykłe, przynależne do porządku fantastycznego. Nie musi zatem zapominać o grze, o kontrolerach, o komputerze czy o miejscu, w którym toczy się rozgrywka, a jedynie udawać, że to konkretne granie w grę różni się od zwykłej rozgrywki i jest częścią jakiejś niesamowitej opowieści. Można powiedzieć, iż w tym względzie gry meta sięgają

do tradycyjnych dziecięcych gier i zabaw – udawania, że jest się lekarzem, przeprowadzającym operację na maskotkach, prawniczką, rozsądzająca spór pomiędzy rodzeństwem czy hakerem, odblokowującym swojemu wirtualnemu kucykowi lasery z pyska. Pewna doza umowności, czy stylizacji znajduje się w każdej grze wideo, co wskazuje Jesper Juul (2001: 170, 172-173). Gry meta często wymagają jednak większego zawieszenia niewiary, umieszczając gracza z jego materialnym otoczeniem wewnątrz świata diegetycznego.

Prowadzi to nas do paradoksalnego wniosku. Wstępne rozpoznania wskazywały, że gry te były niemal w stu procentach emersyjne. Po szczegółowej analizie okazuje się jednak, że momenty najbardziej szokujące, w których gra najgłębiej wdziera się do świata gracza i najdobitniej ujawnia swoją zapośredniczoną naturę, byłyby w ostatecznym rozrachunku imersyjne. Walkę z Asmodeus.exe czy z narratorem z *ICEY* można porównać do wspominanego przez Kubińskiego zmagania z Psychomantisem z *Metal Gear Solid*. We wszystkich tych przykładach gra przekracza oczekiwania gracza dotyczące czynności określanej jako granie w grę. Komunikowanie się za pośrednictwem Steama nie powinno się już wliczać w tę aktywność, a jednak *Pony Island* sprawia, że jest ono jej częścią. Podobnie kwestia fizycznego kontrolera nie powinna dotyczyć fabuły gry, a co najwyżej schowanej w menu listy specjalnych kombinacji ciosów, mimo to *Metal Gear Solid* i *ICEY* wciągają ją do świata diegetycznego. W każdym z tych przypadków gracz jest zdezorientowany, – wszak gra zupełnie zmienia wyznaczane na początku reguły rozgrywki. Różnica polega na tym, że w *MGS* gracz zanurza się w opowieść zupełnie niezwiązaną z graniem w *MGS*, więc zmiana w polu jego uwagi rozprasza tę imersję (przynajmniej początkowo). W *ICEY* i *Pony Island* samo granie jest opowieścią, więc początkowe zaskoczenie szybko przeradza się w nasilenie zaangażowania. Czynników emersyjnych – w rozumieniu zabiegu artystycznego – w tych grach zatem być nie może, gdyż każdy taki element jedynie wzmacnia imersję.

Warto jednak podkreślić, że podobna dominacja strategii już to imersyjnych, już to emmersyjnych ma swoje konsekwencje. Zanurzenie w takiej grze nie jest tak głębokie, jak w tytułach opowiadających historie niedotyczące grania. Owszem, łatwo jest przekonać gracza do uwierzenia w iluzję autentyczności, nie wywołuje to jednak takiego poczucia zatracenia i przepływu, jakiego można doświadczyć chociażby w świecie *Wiedźmina 3*. Rodzi się w takim razie pytanie: czy taką nietypową formę imersji można jeszcze nazywać tym określeniem. Odpowiedź zależy od kryteriów, jakie przyjąć do opisu tego zjawiska. Jeśli jako imersję potraktuje się jedynie pełne wyłączenie ze świadomości wszelkich bodźców sugerujących, że znajdujemy się w innej sytuacji niż ta przedstawiana przez narrację, to faktycznie trudno znaleźć takie zjawisko w grach meta. To podejście wydaje się

jednak zbyt rygorystyczne, gdyż pomija wszelkie stany pośrednie, w których niektóre elementy medium znikają w świadomości grających, podczas gdy inne nadal są w niej obecne. To właśnie te stany pojawiają się najczęściej w trakcie typowych rozgrywek, zaś pełna imersja zdarza się jedynie raz na jakiś czas.

Warto w tym miejscu odwołać się do innego badacza, którego rozważania na temat imersji i emersji mogą ukazać problem gier meta z nieco innej perspektywy. Michał Kłosiński w *Hermeneutyce gier wideo* rozważa ową problematykę w kategoriach Kantowskiej apercepcji oraz podziału na wyobraźnię odtwórcza i wytwórczą. Ta pierwsza wytwarza nowe przedmioty, na podstawie obserwowanych fenomenów, podczas gdy ta druga jedynie reprodukuje kojarzone przedmioty. Traktując imersję jako środek wyłączający apercepcję gracza, Kłosiński wskazuje że „przyrost imersji jest odwrotnie proporcjonalny do wytwórczości wyobraźni" (Kłosiński 2018: 112). W takim ujęciu gry meta będą nieimersyjne nie dlatego, że podważają iluzję bezpośredniości (tę bowiem szybko przywracają), a z tego względu, że wymuszają na graczu rozszerzenie budowanej w umyśle świadomości grania o siebie samego, konkretną istotę ludzką grającą w danym momencie w tę, a nie inną grę. Kryterium imersji nie byłaby tutaj przezroczystość medium, a możliwość apercepcji własnego doświadczenia, czyli świadomość udziału w danej czynności i rozpoznanie jej umowności.

Najważniejszą lekcją płynącą z analiz gier meta pod kątem imersji jest jednak obserwacja, że imersja i emersja nie mają tak naprawdę żadnych uniwersalnych wyznaczników. Podczas analiz konkretnej gry względnie łatwo można określić, który zabieg ma służyć podtrzymaniu wrażenia bezpośredniości, a który przypomina o zapośredniczonym charakterze rozgrywki. Jeśli jednak chce się jednoznacznie wskazać, że na przykład łamanie czwartej ściany jest zabiegiem czysto emersyjnym, trzeba zmierzyć się z odstępstwami od tej reguły prezentowanymi w grach meta. Imersyjność i emersyjność są jedynie funkcjami, które konkretne elementy rozgrywki mogą realizować w poszczególnych utworach. To, w jaki sposób zadziała określony element, zależy od szeregu czynników, począwszy od doświadczenia, jakie twórcy gry chcą zaoferować graczom do przeżycia[13], poprzez narrację, która jest w grze prezentowana, aż do kompetencji samego gracza. Jeśli zna on wiele gier danego typu i przyzwyczajony jest do konkretnych rozwiązań, będą one wzmacniać iluzję, nawet jeśli obiektywnie rzecz biorąc nie powinny tego robić. Dobrym przykładem jest celownik w FPSach. W rzeczywistości oczywiście próżno szukać

13 Zdaniem Jessiego Schiella, podstawowym celem *game designu* jest właśnie projektowanie dla odbiorców określonych doświadczeń, nie zaś snucie opowieści czy tworzenie systemu reguł (Schiell 2008).

białego znacznika podczas celowania do wrogów z autentycznego karabinu, dlatego też część gier tego gatunku rezygnuje z tego ułatwienia w celu zwiększenia , aby imersji. Jednakże dla kogoś przyzwyczajonego do gier z celownikiem jest on normalnym i zupełnie przezroczystym elementem interfejsu, który imersji nie tylko nie osłabia, ale może ją nawet wzmacniać. Gry meta ukazują to bardzo wyraźnie – poszczególne elementy rozgrywki mogą jedynie czasowo pełnić funkcję zabiegu imersyjnego czy emersyjnego, nie zaś być stanowić przejaw imersyjności lub emersyjności *per se*.

Negocjacje

Na koniec tych rozważań warto podkreślić unaocznić jeszcze jedną kwestię. Otóż poprzez zabawę konwencjami, gry meta ukazują strukturę negocjacji[14], jakie każdorazowo zachodzą podczas rozgrywki. Nie jest więc tak, jak proponuje Conway, że gry meta wciągają do rozgrywki elementy, których wcześniej w niej nie było, lub że pokazują autonomię maszyny, pozbawiając gracza kontroli. Nie różnią się one jakościowo od innych gier wideo – nadal uruchamiane są na określonej platformie, nadal korzystają z kontrolerów do gry i nadal odwołują się do kompetencji kulturowych gracza podczas opowiadania historii. Jedyne, co ulega zmianie, to znaczenie nadawane poszczególnym uczestnikom negocjacji. Kontroler, chociaż niezbędny na poziomie technicznych działań, w zwykłych grach często ukrywany jest w warstwie znaczenia. Imersja w klasycznym rozumieniu opiera się na założeniu, że ze świadomości gracza znika myśl o korzystaniu z przycisków, a pozostaje tylko posługiwanie się orężem, strzelanie, bieganie czy jakakolwiek inna czynność, jaką wykonuje jego awatar w grze. Jest to jednak tylko ukrycie jednego z aktorów w celu uzyskania określonego efektu negocjacyjnego. Gry meta na powrót odsłaniają tego aktora, przesuwając uwagę odbiorców na elementy wcześniej wymykające się obserwacji[15].

14 Negocjacji w rozumieniu Teorii Aktora-Sieci, czyli nadawania kształtu określonym fenomenom przez biorących w nich udział aktorów ludzkich i poza-ludzich. O użyciu ANT w grach pisali między innymi Jari Due Jessen i Carsten Jessen (2014), Mark Cypher, Ingrid Richardson (2006) oraz Jarosław Kopeć (2016). Wspominali też o niej na wystąpieniach konferencyjnych Justyna Janik (referat pod tytułem *Yandere Simulator – The Idea of Bio-object*, wygłoszony podczas *Kultury gier wideo 4: Metodologia i krytyka* w 2017 w Łodzi) oraz autor niniejszego rozdziału (*Gry komputerowe jako systemy negocjacji technik i sensów* podczas obrad drugiej edycji *Dyskursów gier wideo* w 2016 roku w Krakowie).

15 Oczywiście całość zależy jeszcze w dużej mierze od sposobu, w jaki gracz gra w grę. Rozgrywki e-sportowe czy *speedruny* również ujawniają rolę sprzętu, gdyż staje się on środkiem do poprawienia wyników. Lemieux i Boluk pokazują przykład takiego zachowania przy wyborze jako narzędzia do speedrunów chińskiej wersji Nintendo 64

Ujawnianie i dekonstruowanie dobrze funkcjonujących systemów, tak zwanych „czarnych skrzynek" (Latour 2013), jest jedną z podstawowych technik Teorii Aktora Sieci. Często zdarza się, że rozumienie funkcjonowania określonych procesów jest niepełne, ponieważ badacze nie uwzględniają wszystkich pomniejszych podprocesów, z których dane zjawisko się składa. W tym miejscu gry meta prezentują się jako bogate pole do badań, jasno ujawniające schowanych aktorów. Dzięki nim można zaś dostrzegać tych samych aktorów w pozostałych grach. Śmierć w *ICEY* może wywołać refleksję nad śmiercią w *Wiedźminie* czy *Dark Souls,* psujące się menu z *Calenduli* wskazuje, że nie jest jest ono wcale pozbawione znaczenia. Jednocześnie trzeba jednak być ostrożnym, żeby nie skupić się tylko na grach meta, traktując wyniki ich analiz jako podstawę do budowy konkretnej teorii. We wstępie do niniejszego rozdziału autorwspomniano o dwóch sposobach interakcji z teoriami naukowymi. Trzeba tu zatem zaznaczyć, że gry meta nie są wystarczająca płodne badawczo, by wyłącznie na ich podstawie dało się zbudować teorię. Ich główną rolą jest podważanie klasyfikacji i wskazywaniu na niejasności wyznaczanych grom granic i w tym właśnie zadaniu sprawdzają się doskonale.

(tak zwanej iQue), której „różne elektroniczne i materialne różnice [w stosunku do oryginału — P. G.] przyśpieszały metagrę w *Ocarina of Time* [*various electical and material discrepancies accelareted Ocarina of Time metagame*]" (Boluk & Lemieux 2017: 42).

Źródła cytowań

Bain John (2016), 'After Hour – ICEY', online: *YouTube.com* https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=BWtX1FQ_U64 [dostęp: 30.08.2019].

Baio Andy (2011), 'Metagames – games about games', online: *Waxy.org*, http://waxy.org/2011/02/metagames_games_about_games/ par 1-46 [dostęp: 30.08.2019].

Blizzard Entertainment (2004), *World of Warcraft*, Activision-Blizzard.

Blooming Buds Studio (2016), *Calendula Steam Store Page*, http://store.steampowered.com/app/427810/CALENDULA/?l=polish par 1-10 [dostęp: 30.08.2019].

Blooming Buds Studio (2016), *Calendula*, Blooming Buds Studio.

Boluk Stephanie, Patrick Lemieux (2017), *Metagaming. Playing, Competing, Spectating, Cheating,Trading, Making and Breaking Videogames*, Minneapolis: University of Minnesota Press.

Carter Marcus, Gibbs Martin, Harrop Mitchell (2012), 'Metagames, paragames and orthogames: A new vocabulary', w: *FDG '12 Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, online: https://www.researchgate.net/publication/254005976_Metagames_paragames_and_orthogames_A_new_vocabulary, par 1 – 38 [dostęp: 30.08.2019].

CD Projekt RED (2015), *Wiedźmin 3: Dziki gon*.

Conway Steve (2009), 'A Circular Wall? Reformulating the Fourth Wall for Video Games', Gamasutra.com. The Art & Business of Making Games', online: *Gamasutra*, http://www.gamasutra.com/view/feature/132475/a_circular_wall_reformulating_the_.php par 1 – 58 [dostęp: 30.08.2019].

Cypher Mark, Ingrid Richardson (2006), 'An actor-network approach to games and virtual environments', w: *Cybergames '06. Proceedings of the 2006 International Conference on Game Research and Development*, Murdoch University, ss. 254-259.

Daniel Mullins Games (2016), *Pony Islands*.

Dwulecki Sven (2016), '"Building the Future and Keeping the Past Alive Are One and the Same Thing"—A Rhetorical Analysis of the *Metal Gear Solid* Saga', w:

Ksenia Olkusz, Michał Kłosiński, Krzysztof M. Maj (red.), *More After More. Essays Commemorating the Five-Hundredth Anniversary of Thomas More's Utopia*, Kraków: Ośrodek Badaczy Facta Ficta, ss. 148-171.

Everything Unlimited Ltd (2016), *The Beginner's Guide*.

Fest Bradley J. (2016), 'Metaproceduralism: The Stanley Parable and The Legacies of Postmodern Fiction', *Wide Screen*: 1 (6), ss. 19-41.

Galloway Alexander R. (2006), *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis/London: University of Minnesota Press.

Hutcheon Linda (1980), *Narcissistic Narrative. The Metafictional Paradox*, Wilfrid Laurier University Press.

Jessen Jari Due, Jessen Carsten (2014), 'Games as Actors - Interaction, Play, Design, and Actor Network Theory', *International Journal on Advances in Intelligent Systems*: 7 (3-4), ss. 412-422.

Juul Jesper (2005), *Half-real. Video games between Real Rules and Fictional Worlds*, Massachusetts: MIT Press.

Kłosiński Michał (2018), *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, imersja, utopia,* Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN.

Kominiarczuk Mateusz (2017), 'Gra w grze. Problem paraludyczności', *Teksty Drugie*: 3 (165), ss. 381-396.

Konami (2000), *Metal Gear Solid*, Microsoft Studios.

Kopeć Jarosław (2016), 'The Power of Digital Interfaces', *Kultura Współczesna*: 2, ss. 89-102.

Kubiński Piotr (2016), *Gry wideo – zarys poetyki*, Kraków: Universitas.

Latour Bruno (2013), *Nadzieja Pandory. Esej o rzeczywistości w studiach nad nauką*, Toruń: Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.

Schell Jesse (2008), *The Art of Game Design. A Book of lenses*, London: Elsevier.

Shanghai FantaBlade NetworkTechnology (2016), *ICEY*, X.D. Network Inc.

Sterling Jim (2016), 'CALENDULA – Heavy Meta' online: *YouTube.com*, https://www.youtube.com/watch?v=daEOCthRHJk [dostęp: 30.08.2019].

Miasteczko Greenvale.
Strategie imersyjne i emersyjne w grze *Deadly Premonition*

JAKUB MUSIOŁ*

Wstęp

Nie będzie przesadą stwierdzenie, że *Deadly Premonition* (2010)[1] zajmuje wyjątkowe miejsce w branży gier wideo w drugiej dekadzie XXI wieku. Od czasu premiery nieustannie wprawia graczy i krytykę w konsternację. Jednakże jego wyjątkowość nie polega na wikłaniu się w częste i typowe dla gier kontrowersje. Przy premierze nikt nie zgłaszał uwag dotyczących nadmiernej przemocy. Gra ta nie była obiektem krytyki również ze względu na przynależność do dyskusyjnych gatunków, jakimi na przykład są interaktywne filmy, symulatory chodzenia czy gry artystyczne. Jej odmienność związana jest z kilkoma wymiarami: wysokim stopniem niedopracowania, marnej jakości oprawą audiowizualną, ale i specyficzną estetyką, którą wielu graczy doceniło[2]. Wszystkie te cechy

* Uniwersytet Śląski | kontakt: jakubmusio@gmail.com

1 Grę przy premierze rozsławiła rozpiętość między najwyższą a najniższą notą, która wynosi aż osiemdziesiąt punktów procentowych. Najbardziej entuzjastyczną recenzję napisał serwis Destructoid (ocena 10/10), a najniższą ocenę (2/10) wystawił portal IGN.

2 W tym miejscu trzeba zaznaczyć kilka kwestii związanych z ową estetyką. Po pierwsze, producentem gry jest japońskie studio. Po drugie – co typowe właśnie dla japońskiej branży gier wideo – scenarzystą i reżyserem jest jedna osoba, Hidetaka Suehiro (pseudonim: SWERY 65). Po trzecie, gra nie jest osadzona w Japonii, lecz w całości dzieje się w amerykańskim miasteczku. Pod tym względem *Deadly Premonition* przypomina takie serie, jak *Resident Evil* czy *Silent Hill*, a zatem naśladuje amerykańskie motywy, fabuły i potwory (Marak 2014: loc. 3000-

składają się na interesujący obiekt badawczy. Celem autora rozdziału jest analiza wybranych strategii twórczych i nowatorskich mechanik, które determinują odbiór tytułu.

Warto w tym miejscu dookreślić *Deadly Premonition*, korzystając z warstwowej koncepcji postrzegania gatunkowości w grach cyfrowych Marii B. Gardy (2016: 25-26). Składają się na nią trzy rodzaje gatunków: tematyczne, ludyczne i funkcjonalne, z których szczególnie istotne są pierwsze dwa. Gatunkiem tematycznym (system semantyczny, *setting*) będą kryminał i horror. Gatunkiem ludycznym (system reguł, mechanika) – trzecioosobowy *survival horror*[3], gra o otwartym świecie i gra przygodowa. Ta klasyfikacja ujawnia, że tytuł nie oferuje typowej fuzji gatunkowej, rozumianej jako ustalona korelacja gatunków ewokująca strategie odbiorcze (Garda 2016: 27). Tematyczny horror rzadko łączy się z takim gatunkiem ludycznym jak sandbox i to również wpłynęło na branżową rozpoznawalność *Deadly Premonition*.

Deadly Premonition: gra o otwartej strukturze

Prowadzony przez gracza bohater to agent FBI, Francis York Morgan. Kieruje się on do Greenvale w Waszyngtonie. W tym spokojnym miasteczku dochodzi do zbrodni: znaleziono oto na drzewie powieszone zwłoki młodej dziewczyny, Anny Graham. Obraz tego morderstwa czerpie z ikonografii kryminału, ale i horroru – jest ono bowiem brutalne, tajemnicze i nosi znamiona rytuału.

Przedstawiony powyżej początek gry jest naszpikowany intertekstualnymi odniesieniami. Nasuwające się skojarzenia z serialem *Miasteczko Twin Peaks* Davida Lyncha i Marca Frosta (1990-1991) są tak oczywiste, że w zasadzie mogą wydać się nad wyraz ostentacyjne graczowi zaznajomionemu z tą kultową telewizyjną produkcją. Serial ten jest dla omawianego tytułu hipotekstem[4]. Można mówić również o *Deadly Premonition*

3020). Tak zaprojektowana gra jednak cały czas może charakteryzować się „japońskością" (*Japaneseness*) (Marak 2015: 91). Cecha ta w powszechnej świadomości graczy wiąże się z takimi atutami, jak atmosfera, oryginalność czy interesująca historia. Jest to ogólnie nieuchwytna, lecz wyczuwalna właściwość, często ujawniająca się w horrorach (Marak 2015: 91-92). Od takiego rozumienia bardzo blisko już do kategorii niesamowitości, która zostanie wprowadzona w dalszej części rozdziału.

3 *Survival horror* ogranicza się do niesatysfakcjonującej, powtarzalnej, żmudnej walki ze sztampowymi zombie w ciasnych lokacjach. Jest raczej wynikiem decyzji marketingowej, wedle której odbiorcy nie zaakceptują horroru bez zombie. Jednak w zgodnej opinii graczy i recenzentów *Deadly Premonition* to przede wszystkim gra grzygodowa o odkrywaniu sekretów małego miasta i, jako taka, nie potrzebuje warstwy *survival horroru*.

4 Hipertekstualność opisuje relacje łączące hipertekst (tekst odwołujący się) z hipotekstem (tekstem wcześniejszym, przedmiotem odwołania) (Genette 1992: 322-323). *Miasteczko Twin Peaks* jest pod tym względem tekstem,

jako o pastiszu ze względu na obecne w nim techniki naśladowaniu stylu i charakterystycznych cech pierwowzoru. Pastisz odznacza się funkcją ludyczną, funkcję satyryczną pełni zaś w mniejszym stopniu (ta jest domeną parodii) (Genette 1992: 346).

Tytuł projektuje otwarty świat, który znacząco różni się od standardowych realizacji w grach typu *open world*. Sandboxowe mechaniki wspomagane przeróżnymi strategiami narracyjnymi konstytuują zaangażowanie odbiorcze – imersję. Jest ona podstawowym wyznacznikiem gier wideo i jako taka wiąże się z każdym ich gatunkiem, sytuując się nad wszelkimi podziałami typologicznymi. Imersję można w skrócie zdefiniować jako redukcję „dystansu poznawczego między światem gry a światem rzeczywistym" (Maj 2017: 193) bądź też jako „wrażenie niezmiediatyzowanego doświadczenia" i „zapomnienia o fizycznej rzeczywistości" (Kubiński 2016: 68).

Imersja[5] jest jednak stopniowalna i w przypadku gier o otwartej strukturze może mieć ona większą intensywność i więcej możliwości na zaangażowanie użytkownika. Związane jest to z predylekcją tego typu gier do konstruowania złożonych, różnorodnych mechanizmów i rozbudowanej cyfrowej przestrzeni, którą można swobodnie eksplorować. Zdaniem badaczy, kategoria świata przedstawionego jest już zdecydowanie niewystarczającym kwantyfikatorem do opisu zjawisk światotwórczych (Maj 2015: 382; Kubiński 2015: 29). W związku z tym warto zwrócić się w stronę najnowszych ustaleń narratologii transmedialnej i w analizie gier o otwartej strukturze wykorzystać koncepcję światoopowieści (*storyworld*) (Kubiński 2015: 29).

Jednym z wyznaczników najnowszych badań narratologicznych jest podejście do kategorii narracji, która sytuuje się „nie tyle po stronie tekstu, ile przede wszystkim po stronie odbiorcy/użytkownika" (Kubiński 2015: 23). Tak pojmowana narracja może „realizować się w różnych mediach" i nie musi wiązać się z „materią słowną" (Kubiński 2015: 23). Stwarza to warunki do wytworzenia światoopowieści. Jak ujmują to Marie-Laure Ryan i Jan-Noël Thon:

który nieustannie oddziałuje na popkulturę. Odwołują się do niego takie seriale, jak: *Broadchurch*, *The Kettering Incident*, *Dochodzenie*, *Tajemnice Laketop*, *Detektyw*. Z gier należałoby wymienić takie tytuły, jak *Alan Wake*, *Zaginięcie Ethana Cartera*, *Kentucky Route Zero* czy *Life is Strange*.

5 W rozdziale nacisk zostanie położony na „imersję wyobrażeniową" (*imaginative immersion*), kiedy to gracz zostaje pochłonięty przez świat i historię oraz utożsamia się z bohaterem. Pozostałe typy odgrywają mniejszą rolę w *Deadly Premonition* – gra nie oferuje wymagającego wyzwania (*challenge-based immersion*) ani też technologicznie zaawansowanej oprawy audiowizualnej (*sensory immersion*). Podział taki przedstawili Laura Ermi i Frans Mäyrä (Ermi & Mäyrä 2005: 7-8).

> […] światoopowieść […] opisuje ten rodzaj mentalnej reprezentacji, którą tekst musi wywołać w celu zakwalifikowania go jako narracji […]. Autor tworzy światoopowieść poprzez produkcję znaków, lecz to czytelnik, widz, słuchacz czy gracz używa planu gotowego tekstu w celu stworzenia mentalnego obrazu tego świata (Ryan & Thon 2014: 3)[6].

Światoopowieści i mentalne obrazy, wytwarzane podczas odbioru, nie są ponadto „statycznymi pojemnikami na obiekty wspomniane w opowieści, lecz raczej dynamicznymi modelami zmieniających się sytuacji [*they are not static containers for objects mentioned in a story but rather dynamic models of evolving situations*]" (Ryan 2013: 364). Ze względu na swą specyfikę, gry wideo stwarzają ogromne możliwości dla owych dynamicznych modeli. Nie są one bowiem opowieściami takimi jak filmy i literatura – stanowią raczej „fikcyjne światy, w których można podejmować różne działania [*fictional worlds in which a variety of actions can take place*]" (Ryan & Thon 2014: 11). Świat gry muszą kształtować procedury i zasady. Te drugie o tyle dostarczają „abstrakcyjnych reguł wprowadzanych przez komputerowe obliczenia [*abstract principles implemented by the computer through calculation*], o ile pozwalają na fascynującą rozgrywkę (jak w szachach) – jednak to właśnie „wyobrażeniowe zlokalizowanie siebie w fikcyjnym świecie sprawia, że gry są tak ekscytujące [*it is the imaginative act of locating oneself in a fictional world that makes many games exciting*]" (Ryan & Thon 2014: 12).

Światoopowieść może składać się z następujących elementów: egzystentów (bohaterowie i obiekty o szczególnej roli), miejsc akcji, praw fizycznych (określających rodzaj wydarzeń), społecznych reguł i wartości, zdarzeń (mieszczą się one w ramach czasowych zdeterminowanych narracyjnie) i stanów mentalnych (reakcje bohaterów na zdarzenia) (Ryan 2014: 34-36).

Efekt gatunkowy. Gracz jako mieszkaniec i detektyw

Po dotarciu do Greenvale, gra czyni z użytkownika mieszkańca miasta. Agent Morgan, wzorem agenta Coopera z *Miasteczka Twin Peaks*, wprowadza się do miejscowego hotelu, w którym będzie mieszkał przez całe śledztwo, a tym samym przez całą grę. W pokoju użytkownik może zapisywać grę, spać, golić się i przebierać. Sam hotel umożliwia ponadto zakup jedzenia oraz interakcje z właścicielką Polly czy innymi gośćmi. Jest to

6 Przekład własny za: „[…] the concept of storyworld […] captures the kind of mental representation that a text must evoke in order to qualify as narrative. […] the author creates the storyworld through the production of signs, it is the reader, spectator, listener, or player who uses the blueprint of a finished text to construct a mental image of this world".

więc zabieg, króry istotnie wpływa na kształt światoopowieści i zaangażowanie gracza. Krzysztof M. Maj pisał w podobnym kontekście o dodatku do gry *The Elder Scrolls V: Skyrim*, który wprowadzał możliwość wybudowania domu w świecie gry:

> Celem *Hearthfire* było bowiem zachęcenie gracza do zamieszkania w świecie gry, do stworzenia tytułowego ogniska domowego i do wywołania efektu prawdziwej – a niedyktowanej przez ułudę „make-believe" – tęsknoty za miejscem, na którym gracz mógłby odcisnąć emocjonalne piętno. Tego rodzaju zabiegi nie mają zbyt wielu precedensów w historii przemysłu gier wideo, za to są wypadkową szerszych tendencji zmierzających do oferowania graczowi coraz większych możliwości personalizowania świata gry i pogłębiania relacji tożsamościowej z własnym awatarem (Maj 2015: 384).

Cyfrowy pokój czy dom, będący miejscem odpoczynku, zwiększa imersję, bowiem gracz „zamieszkuje postać", by następnie poprzez nią „zamieszkiwać przestrzeń" (Kubiński 2016: 38). Owe tendencje – „zamieszkiwalność" i „oikologiczna oswajalność" (Maj 2017: 208) – z pewnością będą odgrywały coraz większą rolę w branży gier, doprowadzając do jeszcze bardziej przemyślanych realizacji[7].

Wszystkie aspekty fabuły i mechaniki, z którymi gracz zaznajamia się w ciągu pierwszej godziny gry – odwołania do znanych seriali, zawiązanie akcji, postać protagonisty, rezydentność i rozpoczynające się śledztwo – składają się na początkową światoopowieść, która już może ewokować przyszły kształt gry. Wspomniany we wstępie brak typowej fuzji gatunkowej nie przekreśla bowiem szans na wystąpienie efektu gatunkowego. Jak czytamy u Dominica Arsenaulta:

> Oglądanie filmu, czytanie powieści, czy granie w grę, to doświadczenie ciągłego strumienia znaczników (gatunkowych, seryjnych lub intertekstualnych), które w zależności od indywidualnego odbiorcy i jego kompetencji, może skutkować wytwarzaniem efektów gatunkowych, które precyzują jego oczekiwania i przygotowują na następne sekwencje semiotyczne (Arsenault 2011: 287-288)[8].

Opisana sytuacja pozwala na zaistnienie w rozgrywce wrażenia, iż znajomość konwencji gatunkowych, jak i poszczególnych dzieł pomaga graczowi wykonywać zadania w grze. Dla Tomasza Z. Majkowskiego gry są „zwierciadłami", w których odbijają się

7 Jednym z najnowszych przejawów tego zjawiska jest *Krew i wino* (2016), dodatek do gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Oprócz wątku głównego wprowadza on nowość – posiadłość Geralta z szerokimi możliwościami zarządzania i personalizacji. W powszechnej świadomosc ten dom został odebrany jako miejsce, w którym Geralt będzie czekał na kolejną opowieść w uniwersum. Pozwalało to zmniejszyć poczucie tęsknoty po zakończonej trylogii gier. Dziś już wiadomo, że nowym rozdziałem w transmedialnym krajobrazie *Wiedźmina* będzie wysokobudżetowy i mocno promowany serial Netflixa.

8 Cytuję przekład Marii B. Gardy (2016: 28).

czytelnicze kompetencje, a także sprawdzianami z „biegłości odczytywania kulturowego kodu" (Majkowski 2012: 189). Podobnie zjawisko to ujmuje Jürgen E. Müller:

> Rodzaje i gatunki mają decydujący udział w tworzeniu form i możliwości immersji użytkownika w inne światy gier, czyli „drugiego życia". Ich ramy sterują wzorami działań, rozumienia i narracji, które tym samym bazują nie tylko na „logice gier", ale w znacznym stopniu również na specyficznej prawiedzy gracza na temat gatunku, przywracanej przez jego pamięć (Müller 2010: 446).

Znajomość struktur kryminału – pojmowanego szeroko jako gatunek transmedialny –może pomóc w starannym zaplanowaniu przez gracza metod działania agenta Yorka. Przykładem tego jest możliwość przesłuchania w pierwszej kolejności najbliższej rodziny ofiary. Aktywność ta dostępna jest od razu po odprawie, a więc po pierwszej wizycie na posterunku w Greenvale. Gracza, który właśnie tak postąpi, czeka rozmowa ze zrozpaczoną matką. Roztrzęsiona kobieta nie jest w stanie odpowiadać na trudne pytania. Rozwiązaniem okazuje się znalezienie sukni Anny, która szczególnie podoba się jej matce. W poszukiwaniu przedmiotu ujawnia się złożona struktura owego zadania. Do dyspozycji gracza oddany zostaje cały dom, w którym znaleźć można potrzebne wskazówki. Jedną z nich jest zdjęcie Anny z balu, które nakierowuje agenta na właściwą część odzienia. Oddając znalezioną w szafie kreację matce, gracz w nagrodę otrzyma klucz do pokoju Anny. Pokój ten jest silnie nacechowany intertekstualnością. Na ścianie znajduje się zdjęcie z podobizną Laury Palmer (zmarłej bohaterki *Miasteczka Twin Peaks*), ponadto znaleźć można też dziennik Anny, który – wzorem nie tylko serialu Lyncha, ale i wielu innych opowieści kryminalnych – ujawni niepokojące zdarzenia, które miały miejsce przed smiercią Anny. Ukażą się także kolejne tropy prowadzące do mieszkańców Greenvale. Pokój ofiary i jej osobiste rzeczy służą ewokacji tego, co można nazwać „metafizyką zbrodni" – szczególnej więzi łączącej ofiarę i detektywa (Twardoch 2014: 150-151). Podkreślić wypada, że mowa tutaj o jednych z pierwszych aktywności pobocznych, która wyraźnie wytycza, z jakimi „dynamicznymi modelami zmieniających się sytuacji" (Ryan 2013: 364) gracz może się spotkać, jeśli podąży za własną znajomością konwencji kryminału.

Gracz jako obserwator społeczności

Przytoczony przykład związany jest z przesłuchiwaniem świadków i podejrzanych, którzy w oczywisty sposób wplątani w śledztwo. *Deadly Premonition* oferuje jednak rozbudowaną światoopowieść, w której poszlaki często są skryte i wymagają skupienia na

odkrywaniu tajemnic Greenvale. Tymi czynnikami są szczegółowy rozkład dnia i mechanika obserwacji.

Miasto ma swój własny rytm. By wykonywać misje główne, jak i aktywności poboczne, trzeba pilnować harmonogramu przypisanego do poszczególnych zdarzeń fabularnych i bohaterów. Większość miejsc ma określone godziny otwarcia. Jeśli gracz nie zdąży na czas, będzie musiał przeczekać do – przykładowo – następnego ranka. Upływ czasu można przyśpieszyć. Umożliwia to opcja palenia przez protagonistę papierosów, z której to możliwości użytkownik może w każdej chwili skorzystać.

Nastrojotwórczymi momentami w grze są dni deszczowe. Wtedy to miasto zamiera, a ulice pustoszeją – ma to związek z mroczną opowieścią o „mordercy w płaszczu" (*Raincoat Killer*), który miał terroryzować Greenvale kilkadziesiąt lat przed zawiązaniem akcji gry, koncentrującej się na jego rzekomym powrocie. Jest to interesujący przykład działania w światoopowieści reguł społecznych wymienionych przez Ryan, w którym to właśnie miejska legenda wpływa na lokalne życie i rozgrywkę – gracz bowiem podczas deszczu może stracić dostęp do jakiejś opcji (na przykład aktywacji zadania).

Mechanika obserwacji bohaterów niezależnych wiąże się z tym, co Jesper Juul w swych rozważaniach nazwał poziomem abstrakcji. Jego zdaniem, „gra prezentuje świat fikcyjny, ale reguły gry dają graczom dostęp tylko do niektórych części tego świata, pozwalają graczom działać tylko na określonym poziomie [*game presents a fictional world, but the game rules only give players access to certain parts of this world, and only allow players to act on a certain level*]" (Juul 2014). Gracz rozpoczynający nową grę nie identyfikuje poziomu abstrakcji od podstaw, ale opiera się na tym, że każdy gatunek ma swój własny poziom abstrakcji (*level of abstraction*) (Juul 2014). Taki poziom abstrakcji w grach o otwartej strukturze często łączy się z postaciami niezależnymi, które są wyłącznie dostarczycielami zadań. Bywa, że ich wirtualne życie sprowadza się do bezcelowego błądzenia po mapie, którego śledzenie może okazać się doświadczeniem emersyjnym – gracz dostrzeże bowiem sztuczność, powtarzalność i niedopracowanie kodu gry. Tego typu sytuacje podpadają u Juula pod kategorię „fikcji niewdrożonej w reguły gry [*fiction not implemented in game rules*]" – gra sugeruje bowiem możliwość (na przykład poznania życia prywatnego bohaterów), która nie jest dostępna dla gracza (Juul 2014).

Deadly Premonition oferuje na tym polu znaczącą innowację. Niemal każdy bohater niezależny odznacza się własnym życiem zawodowym i prywatnym. Gracz może obserwować dowolnego bohatera, który, przykładowo, po skończonej pracy uda się do swojego domu. Na tym śledzenie się nie kończy, gra bowiem posiada opcję podglądania

– aktywować ją można najczęściej pod oknem domu danej postaci niezależnej. Warto przyjrzeć się egzemplifikacji działania tej mechaniki.

Zastępczyni szeryfa, Emily, jest postacią, którą użytkownik szybko może polubić, zainteresowawszy się jej losami. Obserwując jej czas wolny, można dojść do kilku wniosków. W dni bezdeszczowe jada ona posiłek w miejscowej restauracji. Kiedy pada deszcz – zostaje w domu i próbuje coś sama ugotować. Mechanika podglądania ujawnia, że Emily nie jest zbyt dobrą kucharką, skoro oczom gracza (w trybie podglądania włącza się tryb pierwszoosobowy, subiektywny) ukazuje się okopcona kuchnia i zrezygnowana zastępczyni stojąca nad garnkami. Agent York może w tej sytuacji zareagować, wejść do jej domu i pomóc. Użytkownik stanie przed prostym zadaniem – wybraniem właściwego składnika, który pomoże w przygotowaniu smacznego dania. Po wykonaniu zadania włącza się scena kolacji, która rozbudowuje charakterystyki obojga bohaterów i tym samym dodaje kolejny wymiar do mentalnego obrazu w głowie odbiorcy. Gracz utwierdza się w tym, że praca agenta FBI to także poznawanie miejscowej społeczności i utrzymywanie z nią dobrych kontaków.

Obserwowanie mieszkańców Greenvale ma istotny wpływ na śledztwo. Świadczy o tym wątek Nicka i Olivii, którzy są małżeństwem i właścicielami restauracji. Sprawa morderstwa szybko skrzyżuje się z ich losami. O ile Olivia pozostaje poza wszelkim podejrzeniem, o tyle jej mąż skrywa związek z kilkoma poszlakami. W grę może wchodzić także jego romans z właścicielką miejscowej galerii. Opryskliwy, podejrzany, niechętny do rozmowy Nick wydaje się idealnym bohaterem do śledzenia. W tym wypadku podglądanie ujawni szczegóły pożycia małżeńskiego. Okazuje się bowiem, że małżonkowie nie sypiają w jednym łóżku i utrzymują chłodne relacje. Nick w czasie wolnym w skupieniu pracuje nad dziełem malarskim. Śledztwo ujawnia, że jest on całkowicie niewinny, a jego relacja z właścicielką galerii najprawdopodobniej ogranicza się do poważnych rozmów o sztuce. Tak więc mechanika podglądania w tym wypadku umożliwia graczowi zajrzenie w codzienność i psychikę podejrzanego, co rzuca nowe światło na jego osobę i eliminuje go z grona podejrzanych. Postacią, której warto się przyjrzeć, jest także pomocnik szeryfa, Thomas, będący niezbyt wyszukanym, stereotypowym wcieleniem zniewieściałego mężczyzny. Gracz, który zechce podejrzeć życie prywatne Thomasa, przekona się, że po godzinach słucha on powolnych melodii (*lounge music*) i tańczy w ich takt. Mechanika podglądania stwarza też tutaj graczowi szansę na chwilowy kontakt z osamotnieniem fikcyjnej postaci, która na pełną swobodę może pozwolić sobie

tylko we własnym domu. Na mechaniki zamieszkiwania, obserwacji i odgrywania postaci detektywa można także patrzeć z perspektywy zorientowanej hermeneutycznie. Taką refleksję prezentuje Michał Kłosiński, wskazując, że:

> [...] bez względu na światotwórczy aspekt cyberprzestrzeni i wirtualnych światów ich wymiar społeczny pozostaje bezwzględnie i niezmiennie ludzki. [...] Właśnie ten wymiar pozwala nie tylko na przenoszenie do światów wirtualnych skomplikowanych relacji międzyludzkich, lecz także na wytwarzanie tych relacji w wirtualnych światach (Kłosiński 2017: 70).

Twórcy *Deadly Premonition* czynią wiele, by wzbogacić rozgrywkę jednoosobową o złożony wymiar społeczny. Hermeneutyka gier wideo zakłada zaś „otwarcie bycia na bycie-interpretowanym, a zatem postawienie pytań o to, czego bycie dowiaduje się o sobie poprzez zaangażowanie w wirtualne światy" (Kłosiński 2017: 76). Dzięki kompleksowemu ujęciu pracy agenta FBI i detektywa zaangażowany gracz może skonfrontować się z własnymi wyobrażeniami na ten temat, skłaniany ponadto przez cały czas do interpretacji i otwarcia na dialog. Wszystkie opisywane sytuacje mogą zostać zaktualizowane tylko wtedy, gdy gracz będzie odczuwał odpowiednią motywację i gdy faktycznie zamieszka w świecie gry. Należy zwrócić uwagę, że obserwacje i związane z nimi zadania poboczne nie oferują nagród typowych dla gier o otwartym świecie. Użytkownik nie zdobywa coraz lepszych przedmiotów czy doświadczenia i nie rozwija swoich umiejętności. Motywacją jest właśnie chęć rozbudowywania światoopowieści, uczynienia ją tak bogatą, jak tylko gracz sobie wymarzy.

Horror w miasteczku

W początkowych partiach rozgrywki wydaje się, że prowadzone śledztwo jest typową sprawą detektywistyczną, w której złapanie sprawcy zakończy w Greenvale okres terroru. Zasady i mechaniki gry zdają się wspierać gracza w tym, że – jako niezłomny detektyw – prędzej czy później zwycięży i zaprowadzi porządek. Dopiero z czasem użytkownik zaczyna zauważać podejrzane sytuacje, które nie zawsze można racjonalnie wytłumaczyć – poszerzające szczelinę, przez którą do światoopowieści wdziera się niesamowitość[9]. Potencjał tej kategorii w odniesieniu do gier wideo był już przedmiotem refleksji badawczej:

9 Niesamowitość (*weird*) rozumiem tu jako kategorię estetyczną, która wymyka się jednoznacznej klasyfikacji i nie sposób jej sprowadzić do skodyfikowanych, łatwo rozpoznawalnych odmian horroru. Zdaniem Kseni Olkusz „groza czy niesamowitość pojawiają się w momencie manifestacji parapsychicznego czynnika, nieprzystającego

> *Weird* wywiera znaczący wpływ na kształt innowacyjnej gramatyki współczesnych gier, nie tyle na prawach adaptacji, ile na drodze konfliktu z ustalonymi konwencjami. [...] Pewne właściwości gier są w stanie stworzyć nowy wymiar w afektywnym doswiadczaniu *weird*. [...] Najbardziej widoczne jest to w jego mocy do podważania niezależnej władzy gracza. [...] *Weird* uobecnia się wtedy, gdy medium jest użyte przeciwko sobie (Krzywinska 2014: 124-125)[10].

W *Deadly Premonition* „mechaniki czasu rzeczywistego przyczyniają się do stworzenia jego własnej wersji *weird*" (Krzywinska 2014: 124). Rozwój gry nakłania użytkownika do niespiesznej eksploracji i poznawania mieszkańców tak, by on sam coraz mocniej angażował się w śledztwo i życie miasteczka zarazem. Obserwacja i swoboda dają poczucie kontroli, które z czasem jednak się ulatnia. Zdaniem Krzysztofa Grudnika:

> [...] brak wiedzy i pełnego zrozumienia jest dla literatury niesamowitej elementem konstytutywnym. Brak ów stanowi bowiem źródło grozy i nie może zostać rozwiązany bez jednoznacznej utraty efektu niesamowitości, gdyż okiełznanie elementu irracjonalnego będzie jego ponownym udomowieniem – usamowiceniem (Grudnik 2014: 10-11).

Przywołane przykłady z życia osobistego mieszkańców świadczą pozornie o sporej wiedzy i kompetencjach agenta Yorka. Niemniej jednak wysyłają one też graczowi sygnał o „ukrytym" życiu miasta. Owe tajemnice mieszkańców są ważnymi składnikiem *small-town horror*[11]. Narracje te łączy powszechny niepokój o autentyczność, „niepokój o różnicę między tym, kim się wydajemy a tym, kim naprawdę jesteśmy [*an anxiety about the*

do empirycznej, weryfikowalnej fizycznie rzeczywistości" (Olkusz 2010: 138). Z kolei dla Dariusza Brzostka „to właśnie »niemożliwość« staje się podstawowym wyróżnikiem fantastyki [grozy — J.M], jeśli zaś dodam, że – zważywszy na kontekst historyczno-kulturowy powstania tej odmiany fikcji literackiej [...] – »niemożliwe« jest to, co zarazem nieracjonalne i nadprzyrodzone, to dotrę w ten sposób do Freudowskiego pojęcia »niesamowitego«, które stanowi drugą z cech konstytutywnych literatury fantastycznej" (Brzostek 2009: 8). Na trudności genologiczne w tym obszarze zwracał uwagę Krzysztof Grudnik: „literatura niesamowita nie jest więc tożsama z fantastyką grozy. Stanowi jej podtyp, specyficzny rodzaj. Ta zaś specyfika [...] bierze się z odwołania do kategorii psychoanalitycznej" (Grudnik 2014: 6). W związku z tym „element niesamowity może pojawić się w obrębie każdej innej literatury, lecz tylko w specyficznej grupie utworów, nazywanych tu literaturą niesamowitą, stanowi głęboki sens ich konstrukcji" (Grudnik 2014: 9-10).

10 Przekład własny za: „More than simply adaptation, Weird is exerting an influence on the formation of innovative contemporary game grammar, largely in contention with established conventions. [...] Certain properties of digital games that are capable of generating a new dimension to the affective experience of Weird. [...] Weird is most apparent in its power to recast tired regimes of player sovereignty [...] Weird becomes present where the medium of games is used against itself".

11 Narracje *small-town horror* zyskały na popularności od lat siedemdziesiątych XX wieku, co związane jest w dużym stopniu z sukcesem artystycznym Stephena Kinga (Langan 2007: 537). To właśnie jego twórczość często osadzona jest w małych miastach. Choć kategoria ta w pierwszej kolejności odnosi się do miejsca akcji, to wiąże się także z pewnymi motywami. Należą do nich: powroty do rodzinnych domów, paranoja, tajemniczy wędrowcy,

difference between what we seem to be and what we in fact are]" (Langan 2007: 537). Horror tego typu z powodzeniem może występować w grach wideo, zwłaszcza tych o otwartej strukturze. Zwraca na to uwagę Katarzyna Marak, zdaniem której japońskie horrory charakteryzują się „stałym tempem, w którym rozwija się opowieść [*steady pace at which story unravels*]" (Marak 2014: loc. 3910-3912). Nie oznacza to jednak, że „elementy grozy zostają wprowadzone z opóźnieniem [*it does not delay the introduction of the horror element*]" i „gra jest nieciekawa, zwyczajna [*which is not to say uneventful*]" (Marak 2014: loc. 3913-3915). Japoński horror skupia się bardziej na wpływaniu na emocje niż na dynamicznej akcji [*focus is on emotional impact rather than dynamic action*]" (Marak 2014: loc. 3915). Niesamowitość z kolei bierze się ze stopniowego odbierania graczowi władzy, którą zrazu dawały mu procedury i reguły „wspierające racjonalne schematy poznawcze" (Żmuda 2012: 213). Użytkownik, który od początku wnikliwie eksplorował Greenvale i korzystał z możliwości systemu, zauważy, że jego starania nie przynoszą rezultatu. W mieście bowiem dochodzi do kolejnych morderstw. Nieoczywistą grozę *Deadly Premonition* dobrze ilustrują dwa przypadki, w których przenika ona poszczególne mechaniki.

Pierwszy przypadek związany jest z tym, co Dariusz Brzostek nazwał „żywiołem opowiadania" oraz „oddziaływaniem tradycji ustnej jako swoistej skarbnicy kulturowej niesamowitości" (Brzostek 2016: 53). Oznacza to, że:

> [...] prawdziwość (domniemana lub rzekoma faktyczność) zdarzeń ma gwarantować grozę i niesamowity wymiar opowieści, natomiast element fantastyczny odpowiedzialny jest za osadzenie i zakotwiczenie opowieści w strukturach pamięci, ułatwiając jej „przechowanie i redystrybucję". Komponent fantastyczny takiej opowieści stanowi zarazem jej oś kompozycyjną, konstruując temat narracji (Brzostek 2016: 56).

Światoopowieść gry umożliwia właśnie tego typu sytuacje komunikacyjne. Gracz bowiem nie tylko jest detektywem, ale i słuchaczem „opowieści z dreszczykiem", powiernikiem tajemnic. Nieliniowość tytułu zakłada możliwość odbycia rozmowy z takimi mieszkańcami, którzy kojarzą się z konwencjonalnymi narracjami grozy. Takimi bohaterami niezależnymi są na przykład samotny grabarz, osobliwa staruszka czy tajemniczy,

przerażająca prawda, satanizm, tajemne kulty, groza zamkniętych społeczności, zmowy milczenia czy ksenofobia (Langan 2007: 538-546). Lista pisarzy omawianego nurtu jest zróżnicowana. Poza klasykami fantastyki grozy i *weird fiction* (Algernon Blackwood, Howard Phillips Lovecraft), można na niej znaleźć Nathaniela Hawthorne'a (*Young Godman Brown*, 1835), Williama Faulknera (*Róża dla Emilii*, 1930), Raya Bradbury'ego (*Jakiś potwór tu nadchodzi*, 1962), Irę Levina (*Żony ze Stepford*, 1972), a spośród filmów – *Ptaki* (1963, reż. A. Hitchcock), *Kult* (1973, reż. R. Hardy) czy *Wioskę przeklętych* (1960, reż. W. Rilla).

sparaliżowany milioner. W zasadzie wszyscy rozmówcy mogą wnieść coś do „żywiołu opowiadania", choć oczywiście to od użytkownika zależy, co uzna za prawdę. Gracz może spotkać się kilkukrotnie ze zdaniem, iż Greenvale jest przeklęte. Odkryje również, że mroczna historia miasta sięga 1955 roku, kiedy to w niewytłumaczalny sposób doszło do masowych zabójstw i narodzin legendy o „mordercy w płaszczu". Gra znajduje więc sposób, by niepokoić gracza poprzez uruchomienie dyskursu miejskich legend, z którym współczesny odbiorca popkultury jest zazwyczaj zaznajomiony.

Drugi przypadek przenikającej niesamowitości wiąże się z samą przestrzenią. Pod wpływem wspomnianych wyżej opowieści mieszkańców i kolejnych dramatycznych wydarzeń, eksploracja Greenvale staje się niepokojącym doświadczeniem. Odsyła nas to wprost do archetypu złego miejsca:

> Nośność i aktualność tego archetypu wynikają z faktu, że u jego podstaw leży przekonanie o „zapisaniu się" w danym miejscu dawnych zdarzeń, uczynków, myśli, cierpień, emocji, także zbrodni, co pozwala na skonstruowanie atmosfery niesamowitości czy zgrozy, niejako „unoszącej się" nad opisywanym terenem (Olkusz 2010: 30).

Światoopowieść *Deadly Premonition* konfrontuje gracza z miejscami charakterystycznymi dla fantastyki grozy. Należą do nich cmentarz, opuszczony tartak, gotycka posiadłość milionera czy piwnice poszczególnych domów. Intensyfikacja niesamowitości sprawia jednak, że zmianie może ulec stosunek gracza do obserwacji, a więc korzystania z okien. W tym kontekście bowiem mogą się stać one „»oknami do innego świata«, przez które nie tylko obserwujemy, ale też jesteśmy obserwowani" (Brzostek 2016: 60). Tak więc czynność podglądania, początkowo niezwiązana z grozą, w toku rozgrywki nabiera znamion niesamowitości – i gracz może po prostu zacząć jej unikać, aby nie konfrontować się z tym, co może ujawnić.

Wszystko to jest dowodem na istnienie owej „sfery immanentnego, ale i transcendentnego zła, niejako wrośniętego w czasoprzestrzeń sennego [miasta — J.M]" (Twardoch 2014: 155). Tym samym światoopowieść, która z początku oferowała satysfakcjonujące, imersyjne, regulowane zasadami doświadczenie, zmienia się w roztrzaskany „porządek tekstualny", stając się „dramatem interpretacji, poszukiwaniem sensu w świecie, który tego sensu został pozbawiony; w końcu – narracją obłędu" (Żmuda 2012: 212, 213).

Efekty emersyjne i postmodernistyczny kod

Emersja jest zjawiskiem opisanym i wprowadzonym do refleksji groznawczej przez Piotra Kubińskiego. Jako stan przeciwstawny wobec imersji okazuje się żywiołem bardzo silnie obecnym w medium cyfrowym. Jak wyjaśnia sam Kubiński:

> Chociaż twórcy gier wideo [...] dążą do osiągnięcia jak największego potencjału immersyjnego, to jednak w ich utworach często znajdują się liczne elementy charakteryzujące się przeciwstawnym działaniem, czyli osłabiające odbiorcze wrażenie bezpośredniej obecności w świecie diegetycznym. [...] Elementy te mają bardzo zróżnicowany status: czasem są zjawiskami zupełnie przypadkowymi, nieprzewidzianymi i niepojawiającymi się regularnie; inne mają charakter stale powtarzalny, bo wynikają np. z konwencji gatunkowej gry i w rezultacie bywają traktowane jako swego rodzaju oczywistość; w jeszcze innych sytuacjach czynniki [...] są wprowadzane przez twórców z premedytacją – w celu osiągnięcia precyzyjnie określonego efektu estetycznego (Kubiński 2016: 69).

W pierwszej chwili usterki techniczne *Deadly Premonition* mogą się wydać niepożądanym wynikiem niestaranności twórców i niedoskonałości przestarzałego silnika graficznego. Gracz spotka się z takimi zaburzeniami, jak niewidoczne bariery, pustki nie do przebycia, pozorne przeszkody, fasadowość scenografii, przenikanie się postaci, błędy z fizyką i wiele innych ograniczeń. Prowadzą one do demaskacji sztuczności świata diegetycznego i jego zmediatyzowanego charakteru (Kubiński 2016: 78). Z czasem jednak, już po dotarciu do Greenvale, gracz zacznie zauważać więcej natarczywych i dezorientujących sygnałów nietypowego działania gry. Techniczna deziluzja związana jest też z całą mechaniką interakcji między postaciami. Bohaterowie niezależni często wykonują karykaturalne miny, są nieprofesjonalnie animowani i nad wyraz emfatyczni. Ta emfaza i prezencja w połączeniu z niespodziewanymi dialogami prowadzi do kolejnych zaskoczeń gracza.

Efekt deziluzji wywołuje także oprawa dźwiękowa. Głosy postaci podłożone są amatorsko, a wielu bohaterów przemawia z charakterystyczną emfazą. Podobnie rzecz ma się z ilustracjami muzycznymi. Ścieżkę dźwiękową gry tworzy niewielka ilość utworów i podczas gry trudno nawet określić ich długość. Dzieje się tak z tego powodu, iż oprawę cechuje całkowita dowolność w doborze podkładu pod daną sytuację. W obrębie jednej rozmowy czy *cutscene* mamy do czynienia z wielokrotną zmianą ilustracji dźwiękowej przy tym samym nastroju sytuacji, co prowadzi do „stylistycznego zgrzytu, brutalnej ingerencji w [...] tkankę [fabularną — J. M]" (Lewicki 2007: 193). Zabiegi tego typu są charakterystyczne dla muzyki w filmie postmodernistycznym.

Dla wielu graczy nagromadzenie tych wszystkich usterek może być zbyt frustrujące. Jednak dla innych może to być sygnał, by potraktować te czynniki emersyjne jako świadome uruchomienie dyskursu kina kultowego. Jak pisze o zjawisku Andrzej Pitrus:

> Źródeł kina kultowego, którego największy rozkwit przypada na lata siedemdziesiąte, należy szukać znacznie wcześniej: w latach czterdziestych i pięćdziesiątych, kiedy nastąpił poważny kryzys kina [...]. Wtedy to bowiem nastąpiły najpoważniejsze zmiany w kinie gatunków. [...] [Ich — J.M.] zasługą było jednak nie tylko stworzenie wielokrotnie później powielanego wzorca taniej produkcji niezależnej, ale także nowej widowni, która z samego założenia miała traktować rzeczywistość oferowanych im dzieł z pewnym dystansem, wynikającym ze znajomości reguł gatunku i świadomości *bricolage'owej* formuły (Pitrus 1998: 9).

Twórcy tego typu kina negowali zasadę przezroczystości medium filmowego, nie tylko demaskując materialność filmowego spektaklu, lecz także pozwalając widzowi czerpać przyjemność z rozbijania iluzyjności i spójności filmowej diegezy (Pitrus 1998: 9). Owa przyjemność łączy się także z dyskursem kampu:

> [...] tandeta i kicz są częściej postrzegane jako cechy przedmiotów, a kamp odnosi się raczej do subiektywnego procesu. [...] Producent i konsument kiczu są najczęściej nieświadomi stopnia, do jakiego ich intencje czy pretensje zostają uprzedmiotowione i wyobcowane w kiczowatym przedmiocie. Inaczej kamp, który zakłada po stronie znawcy świadomą celebrację wyalienowania, dystansu i nieprzystawalności, odbijających się w samym procesie odbioru, w wyniku którego w jakimś enigmatycznym czy ekstrawagancko przesadnym przedmiocie odkrywamy niespodziewaną wartość (Ross 2012: 336-337).

Podsumowując technologiczne znamiona emersji, należy zwrócić uwagę na to, że w zależności od kompetencji i przychylności gracza sytuuje się ona albo po stronie deziluzji, albo efektu estetycznego. Użytkownik może już po kilku minutach odrzucić grę jako niedopracowaną. Może jednak dać jej szansę, jeśli przykładowo jest fanem kina klasy B i w owych spiętrzonych, celowych usterkach dostrzeże odwołanie do istotnego, konkretnego segmentu popkultury i przemysłu filmowego.

Innym przykładem emersji i kodu postmodernistycznego jest wieloaspektowa dezorientacja[12]. Związana jest z niejasnymi, zaskakującymi regułami warunkującymi przebieg rozgrywki. W jednej z początkowych misji gracz musi znaleźć klucze do gabinetu na

[12] Odwołuję się tu do klasyfikacji filmoznawczej Andrzeja Zalewskiego. Wyróżnił on dwa typy technik dezorientacyjnych: przedmiotowe i nieprzedmiotowe. Do tych pierwszych należą niezwykłe przedmioty, zachowania postaci czy zdarzenia diegetyczne. Technika nieprzedmiotowa może działać na przykład poprzez „dziwnie" rozprowadzony w czasie akt narracji (Zalewski 1998: 17-38).

komisariacie. Z pozoru nic w tym poleceniu nie może budzić emocji, jednak przebieg wydarzeń okazuje się niecodzienny. Gracz bowiem zmuszony jest do przeszukania całego komisariatu, wskutek czego znajduje kilka kluczy. Żaden z nich nie jest jednak właściwy. Nadano im mylące, skomplikowane nazwy takie, jak: *Southern Flying Squirrel*, *Long-Tailed Flying Squirrel* czy *Grey Squirrel*. W tym zadaniu gracz nie traci z oczu dziwnych przedmiotów – klucze są wymyślnie nazwane – lecz równie mocno oddziałuje na niego absurdalny, niepotrzebnie przedłużany przebieg misji, która mogłaby przecież trwać o wiele krócej, a w zasadzie nie powinno jej być. Wpisana w medium interaktywność tylko wzmacnia wrażenie dziwności, oddziałując wszak na użytkownika silniej niż podczas oglądania filmu.

Dezorientację wywoływać mogą nieprzewidywalne nagrody niewspółmierne do wykonywanego zadania. W ramach wynagrodzenia za wykonanie prostego zadania pobocznego dla szeryfa otrzymujemy radio, pozwalające na szybką podróż w wybrane, wcześniej odwiedzone miejsce. Jest to więc przedmiot kluczowy dla mechaniki, ułatwiający i uprzyjemniający rozgrywkę. W typowej grze głównonurtowej taka nagroda byłaby przyznawana za obowiązkowe zadanie główne, będąc naturalnie wpleciona w podstawowy tok zabawy. Tutaj jednak użytkownik łatwo może tę poboczną misję ominąć – jeśli na przykład nie będzie zainteresowany życiem codziennym szeryfa. Tym samym nie uzyska dostępu do jednego z ważnych usprawnień.

Podobnie ma się sprawa w wypadku innego drobnego zadania, gdzie nagrodą jest klucz francuski. Przedmiot ten wydaje się niepotrzebny i nieinteresujący, jednak w praktyce okazuje się jedną z najlepszych broni dostępnych w grze. Jeśli gracz zechce spróbować go w walce, zauważy, że dzięki niemu nie musi męczyć się z celowaniem, wskutek czego eliminacja przeciwników staje się łatwiejsza. Znowu więc istotny przedmiot zostaje niespodziewanie ukryty w niepozornej misji pobocznej. Uważny gracz szybko wykryje pewną prawidłowość i z jeszcze większą czujnością będzie podchodził do pobocznych aktywności. W takiej dezorientującej emersji kryje się więc potencjał metadyskursywny, użytkownik bowiem zaczyna się zastanawiać nad regułami gry, tym, co je warunkuje i co kryją, a więc mierzy się z własnymi oczekiwaniami i przyzwyczajeniami z innych gier.

Na tym jednak nie kończy się repertuar zabiegów emersyjnych. Awatar przez całą rozgrywkę prowadzi osobliwy monolog z tajemniczym Zachiem. Jest to jawne nawiązanie do *Miasteczka Twin Peaks*, gdzie agent Cooper zwracał się poprzez dyktafon do Diane, która jednak nigdy nie została bliżej przedstawiona. Gracz początkowo nie wie, jak ma odbierać to zachowanie awatara, jednak z czasem okazuje się, że to właśnie użytkownik jest owym Zachiem. Wszelka sprawczość w grze zasadza się na decyzjach graczа-

Zacha. Kiedy agent York staje przed możliwością opcjonalną (dotyczącą na przykład pójścia na obiad czy do baru) wtedy zawsze przykłada palec do skroni i pyta się: „Zach, chcesz to zrobić?". Jest to więc przejaw burzenia czwartej ściany, polegającego na obdarzeniu „bohatera fikcji szczególnego rodzaju ponadfabularną samowiedzą (albo metawiedzą)" (Kubiński 2016: 116). Dotyczy to w tym konkretnym wypadku postaci, która wie, że jest obserwowana przez użytkownika i zaczyna się do niego zwracać.

Relacja gracza-Zacha z awatarem budowana jest konsekwentnie i z wykorzystaniem wielu aspektów rozgrywki, czego przykład stanowią obszerne monologi podczas jazdy samochodem. Zdradzają one niemal encyklopedyczną wiedzę agenta Yorka w zakresie kina. Rejestr przywoływanych filmów jest zróżnicowany – od niskobudżetowych horrorów (*Atak pomidorów zabójców*, *Diabelskie nasienie*) po uznane dzieła (*Kabaret* czy *Mechaniczna pomarańcza*). Takie tendencje kinofilskie są przejawem zjawiska charakterystycznego do postmodernizmu[13]. Uwielbienie agenta Yorka dla filmów kultowych po raz kolejny krzyżuje się z dyskursem kampu:

> Zły smak stał się prawie uznanym sposobem ekspresji, choćby dlatego, że zdobył dla siebie kwitnący rynek zbytu. Dziś ten proces kampowej rehabilitacji jest podstawą olbrzymiego i dochodowego sektora przemysłu rozrywkowego nastwionego na produkty niskobudżetowe. [...] Kamp wszedł na stałe do świadomości subkultury „złych filmów", posiadającej własny, alternatywny obieg, na który składają się festiwale, propagatorzy, bohaterzy, gwiazdy i nagrody. Znawcy kampu rozkoszują się dziełami takich reżyserów jak Ed. D. Wood (Ross 2012: 345, 347).

Reprezentacja zaburzeń[14] percepcji bohatera wpływa na odbiorcze zaangażowanie w opowieść, ale tylko wtedy, gdy posiada „punkty styczne z doświadczeniem życiowym użytkownika [*pointers to the experiential background*]" (Caracciolo 2014: 245)[15]. W *Deadly Premonition* gracz traktowany jest jak bliski przyjaciel, z którym detektyw przeżył wiele lat. Protagonista odwołuje się zatem do świata pozadiegetycznego, uruchamiając w użytkowniku potrzebę odniesienia się do owych filmów i sięgnięcia do własnej pamięci. W tej optyce zabieg ten nie tyle burzy czwartą ścianę, co przebudowuje ją i rozszerza. Tak właśnie definiuje to zjawisko Steven Conway:

13 Widocznego na przykład bardzo wyraźnie w postmodernistycznym slasherze, którego etap w kinie rozpoczął *Krzyk* Wesa Cravena (1996).

14 W tym przypadku jest to zaburzenie dysocjacyjne tożsamości, rozdwojenie jaźni.

15 Znakomitym tego przykładem są właśnie analizowane przez Caracciolo interaktywne sekwencje koszmarów głównego bohatera w grze *Max Payne 2* (Caracciolo 2014).

> [...] tak zwane burzenie czwartej ściany faktycznie służy do dalszego zanurzenia gracza, rozszerzając immersję poza ekran, i to właśnie tutaj termin ten staje się niewystarczający. Zamiast burzenia – następuje ruch i budowa, gdy ściana rozciąga się na zewnątrz, aby wchłonąć wszystko to, co twórca gry uzna za odpowiednie do zwiększenia imersji (Conway 2010: 151)[16].

Wypada zgodzić się z tymi słowami. Gracz, który uzna proponowane przez grę reguły za satysfakcjonujące, z czasem przestanie postrzegać czynniki emersyjne jako nagłe, bezpośrednie rozbicia diegezy i obnażania sztuczności. Staną się one raczej swego rodzaju drugą zagadką gry, sytuującą się na poziomie metadiegetycznym. Jak pisze Arkadiusz Lewicki: „postmodernistyczny system sygnifikacji domaga się innego typu odbioru niż dzieła realistyczne i modernistyczne", ponieważ „następuje w nich wymieszanie dwóch płaszczyzn – racjonalnej i irracjonalnej" (Lewicki 2007: 202, 210).

Agent Morgan, niczym bohaterowie narracji *small-town horror*, „odkrywając tajemnice swego miasta, odkrywa zarazem sekrety samego siebie [*to learn the secret of his town is for him to learn the secret of himself*] (Langan 2007: 544). Związek z miejscem akcji jest nieuświadomiony, lecz ujawnia się w trakcie. Dopiero dramatyczny finał, w którym okazuje się, że zło ma pochodzenie nadprzyrodzone i demoniczne, demaskuje prawdę o agencie Morganie i Zachu. Okazuje się, że przez całą rozgrywkę gracz był nie tyle agentem, ile jego drugą osobowością. Zaburzenie powstało wskutek traumatycznego doświadczenia z dzieciństwa, gdy demoniczny byt z Greenvale zamordował jego rodziców. Cała gra jest więc próbą połączenia pękniętej osobowości. Pozwala na nią właśnie sprawczość gracza, który stopniowo zbliża się do prawdy o bohaterze. Identyfikacja na linii gracz–awatar jest jednocześnie powtórnym scaleniem psychiki protagonisty, co ponownie pozwala wpisać grę w poetykę postmodernizmu. Takie filmy jak *Piękny umysł, Fight Club, Podejrzani* czy *Szósty zmysł* to dzieła podobnie problematyzujące odbiór, „zmieniające swoje znaczenia i sposób lektury w zależności od tego, czy oglądamy je po raz pierwszy, czy po raz kolejny" (Lewicki 2007: 206). *Deadly Premonition* również można poddać takiej podwójnej lekturze, której wywrotowy charakter, ujawniony w finale, zmienia dotychczasowe ustalenia gracza.

16 Przekład własny za: „[...] so-called fourth wall breaks actually serve to further immerse the player, extending the immersion beyond the screen, and this is where the term 'breaking the fourth wall' becomes extremely lacking. Instead of breaking, there is movement, as the wall expands outwards to absorb whatever the game developer deems appropriate to enhance the immersive quality of play".

Podsumowanie

Deadly Premonition jawi się jako gra wzniesiona na paradoksach. Z jednej strony oferuje spory potencjał imersyjny, a jej światoopowieść wyróżnia się na tle wielu innych produkcji. Łatwość, z jaką angażuje gracza nie byłaby możliwa, gdyby nie zastosowane strategie narracyjne i innowacyjne mechaniki. To dzięki nim gracz może poczuć się jak detektyw w małym, obcym mieście i wytworzyć bogatą światoopowieść. Pozwalają one także na stopniowe przedostawanie się do historii pierwiastka niesamowitości. Z drugiej jednak strony gra przejawia silną emersję, wspomaganą kodem postmodernistycznym. Techniczna strona rzuca użytkownikowi wyzwanie, które musi on podjąć. Efekt emersyjny wiaże się też z interesującą kreacją protagonisty. Ujawnia ona spory potencjał emersji jako ważnego składnika tożsamości głównego bohatera. Zabieg ten odznacza się nadto walorami artystycznymi, reprezentując zaburzoną percepcję bohatera i mocno oddziałując na więź między agentem Yorkiem i graczem. Tak jak *Miasteczko Twin Peaks* pokazało wszelkie zalety formatu telewizyjnego w portretowaniu małej, barwnej społeczności, tak *Deadly Premonition* czyni to samo w medium gier wideo – i dowodzi ponad wszelką wątpliwość, że wysoki poziom imersji nie musi wiązać się z doskonałością technologiczną.

Źródła cytowań

Access Games (2010), *Deadly Premonition* [XBOX 360].

Arsenault Dominic (2011), 'Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique: fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo', *Academia.edu*, online: https://www.academia.edu/2999430/Des_typologies_m%C3%A9caniques_%C3%A0_lexp%C3%A9rience_esth%C3%A9tique_fonctions_et_mutations_du_genre_dans_le_jeu_vid%C3%A90 [dostęp: 30.08.2019].

Brzostek Dariusz (2009), *Literatura i nierozum. Antropologia fantastyki grozy*, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.

Brzostek Dariusz (2016), 'Praktyki grozy i praktyki narracyjne. Creepypasta: niesamowitość (w) sieci', *Literatura Ludowa*: 3 (60), ss. 53–61.

Caracciolo Marco (2014), 'Those Insane Dream Sequences: Experientiality and Distorted Experience in Literature and Video Games', w: Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon (red.), *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln: Nebraska University Press, ss. 230-250.

Conway Steven (2010), 'A circular wall? Reformulating the fourth wall for video games', *Journal of Gaming and Virtual Worlds*: 2 (2), ss. 145–155.

Ermi Laura, Frans Mäyrä (2005), 'Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analyzing Immersion', w: *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, online: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.41516.pdf [dostęp: 30.08.2019].

Garda Maria B. (2016), *Interaktywne fantasy. Gatunek w grze cyfrowej*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.

Genette Gerard (1992), 'Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia', przekł. Aleksander Milecki, w: Henryk Markiewicz (red.), *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, t. 4, cz. 2, Kraków: Wydawnictwo Literackie, ss. 317-366.

Grudnik Krzysztof (2014), 'Niesamowita, czyli jaka? O warunkach literatury niesamowitej', *FA-art*: 4 (98), ss. 3-15.

Juul Jesper (2014), *On Absent Carrot Stick: The Level of Abstraction in Video Games*, online: https://www.jesperjuul.net/text/absentcarrotsticks/ [dostęp: 30.08.2019].

Kłosiński Michał (2017), 'Zamieszkując wirtualne światy', *Śląskie Studia Polonistyczne*: 1 (9), ss. 69 - 87.

Krzywinska Tanya (2014), 'Conspiracy Hermeneutics. The Secret World as Weird Tale', *Well Played Journal*: 2 (3), ss. 123-143.

Kubiński Piotr (2015), 'Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)', *Tekstualia*: 4 (43), ss. 23-36.

Kubiński Piotr (2016), *Gry wideo. Zarys poetyki*, Warszawa: Universitas.

Langan John (2007), 'Small-town horror', w: S.T. Joshi (red.), *Icons of Horror and the Supernatural: an Encyclopedia of Our Worst Nightmares*, Westport: Greenwood Press, ss. 537-563.

Lewicki Arkadiusz (2007), *Sztuczne światy. Postmodernizm w filmie fabularnym*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.

Maj Krzysztof M. (2015), 'Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru', *Teksty Drugie*: 3, ss. 368-394.

Maj Krzysztof M. (2017), 'Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji', *Teksty Drugie*: 3 (165), ss. 192-209.

Majkowski Tomasz Z. (2012), 'Złote runo. Gra wideo jako doświadczenie interpretacyjne', w: *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 177-189.

Marak Katarzyna (2014), *Japanese and American Horror: A comparative study of film, fiction, graphic novels and video games*, Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers [Edycja Kindle].

Marak Katarzyna (2015), 'Wybrane fanowskie praktyki dochodzeniowe na przykładzie fandomu gier *Silent Hill*', *Studia Kulturoznawcze*: 2 (8), ss. 90-101

Müller Jürgen E. (2010), 'Remediacje w światach sekundarnych (i prymarnych). O gatunkowej specyfice paratekstualności gier cyfrowych', przekł. Krystyna Krzemieniowa, w: Andrzej Gwóźdź (red.), *Pogranicza audiowizualności*, Kraków: Universitas.

Olkusz Ksenia (2010), *Współczesność w zwierciadle horroru. O najnowszej polskiej fantastyce grozy*, Racibórz: Wydawnictwo PWSZ w Raciborzu.

Pitrus Andrzej (1998), *Kino kultu*, Kraków: Rabid.

Ross Andrew (2012), 'Kamp: sposoby użycia', w: Przemysław Czapliński, Anna Mizerka (red.), *Kamp. Antologia przekładów*, Kraków: Universitas, ss. 328-369.

Ryan Marie-Laure (2013),'Transmedial Storytelling and Transfictionality', *Poetics Today*: 3 (34), ss. 361-388.

Ryan Marie-Laure (2014), 'Story/World/Media', w: Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon (red.), *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln: Nebraska University Press, ss. 25-49.

Ryan Marie-Laure, Jan-Noël Thon (2014), 'Storyworlds across Media: Introduction', w: Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon (red.), *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln: Nebraska University Press, ss. 1-21.

Twardoch Ewelina (2014), 'Śmierć i dziewczyna. O nieoczywistej metafizyce zbrodni w serialach inspirowanych *Miasteczkiem Twin Peaks*', w: Małgorzata Major, Justyna Bucknall-Hołyńska (red.), *Władcy torrentów. Wokół angażującego modelu telewizji*, Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, ss. 147-157.

Zalewski Andrzej (1998), *Strategiczna dezorientacja. Perypetie rozumu w postmodernistycznym filmie fabularnym*, Waszawa: Instytut Kultury.

Żmuda Michał (2012), 'Horror w grach komputerowych: poetyka grozy a gatunek *survival horror*', w: Andrzej Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 205-215.

„Dla ciebie wyglądają jak potwory?". O naturze świata przedstawionego gry *Silent Hill* w fanowskich perspektywach interpretacyjnych

KATARZYNA MARAK*

Wstęp

Niniejszy rozdział jest kontynuacją rozważań poruszonych w *Wybrane fanowskie praktyki dochodzeniowe na przykładzie fandomu gier „Silent Hill"*, opublikowanym w roku 2015. Tekst ów miał przedstawić praktyki dochodzeniowe powszechne wśród członków fandomu skupionego wokół wydawanej przez Konami serii gier *Silent Hill*, ze szczególnym uwzględnieniem zapisu świadectw odbioru w formie wymiany zdań między członkami fandomu na forum poświęconemu tej serii oraz ich skoncentrowaniem na możliwie najpełniejszym zrozumieniu historii przedstawionych w poszczególnych grach. Śledzenie aktywności członków fandomu *Silent Hill*, wiążącej się z próbami objaśniania elementów fabuły tekstu lub jej całości, jest bardzo dobrą okazją do obserwacji praktyk związanych z odczuwaniem hermeneutycznej przyjemność wypływającej z rozwiązywania tajemnic i wyjaśniania niejasności (Santos & White 2005: 70), charakterystycznych dla fandomu typowo dochodzeniowego (Mittel 2013). Świadectwa odbioru oraz zapis aktywności fanów w formie wypowiedzi utrwalonych na forum *Silent Hill Heaven* stanowią materiał badawczy, który można analizować przede wszystkim pod kątem

* Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu | kontakt: kmarak@umk.pl

jakościowym (Wilson 2009: 30). Z uwagi na fakt, że linia fabularna kontynuowana w wielu częściach gry z serii *Silent Hill* i jej artystyczna prezentacja są relatywnie skomplikowane, zaś historia musi być w dużej mierze dedukowana z dialogów i materiałów znalezionych w grze[1], obserwacja praktyk dochodzeniowych członków tego fandomu celem ich opisania i analizy, pozwala naświetlić zarówno skalę niektórych zjawisk związanych z owymi praktykami – w tym wypadku interpretowanie drobnych elementów fabularnych – jak i ich implikacje. Artykuł *Wybrane fanowskie praktyki dochodzeniowe...* stanowił próbę zarysowania dość szerokiej problematyki związanej z relacją między graczami-fanami a tekstem, którego doświadczają, a także wskazania świadectw odbioru jako znakomitego przedmiotu badań, pozwalającego na zrozumienie tej relacji. Analiza i zestawienie narracji internetowych na temat serii gier *Silent Hill* pokazuje ponad wszelką wątpliwość, że znaczna część graczy chce nie tylko doświadczać gry, ale chce ją też rozumieć – im dokładniej, tym lepiej; w trakcie obserwacji i zbierania danych badacz natrafia na wiele różnych wersji jednej historii, które czasem różnią się od siebie tylko w niewielkim stopniu, a czasem – fundamentalnie (Marak 2015: 102).

Dlatego też roztrząsanie rozmaitych koncepcji interpretacyjnych dotyczących historii przedstawionej w grach z serii Silent Hill jest czymś więcej niż tylko lekturą oryginalnego tekstu – jest także badaniem jego odbioru, czyli spojrzeniem na całą narracyjną konstelację gry *Silent Hill*, której doświadczają gracze. Urzeczywistnionione świadectwa odbioru w postaci narracji uwiecznionych na forach i innych miejscach w sieci pozwalają zaobserwować bogactwo postaw i opinii graczy, zaś analiza tych świadectw w kontekście stosowanych przez fanów praktyk dochodzeniowych umożliwia pełniejsze zrozumienie tego, jak funkcjonuje dana gra – w tym wypadku *Silent Hill* 3 – jako tekst popkultury (Marak 2015: 102).

Świadectwa odbioru są podstawowymi jednostkami większych ogniw składających się na sieć informacji i znaczeń dzielonych przez fanów *Silent Hill*. Fani ci, komunikujący się i łączący w społeczności przez internet, tworzą narracje o tekstach serii i zjawiskach z nimi związanych przy użyciu praktyk typowo dochodzeniowych, ale również i czysto

1 *Silent Hill 3* kontynuuje rozpoczęty w *Silent Hill 1* wątek kultu dążącego do umożliwienia narodzin wyznawanego przez siebie bóstwa poprzez ofiarę z nastolatki, Heather, w duszy której, na skutek wydarzeń przedstawionych w *Silent Hill*, tkwi uśpione nasienie owego bóstwa. Kapłanka kultu, Claudia, otacza Heather wypełnionym monstrualnymi stworzeniami światem koszmaru (*Otherworld*) i zabija jej przybranego ojca, aby wypełnić serce Heather cierpieniem i nienawiścią, przekonana, że bóstwo, które narodzi się z takich uczuć, będzie w stanie rozumieć, czym są współczucie i dobroć. W czasie rozgrywki Heather błąka się po świecie koszmaru, walcząc z atakującymi ją potworami. Pełna fabuła jest zbyt złożona, aby przytaczać ją w całości w rozdziale, jednak jej znajomość ułatwi zrozumienie wagi przedstawianych tu argumentów.

analitycznych. Poprzez dyskusje i snucie rozmaitych narracji, członkowie społeczności stale tworzą, rozszerzają i modyfikują stan wspólnej wiedzy (*shared knowledge*) na temat serii. Wspólna (lub dzielona) wiedza użytkowników charakteryzuje się tym, że obejmuje wiele różnych, czasem nawet sprzecznych zestawów informacji. W wypadku fandomu *Silent Hill* oznacza to współistnienie wielu koncepcji interpretacji różniących się od siebie w większym lub mniejszym stopniu (od takich, które łączy wszystko poza drobnymi detalami, do takich, które zupełnie się wzajemnie wykluczają). Fakt, że fandom ten ma wyraźnie dochodzeniowy charakter, oznacza, że praktycznie każda koncepcja interpretacyjna może zostać poddana pod dyskusję na forum społeczności, a wynikający z niej proces negocjowania faktów i znaczeń wpływa nie tylko na opinie i przemyślenia osób bezpośrednio zaangażowanych, ale też wpływa na stan wspólnej wiedzy. Celem tego rozdziału jest demonstracja na konkretnym przykładzie, że wnikliwe prześledzenie świadectw odbioru dotyczących nawet pojedynczego elementu danego tekstu lub serii tekstów wyjaśnia wiele aspektów ich odbioru, między innymi to, że odbiór ten jest dynamiczny i podlega zmianom na drodze negocjacji znaczeń prowadzonej między członkami społeczności fandomu. W tym wypadku analiza świadectw odbioru i zapisu procesu negocjacji znaczeń pozwala na zrozumienie tego, w jaki sposób budowanie i dyskutowanie koncepcji interpretacyjnych oraz włączanie tychże w stan dzielonej wiedzy wpływa na całościowe, kompleksowe doświadczanie i postrzeganie nie tylko pojedynczej sceny czy nawet całego tekstu (gry), ale nawet całej sekwencji tekstów (przynajmniej dwóch gier z serii *Silent Hill*).

Koncepcje interpretacyjne i negocjowanie znaczeń

W celu nakreślenia możliwie trafnego obrazu zależności między tworzeniem i dyskutowaniem koncepcji interpretacyjnych a odbiorem tekstu w ramach jednego tylko rozdziału, będzie on z konieczności poświęcony pojedynczej scenie z gry *Silent Hill 3* (2003), która w cytowanym wyżej artykule (Marak 2015) została wspomniana tylko pobieżnie. Scena ta, będąca fragmentem konwersacji między bohaterką gry, Heather, a kapłanem kultu, Vincentem, doskonale nadaje się do przedstawienia mechanizmów i procesów związanych z konstruowaniem koncepcji interpretacji, oraz ich znaczenia dla odbioru gier z serii z uwagi na swoją enigmatyczną i intrygującą naturę. Dialog ten, choć z pozoru zupełnie nieistotny dla fabuły, w oczach odbiorców okazał się jednym z najbardziej intrygujących elementów gry *Silent Hill 3* (Marak 2015: 101). Gracze i fani nie tylko uznali konwersację pomiędzy Heather a jedną z drugoplanowych postaci, Vincentem, za świetnie napisaną i budującą atmosferę, ale także poświęcili jej mnóstwo czasu –

stała się ona tematem zaciekłych debat i szczegółowych analiz na niemal każdym forum poświęconym serii Silent Hill i w niemal każdej społeczności internetowej (Marak 2015: 101).

W dyskusjach tych ścierają się głównie dwie przeciwstawne teorie. Według jednej z nich wypowiedź Vincenta ma głębsze znaczenie i „potwory" to w istocie wyznawcy, a konkretnie „stronnicy Claudii, którzy dla Heather wyglądają monstrualnie" (NarooN). Zwolennicy tej teorii uważają, że Vincent mówił prawdę, a jego późniejsze zapewnienia, że tylko żartował, były próbą ratowania sytuacji (femmeclaudia). Natomiast ci opowiadający się za teorią przeciwstawną, zbywają tę wymianę zdań jako intencjonalny żart wynikający z ekscentrycznej natury Vincenta, mający na celu tylko „zdezorientować gracza" (Anigav) (Marak 2015: 101)[2]. Opowiedzenie się za jedną z koncepcji interpretacyjnych wpływa istotnie na odbiór nie tylko fabuły fabuły *Silent Hill 3*, lecz w niektórych wypadkach wszystkich innych części gry (Marak 2015: 101).

Sama scena w bibliotece kościoła w *Silent Hill* (a właściwie jej kluczowy fragment) pojawia się dopiero pod koniec gry, której przejście zajmuje graczom średnio od sześciu do ośmiu godzin. Cały przerywnik filmowy trwa w porównaniu do czasu gry bardzo krótko (cztery minuty i dwanaście sekund), z czego wymiana zdań pomiędzy Heather a Vincentem zajmuje tylko trzydzieści sekund. Co więcej, większość rozmowy dotyczy Claudii i możliwości zapobiegnięcia narodzinom Boga, a kontrowersyjna uwaga Vincenta wypowiedziana zostaje dopiero pod koniec sekwencji, kiedy popada on w irytację z powodu sceptycznego nastawienia Heather wobec jego słów i traci nagle opanowanie:

> Vincent: Nie masz powodu, żeby tam stać taka zadowolona z siebie! To ty jesteś najgorszą osobą w tym pokoju! Przelewanie ich krwi sprawia ci przyjemność! Tak jak słuchanie ich krzyków! Czujesz podniecenie, kiedy przygniatasz ich stopą do ziemi, zduszając resztki życia!
>
> Heather: Masz na myśli te potwory?
>
> Vincent: Potwory? Dla ciebie wyglądają jak potwory? (Konami 2003).

Siła tej sceny nie leży wyłącznie w samym sformułowaniu wypowiadanej przez Vincenta kwestii, lecz także w sposobie, w jaki ją on wypowiada oraz mimice, która temu towarzyszy; między słowem „Potwory?" a pytaniem „Dla ciebie wyglądają jak potwory?" wyraz twarzy Vincenta zmienia się z łagodnego zdziwienia w zrozumienie, a następnie

2 Przytoczony cytat jest podsumowaniem wielu dyskusji prowadzonych przez użytkowników forum Silent Hill Heaven w latach 2006-2016 w licznych wątkach; kompilacja cytatów ma na celu zobrazowanie różnic w interpretacjach i postawach użytkowników. Z tego samego powodu daty przy cytowanych wypowiedziach konkretnych użytkowników mogą się nie pokrywać z datami rozpoczęcia wątków podanymi w bibliografii.

w zatroskanie. Gdy Heather w przerażeniu cofa się o krok, zakrywając usta dłonią, Vincent z szerokim uśmiechem na twarzy wygłasza kwestię „Bez obaw, to był tylko żart" (Konami 2003).

Te dwie kwestie (*Monsters? They look like monsters to you?* oraz *Don't worry, it was just a joke*) nie są może najczęściej dyskutowanym elementem serii *Silent Hill*, bez wątpienia są jednak czynnikiem najbardziej dramatycznie zmieniającym sposób, w jaki gracze interpretują świat przedstawiony, intencje postaci, oraz główną linię fabularną opartą na wątku kultu i narodzin Boga. Chociaż *Silent Hill 3* jest bezpośrednią kontynuacją *Silent Hill 1*, zasady rządzące światem przedstawionym ukazane są graczom w nieco inny sposób, zaś zaistniałe w pierwszej części wydarzenia przywoływane są w sposób wysoce subiektywny, poprzez dzienniki, rozmowy lub relacje. Z tego względu gracze zastanawiają się nad naturą świata koszmaru *(Otherworld)* w *Silent Hill 3* oraz nad rolą Heather nawet poza kontekstem tej kontrowersyjnej sceny:

> Kampfgruppe Haus: Heather nosi w łonie nienarodzone bóstwo, prawda? Jeśli tak, to dlaczego potwory w ogóle miałyby chcieć ją zaatakować? Czy one nie są po tej samej stronie co to bóstwo? Jeśli nie, to po czyjej są stronie? Są wytworami pochodzącymi ze wspomnień Alessy, i dlatego chcą tak samo jak ona powstrzymać narodziny Boga? [...] Czy są tylko głupimi bestiami kierującymi się instynktem agresji? A może są wytworami lęków Heather, i dążą do zniszczenia jej, ponieważ uosabiają jej własne koszmary? (Silent Hill Heaven 2009)[3].

O ile w *Silent Hill 1* założenie narracyjne było jeszcze dla graczy jasne i względnie zrozumiałe, o tyle w *Silent Hill 3* wszystko jest nieco bardziej skomplikowane. W *Silent Hill 1* Harry (awatar gracza) był „intruzem", nieproszonym gościem – Dahlia chciała przywołać jedynie Cheryl, aby obie części duszy Alessy mogły się połączyć, tym samym umożliwiając narodziny Boga. Sama Alessa chciała jedynie umrzeć, zaś jej ból i strach przybrały formę straszliwego świata koszmaru i zamieszkujących go potwornych stworzeń. W *Silent Hill 3* sytuacja nie jest tak prosta, ponieważ gracze szybko orientują się, że już na pierwszy rzut oka logika kierująca wydarzeniami w tej grze pełna jest sprzeczności – *Otherworld*, czyli świat koszmaru, ma swój początek w mocy Boga, która jeszcze się nie narodziła, a której narodzin Claudia pragnie, ale żyjące w tym świecie potwory atakują Heather; chociaż

3 Przekład własny za: „Heather is carrying the unborn god in her womb right? If that's the case then why are the monsters even remotely interested in attacking her? Aren't they aligned with the same god she carries? If not, then just who or what are they aligned to, if anything? Are the monsters spawned from Alessa's memories and thus as bent on stopping the birth as she is? That's why the Memory of Alessa boss attacks Heather. Are the monsters only dumb beasts following their own aggressive instincts? Or as the spawn of Heathers fears, do they seek to destroy and consume her because they are her nightmares?".

to Heather nosi w sobie Boga, świat koszmaru odzwierciedla w dużej mierze cierpienie i lęki Alessy. Nawet tożsamość Heather nie jest do końca jasna – trudno jednoznacznie powiedzieć, czy jest ona narodzoną na nowo Cheryl, czy też odrodzoną Alessą, czy też może zupełnie nową osobą łączącą w sobie cechy ich obydwu. Ten brak jednoznaczności przekłada się na intensywne zaangażowanie społeczności w dyskusje o charakterze typowo dochodzeniowym i wspomniana scena w bibliotece jest zdecydowanie elementem o bardzo głębokim wpływie na koncepcje interpretacyjne.

W najprostszym ujęciu, wśród fanów można wyróżnić dwa podstawowe kierunki interpretacji: według niektórych graczy sugestia Vincenta, że Heather walczy z czymś innym niż koszmarne monstra, jest prawdziwa, zaś według innych jego pytanie jest faktycznie swoistym żartem. Bez względu na obrane przez fana założenie, konsekwencje interpretacji mają charakter kompleksowy – obejmujący w mniejszym lub większym stopniu wszystkie gry, które oparte są na wątku fabularnym związanym z kultem, wraz ze wszystkimi ich elementami.

Biorąc pod uwagę zachowanie Vincenta, które gracze mogą zaobserwować podczas gry, jego słowa faktycznie mogą być okrutnym żartem wynikającym z jego złośliwej, skłonnej do manipulacji osobowości. Równie dobrze jednak może być w nich ziarno prawdy. Przyjęcie założenia, że „potwory" to niekoniecznie autentyczne monstra[4], najczęściej wiąże się z założeniem, że przeciwnicy, z którymi walczy Heather, to tak naprawdę zwykli ludzie. Przyjęcie wersji, że pytanie Vincenta jest istotnie żartem, pozostawia nadprzyrodzony charakter stworzeń bez zmian:

> AuraTwilight: Potwory kontrolowane przez Claudię to tak naprawdę zwykli ludzie, którzy wyglądają dla Heather jak potwory, ponieważ istnieją tylko po to, aby napełnić jej serce gniewem [...]. Inne potwory to twory Alessy, i reprezentują jej pragnienie, aby umrzeć.
>
> Son_of_Kauffman: Skąd ta pewność? To była tylko aluzja zrobiona przez Vincenta, i uważam to bardziej za chory żart niż za coś z kanonu (Silent Hill Heaven 2009)[5].

4 Z uwagi na charakter dyskusji użytkowników, a także z powodów stylistycznych, w przekładzie angielskich słów *monster* i *monstrosity* użyte zostały zamiennie słowa „potwór" i „monstrum", w znaczeniu 'stworzenia o przerażających kształtach'.

5 Przekład własny za: „The monsters Claudia controls are actually human beings that look like monsters to Heather, and exist to fill her heart with anger (it's nothing to do with evil). The other monsters are created by Alessa, representing her wish to die and what not. [...] How can you be so sure? It was only hinted by Vincent, and I think of it more like a sick joke rather than canon".

O ile skutkiem przyjęcia słów Vincenta wyłącznie jako żartu nie wymaga zbytniej gimnastyki interpretacyjnej, o tyle przeciwne założenie pociąga za sobą szereg zróżnicowanych, interesujących konsekwencji interpretacyjnych w odbiorze tekstu. Fani, którzy sceptycznie podchodzą do zapewnienia Vincenta, jakoby jego pytanie było tylko żartem, w większości przyjmują pogląd, że jego wypowiedź jednoznacznie wskazuje na ludzką tożsamość wszystkich lub przynajmniej niektórych stworzeń w świecie koszmaru. Innymi słowy, dla tej grupy odbiorców albo wszystkie potworne stworzenia bytują w wymiarze *Otherworld*, albo przynajmniej część z nich jest tak naprawdę ludźmi, których Heather z jakiegoś powodu postrzega jako potwory. Wśród tych fanów przeważa opinia, że w świecie gry istnieją dwa konkretne potwory i jeden specyficzny rodzaj monstrów, które są tak naprawdę ludźmi: *Leonard* i *Missionary* (każdy z nich jest jednym z ważniejszych przeciwników), a także wszystkie stwory z gatunku *Scraper*. Pogląd ten jest konsekwencją logicznej dedukcji opartej na treści dialogów w grze:

> AuraTwilight: Dla mnie było jasne, że Vincent miał na myśli potwora *Missionary* i wszystkie *Scrapers*, czyli kultystów, którzy zgłosili się na ochotnika, aby Claudia sprawiła, by wyglądali potwornie, żeby karmić nienawiścią Heather, a zatem też Boga (Silent Hill Heaven 2010a)[6].

Według tej wykładni napotykane w grze potwory nie są potworami, co oznacza, że niektóre z nich są tak naprawdę ludźmi, a konkretniej wyznawcami kultu, atakującymi Heather celem karmienia Boga cierpieniem i nienawiścią. Gracze wpisują swą interpretację słów Vincenta w logikę narracji wyłaniającej się z wszystkich wypowiedzi Claudii, która tłumaczy, że współczucie rodzi się z bólu i cierpienia, a ci, którzy są szczęśliwi, potrafią być okrutni. „Najwyraźniej ciało Heather musi przetrzymać tak dużo bólu i cierpienia za życia, jak to tylko możliwe [*it's more likely that her body has to endure as much pain and suffering during life as it can*]," spekuluje użytkowniczka Mis Krist, „żeby Bóg, gdy już się narodzi, mogła tego uniknąć [*so when God's born it can avoid all that*]" (Silent Hill Heaven 2009). Według tej koncepcji kultyści poświęcają się świadomie i dobrowolnie dla ponownego przyjścia Boga (albo dlatego, że wierzą dokładnie w to samo, co Claudia albo dlatego, że jej ufają i gotowi są oddać życie za jej ideę; „*Missionary* i *Scrapers* pewnie decydują się na swego rodzaju śmierć męczeńską, skoro – jak już było wspominane – chcą przyspieszyć narodziny bóstwa poprzez sprawienie, aby Heather czuła ból i nienawiść [*Missionary and Scrappers are probably committing martyrdom of a sort, as*

6 Przekład własny za: „I thought it was pretty obvious that Vincent was referring to the Missionary and Scraper monsters, which are volunteer cultists given monster appearances by Claudia to feed Heather's hatred, and thus the God".

stated before, they want to hasten the birth of god by making Heather feel pain and hatred]" (Silent Hill Heaven 2009). Fani podzielający tę koncepcję często zwracają uwagę na fakt, że pokonana przez potwora Heather tak naprawdę nie ginie – kiedy polegnie w walce, jej ciało (które może być martwe, ale równie dobrze może być nieprzytomne) odciągane jest gdzieś poza ekran przez stworzenie zwane *Valtielem*. Jak utrzymuje Matthew V. Smith, ten fakt wspiera wersję, że niektóre potwory to członkowie kultu, których zadaniem jest obezwładnienie, a nie zabicie Heather, ponieważ ta „[...] musi chyba nadal żyć, żeby być w stanie powić Boga, bo gdyby to była tylko kwestia zabicia jej i dotarcia do Boga w ten sposób, jestem pewien, że Claudia zrobiłaby to przy ich pierwszym spotkaniu" (Silent Hill Heaven 2006b)[7]. Tymczasem wszystkie kwestie wypowiedziane przez Claudię wskazują na to, że faktycznie pragnie ona zbawienia świata bardziej niż czegokolwiek innego, wierząc, że Heather jest tą, która (wedle słów Claudii) „zawiedzie ich do Raju rękoma splamionymi krwią" (Konami 2003).

Inni członkowie społeczności fanowskiej podzielają pogląd, że Vincent sugerował, iż to, co Heather postrzega jako potwory, to zwykli ludzie, uważając jednak przy tym, że jego słowa odnosiły się do wszystkich ludzi, także osób postronnych czy nawet przechodniów:

> Krysta: [...] to może być bardzo [podkr. oryg.] ważne w kontekście zagadki SH3. Zgadzam się, że Heather widzi wyznawców kultu jako potwory. Nie ma co do tego wątpliwości, skoro w wesołym miasteczku wszędzie widzi martwych wyznawców. To jest fakt, więc co w takim razie z „normalnymi" potworami... na początku, kiedy Heather budzi się w centrum handlowym, jest tam mnóstwo normalnych ludzi, chociaż ich nie widzimy – ale widzimy cienie i „czujemy" ich obecność. A później Heather widzi tylko potwory. Czym w takim razie są te potwory (nie główne, tylko te zwykłe)? Czy to są ci ludzie z centrum handlowego? Czy jak Heather spotyka pierwszego potwora, to tak naprawdę natyka się na jakiś napad rabunkowy? (Silent Hill Heaven 2006a)[8].

7 Parafraza i przekład własny za: [...] they are Cult members transfigured by Heathers views of them, they lie on all fours as a mark of respect to the God she carries inside her, they also know (from Claudia) that Heather must feel pain, suffering and anger to birth God, they have decided to fall to their knees and give up their lives for the God inside heather and thus, attack Heather and allow themselves to be killed by her for God's purposes, a Mark of respect and Sacrifice for the ultimate paradise they so crave".

8 Przekład własny za: „[...] this may be very important in case of SH3 mystery.I already agree with topic author that she sees cult members as monters.No doubt thats what It may be , she sees dead cult members dressed like valtiel in Amusment Parks area all the time.This is a fact, so what about "normal" monsters... Intro when she wakes up in bar looks like shopping mall is normal populated by normal peaple place though we dont see them but we see shadows and kinda "feel" their presence, what happens later is Heather seeing only monsters. So , what are these monsters which see sees (normal ones-not bosses) are these normal people walking around the mall. Is she seeing some plain shop robbery while meeting 1st monster".

Ten komentarz odnosi się do pierwszej sceny odbywającej się w świecie koszmaru. Heather wchodzi do pomieszczenia, gdzie na ziemi leży ciało kobiety, nad którą pochyla się potwór (humanoidalny stwór o nazwie Closer). Według przyjętej przez Krystę i innych podobnie myślących fanów koncepcji, to, co jawi się bohaterce jako monstrum, jest zwykłym człowiekiem; w tej koncepcji interpretacyjnej wszystkie potwory to ludzie a, Heather, atakując je, w rzeczywistości zabijała nie tylko kultystów, lecz także zwykłych przechodniów. Świat koszmaru, po którym Heather porusza się w świecie przedstawionym, jest tylko zniekształconą, przerażającą projekcją w jej głowie. Niektórzy fani opowiadający się za tą koncepcją (Krysta) uważają, że rzeczona projekcja jest efektem oddziaływania Boga. Inni przywołują dialogi z *Silent Hill 1* i sugerują, że istnienie świata koszmaru może być po prostu efektem działania narkotyku rozprowadzanego w miasteczku, kiedy nadal było ono popularne: „Wszyscy podczas pobytu w Silent Hill byli odurzeni Białą Klaudią, i dlatego bohaterowie widzieli »potwory«, podczas gdy tak naprawdę patrzyli na ludzi. Same »potwory« też mogły postrzegać bohatera jako potwora, i dlatego próbowały go zabić" (Silent Hill Heaven 2010b)[9]. Ta interpretacja jest o tyle interesująca, że rozszerza przyjęte „postrzeganie ludzi jako potworów" przypisywane Heather także na innych protagonistów (między innymi Harry'ego Masona), tym samym sprowadzając większość, o ile nie wszystkie wydarzenia w *Silent Hill 1* i *Silent Hill 3* (jak również innych gier osadzonych w tym okresie czasowym) do iluzji lub halucynacji rozgrywających w głowie postaci.

Część fanów uważa jednak, że wypowiedź Vincenta jest dokładnie tym, czym sam Vincent utrzymuje, że jest, czyli żartem. Biorąc pod uwagę wszystkie wypowiedzi Vincenta w grze, oraz jego sposób bycia (na przykład jego rozmowy z Claudią, kiedy złośliwie i z rozbawieniem przypomina jej on, jak bardzo znęcał się nad nią jej ojciec), niektórzy fani wierzą, że skoro Vincent jest (parafrazując) „arogancką, sadystyczną kanalią", to takie poczucie humoru pasowałoby do niego idealnie. Jak zauważa dr bones, „Vincent jest przyprawiającym o gęsią skórkę, podejrzanym kolesiem. Zapewne celowo stara się zryć Heather banię, i odczuwa jakieś chore podniecenie na widok jej reakcji [*Vincent is a creepy, shady little guy. I think he was deliberately trying to fuck with Heather's emotions, and he seems to get some kind of sick thrill off her reaction*]" (Silent Hill Heaven 2010a). Inne argumenty podnoszone w dyskusjach opierają się na sceptyczności wobec realizmu alternatywnej koncepcji – fani odrzucają możliwość, że Heather zabija zwykłych

9 Przekład własny za: „Anyway, they said that they think that White Claudia leaves everyone pretty much intoxicated during their stay in Silent Hill, which would lead to the protagonist seeing »monsters« when they could actually be people. The »monsters« could also see you as a 'monster' as well hence them trying to kill you".

ludzi, ponieważ zakładają, że wcześniej czy później zostałaby przez kogoś powstrzymana. Jak argumentuje jeden z nich: „Gdyby Heather zabijała prawdziwych ludzi, to policja w »prawdziwym« świecie raczej zastrzeliłaby ją na miejscu po krwawej łaźni, jakiej dokonała w centrum handlowym i w metrze [*If she was killing real people, I'd think that the police in the »real« world would have shot her on sight after her murderous rampage through the mall, the subway and so on*]" (Silent Hill Heaven 2007).

Istnieją także koncepcje interpretacyjne sytuujące się pośrodku i zakładające, że istoty, które Heather widzi i z którymi walczy, na pewno nie są prawdziwymi ludźmi, ale niekoniecznie są też autentycznymi potworami. Niektórzy fani uważają, że dla Vincenta te istoty mogą wyglądać zupełnie inaczej:

> The Necronoir: [...] siły, które istnieją w Silent Hill, odzwierciedlają nastawienie obserwatora. Dlatego Vincent i Claudia, którzy uważają je za wysłanników swojej zbawczyni, postrzegają je jako istoty piękne, być może wręcz anielskie. Heather natomiast nie chce mieć z nimi nic wspólnego, i dlatego wydają się jej przerażającymi monstrami, i tak też my je widzimy. Kiedy Vincent mówi „one wyglądają jak potwory", ma na myśli te siły lub byty, a nie ludzi (Silent Hill Heaven 2007)[10].

Według tej koncepcji to wiara Vincenta sprawia, że *Otherworld* manifestuje dla niego stworzenia o boskim charakterze; „jeśli Vincent nie żartuje, to pewnie pod wpływem swoich wierzeń postrzega manifestacje [świata koszmaru — K.M.] jako coś niebiańskiego zamiast jako monstra [*he looks at the manifestations as something more divine than just monsters, as an influence of his beliefs*]" (Silent Hill Heaven 2010a). Inni fani przypuszczają, że Vincent nie widzi w świecie koszmaru ani ludzi, ani żadnych anielskich stworzeń, lecz że jego komentarz wskazuje na jego szaleństwo, skoro postrzega potwory jako coś pięknego, a przynajmniej nie-potwornego. Jak ujmuje to użytkownik in zero, „Vincent to po prostu wariat, który myśli, że potwory to »mieszkańcy Raju«, więc nie nazywa ich »potworami«, tylko apostołami, albo dziećmi, czy jak tam jeszcze – tak jak Claudia [*Vincent is just a nutcase who thinks the monsters are just the »denizens of paradise«, so he doesn't refer to them as »monsters«, just disciples, or children, or whatever. Just like Claudia*" (Silent Hill Heaven 2006a). Niektórzy fani przypuszczają też, że komentarz Vincenta jest dogłębnie subiektywny, i że widzi on dokładnie te same stworzenia, co Heather – ten sam kształt, ten sam wygląd – jednak podziwia ich siłę i szybkość, a nie ich deformację:

10 Przekład własny za: „[...] the forces which *Silent Hill* is populated with appear as reflections of the viewers attitude. Thus Vincent and Claudia, who regard them as agents of their savior, see them in pleasing, perhaps angelic forms. Sharon, wants nothing to do with them, and as such they appear as the frightening creatures we see".

> Ryantology: Dla mnie to zawsze była kwestia interpretacji, tak jak Vincent to zasugerował przy pierwszym spotkaniu. [...] Ja tam mu wierzę, że dla niego to nie są „potwory", w podobnym sensie jak niektórzy ludzie patrzą na przykład na pitbulla, i jeden nazwie go „potworem", a inny uzna, że to piękne stworzenie (Silent Hill Heaven 2007)[11].

Świadectwa odbioru świadczą o tym, że koncepcje interpretacyjne są nierozerwalnie związane z określonym rozumieniem świata przedstawionego serii *Silent Hill*, jego elementów oraz fabuły (sekwencji wydarzeń, jakie miały miejsce w tym świecie), jak również pociągają za sobą konsekwencje w osobistym doświadczeniu rozgrywki i odbiorze tekstów *Silent Hill*. Wybór określonej interpretacji słów Vincenta wpływa na odbiór zarówno samej treści tekstu (pojmowanie świata koszmaru), jak i jego ogólnej natury (osobiste odczucia wobec wydarzeń i postaci). Przyjęcie koncepcji interpretacyjnej, w świetle której potwory są niekoniecznie monstrualnymi stworzeniami, pociąga za sobą wiele pytań oraz potrzebę dalszych wyjaśnień: jeśli potwory to naprawdę ludzie, to jak wydarzenia w grze wyglądałyby z perspektywy „obiektywnego obserwatora"? Dlaczego Heather postrzega nie-potwory jako monstra – czy jest to halucynacja, magia Claudii, czy może szaleństwo? Jeśli potwory są tylko w głowie Heather, to co dokładnie robi ona przez cały czas gry – czy jest zamknięta w iluzorycznym świecie, gdzie atakuje i strzela na oślep, niekiedy przypadkiem trafiając osoby postronne? Czy też może ten iluzoryczny świat wpasowuje się w rzeczywisty świat przedstawiony i uciekający przed nią ludzie nie pojawiają się w ogóle w jej koszmarze, a nieliczni śmiałkowie zbliżający się do niej, aby z nią porozmawiać lub ją powstrzymać jawią się jej jako potwory? Takie i podobne pytania nurtują fanów podczas dyskusji. Niektórzy starają się rozwiązać ten problem, interpretując sekwencje wydarzeń w grze według logiki wybranej koncepcji interpretacyjnej:

> shadowcc: Zanim się wejdzie do tego sklepu, da się usłyszeć dźwięk stłumionej rozmowy, jeden głos wyższy i drugi niższy; zapewne rozmawiały ze sobą dwie osoby, mężczyzna i kobieta. [...] Myślę, że jeśli to byli ludzie, to ten *Closer* i ta kobieta byli w trakcie jakiegoś aktu seksualnego, kiedy nagle weszła Heather, i BUM! Zobaczyła coś zupełnie innego niż to, co się faktycznie działo... (Silent Hill Heaven 2010a)[12].

11 Przekład własny za: „I took it to be a matter of interpretation, as Vincent alludes in their first meeting. [...] I take his words to mean that he doesn't consider these things 'monsters' in the same way two people might see a pit bull and only one might call it a 'monster' while the other thinks it is a beautiful creature.

12 Przekład własny za: „Before you go into that dress shop, turn up your BGM and SG sounds (I maxed them both) After you do that, just listen to the distant mumbling of a high pitched voice and another lower one; obviously there was a conversation going on in there between two people, possibly between a female and a male. [...] I think

Z drugiej strony jednak inni fani uważają, że niektóre koncepcje interpretacyjne nie są w stanie wytłumaczyć wszystkich scen i wydarzeń w grze:

> in zero: Jeśli Heather jest szalona, to dlaczego to cholerne radio się uruchamia kiedy tylko coś jest w pobliżu? I jakim cudem Douglas też widzi potwory (wspomniał o tym w centrum handlowym)? I na dodatek autentycznie zwymiotowała demoniczny płód, który później przekształcił się w naprawdę popieprzonego ostatniego bossa. Uważam, że skoro coś takiego [podkr. oryg.] mogło mieć miejsce, to kilka potworów tu czy tam nie wydaje mi się w tym świecie aż tak dziwne (Silent Hill Heaven 2006a)[13].

Logika tego wywodu opiera się na wszystkich elementach i detalach gry przeczących lub każącym powątpiewać w koncepcję, według której w świecie koszmaru nie ma prawdziwych potworów. Innymi słowy, in zero argumentuje, że Heather musi walczyć z autentycznymi potworami, ponieważ otaczający ją koszmar także na nie reaguje, zanim ona jeszcze jest świadoma ich obecności (gracz może słyszeć trzask radia, gdy potwór jest jeszcze daleko, poza polem widzenia, lub na przykład jest ukryty za rogiem budynku). Kwestia relacji między subiektywnym postrzeganiem stworzeń spotykanych w *Otherworld* a faktycznym przebiegiem wydarzeń w grze – a raczej jej wyjaśnienie – jest przedmiotem wielu dyskusji i teorii. Zwolennicy koncepcji interpretacyjnej, w której każdy napotkany potwór nie jest po prostu człowiekiem wyglądającym monstrualnie w oczach Heather, lecz faktycznie dziwnym stworzeniem, często przychylają się też do teorii, że świat koszmaru jest *de facto* innym wymiarem, do którego protagonista zostaje przeniesiony:

> KingCrimson: Silent Hill jako miasto nie może być zupełnie opuszczone, ale bez sensu jest twierdzić, że jest tam normalna populacja i ruch taki jak w normalnym ośrodku wypoczynkowym – a to dlatego, że nie jest tak, że postacie w grach chodzą sobie po miejscach pełnych ludzi, ale widzą coś innego. [...] Więc jeśli teoria z alternatywną rzeczywistością jest prawdziwa, to postacie w grach muszą fizycznie znikać z prawdziwego świata [...]. Nie odczuwają zgiełku miasta, a mieszkańcy miasta nie są świadomi ich obecności (Silent Hill Heaven 2013)[14].

the Closer and the female (that is if they were actually humans) were in somekind of a sexual contact, then Heather came in and BANG! What she saw was completely different from what the situation actually was...".

13 Przekład własny za: „If Heather is insane, why does the freaking radio go nuts whenever something is nearby? How did Douglas see monsters too (he mentions this in the mall)? And finally, she actually vomitted a demon fetus, which then became a gigantic screwed up final boss. I'd say if that could happen, a few monsters here and there wouldn't seem so strange in this world".

14 Przekład własny za: „the town of Silent Hill cannot be completely abandoned, but nor does it make sense to say it has the population and activity level of a normal resort town. Here's why. Obviously, the people we encounter

Uzasadnienie poglądu, że Heather z pewnością nie zabija ludzi z autentycznej rzeczywistości, opiera się na rozumowaniu, że gdyby błąkała się w świecie rzeczywistym, to ten musiałby na nią oddziaływać. Według takiej interpretacji *Otherworld* jest rzeczywistym, osobnym, materialnym miejscem, osobną rzeczywistością lub, jak to ujmuje forumowicz o nicku The Adversary, „nierzeczywistością, która naśladuje prawdziwy świat, ale rządzą nią jej własne zasady [*unreality, in which the the real world is mimicked yet its own rules are maintained*]" (Silent Hill Heaven 2013). Zgadza się z nim AuraTwilight, wysuwając tezę, że rzeczywistość świata koszmaru „operuje logiką snów, i niekoniecznie zachowuje się tak, jak powinna [*playing by dream logic and doesn't need to behave the way it should*]" (Silent Hill Heaven 2013). Innymi słowy, *Otherworld* jest osobnym wymiarem niemającym nic wspólnego z rzeczywistością w podobny sposób, w jaki sny nie mają z nią nic wspólnego. Interesujące jest jednak to, że AuraTwilight używa właśnie tego argumentu, aby uzasadnić swoją koncepcję interpretacji, w której część potworów jest ludźmi – użytkowniczka tłumaczy bowiem, że wszystko, co zachodzi w świecie koszmaru, nie ma związku z rzeczywistością, ani poza ten koszmar nie wychodzi; „żaden człowiek-potwór, którego Heather zabiła w świecie koszmaru, nie pozostawiłby po sobie ciała w prawdziwym świecie, tym bardziej że sporo tych ciał byłoby w miejscach, które nie mają swoich odpowiedników w prawdziwym świecie [*Any humans-as-monsters Heather killed wouldn't leave real world corpses. Especially since a good number of them would be in places with no real world equivalent*]" (Silent Hill Heaven 2012). Potencjalni kultyści poruszający się po alternatywnej rzeczywistości świata koszmaru nie mogliby być odnalezieni w prawdziwej rzeczywistości, ani za życia, ani po śmierci.Jednak według innych członków społeczności argumentacja opierająca się na świecie koszmaru będącym osobną rzeczywistością podważa zasadność dążeń Claudii i jej zwolenników:

> KingCrimson: Co dokładnie kult chce osiągnąć, jeśli nic, co ich bóstwo zrobi, nie będzie miało wpływu na rzeczywistość? To dość sporo wysiłku włożonego tylko w to, żeby móc panować nad jakimś światem snów, do którego mogą wejść tylko gnębieni poczuciem winy urzędnicy i członkowie rodzin z zaburzeniami (Silent Hill Heaven 2013)[15].

in the games are not walking around in a crowded area and merely seeing different things. [...] So, if the alternate reality theory is true, then the people we encounter in the games are physically removed from the real world [...]. They don't experience the hustle and bustle of the town, and its denizens aren't aware of their presence".

15 Przekład własny za: „[...] what does the cult hope to accomplish if nothing their god does has any influence on reality? It seems like a lot of effort just to manipulate a dreamland that nobody but guilt-stricken clerks and dysfunctional families have access to".

Komentarz użytkownika KingCrimson jest wyjątkowo interesujący, ponieważ wskazuje na bardzo istotne konsekwencje takiej interpretacji. W takiej wykładni *Otherworld* poddawana jest w wątpliwość zarówno potencjalna moc Boga oraz jej wpływ na rzeczywistość, a tym samym zbawienie całej ludzkości, w które wierzy Claudia; jeśli Bóg nie będzie mogła[16] opuścić świata koszmaru (czyli przejść z jednej rzeczywistości do drugiej), to nie będzie mogła też stworzyć Raju na ziemi.

Równie istotne, jak konsekwencje w rozumieniu świata przedstawionego, są konsekwencje w osobistym odbiorze tekstu, czyli w emocjonalnej reakcji graczy na treść gry:

> Altrus: Myśl o Heather, która biega bez sensu i strzela do jakichś przypadkowych ludzi po prostu psuje mi cały obraz...
> Mephisto: Mi tak samo. Po prostu nie wierzę, że cały czas zabijała prawdziwych ludzi. Dlatego uważam, że komentarz Vincenta był całkowicie sarkastyczny.
> DarthVasilius: Faktycznie, to zbyt okrutne – bo jeśli dopuścimy możliwość, że niektóre potwory są ludźmi, to nie ma sensu odrzucać tej możliwości dla innych potworów (Silent Hill Heaven 2010a)[17].

Gry charakteryzują się tym, że na tle innych mediów wyróżnia je idea sprawczości (*agency*); w *Silent Hill 3*, jak w większości gier z gatunku *survival horror*, gracze sprawują w pewnym stopniu kontrolę nad tym, co widzą i w jaki sposób, a także wpływają na rozwój akcji (Perron 2012: 8). Przyjęcie określonej interpretacji (w tym wypadku tej, według której Heather „strzela do jakichś przypadkowych ludzi") sprawia, że przedstawiona w grze historia nabiera cech tragedii. Sprawczość charakterystyczna dla gier łączy się także jednak z pewną pojmowaną mniej lub bardziej osobiście odpowiedzialnością graczy, którzy przez całą rozgrywkę atakowali i zabijali ludzi, a nie monstra. Nawet przy zachowaniu pewnego dystansu wobec awatara, emocjonalne zaangażowanie graczy i tak leży po stronie Heather – nawet jeśli postrzegają oni akcje awatara jako decyzje pozostające w zgodzie z postrzeganym charakterem bohaterki, a nie jako własne decyzje, nadal propozycja fabuły, w której Heather zabija ludzi, jawi się im jako tragiczna, okrutna i niemile

16 Postać Bóg (*God*) w serii *Silent Hill* jest płci żeńskiej (co widać w takich zwrotach z oryginalnych materiałów w grze jak: „siła Boga opuściła Ją, Ona sama zaś osłabła [*God's strength ran out, and She collapsed*]" czy „Bóg wydała z siebie ostatnie tchnienie [God breathed Her last]" (Konami 2003). Nigdy nie zostaje użyte słowo „Goddess" (Bogini), tylko po prostu *God*, co tłumaczone jest też konsekwentnie w rozdziale jako „Bóg".

17 Przekład własny za: „I've just never really liked the alternatives. Heather running around shooting a bunch of random people just kinda ruins my image of everything. [...] Same here. I just can't believe that she was killing real people. That's why I believe that Vincent's comments were full of sarcasm. [...] If you allow the possibility of human nature of some monsters, there is no sence to deny this possibility for other monsters. Yes, it can be too cruel".

widziana. Najbardziej interesującym i ważnym szczegółem w przytoczonych wypowiedziach jest jasno wyrażona postawa emocjonalna, która sama w sobie jest dla niektórych graczy wystarczającą podstawą do odrzucenia wybranej interpretacji treści gry. To samo zaangażowanie emocjonalne przejawia się także w innych fazach procesu negocjowania znaczeń, kiedy gracze dopuszczają koncepcję interpretacyjną, w której potwory są ludźmi (członkami kultu), lecz racjonalizują zachowanie bohaterki:

> Fan From Silent Hill: Coś sobie właśnie uświadomiłem: dlaczego jeśli Heather zabija członków kultu, to uważamy, że jest agresywna? Chodzi mi o to, że kiedy ma się do czynienia z człowiekiem o wypranym mózgu z nożem w ręku, którego jedyną misją jest pokrojenie cię na kawałki, to czym te narzędzia zniszczenia różnią się od autentycznych potworów...? Pomyślcie o tym (Silent Hill Heaven 2006a)[18].

Pytanie postawione przez użytkownika Fan From Silent Hill porusza bardzo interesującą kwestię – jak gracze mają podchodzić do bohaterki, która wedle tej koncepcji interpretacyjnej przez całą historię zabijała ludzi. Czy powinni ją „rozgrzeszyć" w oparciu o racjonalne przesłanki? Ta wypowiedź doskonale ilustruje, jak bardzo złożone są zjawiska odbioru i proces negocjacji znaczeń, i jak starannie gracze rozważają ewentualne implikacje swoich teorii i propozycji. Im większa skłonność ku poglądowi, że potwory są tak naprawdę ludźmi, tym większa tendencja do abstrakcyjnego ujmowania – lub w ogóle kwestionowania – nadprzyrodzonego charakteru wydarzeń w *Silent Hill 3*, a także *Silent Hill 1*. Z kolei podział potworów na „prawdziwe potwory" i „nie-potwory" zaciera wyraźną granicę między tym, co jest jednoznaczną inwazją nadprzyrodzonego w świat „rzeczywisty", a także sprawia, że groza protagonisty przestaje być naturalną reakcją na obiektywne dziejące się wydarzenia, a zaczyna być częściowo czymś przezeń wytworzonym. Postawienie pod znakiem zapytania nadprzyrodzonego charakteru całego konfliktu podważa też ramy moralne, w których funkcjonuje fabuła, prawie całkowicie wykluczając interpretacje oparte o elementy mitologii judeochrześcijańskiej (na przykład te, w których istota nazywana Bogiem to naprawdę demon lub Samael; Litwa 2016: 54-55), i wywracając do góry nogami moralny porządek, w który wpasowuje się zarówno Heather, jak i kultyści. W skrajnych wypadkach globalnym efektem takiej interpretacji staje się poddanie w wątpliwość nie tylko głównej fabuły przedstawionej w *Silent Hill 3* (wątek kultu,

18 Przekład własny za: „One thing just occurred to me: why is Heather necessarily violent, if she does kill cult members? What I'm pointing at here is that, when you have a brain-washed man with a knife in his hand, and his one and only mission is chop you up good, then, how are these vessels of destruction any different from the actual monsters...? Think about it".

narodziny Boga), ale także *Silent Hill 1*. Tymczasem przytoczona wcześniej wypowiedź użytkownika in zero dotycząca zwymiotowania płodu Boga oraz inne podobne wypowiedzi wskazują na postrzeganie jego istnienia jako czynnika potwierdzającego zasadność sensu całej linii fabularnej, co może tłumaczyć intensywne dyskusje i szczegółowość objaśnień tych koncepcji interpretacji, które mają na celu połączyć element „ludzi jawiących się jako potwory" z obiektywnym funkcjonowaniem potężnego bytu, który Claudia nazywa Bogiem, oraz z istnieniem jej nasienia, a później płodu w ciele Heather.

Niezmiernie interesujące jest, iż pomimo występowania różnic między poszczególnymi teoriami mogą, szczegóły te nie służą przysłowiowemu rozdzialeniu włosa na czworo. Innymi słowy, fani uważający, że Alessa pragnęła śmierci i umieszczała w mieście pieczęcie Metatrona, aby powstrzymać narodziny Boga, nie toczą walk z tymi interpretatorami, którzy podobnie są przekonani o rozmieszczaniu przez Alessę pieczęci Metatrona w celu powstrzymania narodzin Boga, jednakże nie są już pewni, czy faktycznie chciała umrzeć. Różnicujące poszczególne warianty interpretacyjne detale służą w zamian do uzasadniania prawidłowości czyjejś koncepcji interpretacji lub ewentualnie do wykazania wewnętrznych sprzeczności koncepcji innych fanów lub błędnych założeń tychże. Podstawa danej koncepcji jest tu ewidentnie istotniejsza niż to chociażby, czy Vincentowi uwaga o potworach wyrwała się przez przypadek i zbył ją jako żart po to, by ją zamaskować, czy też wypowiedział się świadomie, dopowiadając uwagę o żarcie tylko po to, żeby zasiać w głowie Heather chaos? Nie jest to aż tak istotne jak to, że reprezentujący te stanowiska fani podzielają główną myśl, iż sama sugestia, jakoby przeciwnicy wyglądali jak potwory tylko dla Heather, była prawdziwa.

Konkluzja

Badanie narracji fanów *Silent Hill* związanych z interpretowaniem i negocjowaniem znaczeń w procesie dążenia do jak najpełniejszego zrozumienia tekstów *Silent Hill* rzuca nowe światło na wiele istotnych aspektów doświadczania i recepcji tych tekstów, a przede wszystkim na skomplikowaną sieć mechanizmów i strategii związanych ze stylami odbioru. Analiza przypadku opisanej w tym rozdziale sceny pokazuje, że zabiegi i wysiłki interpretacyjne fanów mają konkretne i istotne konsekwencje w doświadczaniu tekstów *Silent Hill* przez odbiorców, takie jak przesunięcia semantyczne (Heather jest oto odważną nastolatką walczącą o swoje życie, albo żądną krwi wariatką) lub fluktuacje w procesie przypisywania wartości (jeśli Bóg istniała i naprawdę, zgodnie ze słowami Claudii, miała zbawić ludzkość, to czy Heather słusznie ją zniszczyła?). W wypadku *Silent Hill 3*

i analizowanej sceny można zaobserwować, jak najkrótszy nawet dialog może mieć dramatyczny wpływ nie tylko na odbiór danego tekstu lub nawet serii tekstów, ale i na rozumienie całego uniwersum serii.

Źródła cytowań

Konami (2003), *Silent Hill 3*, Konami [PlayStation 2].

Litwa, M. David (2016), *Desiring Divinity: Self-deification in Early Jewish and Christian Mythmaking*, New York: Oxford University Press.

Marak, Katarzyna (2015), 'Wybrane fanowskie praktyki dochodzeniowe na przykładzie fandomu gier Silent Hill', *Studia Kulturoznawcze* 2 (8), ss. 89-102.

Mittell, Jason (2013), 'Forensic Fandom and the Drillable Text', *Spreadable-Media.org*, online: http://spreadablemedia.org/essays/mittell/#.V58XHTVBJ5Q [dostęp: 30.08.2019].

Perron, Bernard (2011), *Silent Hill: The Terror Engine*, Ann Arbor: University of Michigan Press.

Santos, Marc, Sarah White (2005), *Playing With Ourselves: A Psychoanalytic Investigation of* Resident Evil *and* Silent Hill, w: Nate Garrelts (red.), *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer*, Jefferson, N.C.: McFarland, ss. 69-79.

Silent Hill Heaven (2010a), *Vincent was not joking on the monster thing...*, online: http://silenthillforum.com/viewtopic.php?f=4&t=21424 [dostęp: 30.08.2019].

Silent Hill Heaven (2010b), *Chrissie The Nurse: Evidence For Vincent's "Joke"?*, http://silenthillforum.com/viewtopic.php?f=4&t=10910&start=80 [dostęp: 30.08.2019].

Silent Hill Heaven (2007), *Chrissie The Nurse: Evidence For Vincent's "Joke"?*, online: http://silenthillforum.com/viewtopic.php?t=10910 [dostęp: 30.08.2019].

Silent Hill Heaven (2012), *Vincent was not joking on the monster thing...*, online: http://silenthillforum.com/viewtopic.php?f=4&t=21424 [dostęp: 30.08.2019].

Silent Hill Heaven (2013), *Inconsistencies of the "alternate realities" explanation*, online: http://silenthillforum.com/viewtopic.php?f=16&t=25443)IIIII [dostęp: 30.08.2019].

Silent Hill Heaven (2006a), *Heather "is" insane...?*, online: http://silenthillforum.com/viewtopic.php?f=4&t=6188 [dostęp: 30.08.2019].

Silent Hill Heaven (2006b), *Monster Symbolism*, online: http://silenthillforum.com/viewtopic.php?f=4&t=2069 [dostęp: 30.08.2019].

Silent Hill Heaven (2009), *Why do the monsters attack Heather?*, online: http://silenthillforum.com/viewtopic.php?f=4&t=18998 [dostęp: 30.08.2019].

Wilson, Tony (2009), *Understanding Media Users. From Theory to Practice*, Chichester: John Wiley & Sons.

„Zawsze jest latarnia, zawsze jest mężczyzna, zawsze jest miasto". *BioShock: Infinite* i pytanie o mowę (anty)nienawiści

SVEN DWULECKI*

Miałem sen, iż pewnego dnia ten naród powstanie,
aby żyć wedle prawdziwego znaczenia swego *credo*:
„uważamy za prawdę oczywistą, że wszyscy
ludzie zostali stworzeni równymi".
Martin Luther King Jr.

Wstęp

Rozważając marzenie Martina Luthera Kinga o narodzie bez podziałów rasowych, trudno jednoznacznie stwierdzić, czy Stanom Zjednoczonym Ameryki udało się je spełnić. Można mówić o niezwykle ważnych i pozytywnych przemianach, które zaszły w tym społeczeństwie: od zniesienia segregacji rasowej w 1964 roku poczynając, a na wyborze pierwszego czarnoskórego prezydenta w 2008 roku kończąc. Jednak nie znaczy to, że amerykański sen Kinga się urzeczywistnił. Również dziś widać podziały rasowe, których przejawami są chociażby zamieszki w Ferguson (2014 rok) czy strzelanina w kościele Charleston (2015 rok). Mniejsze oznaki nierówności dotyczą życia codziennego obywateli. Po-

* Eberhard Karls Universität Tübingen | kontakt: svendwulecki@googlemail.com

działy rasowe potęgują dysproporcje w zarobkach i warunkach zatrudnienia, prowadzące do wzrostu liczby przestępstw na tle nienawiści (Brackett 2016; Samuels 2017; Lichtblau 2016).

Gry wideo, jako pewien fenomen kulturowy, potrafią znakomicie ujawniać i unaoczniać wspomniane napięcia społeczne. Premierowy zwiastun *Resident Evil 5* z 2007 roku wywołał publiczną debatę na temat rasizmu, trwającą do momentu wydania gry w 2009 roku (Alexander 2008; Schiesel 2009). W 2016 roku burzliwa dyskusja zrodziła się w wyniku promocji kolejnej części cyklu gier *Deus Ex*, o podtytule *Rozłam Ludzkości* (*Deus Ex: Mankind Divided*), której materiały reklamowe nawiązywały do ruchu Black Lives Matter. Twórcy gry, odpierając zarzuty, twierdzili, że ich produkt jedynie odzwierciedla problemy społeczeństwa (Frank 2016). Zdaniem krytyków takie działania marketingowców powodują „prowadzenie narracji, która uznana zostaje za rasistowską wobec czarnoskórych, nawet jeśli taką nie jest" (Frank 2016).

Z całą pewnością kwestią dyskusyjną jest to, czy twórcy gier wideo mogą nawiązywać do współczesnych społecznych ruchów sprzeciwu, by uatrakcyjnić swój produkt. Debata na ten temat to poniekąd walka rozsądku z ideologią. Tymczasem reakcje na pokazany podczas E3 2017 zwiastun gry *Wolfenstein: The New Colossus* można wręcz uznać za groteskowe – skrajnie prawicowe środowisko nazwało bowiem grę „rasistowską wobec białych" (Billing 2017). Prezentacji gry *FarCry 5* również towarzyszyły podobne tony (Billing 2017), co doprowadziło do zamieszczenia petycji na portalu *Charge.org*, której celem było nakłonienie twórców do zmiany antagonistów z białych ekstremistów chrześcijańskich na ich muzułmańskich odpowiedników (Charge.org 2017). Te przykłady poważnych oskarżeń, z jakimi spotykają się twórcy gier, wskazują dwa niezwykle ważne aspekty. Gracze mianowicie zwracają uwagę na komentarze polityczne i inne komunikaty będące wbudowanym przekazem gry, a także wyrażają swoje obawy na ich temat (bez względu na to, czy akurat w wypadku rasizmu są one uzasadnione). Na podstawie tej obserwacji można stwierdzić, że gry z sukcesem przekazują treści polityczne. Gdyby twierdzenie to nie było prawdziwe i gry wideo nie stanowiły przedmiotu indywidualizacji (Knape 2008: 898, 890), wówczas taka dyskusja miałaby jedynie akademicki charakter i nie występowałaby w przestrzeni publicznej.

Reakcje odbiorców, komentatorów i krytyków dowodzą, że powyższe zjawisko można analizować za pomocą retoryki – „umiejętności komunikowania się w celu wskazania przyczyny, oratorycznego *telos*, które jest postrzegane jako słuszne i które wyzwala ludzi od uwarunkowań społecznych" (Knape 2000: 33). Ponadto prawdziwe jest stwierdzenie, że gry komputerowe są nośnikiem poglądów politycznych. Prezentowane akty mowy

dowodzą, że ci, którzy nie zostali przekonani zgodnie z zamierzeniem twórców, reagują stosownie do swoich poglądów, swoją odpowiedź budując na swoistej kontrze. Dlatego analiza gier wideo ze względu na to, w jaki sposób odnoszą się do zjawiska rasizmu, jest nie tylko przedmiotem akademickich dociekań, ale również ważnym tematem społecznym. Przedmiotem niniejszego rozdziału uczyniono zatem jeden z najwybitniejszych i jednocześnie najbardziej kontrowersyjnych przykładów mowy antynienawiści we współczesnej historii gier wideo.

„Witajcie w Kolumbii" – o grze *BioShock Infinite*

BioShock: Infinite stworzony został przez studio *Irrational Games*, a pracami nad nim kierował współzałożyciel studia – Kevin Levine. Gra po raz pierwszy została wydana przez *2K Games* w marcu 2013 roku, zaś jako część zremasterowanej serii *BioShock: The Collection* – we wrześniu 2016 roku. *BioShock Infinite* cieszy się dużą popularnością, co odzwierciedla uznanie użytkowników portalu Metacritic.com (2018). Uznano, że w grze „wyznaczono nowe granice narracji poprzez wciągające opowiadanie historii (*storytelling*)" (Frank 2013). Fabuła gry z całą pewnością pozostaje główną przyczyną jej sukcesu.

BioShock: Infinite przenosi graczy w fikcyjną wersję 1912 roku. Protagonista Booker DeWitt, prywatny detektyw, który przeżywa traumę w związku z udziałem w bitwie znanej jako masakra nad Wounded Knee (*Wounded Knee Massacre*), zostaje zatrudniony, by odnaleźć i uwolnić dziewczynę imieniem Elizabeth, która przebywa w pozornie utopijnym, latającym mieście-państwie Kolumbia. Kolumbia jawi się jednak jako przestrzeń izolacjonistycznego rasistowskiego społeczeństwa, kierowanego przez samozwańczego proroka Comstocka. W trakcie rozgrywki gracz odkrywa, że rządy Comstocka napotykają na sprzeciw, którego przejawem jest funkcjonowanie ruchu oporu – Vox Populi – składającego się z przedstawicieli uciskanych w Kolumbii mniejszości. Po tymczasowym sojuszu z powstańcami Vox Populi, DeWitt zostaje zdradzony przez liderkę grupy – Daisy Fitzroy – i jest świadkiem przemiany ruchu w żądnych krwi rewolucjonistów. Wraz z Elizabeth detektyw próbuje opuścić Kolumbię, jednak ostatecznie ginie z ręki dziewczyny. Powyższy opis fabuły jest uproszczeniem, ponieważ w rzeczywistości jest ona bardziej złożona, a streszczenie wszystkich wątków i aspektów wykraczałoby poza zakres rozdziału. Jednak nakreślone wątki wystarczą, by opisać świat gry i przeprowadzić analizę zastosowanych figur retorycznych.

BioShock: Infinite jest znakomitym przykładem silnej mowy antynienawiści, ale poprzez wybory w sferze narracji, grę można uznać również za potencjalny nośnik stereotypów rasowych. Szczegółowy obraz grup nienawiści i metod, jakimi się posługują, kreuje w grze wyraźną atmosferę sprzeciwu wobec nienawiści czy dyskryminacji. Jednakże problematyczny obraz Afroamerykanów w przebiegu rozgrywki częściowo podważa przekonujący charakter *BioShock: Infinite*, a nawet może powodować nadużycia przekazu (przetransformowanie go, by odpowiadał wyznawanej ideologii), prowadzące do podporządkowania go mowie nienawiści.

Czy byłbyś tak uprzejmy? – retoryka gier komputerowych

Autor rozdziału zastosuje czteropoziomowy schemat malowania obrazu pikselami (Dwulecki 2017: 156). Wyobraźmy sobie, że gra wideo jest złożonym obrazem, w którym można dokonać redukcji poszczególnych elementów, by wyszczególnić te jej sfery, które bezpośrednio odnoszą się do danego zjawiska (w tym przypadku rasizmu): scenę – aktorów – działanie – złamanie imersji. Świat gry komputerowej można porównać do teatralnej sceny, na której rozgrywają się wszystkie działania związane z wystawieniem sztuki (Dwulecki 2017: 157-158). Indywidualny świat narracji (*storyworld*)[1] zapewnia niezbędną ramę odniesienia dla wszystkich możliwych czynności. Działania DeWitta zyskują retoryczne znaczenia ze względu na świat, w którym nastąpiły, oraz ze względu na to, jak zachowanie postaci wpływa na tę rzeczywistość i ją zmienia. Co więcej, przestrzenie cyfrowe zawsze posiadają możliwość stania się swoistymi miejscami pamięci (Dwulecki 2017: 157), w których gracz będzie powtarzał swoje doświadczenia z wcześniejszych rozgrywek (przykładem może być kompleks Shadow Moses – jako *remake Metal Gear Solid*) lub powtarza doświadczenia innych graczy (co zostanie szczegółowo opisane w późniejszej części rozdziału). Aktorzy są czymś więcej, niż tylko postaciami przeniesionymi do fabuły gry (Dwulecki 2017: 158-160). Zastosowanie tekstowej analizy narracji postaci ukaże, jak ich życiorys wpływa na światoopowiadanie figurami retorycznymi. Działanie jest powszechnie rozumiane jako „zdolność osoby do kontrolowania swoich akcji, a przez nie zdarzeń w świecie zewnętrznym" (Haggard & Tsakiris 2009: 242). Tylko pozornie dotyczy to postaci w grach wideo (Dwulecki 2017: 160-161). Gracz zawsze ma do czynienia z niegrywalnym charakterem,

1 Przekład proponowany przez Krzysztofa M. Maja w artykule *Słowo gra znaczy świat* (Maj 2017: 203).

który działa w oparciu o określone reguły twórcy/twórców gry, jednakże działania postaci, będącej intradiegetycznym narratorem, będą wnikliwe, a nawet odkrywcze wobec ich mitów tożsamościowych. Złamanie imersji, definiowane jako „wszystkie zjawiska, które umyślnie dekonstruują imersyjne efekty gier wideo i zastępują je bezpośrednim odniesieniem do gracza" (Dwulecki 2017: 162), występuje zawsze wtedy, gdy podczas rozgrywki w jakikolwiek sposób gracz zostaje nakłoniony do działania nie w grze, ale w życiu. Ta ostatnia sfera jest jedyną, która nie ma znaczenia dla treści tego rozdziału, pozostałe trzy przekazują treści dotyczące tolerancji i rasy.

Bioshock Infinite wypełniają przeróżne rodzaje mitów – niektóre z nich są niezwykle cenne jako elementy dekonstruujące rasizm. W ujęciu Michaela Waltmana „mity są główną narracją opisującą wyjątkowych ludzi, robiących wyjątkowe rzeczy i służą jako przewodniki moralne, które mogą wpływać na działania tych, którzy należą do danej wspólnoty kulturowej". Nadają zatem mówcom autorytet, a ich wypowiedziom – sens, łącząc teraźniejszość z przeszłością, stwarzając poczucie wspólnoty i dramatyzując indywidualnie podejmowane decyzje poprzez przedstawianie zmagań między dobrem a złem (Burke 1995; Hart 1997; Waltman & Davis 2005). Mity są ideologiczne, stwarzają argumenty uprawniające zbiorowość do podejmowania działań w celu stworzenia ładu społecznego (Burke 1995; Doty 1986; Smith 1984). Mogą być wykorzystane, by wspierać lub uzasadniać pewne czyny. Roderick Hart podzielił je na cztery rodzaje: tożsamościowe, estachologiczne, socjologiczne i kosmogoniczne (Hart 1997). Według Roberta Ratha (2016) „rzeczywiście punkty widzenia *Infinite* dotyczące intelektualnych aspektów amerykańskich uprzedzeń są najbardziej radykalnymi częściami gry, a nie zostały należycie poddane rozbiorowi – w tej właśnie sferze gry wyimaginowany rasizm służy grze bardzo dobrze".

Dobrzy...

BioShock: Infinite jest współczesną grą antynienawiści. Salen i Z imerman (2005) postrzegają gry wideo jako metodę „propagowania [...] ideologii" (Salen & Zimmerman 2005: 38). Nic dziwnego, że twórcy gier AAA mogą wyrażać takie zamiary. Levine za cel swojej produkcji uważa sprawienie, aby ludzie zaczęli zastanawiać się nad konkretną ideologią nienawiści i nietolerancji (Lathi 2013). *BioShock* w bardzo atrakcyjny sposób przedstawia mechanizm działania grup nienawiści. Kierownictwo grupy w Kolumbii poprzez mity i symbole religijne buduje silne poczucie autorytetu, a poszczególne elementy jego kreacji można odnaleźć na poziomie sceny, aktorów i działania.

Hall of Heroes – miejsce pamięci proceduralnej

Przestrzeń sceny w Kolumbii demonstruje konstrukcję mitu kosmogonicznego i pozwala graczowi na jego dekonstrukcję. „Mity kosmogoniczne jako narracyjne opowieści, opisują, dlaczego tu jesteśmy i jacy byli nasi przodkowie. Tego rodzaju mity służą komunikowania tego, skąd pochodzimy" (Haas & Waltman 2011: 46). Twórcy gry *BioShock: Infinite*, w celu wpisania mitu kosmogonicznego w kulturę społeczności utopijnego państwa-miasta, umieścili w nim muzeum. W *Sali Bohaterów* (*Hall of Heroes*) mieszkańcy Kolumbii celebrują powstanie państwa i swoje pochodzenie. Dwie z trzech sal muzealnych zostały poświęcone osobie ojca proroka Comstocka oraz jego drodze do bycia ojcem-założycielem. Każda z nich odnosi się do jednego z ważnych dla mieszkańców zwycięstw: powstania bokserów (*Boxer Rebellion*) oraz bitwy nad Wounded Knee (*Battle of Wounded Knee*). Zwiedzający przechodzą wzdłuż szeregu zautomatyzowanych kartonowych figur, w poniżający sposób przedstawiających Chińczyków i amerykańskich Indian, ukazanych jako brutalnych dzikusów. W odtwarzanych komunikatach wirtualni przewodnicy podkreślają niższość przedstawionych ludzi względem gloryfikowanego Comstocka i jego rzekomych osiągnięć:

> To właśnie ta żółta skóra i skośne oczy zdradziły nas swoimi kłamstwami. Aż ich droga skrzyżowała się z drogą świętego gniewu naszego sprawiedliwego Proroka (MisterShizno 2013d: 00:20:47-00:21:00).

> Z wrzawą, z tomahawkiem tańczyli wśród naszych szlachetnych zmarłych. Ale gdy nasi żołnierze zdobyli pole walki, dzikie hordy mogły już tylko ustąpić (MisterShizno 2013d: 00:16:10-00:16:22).

W obydwu salach muzealnych głównym eksponatem jest pomnik ku czci Comstocka. Prorok, jako obiekt przekazu propagandowego, przedstawiany jest niczym bohaterski zdobywca. Jego legenda budowana jest na zasadzie figury antytezy: perfekcyjny Comstock *versus* źli cudzoziemcy. Religia przywódcy miasta również zasadza się na tej dychotomii. Według muzealnej prezentacji doświadczenia wizyjne stały się podstawą działań Comstoka, które doprowadziły do powstania unoszącego się państwa-miasta.

> W *BioShock: Infinite* Zachary Comstock przechodzi całkowity chrzest i objawia się jako prorok: anioł ukazuje mu wizję utopijnej społeczności rozwijającej się ponad ziemią. Wraz z naukowiec Rosalindą Lutece buduje unoszące się państwo-miasto Kolumbię, zakładając w nim protestancką gminę, kontynuując dzieło Ojców Założycieli i wyznając wyższość białej rasy, a pozostałym (w tym Irlandczykom) – narzucając służalczą rolę (Rath 2016).

Ukazanie mechanizmu rasistowskiej propagandy w grze realizuje się w zrównaniu zwiedzającego muzeum z graczem. *Modus operandi* kolumbijskiej agitacji przedstawiony został jako połączenie prawdy z fikcją. Garth Jowett i Victoria O'Donnell określają taki zabieg mianem czarnej propagandy, która „występuje, gdy źródło pochodzenia informacji nie zostaje ujawnione lub przypisuje się jemu fałszywego nadawcę – autorytet, by szerzyć kłamstwa, fałszerstwa, oszustwa" (Jowett & O'Donnell 2012: 18). Wydarzenia historyczne przedstawione w grze (powstanie bokserów oraz bitwa nad Wounded Knee) są prawdziwe i umieścimy je w tym samym miejscu osi czasu, jak uczyniono to w narracji *BioShock Infinite*. Z racji tej, że graczowi mogą być nieobce wydarzenia z historii powszechnej, doświadcza on działania czarnej propagandy. W wyniku prowadzonej agitacji zostaje stworzony kolejny bardzo ważny przekaz – oto Comstock staje się bohaterem tych historycznych wydarzeń. Kłamstwo (bohaterski udział Comstocka w postaniu i bitwie) oparto na elementach prawdy historycznej, by uwiarygodnić oszustwo.

Gracz, wcielający się w osobę zwiedzającą muzeum, w odniesieniu do swojej rzeczywistości, nie będzie pod wrażeniem technicznych rozwiązań zastosowanych w tej przestrzeni – prostych mechanizmów wprowadzające w ruch kartonowe figury, w połączeniu z muzyką i narracją pozakadrową (MisterShizno 2013d: 00:15:56-00:16:06). Jednak dla wirtualnych mieszkańców Kolumbii z alternatywnego ubiegłego wieku taka aranżacja mogła wydawać się niezwykle nowoczesna. Aby osiągnąć potencjalną imersję w mniej sprzyjających warunkach, w grze zastosowano wyzwanie wytrzymałości. W salach pamięci gracz mimowolnie musi stoczyć walkę z przeciwnikami, by tym samym odtworzyć propagandową narrację, w której historia Comstocka zostaje osadzona w ramach mitu kosmogonicznego, nadającego wszystkiemu, co wiąże się z nim i walką zbrojną, status doskonałości, a tym samym czyniąc proroka kimś, kto będzie postrzegany jako najwybitniejszy dowódca. W trakcie rozgrywki gracz zyskuje coraz więcej argumentów na poparcie prawdziwości owego „mitycznego" życiorysu założyciela miasta, z kolei ponowne przeżywanie tej historii, potęgowane przez wystrój muzeum, wzmacnia imersję – odczuwanie zachwytu otoczeniem przez zwiedzających. Następne etapy tej części rozgrywki prowadzą do dekonstrukcji mitu o bohaterze. Gdy gracz kieruje swoją postać dosłownie za kulisy ekspozycji, Cornelius Slate przez muzealne głośniki wyjawia DeWittowi i graczowi prawdę, będącą zaprzeczeniem mitu. W rzeczywistości oto Comstock popełnił przerażające zbrodnie wojenne podczas masakry nad Wounded Knee, zaś w powstaniu bokserów w ogóle nie brał udziału (MisterShizno 2013d: 00:21:12-00:21:15) – to bowiem sam Slate był uczestnikiem tych wydarzeń. Zostanie prorokiem potrzebne było Comstockowi

więc tylko do objęcia władzy nad Kolumbią. Co więcej, jego proroctwa były jedynie grą pozorów – objawienie anioła, którego rzekomo był świadkiem, okazało się fałszerstwem.

Pierwszy wśród rasistów – mit tożsamościowy Comstocka

W treściach mitów eschatologicznych znaleźć można przesłanie mówiące o tym, że jedynie przestrzeganie zasad twórców może zapewnić dobrą przyszłość społeczności (Haas & Waltman 2011: 46). „Czystość" ma duże znaczenia dla mieszkańców Kolumbii, co wzmaga panujące w mieście nastroje rasistowskie. Dla wprowadzenia takiej atmosfery zbudowano mit Ojców Założycieli, by wykształcić postawę wierności wobec wyznawanych przez nich ideałów (ich nieprzestrzeganie uznane zostaje za zdradę). „Mity eschatologiczne pomagają ludziom w zrozumieniu tego, dokąd prowadzi ich *status quo*" (Haas & Waltman 2011: 46) i tak, jak w wypadku banneru głoszącego hasło „Chroń swoją rasę", presja publiczna tworzy iluzję: bycie rasistą to „właściwy sposób życia" (Haas & Waltman 2011: 46). Całkowita władza przywódcy Kolumbii opiera się na wyraźnych podziałach społeczeństwa – rozbiciu go na grupy ludzi lepszych i gorszych, postulujące mit tożsamościowy. Skupia się on na tym „co odróżnia od siebie poszczególne grupy kulturowe" (Haas & Waltman 2011: 46). Lepszymi są oczywiście „Amerykanie" – biali, zdrowi i wykształceni. Hasła „Chroń swoją rasę", „Chroń swoje bogactwo" stwarzają poczucie, że tolerancja jest niebezpieczna dla „amerykańskiej" wspólnoty.

We wczesnej fazie rozgrywki gracz poznaje Bractwo Kruka – grupę wzorowaną na Ku Klux Klanie. Wirtualny odpowiednik jest niczym „metafora absolutna" (Blumenberg 2010: 4) – członków zakonu można poznać po tym, że noszą długie, jednokolorowe szaty, twarze przesłaniają im kaptury z wyciętymi otworami na oczy, a ich symbolem jest krzyż – co stanowi czytelne nawiązanie do tej amerykańskiej organizacji rasistowskiej, powstałej w XIX wieku. Taka obrazowość prowadzi do natychmiastowej kategoryzacji i oceny działalności zakonu. Ponadto gracz jest świadkiem zbrodni członków organizacji – brutalnego zabójstwa chińskiego obywatela, rytualnego mordu w postaci złożenia ofiary z nienależącego do białej rasy więźnia. Bezbronny, przywiązany do drewnianej konstrukcji (MisterShizno 2013c: 00:23:10-00:23:56), umiera on na oczach gracza, który nie może w żaden sposób temu zapobiec, pozbawiony jakiejkolwiek sprawczności. Ten brak kontroli, swoiste zredukowanie działania, ma strategiczną wagę dla rozgrywki.

„Rzuć w parę" *versus* „Rzuć w prowadzącego"

W grze pojawiają się sytuacje ograniczające możliwość podjęcia wybranych akcji przez gracza, dzięki czemu podkreślone zostaje wewnętrzne oddziaływanie mitu socjologicznego, rozumianego jako „opowieść, która wskazuje właściwy sposób życia" (Haas & Waltman 2011: 46). Krótko po tym, jak DeWitt przybywa do Kolumbii, zostaje mu przedstawiony rytuał stworzony przez społeczeństwo wyznające segregację rasową, dokonany w celu utrwalenia przekazu – jak nie należy postępować. Chodzi tu o loterię, w trakcie której mieszkańcy, trzymający w rękach piłki baseballowe, gromadzą się wokół podestu przypominającego scenę teatralną, na której stoi prowadzący. Pierwszą oznaką rasistowskiego charakteru tego publicznego zgromadzenia jest uwaga skierowana do uczestników, komentująca wygląd asystentki mężczyzny: „Czyż to nie najładniejsza młoda biała dziewczyna w Kolumbii?" (MisterShizno 2013c: 00:09:26-00:09:29). Kurtyna idzie w górę i ludziom ukazuje się nagroda dla zwycięzcy loterii. Jest nią przywiązana do drewnianych pali para: biały mężczyzna i czarnoskóra kobieta. Staje się jasne, że to ich międzyrasowy związek zostanie publicznie osądzony i ukarany. Z wypowiedzi postaci można wywnioskować, że tego typu rytuały zdarzają się często, zaś obecność wielu widzów świadczy dobitnie o tym, że społeczność Kolumbii je popiera – co dowodzi ugruntowanej pozycji mitu socjologicznego w jej ramach.

Gra symuluje działanie presji społecznej wywieranej na członkach grupy. Gracz wygrywa „pierwszy rzut", jednak może dokonać wyboru: zgodnie z żądaniami tłumu – celować w parę lub rzucić w prowadzącego (MisterShizno 2013c: 00:10:15). Konwencja gry dla konsekwencji podjętej przez gracza przewiduje dwa możliwe następstwa: (1) ulegnięcie presji społecznej i dalsze działanie pod przykrywką, a zatem nieujawnienie swojej tożsamości; (2) protest przeciwko prześladowaniom i stawienie oporu. Opcja pierwsza niesie obietnicę łatwiejszej rozgrywki, druga zaś ma konsekwencję w postaci przymusu stoczenia walki. W ten sposób postawiony problem konfrontuje gracza z mechanizmem działania presji społecznej. Rozgrywając tę scenę, nie ma on jeszcze doświadczenia walki w tym świecie. Tym samym może jedynie domyślać się, jakie umiejętności posiada jego postać i zastanawiać się, czy będzie zdolny taką walkę wygrać. Mamy zatem tu do czynienia z konfliktem instynktu samozachowawczego i odwagi cywilnej. Dokonanie wyboru i jego realizacja jest jednak jedynie pozorna (MsENDOFALLGAMES 2013a: 00:00:32-00:00:37; 2013b: 00:00:32-00:00:37): jeśli gracz zdecyduje się rzucić w prowadzącego loterię, funkcjonariusz policji powstrzyma DeWitta. Tak przeprowadzony zabieg jest swoistym oszustwem i ma na celu kontynuowanie linearnej narracji. Grupa społeczna

ogranicza zakres działania jednostki. Przed wzięciem udziału w loterii gracz może swobodnie poruszać swoją postacią, gdy jednak decyduje się dołączyć do zebranych, jego działanie ograniczone zostaje do binarnego wyboru – bycia częścią grupy lub pozostania *outsiderem*. Pozorna możliwość sprzeciwu podkreśla bezsilność protagonisty wobec siły większości. Ostatecznie forma sprzeciwu nieuchronnie związana jest z przemocą i użyciem siły.

Nakładanie ograniczeń na sferę działania prowadzi do wzrostu świadomości kontrolowania wyborów wynikających z chęci zwalczania ksenofobii. Nietolerancja ujawnia się również w postępowaniu wirtualnych mieszkańców Kolumbii, czego przykładem jest rozmowa pary, która zastanawia się, czy powinna zgłosić odpowiednim służbom fakt, że akcent barmana może wskazywać na jego nieodpowiednie pochodzenie (MisterShizno 2013a: 00:20:03). Jest to znakomity przykład tego, jak ideologia może wpływać na postrzeganie i ocenę (ludzie zauważają niewielkie różnice w wymowie, które świadczą o odmienności). Społeczność Kolumbii to grupa silnie zmanipulowana przez ksenofobiczną propagandę.

...źli...

BioShock Infinite ma też swoje wady. Dokonane wybory w sferze projektowania i zastosowanie problematycznych tropów wpływają na zmniejszenie wydźwięku krytycznego gry na rzecz szybkiego rozwoju fabuły. Jak ujmuje to Robert Rath: „Szczerze mówiąc, głównym problemem jest to, że gracz poświęca wiele czasu na zgłębienie rasistowskiej filozofii Comstocka, nie otrzymuje zaś wielu okazji do bezpośredniego kontaktu z ofiarami tej filozofii" (Rath 2016).

Aktorzy wysłani z piekła – wskrzeszanie starych stereotypów

Na moc przesłania gry negatywnie wpływa kreowany w niej obraz Afroamerykanów. Próby uniknięcia tworzenia naiwnych uproszczeń rozpoznawania dobra i zła w prowadzeniu narracji zmieniają się wraz z rozwojem wypadków – w Kolumbii dochodzi do narastania napięć, w wyniku czego rozpoczyna się rebelia Vox Populi. Dzięki swoim umiejętnościom Elizabeth otwiera przejście do innego wymiaru, w którym powstańcy mogą zdobyć uzbrojenie i wystąpić przeciwko opresji. Okazuje się jednak, że powstańcy, a przede wszystkim ich dowódca – Daisy Fitzroy – tak samo, jak rządzący miastem, nie przestrzegają zasad moralnych. Walka pomiędzy obydwoma stronnictwami toczy się na

przestrzeni całej gry. Wydaje się, że wskazywanie na nieistnienie absolutnego dobra i zła, jest dobrym pomysłem, jednak taki zabieg zmienia dynamikę rozgrywki w bardzo wątpliwy sposób. Przed rewolucją Booker DeWitt walczy jedynie z policją i siłami zbrojnymi wspierającymi rządzących. Gracz bronił wówczas zatem siebie przed atakiem agresywnych rasistów. Intryga doprowadza jednakże finalnie do tego, że protagonista staje się również celem rebeliantów i musi walczyć także z nimi.

Nowy przeciwnik został niefortunnie przedstawiony. Wszyscy powstańcy mają na twarzach i strojach czerwone znaki wojenne. Geneza tej symboliki związana jest z dość makabryczną sceną. Po zabiciu magnata Finka, Daisy Fitzroy wymalowała mianowicie symbole na twarzy krwią swojej ofiary. Wygląd wszystkich rebeliantów wskazuje na to, że uczestniczą w tym samym archetypicznym rytuale. Taka wizualna identyfikacja grupy wprowadza dodatkowy elementu podziału grupy rządzącej i grupy oporu. Poza oczywistym rozróżnieniem wyrażanym przez poziom zamożności (wygląd członków poszczególnych grup czy ich ubiór), w grze posłużono się historycznym stereotypem mowy nienawiści: Afroamerykanie są przedstawieni jako dzicy kanibale, występujący przeciwko społeczności, która chce ich wyzwolić i pomóc w „ucywilizowaniu". Jest to bezpośrednie nawiązanie do mitu „czarnego dzikusa", o ile nie nawet jego odnowa (Haas & Waltman 2011: 172).

Dużą wadą gry jest posługiwanie się stereotypem, mówiącym o grupach Afroamerykanów jako grupach szerzących przemoc. Gracz zawsze walczy z hordami rebeliantów (nigdy z pojedynczym wojownikiem). Większość powstańców ma wymalowane na czerwono twarze, a na ich głowach znajdują się rogi – wskutek czego dochodzi do swoistej dehumanizacji i demonizacji poprzez negatywny symbolizm, bowiem twórcy gry nawiązują w ten sposób do wyglądu masek grupy Bald Knobbers (powołanej końcem XIX wieku do samoobrony i samodzielnej walki z przestępczością w południowozachodniej części stanu Missouri). Jednak szerokie grono odbiorców może powiązać wizerunek rebeliantów z symboliką diabła (Steffler 2002: 104). Takie wrażenie wzmagać będzie obecny w grze kontekst religijny (przestrzegania zasad ustanowionych przez proroka Comstocka niczym *credo* bożego wysłannika). Maski symbolizować zatem będą demoniczną naturę przypisywaną już członkom grupy Vox Populi przez ksenofobiczne społeczeństwo. Nawet jeśli pierwotnym zamiarem twórców było nawiązanie do prowadzenia wojny psychologicznej, to, niestety, stworzyli oni niewerbalny przekaz, zgodnie z którym buntujący są nieposkromionymi, żądnymi krwi diabłami. W ten sposób powstaje kontrast pomiędzy posłuszną zasadom religijnym bogobojną społecznością i niesubordynowaną społecznością heretyków.

Z postacią Daisy Fitzroy związanych jest więcej rasistowskich uprzedzeń. Kobieta grozi bowiem, że zabije małego – oczywiście białego – chłopca (MisterShizno 2013e: 00:11:10-00:11:18), jednak gdy Booker odwraca jej uwagę, Elizabeth dźga ją nożem. Przenosząc schemat myślenia rasistowskich grup nienawiści – czarnoskóra potencjalna zabójczyni dziecka z łatwością zostaje przechytrzona i pokonana przez parę białych. Ta sytuacja jest kombinacją wielu stereotypów, wynikających z dyskryminacji rasowej. Po pierwsze Elizabeth jest piękną, inteligentną białą kobietą, reprezentującą mit o „ideale aryjskiej kobiety" (Haas & Waltman 2011: 175). Jej antytezą jest Fitzroy – stosunkowo mało inteligentna, zmaskulinizowana i czarnoskóra, której chęć zabicia bezbronnego i niewinnego dziecka odsyła do mitu „czarnoskórego drapieżnika" (Haas & Waltman 2011: 173). Zbrodnia Fitzroy jest zbrodnią z premedytacją, kobiety nie powstrzymują żadne hamulce moralne, Elizabeth zaś popełnia czyn naganny, by uratować dziecko. Zwolennicy wyższości białej rasy z łatwością dostrzegą te fragmenty gry i zinterpretują je właściwie dla swojej ideologii.

...i wstrętni

Ruchy rasistowskie w negatywny sposób odpowiedziały na *BioShock: Infinite*, wyrażając swoje niezadowolenie przez określenie grę mianem „symulatora zabijania białych" (Lahti 2012). Na forum witryny nienawiści *Stormfront.com* odbyła się długa dyskusja dotycząca produktu:

> Chciałbym, aby ktoś stworzył grę przedstawiającą utopię etnicznie czystych Żydów, których nienawiść i agresja wobec ludzi niebędących Żydami doprowadza do zagłady całej ludzkości (również Żydów). To byłoby bardziej zgodne z rzeczywistością.
>
> Naprawdę do bani jest to, że stworzono grę, by zniszczyć to, co pozostało z Ameryki. Zamiast tego powinno się zabić wszechmocny rząd i grupy niebiałych, które nie przynoszą niczego poza przemocą, pragną końca Ameryki i przemiany jej w Afrykę czy Meksyk. A tyle pracowali nad tą grą, bardzo rozczarowująca jest fabuła, będąca stuprocentowo antyamerykańska i antybiała (End White Genocide Now 2013).

Ich cała krytyka bazuje jedynie na promocyjnych materiałach wideo. Jak dotąd nie zdali sobie oni sprawy z tego, że wpisaną w *BioShock Infinite* symboliką mogą wzmacniać swoją ideologię nienawiści. Przecież gracz doprowadza do upadku rządu i zabija ludzi nienależących do grupy białych. Istnieje niebezpieczeństwo, że ktoś zauważy ten mankament i wykorzysta go, wbrew założeniom twórców, do własnych rasistowskich celów,

niewłaściwy sposób posługując się osadzoną w grze narracją, pomijając towarzyszący jej kontekst i modyfikując samą grę[2]. Zazwyczaj mody dotyczą tekstury, naprawiają *bugi* lub oferują nowe zadania w grze. Jednak rasistowscy programiści stworzyli już mody odzwierciedlające ich ideologię, przykładem jest mod gry *Doom*, umożliwiający zmianę wroga (potworów) w Afroamerykanów czy Żydów, do których można strzelać (Salen & Zimmerman 2005: 54). Zwolennicy teorii wyższości białej rasy mogą podobny efekt osiągnąć poprzez modyfikację gry *BioShock: Infinite.* Tak jak propaganda dotyczy istniejącej gry, tak również może być obecna w jej modyfikacji, co w rzeczywistości jest nawet łatwiejsze – programista bowiem, mając do dyspozycji podstawową wersję, zmienia tylko jej poszczególne elementy, zamiast tworzyć nową całość. W przeciwieństwie do pewnych niedociągnięć, twórcy gier nie mogą zapobiec powstawaniu modyfikacji, a *BioShock* jest elastycznym narzędziem. Grę więc zaprojektowano, by zaszkodzić rasizmowi, ale istnieją w niej sekwencje, które mogą utrwalać nienawiść.

„Orzeł czy reszka?" – odważna próba zmiany

BioShock: Infinite jest fascynującym produktem współczesnego przemysłu gier wideo, dostarczającym wciągającej historii, która przenosi gracza w czasie i ukazuje problemy obecne wprawdzie w przeszłości, jednak aktualne do dziś. Segregacja rasowa czy, społeczeństwo zdominowane przez ideologię rasizmu nie jest jedynie wizją dystopijną. Stany Zjednoczone przez długi czas pozostawały przestrzenią niewolnictwa i nietolerancji. Problem nierówności rasowej nadal dotyczy współczesnej Ameryki, dlatego to negatywne zjawisko budzi tam wiele kontrowersji. Na początku rozdziału podano przykład dyskusji wokół gry *Resident Evil 5*, która „nie mogłaby zostać wyprodukowana w Stanach Zjednoczonych", jako że „szeroko pojęte przestrzeganie poprawności politycznej doprowadziłoby kierownictwo wytwórni do pospadania z ich obrotowych krzeseł Aeron, gdy tylko przeczytaliby projekt budżetu [...] gry z wirtualnymi afrykańskimi zombiakami" (Schiesel 2009). Oczywiście amerykańscy krytycy mogliby znaleźć różne uwarunkowania kulturowe i symbole obecne w grze. Jednak większość z nich zignorowałaby je w obawie przed oskarżeniami o głoszenie rasistowskiej ideologii:

2 Modyfikacja gry (potocznie *mod*) to zbiór darmowych dodatków, tworzonych przez niezależnych twórców w celu dodania nowej zawartości do gry (Salen & Zimmerman 2005: 53).

> Aspektem pomijanym podczas minionej krytyki *RE5* jest to, że partnerem gracza jest Sheva – Afroamerykanka. Inteligentna, pomocna i zdolna do zastrzelenia zakażonych rodaków. Sheva ma większe umiejętności od Redfielda i jest integralną częścią opowieści, nie będąc przy tym obarczona żadnymi stereotypami rasowymi (Goldstein 2009).

Poszukiwanie takich eklektycznych wzorców przez krytyków prowadzi do wysuwania błędnych wniosków i to samo dotyczy *BioShock Infinite*. Skupianie się na pewnych niedociągnięciach ma zaś konsekwencję w postaci zakłócania przekazu Kevina Levine'a i jego zespołu.

BioShock: Infinite z sukcesem udowadnia, że gry mogą pełnić funkcję mowy antynienawiści. Ukazując grupy nienawiści, tworzące swoją ideologię i dążące do hegemonii kulturowej, gra dekonstruuje i obnaża ten mechanizm. Niniejsza analiza wykazała przeprowadzaną na różnych poziomach (sceny, aktorów, działania) gry rekonstrukcję mitów (tożsamościowych, eschatologicznych, socjologicznych i kosmogonicznych) wraz z mechanizmami ich demityzacji. Jednakże mimo to, że *BioShock: Infinite* opowiada się za tolerancją i przebaczeniem jako aktami mowy antynienawiści, cierpi z powodu istotnej wady – jest mianowicie „grą o zrozumieniu prześladowców, a nie prześladowanych" (Rath 2016). Jeżeli gracz nie angażuje się ponadto dostatecznie w narrację i nie stara się zrozumieć symboli, może nie być zdolny do zrozumienia kompleksowej krytyki krzywd wyrządzanych amerykańskiemu społeczeństwu, co ułatwia niewłaściwe odebranie przesłania twórców. Członkowie grupy Vox Populi, buntujący się przeciwko dyskryminacji i prześladowaniom, jawią się jako brutalni dzicy, co kreuje negatywny obraz wszystkich Afroamerykanów. Zastosowanie swoistego wyważenia w przedstawieniu przywódcy rasisty i jego ofiar byłoby bardziej przekonywające. Warto zauważyć, że niebezpieczeństwa związane z *BioShockiem: Infinite* nie są zależne od jego autorów. Wprowadzane modyfikacje mogą być nośnikiem treści wszelakich ideologii, również głoszących nietolerancję. Sama gra zachowuje jednak mocne przesłanie (dla swoich graczy i dla społeczeństwa w ogóle) – a mianowicie to, że wszyscy ludzie zostali stworzeni równymi sobie.

Przełożyła Aleksandra Paluch

Źródła cytowań

Alexander Leigh (2008), 'RE5 Race Debate Continues', *Kotaku.com*, online: http://kotaku.com/5018450/re5-race-debate-continues [dostęp: 30.08.2019].

Billings Kevin (2017), 'Are *Wolfenstein II: The New Colossus* And *Far Cry 5* Racist To White People?', *TechTimes.com*, online: http://www.techtimes.com/articles/209802/20170613/are-wolfenstein-ii-the-new-colossus-and-far-cry-5-racist-to-white-people.htm [dostęp: 30.08.2019].

Brackett LaToya (2016), 'African American Economic Experiences – Income, Occupations, Investments and Social Security Trends since 2000', w: Yuya Kiuchi (red.), *Race Still Matters: The Reality of African American Lives and the Myth of Postracial Society*, New York: SUNY, ss.163-192.

Burke Kenneth (1995), 'The Rhetoric of Hitler's "Battle"', w: C.R. Burgchardt (red.), *Readings in Rhetorical Criticism*, State College: Strata, ss. 208-223.

Change.org (2017), *Cancel Far Cry 5*, online: https://www.change.org/p/ubisoft-cancel-far-cry-5 [dostęp: 30.08.2019].

Davis Michael, Michael Waltman (2005), 'How to be a proper racist: Mythic representation in *The Turner diaries*', *Journal of Intergroup Relations*: 32, ss. 19-39.

Doty William (1986), *Mythography: The Study of Myths and Rituals,* Tuscaloosa: University of Alabama Press.

Dwulecki Sven (2017), '"Building the Future and Keeping the Past Alive Are One and the Same Thing" – A Rhetorical Analysis of the *Metal Gear Solid* Saga', w: Ksenia Olkusz, Michał Kłosiński, Krzysztof M. Maj (red.), *More After More. Essays Commemorating the Five Hundredth Anniversary of Thomas More's Utopia*, Krakow: Ośrodek Badawczy Facta Ficta, ss. 148-170.

End White Genocide Now (2013), 'Upcoming Video Game *BioShock: Infinite* with Common, Reoccuring, Hollywood Theme: 'Kill Racist Whitey' [VIDEO]', *Stormfront.com*, online: http://www.stormfront.org/forum/t743900/ [dostęp: 30.08.2019].

Frank Adam (2013), "Bioshock' Blasts Its Way Into the Future Of Storytelling', online: *NPR.org*, http://www.npr.org/sections/13.7/2013/10/01/227803856/bioshock-blasts-its-way-into-the-future-of-storytelling [dostęp: 30.08.2019].

Frank Allegra (2016), 'Deus Ex: Mankind Divided PR calls 'Augs Lives Matter' reference coincidental', *Polygon.com*, online: https://www.polygon.com/2016/8/3/12368210/deus-ex-mankind-divided-augs-lives-matter-controversy [dostęp: 30.08.2019].

Goldstein Hilary (2009), 'Editorial: Is Resident Evil 5 Racist?', *IGN.com*, online: http://www.ign.com/articles/2009/02/10/editorial-is-resident-evil-5-racist?page=2 [dostęp: 30.08.2019].

Haas John, Michael Waltman (2011), *The Communication of Hate*, New York: Peter Lang.

Haggard, Patrick, Manos Tsakiris (2009), 'The Experience of Agency', w: *Current Directions in Psychological Science*: 4 (18), ss. 242-246.

Hart Roderick (1997), *Modern Rhetorical Criticism*, Boston: Allyn & Bacon.

Jowett Garth, Victoria O'Donnel (2012), *Propaganda and Persuasion*, Los Angeles: SAGE.

Knape Joachim (2000), *Was ist Rhetorik?*, Stuttgart: Reclam.

Knape Joachim (2008), 'Rhetorik der Künste', w: Ulla Fix, Andreas Gardt, Joachim Knape (red.), *Rhetorik und Stilistik*. vol. 1, Berlw: HSK, ss. 894-928.

Lahti Evan (2012), 'Interview: Ken Levine on American History, Racism in *BioShock: Infinite*: "I've always believed that gamers were underestimated"', *PCGamer.com*, online: http://www.pcgamer.com/bioshock-infinite-interview-ken-levine-racism-history/ [dostęp: 30.08.2019].

Lichtblau Eric (2016), 'U.S. Hate Crimes Surge 6%, Fueled by Attacks on Muslims', *The New York Times*, online: https://www.nytimes.com/2016/11/15/us-/politics/fbi-hate-crimes-muslims.html [dostęp: 30.08.2019].

Maiberg Emanuel (2017), 'The Alt-Right Thinks 'Wolfenstew: The New Colossus' Is Racist to White People', *Motherboard*, online: https://motherboard.vice.com/en_us/article/mbj9xv/the-alt-right-thinks-wolfenstein-the-new-colossus-is-racist-to-white-people [dostęp: 30.08.2019].

Maj, Krzysztof M. (2017), 'Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji', *Teksty Drugie*: 3, ss. 192-209

Metacritic.com (2018), *BioShock: Infinite*, online: http://www.metacritic.com/game/playstation-3/bioshock-infinite [dostęp: 30.08.2019].

MisterShizno (2013a), '*BioShock: Infinite* Walkthrough HD (No Commentary) – Part 1 "Welcome to Columbia"', *YouTube.com*, online: https://www.youtube.com/watch?v=Mf9OuEptWxE&list=ELpjYeXTIQWXY&index=1 [dostęp: 30.08.2019].

MisterShizno (2013b), 'Bioshock Infinite Walkthrough HD (No Commentary) – Part 2 "City Fair and Ruffle"', *YouTube.com*, online: https://www.youtube.com/watch?v=z-YYuSX6YOk&index=2&list=ELpjYeXTIQWXY [dostęp: 30.08.2019].

MisterShizno (2013c), 'Bioshock Infinite Walkthrough HD (No Commentary) – Part 3 "Commstock Center Rooftops"', *YouTube.com*, online: https://www.youtube.com/watch?v=kWfYabSd8Rs&list=ELpjYeXTIQWXY&index=3 [dostęp: 30.08.2019].

MisterShizno (2013d), 'Bioshock Infinite Walkthrough HD (No Commentary) – Part 7 "Hall of Heroes"', *YouTube.com*, online: https://www.youtube.com/watch?v=AIg9YhiAu5Q&index=7&list=ELpjYeXTIQWXY, youtube.com [dostęp: 30.08.2019].

MisterShizno (2013e), 'Bioshock Infinite Walkthrough HD (No Commentary) – Part 15 "Luteces, Daizy Fink, Songbird"', *YouTube.com*, online: https://www.youtube.com/watch?v=vYX_cPRffR4&list=ELpjYeXTIQWXY&index=15 [dostęp: 30.08.2019].

MsENDOFALLGAMES (2013a), 'Bioshock Infinite – Throwing the ball at the Couple', *YouTube.com*, online: https://www.youtube.com/watch?v=jd7A_dXc77M, 00:01:56, [dostęp: 30.08.2019].

MsENDOFALLGAMES (2013b), 'Bioshock: Infinite – Choosing neither option against the couple', *YouTube.com*, online: https://www.youtube.com/watch?v=sBvOC5EvIig, 00:01:56 [dostęp: 30.08.2019].

Rath Robert (2016), 'The Imaginary Racism of Bioshock Infinite', *Zam.com*, http://www.zam.com/article/1038/the-imaginary-racism-of-bioshock-infinite [dostęp: 30.08.2019].

Salen Katie, Eric Zimmerman (2005), *The Game Design Reader*, Cambridge: MIT Press.

Samuels Robert (2017), *Educating Inequality: Beyond the Political Myths of Higher Education and the Job Market*, New York: Routledge.

Schiesel Seth (2009), 'There's No Time to Rest Until the Last Zombie in Africa Is Toast', online: *The New York Times*, http://www.nytimes.com/2009/03/16/arts/16evil.html?_r=2 [dostęp: 30.08.2019].

Smith Anthony (1984), 'National identity and myths of ethnic descent', *Research in Social Movements, Conflict and Change*: 7, ss. 95-130.

Steffler Alva (2002), *Symbols of the Christian Faith*, Cambridge: Wm. B. Eerdmans.

Gra komputerowa *BioShock* jako przykład chylącej się ku upadkowi utopii

CELINA STRZELECKA*

Wstęp

Zamierzeniem autorki niniejszego rozdziału jest rozpatrzenie znaczeń zawartych w grze komputerowej *Bioshock* (2K Boston 2007) z perspektywy twórczości amerykańskiej pisarki i filozofki o pseudonimie Ayn Rand. W celu wytropienia wzajemnych zależności poszczególnych dzieł, główne elementy świata gry zostaną porównane z symetrycznymi wątkami pojawiającymi się w dorobku literatki. Szczególnie ważne dla tychże rozważań są momenty, w których mają miejsce intertekstualne nawiązania pomiędzy utworami. Wnioski wysunięte na podstawie przedstawionych przykładów zakreślą granicę między utopią wykreowaną przez pisarkę a dystopią zaprezentowaną w *BioShocku*, a także ukażą proces zacierania tej granicy.

Utopia (wraz ze wszystkimi dziełami mieszczącymi się w tym gatunku) posiada ambiwalentne znaczenie, wynikające z niejednoznaczności neologizmu utworzonego przez Thomasa More'a, na potrzeby dzieła z 1516 roku o łacińskim tytule *Libellus vere aureus nec minus salutaris quam festivus de optimo Reipublicae statu deque nova insula Utopia*. Angielski myśliciel połączył grecki rzeczownik *topos* (miejsce) oraz prefiksy *ou-* (nie) lub *eu-* (dobry) – skracając te ostatnie do morfologicznej cząstki *u-*. Zaistniała ewentualność

* Uniwersytet Wrocławski | kontakt: celstrzel@gmail.com

między dwoma wariantami nie pozwala rozstrzygnąć, o jakiej krainie faktycznie myślał Morus – „dobrej czy nie istniejącej?" (Dróżdż 2000: 62). Dylemat ten został zauważony przez Macieja Czeremskiego i Jakuba Sadowskiego, którzy stwierdzili, że tytuł szesnastowiecznego utworu ma kalamburyczną etymologię (Czeremski & Sadowski 2012: 146). Dwuznaczność omawianego pojęcia została wyraźnie podkreślona również przez Mariusza Lesia, dla którego „utopia konstytuuje się jako współistnienie ramy fikcji literackiej (»nie-miejsce«, czyli ou-topos) i wprowadzonego przez nią »dobrego miejsca« (eu-topos)" (Leś 2008: 11). Według białostockiego badacza utopii nie należy utożsamiać z eutopią – ustrojem konstruowanym z intencją promowania, upowszechniania i utrwalania wartości pozytywnych. Rozróżnienie to jest przydatne „ze względu na istnienie dzieł wieloznacznych", do których należą również dystopia – „ustrój intencjonalnie zły" – będący przeciwieństwem eutopii (Leś 2008: 12). Dodatkowo przydatne dla niniejszych rozważań jest stwierdzenie Krzysztofa M. Maja, wedle którego eutopie (utopie pozytywne) można rozumieć jako nieurzeczywistnione utopie, światy alternatywne, odizolowane od rzeczywistości i ukazujące się nielicznym podróżnym, zaś dystopie (utopie negatywne) jako narracje przedstawiające „nie tyle czarną wizję przyszłości, ile wizję takiego świata, w którym utopia została urzeczywistniona" (Maj 2014b: 44).

Przywołane pojęcie utopii jest szczególnie istotne dla literackiego dorobku Rand: powieści *Źródło* (*The Fountainhead*) i *Atlas zbuntowany* (*Atlas Shrugged*)[1]. Oba utwory – pierwszy z 1943 roku, drugi zaś z 1957 – silnie zainspirowały twórców *BioShocka* (McCutcheon 2007). Wpływy tych dzieł są na tyle wyraźne, iż stanowią dodatkową warstwę znaczeniową dystopijnego dzieła zaprojektowanego przez Kena Levine'a. Satysfakcja interpretacyjna po ukończeniu gry wydaje się niepełna bez znajomości twórczości filozofki, albowiem niemal każda postać, motywy, zachowanie, wypowiedziane słowa, a nawet grafika komputerowa nawiązują do jej prozatorskiego dorobku.

Ayn Rand to pseudonim artystyczny Alissy Zinowiewnej Rosenbaum, wywodzącej się z rodziny rosyjskich Żydów. Urodzona w Petersburgu w 1905 roku, dwanaście lat później była świadkiem rewolucji bolszewickiej, która doprowadziła do konfiskaty majątku jej rodziny. Po studiach dotarła w 1926 roku do Nowego Yorku, gdzie rozpoczęła twórczość pisarską pod przytoczonym pseudonimem. W nowym dla niej świecie miała okazję do rozwinięcia swej koncepcji filozofii obiektywistycznej, zwanej także racjonalnym obiektywizmem (Younkins 1999). Zinowiewna Rosenbaum odrzucała istnienie

1 Obydwa wymienione utwory doczekały się ekranizacji (Vidor 1949; Johansson 2011; Putch 2012; Manera 2014), jednak nie będą one przedmiotem niniejszej analizy.

Boga i wytykała nieracjonalność wiary. Jako jedyne dostępne człowiekowi źródło poznania uznawała wyłącznie rozum i logikę, głosiła także antropocentryzm (Badhwar & Long 2010). Filozoficzna doktryna obiektywizmu Rand opiera się na czterech głównych zasadach: (1) rzeczywistość stanowi fundament metafizyczny; (2) źródłem epistemologicznej podstawy jest rozum; (3) podstawową zasadą moralną każdej jednostki powinno być kierowanie się własnym dobrem i interesem; (4) najwłaściwszą ideą polityczną jest kapitalizm (Krogulec 2013: 80).

Amerykańska filozofka twierdzi, że głównym filarem ludzkiej etyki jest tak zwany racjonalny egoizm (stąd pojęcie filozofii egoizmu), wedle którego każdy człowiek powinien kierować się własnym interesem, odrzucając poświęcenie dla innych (Bass 2006: 329). Egoizm w rozumieniu Rand oznacza „troskę o własny interes", pozbawioną oceny moralnej, egoista zaś jest człowiekiem dążącym do zaspokojenia swych celów wbrew regułom społecznym. W opozycji do tego stanowiska leży altruistyczna etyka, ukierunkowana działaniem na rzecz dobra innych, lecz dla pisarki będąca synonimem obowiązków, strat, poświęcenia i samozakłamania. Człowiek, żyjąc w świecie opartym na altruizmie i kolektywizmie, staje się wedle Rand ofiarą lub pasożytem (Rand 2000: 106). Jednak to właśnie ten wątek w filozofii pisarki spotkał się z niepochlebnymi uwagami, jako promujący fałszywą, bezkrytyczną wiarę w siebie oraz izolacjonizm społeczny (Huemer 2002: 259-288).

Zinowiewna Rosenbaum i jej rodzina osobiście doświadczyli ucisku komunizmu, co mogło wpłynąć na jej krytyczny stosunek do tej ideologii. Rand uważa, że zarówno komunizm, jak i socjalizm są irracjonalnymi systemami politycznymi, w których panuje ideał altruistyczno-kolektywistycznego społeczeństwa uniemożliwiający rozwój potencjału wybitnych jednostek. Filozofka ponadto negatywnie wypowiada się na temat wszelkich rewolucyjnych ruchów masowych:

> Przewaga tłumu nad pojedynczą osobą polega wyłącznie na większej sile mięśni, czyli zwykłej, brutalnej sile fizycznej. [...] Społeczeństwo tolerujące fizyczne zastraszanie niektórych osób przez grupy innych, jako sposób rozstrzygania sporów traci swe moralne prawo do istnienia (Rand 2003: 43).

Pisarka nie jest osamotniona w swym negatywnym podejściu wobec społecznej większości. Również w poglądach wyrażanych przez Joségo Ortegę y Gasseta można dostrzec pewne podobieństwa. W zbiorze tekstów zebranych i opublikowanych po raz pierwszy niemal dokładnie pomiędzy zakończeniem pierwszej a rozpoczęciem drugiej wojny światowej hiszpański filozof, zaprezentował swój zgoła krytyczny stosunek wobec zjawiska, które nazwał „polityczną dyktaturą mas" (Ortega y Gasset 2016: 18).

Poglądy Rand dotyczą również procesów gospodarczych, ekonomicznych i społecznych. Jako alternatywę wobec wcześniejszych systemów proponuje kapitalizm, a w nim państwo minimalne, które nie dominuje i nie reguluje w sposób sztuczny społecznej ekonomii, a także nie narusza praw ludzi (Wojtyszyn 2006: 67-88). Dla Rosenbaum wolny rynek jest odpowiedzią na próbę zniewolenia jednostek i całych społeczeństw, gdyż „żaden ustrój polityczno-ekonomiczny w dziejach nie wykazał tak wymownie wartości, ani nie przyniósł ludzkości tyle korzyści, ile kapitalizm" (Rand 2013: 10). Wyłącznie w systemie, który obala altruizm, człowiek może stać się prawdziwie wolny i niezależny, ponieważ jego umysł nie podporządkowuje ujęcia rzeczywistości niczyim rozkazom – a „każdy człowiek ma prawo rozwijać się tak dalece, jak sięgają jego zdolności i wola", podobnie jak jego „moc myślenia" (Rand 2013: 40).

Wszystkie pokrótce opisane wyżej elementy filozofii obiektywizmu – gloryfikacja kapitalizmu, krytyczny stosunek wobec komunizmu oraz racjonalny egoizm – dojrzewały w powieściach amerykańskiej pisarki. Szczególnie charakterystyczny dla tych utworów jest stale powtarzający się obraz bohatera osiągającego sukces dzięki własnej pracy, pomimo wynikających z tego konfliktów z innymi. Zinowiewna Rosenbaum była konsekwentna w swej wizji, którą w pełni wyartykułowała jednak dopiero w latach siedemdziesiątych, kiedy zajęła się pisarstwem niefabularnym.

Egoizm źródłem rozwoju ludzkości

Wykreowany na potrzeby powieści *Źródło* architekt Horward Roark[2] nie kocha ludzi za to że są, ale za to czym są. Mówi o ludziach-odkrywcach, którzy zawsze stawali naprzeciw utartym schematom, wybijali się i zmieniali perspektywy wbrew społeczeństwu, które nie było jeszcze na to gotowe. Pomimo dużej ceny, jaką płacili za swoją odwagę, ich upór przyniósł światu zwycięstwo w postaci elektryczności, pojazdów mechanicznych czy leków przedłużających życie.

Rand miała tendencję do uległości wobec romantycznego mitu Twórcy, opartego na założeniu, że jednostki wybijające się, kreatywne, wszelcy wybitni artyści, naukowcy

2 Horward Roark jest niezwykle uzdolnionym architektem. Jednak jego genialne i wizjonerskie projekty nie korespondują z gustem masowego odbiorcy. Bohater broni swojego prawa do indywidualizmu i pomimo licznych trudności nie pozwala innym zmarginalizować swoich zdolności i nie podporządkowuje się utartym poglądom czy schematom. Idzie pod prąd postępującej masie, nic sobie nie robiąc z nastawionego na zysk świata, gdzie jeden człowiek jest drugiemu oprawcą.

i wynalazcy są z reguły darzeni nienawiścią przez zwyczajnych członków społeczeństwa[3]. Również poprzez postać egoistycznego Roarka, który jest świadomy, że jedynym celem jego istnienia jest realizacja własnego talentu, amerykańskiej pisarce udało się stworzyć monumentalny obraz zmagania się jednostki z okrutnym, ogarniętym przez szał zarabiania społeczeństwem. W efekcie *Źródło* opowiada o indywidualizmie i kolektywizmie duszy, dzieląc ludzi na Twórców i powielaczy (pasożytów):

> Człowiek może przetrwać tylko w jeden z dwóch sposobów – dzięki niezależnej pracy swojego umysły lub jako pasożyt karmiący się umysłami innych. Twórca rozpoczyna. Pasożyt czerpie. Twórca stawia czoło przyrodzie samotnie. Pasożyt stawia jej czoło przez pośrednika. [...] Twórca żyje dla swojej pracy. Nie potrzebuje innych ludzi. Jego nadrzędnym cel leży w nim samym. Pasożyt żyje, powielając. Potrzebuje innych. Inni stają się jego nadrzędnym celem. [...] Podstawową potrzebą twórcy jest niezależność. Rozumny umysł nie może pracować, gdy jest poddany jakiejkolwiek formie przymusu. Nie może być ograniczony, poświęcony czemuś ani podporządkowany żadnym okolicznościom. [...] Podstawową potrzebą powielacza jest umacnianie więzi między ludźmi, którzy go żywią. Stosunki międzyludzkie stawia na pierwszym miejscu. Twierdzi, że człowiek istnieje, by służyć innym. Głosi altruizm (Rand 2002: 922-923).

Horward jako Twórca buntuje się przeciwko kolektywizmowi, a także temu, co Rand nazywa moralnością altruistyczną (Bunge 2013). W takiej wizji indywidualny człowiek jest jedynie wykonawcą woli kolektywu, a w centrum jego życiowych celów i działań powinno stać dobro innych ludzi, którym należy podporządkowywać swoją życiową aktywność. Sławomir Drelich wskazuje, że według amerykańskiej pisarki, jest to filozofia radykalnie antyludzka, gdyż „człowiekowi ujmuje się jego wartość, a zamiast celu staje się on jedynie środkiem" (Drelich 2014). Toruński politolog i etyk chciał w ten sposób podkreślić propagowany przez Rand indywidualizm, przeciwstawiony antyhumanitarnym praktykom kolektywistycznym. Z drugiej strony, filozofce zarzuca się, iż to właśnie jej koncepcja usprawiedliwia ludzką chciwość i egoizm, co jest w przekonaniu innego amerykańskiego pisarza Gore Vidala nie tylko niemoralne, ale wręcz złe (Vidal 1962: 234).

Zinowiewna Rosenbaum we wstępie do powieści pisze, że: „wszystkie warianty współczesnego kolektywizmu (komunizm, faszyzm, nazizm i tym podobne) zachowują przecież w całości religijną etykę altruizmu, zastępując jedynie Boga społeczeństwem

3 Z konceptem tożsamym z randowskim Twórcą można zetknąć się w utworach Antoniego Słonimskiego napisanych w latach dwudziestych – *Torpedzie czasu* i *Wieży Babel*. Aleksander Wójtowicz uważa, iż „zawierają one dwie odsłony charakterystycznego dla literatury nowoczesnej konfliktu pomiędzy wybitną jednostką (developperem)" – człowiekiem czynu wdrażającym poprzez swoje działania ideę postępu – „a ogółem, który nie jest w stanie pojąć doniosłości snutych przezeń projektów" (Wójtowicz 2014: 55).

jako beneficjantem ludzkiego poświęcenia" (Rand 2002: 13). Nie tylko zatem socjalizm czy komunizm są przez nią wskazywane jako przykłady myśli kolektywistyczno-altruistycznej, lecz także większość religii, w tym chrześcijaństwo, którego jest również przeciwniczką.

Strajk Atlasa

W świecie *Atlasa zbuntowanego*[4], pogrążającego się w szaleństwie socjalistycznej ideologii, doprowadzającej kraj do regresji cywilizacyjnej, najbardziej poszkodowani są ludzie twórczy, kształtujący dotychczasową kapitalistyczną gospodarkę. Należą do elit biznesu,skupiających najwybitniejszych przedsiębiorców, artystów, naukowców i filozofów. Wielu z nich poprzez nagłe porzucenie pracy i zniknięcie bez śladu postanawia zastrajkować. Dlatego też w pierwszej wersji rękopisu książka miała zostać zatytułowana *Strajk*. Nonkonformiści protestują przeciwko rządowi i biurokratom, którzy, choć wygłaszają równościowe idee, w rzeczywistości kierują się jedynie własnym interesem, mając w pogardzie dobro kraju. Podejmują przy tym szereg niekompetentnych decyzji zmieniających kapitalistyczny do tej pory kraj w socjalistyczną ruinę.

Bohater książki, John Galt[5], zamiast próbować rozwiązać trapiące ludzkość problemy, protestuje, namawiając innych uzdolnionych ludzi, aby wycofali się z życia publicznego. W efekcie dochodzi do systematycznego znikania właścicieli najlepiej prosperujących w Stanach Zjednoczonych firm i korporacji. Celem przygotowanego przez Galta strajku przedsiębiorców jest pozbawienie świata ludzi utalentowanych, pchających do przodu społeczeństwo, które nigdy nie docenia znaczenia Twórców[6] tak długo, jak ich

4 Jest to opowieść z 1957 roku o Stanach Zjednoczonych, których gospodarka chyli się ku upadkowi: fabryki zamykane są jedna po drugiej, a cały kraj żyje na granicy nędzy i głodu. Zbytni interwencjonizm państwowy zmierza ku modelowi gospodarki nakazowo-rozdzielczej, gdzie w nieudaczny sposób rozdzielane są dobra. Ameryka tam zaprezentowana jest światem regulacji, wzrostu znaczenia władzy państwowej oraz ciągłego ograniczania wolności gospodarczych.

5 W rzeczywistości John Galt jest wynalazcą silnika o rewolucyjnej mocy, którego projektu nigdy nie pozwolono mu wdrożyć. Dlatego też jako pierwszy postanowił zastrajkować, zatrzymać silnik świata i stworzyć Atlantydę, w której mogli zamieszkać i tworzyć bez nadzoru państwa najwybitniejsi producenci.

6 Twórca jest w tym znaczeniu przeciwstawiony powielaczom. Jest to dychotomia wyraźnie zarysowana przez Leonarda Peikoffa (przyjaciela Rand i spadkobiercy jej dorobku) w przedmowie z września 1991 roku do *Atlasa Zbuntowanego*. Filozof kanadyjskiego pochodzenia wyraźnie zaznaczył, iż Twórca jest osobą w jak największym stopniu skoncentrowaną na realizacji własnego potencjału. Życie Twórcy przy tym nie zależy od innych ludzi, ponieważ ma „nieograniczone zaufanie do siebie i swoich umiejętności, pewność, że może dostać od życia wszystko, czego chce, że może osiągnąć wszystko, co osiągnąć postanowi, i że tylko od niego to zależy" (Peikoff 2015: 10).

eksploatuje. Uczestnicy protestu, swoją nieobecnością w życiu społecznym, przyczyniają się dokryzysu ekonomicznego i społecznego, którego długo wyczekiwanym efektem jest „upadek świata". Kiedy zabraknie ludzi o fundamentalnej wiedzy i zdolnościach dla funkcjonowania państwa, gdy pozostawi się skomplikowaną maszynerię „w rękach ślepych głupców i oszalałych z przerażenia tchórzy", życie w takim świecie stanie się bardzo ryzykowne, ze względu na wszechobecne niebezpieczeństwa takie jak: „katastrofy samolotów, wybuchy cystern z ropą, pęknięcia pieców hutniczych, porażenia prądem, zawalanie się tuneli metra i estakad" (Rand 2012: 817). Twórcy z satysfakcją obserwują proces destrukcji i wyczekują momentu, w którym na gruzach upadłego świata będzie można zbudować uczciwe i kapitalistyczne społeczeństwo. Strajk, stosowany zazwyczaj jako narzędzie protestu pracowników przeciwko właścicielom zakładu, tym razem staje się mechanizmem walki wybitnych Twórców i przedsiębiorców przeciwko opresyjnemu państwu. Jednocześnie idea buntu w *Atlasie zbuntowanym* niesie niezadowolonym wiarę w możliwość radykalnego przebudowania świata.

Zarówno John Galt, jak i uzdolnieni przedsiębiorcy oraz specjaliści uosabiają tytułowego Atlasa, jednego z tytanów, który w mitologii greckiej podtrzymywał sklepienie niebieskie na swoich barkach, a w innych interpretacjach był jednym z założycieli Atlantydy (Graves 1992: 52). Każdy z kapitalistów, niczym antyczny heros, dźwiga na swych barkach świat, podtrzymując metaforycznie nieboskłon. Rand widzi w nich Twórców świata – bez udziału których rozwój i postęp nie byłyby możliwe, a idea dobrobytu pozostałaby zwykłą mrzonką. Dlatego też Atlas zostaje wezwany do buntu[7] i namówiony do wzięcia udziału w strajku przeciwko nieproduktywnej większości społeczeństwa. Niezależnie zatem od tego, jak ogromnym talentem są obdarowani Twórcy systemu, nie są oni w stanie utrzymać globu na swoich barkach, jeśli instytucje oraz nieuczciwi ludzie będą ograniczać ich możliwości działania.

Oryginalny tytuł powieści, *Atlas Shrugged*, przywołuje wizję mitologicznego tytana wzruszającego ramionami – w geście niejakiej obojętności, niewiedzy czy pogardy. Obojętność ta wynika z faktu, iż każdy z Atlasów jest w stanie sam zatroszczyć się o swój

7 Atlas musi się zbuntować, ponieważ społeczeństwa, w których państwo wchodzi w zbyt bliskie relacje z gospodarką, nie opierają się na sprawiedliwości, lecz na korupcji. Szczególnie dzieje się tak, gdy państwowe subsydia promują współpracujących z władzą producentów, wybranych jedynie według politycznego klucza przedsiębiorców. Sprzeciw Atlasa jest więc również sprzeciwem wobec niesprawiedliwie zorganizowanego państwa, które w znaczny sposób ogranicza swobodę gospodarczą, a także ingeruje w życie prywatne obywateli. Rand krytykuje w ten sposób rozrastające się w państwie korupcjogenne i biurokratyczne machiny (Pruette 1998: 135-136).

byt i zarobić na życie, a na żadnym z nich nie spoczywa dodatkowo obowiązek troski o dobro innych, nieumiejących pracować ludzi, którzy pozostawieni sobie samym – wyginą. Nikt także nie wie, w jaki sposób takie osoby skłonić do ciężkiej pracy. Wzruszenie ramionami to więc także gest pogardy, gdyż zdaniem Twórców w człowieczeństwo musi być wpisana aktywność i działanie. Ci zaś, którzy tego nie dostrzegają i wybierają życie pasywne, przekreślają w sobie człowieczeństwo i nie zasługują na szacunek[8].

Autorka *Atlasa zbuntowanego* traktuje kapitalizm jako uniwersalny system, w którym każdy człowiek za wykonaną pracę otrzymuje tyle, ile mu się należy. Jednocześnie umacnia przekonanie, że dzięki pracowitym, przyczyniającym się do wzrostu gospodarczego osobom, opisana w powieści Ameryka może stać się światową potęgą. Rand wpisuje się tą narracją w głęboko zakorzenioną w amerykańskiej świadomości mitologię wolności i przedsiębiorczości, wedle której każdy jest kowalem własnego losu i dopóki państwo oraz jego instytucje pozostawiają go w spokoju, dopóty będzie on rozwijał swe siły twórcze, uruchamiając tym samym mechanizmy postępu. Ta wiara w zdolności człowieka do tworzenia, projektowania i przekształcania świata jest pokrewna protestanckiemu etosowi pracy. Choć Rand nie odwołuje się ani do Maxa Webera, ani tym bardziej wprost do etyki protestanckiej, to jednak elementy tych myśli, odgrywającychkluczową rolę w kształtowaniu się w XIX wieku kapitalizmu, dominują w jej powieści[9].

Książkę Rand można umieścić w nurcie fantastyki socjologicznej (*social fiction*) (Leś 2008: 73). Jednocześnie *Atlas Shrugged* to polityczny manifest, który podejmuje ideę wolnego rynku. Poglądy autorki są zaś mieszaniną skrajnego konserwatyzmu z liberalną ideologią (Sciabarra 2002: 161-185). Autorka objawia w nich lęk przed inklinacjami kolektywistycznymi i interwencjonistycznymi, a także przestrzega przed ich zgubnym wpływem na gospodarkę i amerykański system polityczny. Obawy Rand mogły wynikać przede wszystkim z faktu, iż żyła ona w Stanach Zjednoczonych w okresie wprowadzania w życie ustaw związanych z Nowym Ładem prezydenta Franklina Delano Roosevelta. Zmiany te utożsamiała z komunizmem i porównywała je do pierwszych lat po przejęciu władzy przez bolszewików (Burns 2004: 359-385). Pisane przez nią powieści stały się w efekcie narzędziem krytyki zastanych form życia społecznego i państwowego

8 Dlatego też pisarka w powieści używa niepoprawnych politycznie określeń, jak: „pasożyty", „złodzieje", „bandyci" czy „miernoty" (Rand 2015: 598, 499, 1050, 1051).

9 Z ideą atlasowego Twórcy współgrają idee pochodzące z książki *Etyka protestancka a duch kapitalizmu*, w której Weber pisze o pracy „w służbie racjonalnego kształtowania zaopatrzenia ludności w dobra materialne", przyświecającej „przedstawicielom »ducha kapitalistycznego« [...], jako naczelny cel pracy ich życia" (Weber 1994: 56). Niemiecki socjolog promuje „stosunek do »zawodu« jako zadania życiowego" (Weber 1994: 58).

oraz ideologicznym orężem walki politycznej. To, jak przeżycia autorki odbiły się na jej twórczości, trafnie oddaje poniższy komentarz Lesia:

> Systemy polityczne zobrazowane w fantastyce socjologicznej zazwyczaj rodzą się w następstwie „Wielkiej Zmiany". Momentem przełomowym w tak ujmowanej linearnej historii może być *exodus*, najazd bądź globalna przemiana historyczna. Tak czy inaczej, władzę przejmuje nieliczna elita, która sprawuje kontrolę nad społeczeństwem głównie dzięki fałszowaniu historii i fabrykowaniu nieprawdziwych informacji na temat sytuacji obecnej. „Teraz" systemu zwykle nazywane jest „fazą przejściową", co usprawiedliwia wszelkie niedociągnięcia i konieczność wyrzeczeń na drodze do przyszłej doskonałości (Leś 2008: 260).

Podwodne miasto Rapture jako Atlantyda

Gra *BioShock*[10] wraz z ukazaną w niej podwodną dystopią – miastem Rapture[11] – wydaje się być inspirowana powieściami AynRand, a przede wszystkim kapitalistyczną utopią wykreowaną na kartach powieści *Atlas zbuntowany* (Gibbons 2011), czyniąc tym samym z *BioShocka* kapitalistyczną dystopię (van den Berg 2012). W wielu miejscach gra wręcz bezpośrednio nawiązuje do obiektywizmu, wedle którego należy żyć niezależnie od społecznych, religijnych, etycznych i moralnych ograniczeń, jeśli pragnie się osiągnąć szczęście (Leland 2014: 97).

Twórcy gry już na wstępie rozgrywki nawiązują do racjonalnego egoizmu Zinowiewnej Rosenbaum, kiedy protagonista, Jack, wędrując w kierunku podwodnego miasta, znajduje we wnętrzu latarni morskiej napis: „Bez Bogów lub Królów. Tylko Człowiek", a także inskrypcje: „RAPTURE 5 listopada 1946, wizja jednego człowieka ratunek dla całej ludzkości [*RAPTURE NOV 5 1946, one man's vision mankind's salvation*]" (2K Boston 2007). Dodatkowo zaraz po rozpoczęciu rozgrywki gracz odczytuje fragment dziennika pomysłodawcy podwodnej cywilizacji, którego poglądy posłużyły za inspirację do stworzenia zarówno sfery ideowej jak i samej architektury dystopijnego miasta:

> Nazywam się Andrew Ryan i jestem tu, by zadać wam pytanie: Czy człowiekowi nie należą się owoce jego pracy? Nie, mówi człowiek w Waszyngtonie. Należą się najuboższym. Nie, mówi człowiek w Watykanie. Należą się Bogu. Nie, mówi człowiek w Moskwie. Należą się wszystkim. Odrzuciłem

10 Akcja gry rozpoczyna się w 1969 roku, kiedy pośrodku Oceanu Atlantyckiego rozbija się samolot pasażerski. Jedyny ocalały z katastrofy to Jack, który wśród dryfujących szczątków palącego się wraku dopływa do pobliskiej latarni. Znajdująca się w niej batysfera służy mu za transport w głębiny oceanu, ku podwodnej, samowystarczającej, napędzanej energią geotermalną metropolii, wybudowanej potajemnie na dnie oceanu w 1946 roku.

11 „Rapture" to równocześnie pojęcie odsyłające do chrześcijańskiego wydarzenia w postaci przeniesienia wybranych ludzi na świecie do raju (Chopra 2005: 638).

> te odpowiedzi. Zamiast nich wybrałem coś innego. Wybrałem to co niemożliwe. Wybrałem Rapture. Miasto, w którym artysta nie musi się bać cenzora. Gdzie naukowca nie krępuje małostkowa moralność. Gdzie nie stoją na drodze wielkim. A dzięki ciężkiej pracy Rapture może stać się też waszym miastem (2K Games 2009: 2).

Ta podwodna cywilizacja w zamierzeniu swojego konstruktora – magnata biznesowego Andrew Ryana – miała być odpowiedzią na wzrastający coraz bardziej ucisk ze stron władz politycznych, ekonomicznych i religijnych. Miasto zaludniły osoby ucieleśniające, w mniemaniu Ryana, najlepsze cechy ludzkości (Krogulec 2013: 83). Jest to świat, do którego uciekły twórcze umysły, pozostawiając resztę społeczeństwa w izolacji. Twórcy, artyści, lekarze, inżynierowie i handlowcy, zamiast wybrać tłamszący imperializm Stanów Zjednoczonych, mistycyzm wiary judeochrześcijańskiej czy kolektywizm Związku Radzieckiego, zdecydowali się zasiedlić Rapture i wspólnie stworzyć anarchokapitalistyczną utopię (Schmeink 2009), w której zarówno nauka jak i działalność gospodarcza może się swobodnie rozwijać bez ograniczeń związanych z polityką i etyką społeczeństwa.

Powyższy wątek jest analogiczny względem tego wyeksponowanego w utopijnej, samowystarczalnej ekonomicznie i gospodarczo dolinie Mulligan, znanej również jako „Galt's Gulch" z powieści *Atlas zbuntowany*. Miejsce to samo w sobie nie potrzebuje ani policji, ani szeryfa, ponieważ nie dochodzi w nim do żadnych zbrodni (Krogulec 2013: 83). Dolina nie jest tworem państwowym, lecz dobrowolnym zrzeszeniem Twórców, rekrutowanych przez Johna Galta (Lawrence 2011). Podwójne znaczenie utopii – jako „nie-miejsca" i jako „dobrego miejsca" – znakomicie oddaje całościowy sens Randowskiej Atlantydy.

Wykreowana na łamach powieści dolina jest utopią w znaczeniu „dobrego miejsca". Dla samej Rand, a także osób zgodnych z obiektywistyczną moralnością, stanowi eutopijny świat, będący urzeczywistnieniem promowanych przez pisarkę wartości, które podzielają również poszczególni bohaterowie jej książek. Atlantyda jest więc „emanacją woli eutopisty" (Maj 2017: 132). Jednak skojarzenie doliny z „nie-miejscem" jest równieadekwatne, ponieważ istnienie „Galt's Gulch" utrzymuje się przed światem w tajemnicy. Środki zaradcze powstrzymujące ujawnienie sekretu są w wysokim stopniu rozwinięte, a poszczególnych bohaterów transportuje się do utworzonej przez Galta krainy z zamkniętymi oczami. Miejsce to również nigdy nie znajdzie się na żadnej mapie, ponieważ jest niewidzialne. Efekt ten został osiągnięty za pomocą skonstruowanego przez Galta elektrostatycznego silnika, będącego bazą do elektrowni zasilającej ekrany promienników

ciepła i reflektory – tworzących swoisty kamuflaż, przedstawiający fałszywy obraz doliny (Lawrence 2011).

Rapture, podobnie jak Atlantyda stworzona przez Galta, jest miastem niemal całkowicie odciętym od świata zewnętrznego. Budynki na dnie Atlantyku, połączone siecią szklanych tuneli, zdają się być wyrazem szaleństwa, ale sam Ryan w *BioShocku* twierdzi, że tylko w tak dobrze ukrytej aglomeracji można „uwolnić się od łapczywości pasożytów [...], zbudować gospodarkę, której nie próbowaliby kontrolować" (SargeThePlayer 2013b: 28:37-29:08). W obu miejscach mamy do czynienia z wyraźnym izolacjonizmem (wyrażanym w postaci symbolicznego czy też dosłownego odcięcia), stanowiącym nieodłączną cechę eutopii, która „wykracza poza doświadczenie świata rzeczywistego" (Maj 2017: 132) i dąży do „odłączenia od rzeczywistego świata [*disconnection from the real world*]" (Standley 1995: 126). Zarówno w wypadku Rapture, jak i Atlantydy odseparowanie tych miejsc służy próbie zbudowania niezależnej ekonomii, wyzwolonej spod kontroli pazernych ludzi, uzurpujących sobie nieuzasadnioną władzę.

Podwodne miasto, tak jak Randowska Atlantyda, początkowo stanowiło utopię gospodarczą – z jednej strony „nie-miejsce" ukryte przed resztą świata pod wodą, a z drugiej idealne (z perspektywy obiektywizmu) miasto, w którym indywidualiści mieli możliwość rozwoju swoich talentów. Idee pierwotnie promowane w Rapture obejmowały niezależność, handel, kreatywność, dominacja i wolność. Kamieniem węgielnym złożonym u powstania tego miejsca była także wolna wola. Jednakże pozytywne wartości w podwodnym mieście nie utrzymały się zbyt długo[12]. Gracz na początku rozgrywki konfrontuje się już z dystopią, w której eutopijne cechy, choć kiedyś zrealizowane, uległy przeformułowaniu, w efekcie którego w mieście zostało zakwestionowane prawo swobodnego wyboru (Leland 2014: 97).

BioShock porusza zatem kwestię wolnej woli – cechy tak bardzo promowanej przez obiektywizm Rand i docenianej w dolinie Johna Galta. W trakcie gry wielokrotnie testowana jest moralność gracza, samodzielność podejmowanych przez niego wyborów bywa kwestionowana (Schubert 2015: 272). Początkowo gracz wierzy, że podejmowane przez niego decyzje nie są stymulowane przez żadnezewnętrzne bodźce (Krogulec 2013: 86). Problematyczne kwestie zostają wyeksponowane dopiero w połowie rozgrywki

12 O eutopijnej historii Rapture dowiadujemy się dopiero w trakcie eksploatacji świata gry, odsłuchując znajdowane raz po raz nagrania. To samo medium – pod postacią propagandowych przemówień – dostarcza również informacji na temat filozofii Rand. Jednakże idea racjonalnego obiektywizmu, przekazywana za pośrednictwem nagrań, jest również ważnym czynnikiem angażującym gracza, a także elementem dostarczającym atmosfery w tracie różnych scen w grze (Leland 2014: 97).

– podczas fabularnego zwrotu, w którym gracz dowiaduje się, że został zmanipulowany, a dotychczas wykonane przezeń zadania oparte były o nieprawdziwe informacje dostarczane mu, jak się okazało, od niewiarygodnego narratora. Od samego początku celem podsuwanych graczowi treści było więc nieustanne wprowadzanie w błąd oraz komplikowanie podejmowanych w Rapture decyzji. Nie tylko więc protagonista, ale również sam gracz okazują się być pionkami w cudzych rękach, co przenosi narrację zrealizowaną w całej rozgrywce na metapoziom (Tavinor 2009: 92).

Twórcy

Kolejnym tropem, poprzez który Ken Levine naprowadza gracza na ideologię obiektywizmu, jest skorelowanie inicjałów filozofki Ayn Rand z Andrew Ryanem – fikcyjną postacią z gry, swoistym *alter ego* pisarki (Krogulec 2013: 84). Zarówno konstruktor podwodnego miasta,jak i autorka *Atlasa zbuntowanego* pochodzą ze Związku Radzieckiego, a następnie przenoszą się do Stanów Zjednoczonych, aby uniknąć rosnących napięć wywołanych komunizmem. Oboje też stworzyli miasto będące uosobieniem drzemiących w nich pomysłów. Rand uczyniła to na kartach powieści i pod wpływem impulsu utopijnego (Jameson 2011: 6) wykreowała Atlantydę, podczas gdy Ryan – postać wymyślona przez twórców *BioShocka* – zbudował Rapture.

Łączący zarówno Ryana jak i Rand impuls utopijny, o którym wspomina Jameson, jest pierwotnym pragnieniem nieusuwalnego popędu ludzkiego ducha (Kuźniarz 2011: 200). Amerykański filozof i socjolog zapożyczył tę koncepcję od niemieckiego neomarksisty Ernsta Blocha (2000), który uznał istnienie utopijnego impulsu za ludzką skłonność do dążenia i wyobrażenia sobie życia inaczej. Jego początki leżą w ludzkim doświadczeniu poczucia głodu, utraty i braku, a także głębokiego sensu, że czegoś brakuje (Levitas 2013: 5). W przypadku Rand i jej *alter ego*, impuls ten zrodził się z dotkliwych doświadczeń komunizmu, a także przeświadczenia, że indywidualiści o wybitnych zdolnościach powinni pracować niezależnie od wszelkich prób ingerencji, jeśli ich działania mają przyczynić się do postępu cywilizacji (Krogulec 2013: 85).

Inną postacią motywowaną w swych działaniach silnym impulsem utopijnym jest John Galt. Randowski bohater z *Atlasa zbuntowanego*, choć wymyślał niesamowite maszyny, to sabotował też świat, był więc jednocześnie Twórcą i niszczycielem. Scenarzyści gry *BioShock* podzielili tę postać na dwie osobne role: Ryana, który uciekł pod powierzchnię świata, oraz Franka Fountaina (czyli Atlasa), którego imię zostało zainspirowane powieścią *The Fountainhead* (*Źródło*) i który wznosi publicznie bunt przeciwko Ryanowi.

Gdy Fountain staje się popularny wśród mieszkańców Rapture, w podwodnej aglomeracji pojawiają się na ścianach plakaty z napisem „Kim jest Atlas?", będące czytelnym nawiązaniem do pytania „Kim jest John Galt?", nieustannie padającym wpowieści *Atlas zbuntowany* (King 2010: 24)[13]. W *BioShocku* Atlas symbolizuje wolność od opresji Ryana i staje się twarzą rebelii wewnątrz podwodnego miasta (Krogulec 2013: 85).

Również pozostali bohaterowie-indywidualiści, tacy jak Dagny Taggart, Hank Reardan i Howard Roark, są reprezentującymi ducha obiektywizmu inteligentnymi jednostkami, które ciężko pracują, aby osiągnąć zamierzone cele, przyjmując przy tym nad wyraz samolubną postawę względem reszty społeczeństwa. Tak skonstruowane postaci silnie wiążą Rapture z doliną Mulligan, a samą grę – z obiektywistyczną doktryną Rand (Krogulec 2013: 83-84). W Rapture odpowiednikiem randowskich Twórców są Andrew Ryan, Brigid Tenenbaum, Sander Cohen, Gil Alexander, YiSuchong i Dr. Steinman (bohaterowie w wysokim stopniu perfekcyjni i genialni w swoich działaniach).

Silnik napędzający dystopię i estetyka gry

Sercem Rapture jest Hefajstos – główne źródło energii podwodnego miasta. Silnik określany imieniem greckiego boga ognia został zaprojektowany przez Ryana celem zasilania Rapture za pomocą energii geotermicznej pochodzącej z dna oceanu. Bez niego miasto nie mogłoby istnieć. W *Atlasie zbuntowanym* odpowiednik Ryana – genialny inżynier John Galt –także był twórcą silnika napędzanego atmosferyczną energią elektryczną. Niestety ze względu na kryzys gospodarczy, po zaprojektowanym przezeń wynalazku pozostały jedynie szczątkowe ślady. Gdyby budowa silnika nie została zahamowana przez problemy w firmie, wynalazek na tę skalę przyniósłby wielkie korzyści dla całego świata. Maszyna ta jednak znalazła zastosowanie w zasilaniu Atlantydy, w miejscu, gdzie Twórcy mogą swobodnie realizować pionierskie pomysły.

Utopijną krainę powstałą na skutek strajku przeciwko nadmiernie interwencyjnej polityce państwa, tak jak i podwodne miasto, stworzono jako azyl dla uzdolnionych osób. To drugie zaprojektowano w stylu *art déco*, aby stanowiło idealną do życia przestrzeń – swoisty raj dla Twórców i ludzi uzdolnionych. Wygląd Rapture (z czasów jego świetności) odzwierciedla estetykę urbanisty Roarka – głównego bohatera powieści *Źródło*,

13 W książce stale powtarza się zdanie „Kim jest John Galt?" (Rand 2015: 16, 29, 39, 54). Jednak czytelnik nie znajdzie na nie odpowiedzi aż do trzeciej części powieści (Rand 2015: 872). Jest to więc głównie pytanie retoryczne, najczęściej będące wyrazem zniechęcenia, obojętności i braku woli walki z coraz bardziej pogarszającą się rzeczywistością.

który tworzył sztukę, będącą przedmiotem zainteresowania badawczego samej Rand (Torres 2000).

Jednak z czasem mieszkańcy, doprowadzając miasto do upadku, przemienili je w przeciwieństwo tego, czym miało pierwotnie być. Gracz zastaje zrujnowaną aglomerację – zniszczone fasady, kruszącą się elewację budynków, wyblakłe wizerunki dawnych gwiazd Hollywood i stare reklamy – „liberalne reformy i ułudy wytwarzane przez reklamę, te podstępne, acz kuszące szwindle dzisiejszych czasów, w których utopia służy tylko jako wabik i przynęta dla ideologii" (Jameson 2011: 4). W *BioShocku* motywy architektoniczne połączone z kulturowymi – filozofią i odniesieniami do literatury z lat trzydziestych i czterdziestych XX wieku – tworzą spójne doświadczenie artystyczne, potęgujące efekt rozpadu dawnego utopijnego świata (Tavinor 2009: 92).

Również muzyka wykorzystana w grze (około dwudziestu piosenek z lat trzydziestych, czterdziestych i pięćdziesiątych), posłużyła twórcom *BioShocka* w budowaniu ironicznego nastroju. Eutopijne bądź dystopijne obietnice w tekstach, a także ckliwe melodie utworów – jak w przypadku piosenki *Twentieth Century Blues* Noëla Cowarda z 1932 roku – w zestawieniu z obrazem zniszczonego miasta, uwydatniają naiwność podjęcia się realizacji budowy świata idealnego, wynikającego z impulsu utopijnego Ryana oraz groteskowość dystopijnego Rapture. Muzyka w grze jest więc wysoce ironicznym komentarzem wobec obiektywizmu Rand, a przy tym także krytyką tryumfu wartości kapitalistycznych w powojennej Ameryce (Gibbons 2011).

Posthumanizm i biopolityka w Rapture

Zgodnie z alternatywną historią zawartą w grze we wczesnych latach pięćdziesiątych XX wieku, populacja Rapture osiągnęła liczbę kilku tysięcy. Wraz ze zwrotem liczby mieszkańców, zaczęła tworzyć się elita, spychająca jednocześnie część społeczeństwa na gorszą pozycję. Ponadto pojawiły się problemy, które w efekcie zamieniły ludzi w paranoików, morderców bądź mutantów, zaś utopijne miasto przeobraziło się we własną karykaturę. Kłopoty wyniknęły z odkrycia ADAMA i EWY oraz wynalezienia plazmidów[14]. Ryan

[14] Zamieszkałe przez elity intelektualne podwodne miasto odnotowało w swojej historii kilka znaczących przełomów technologicznych, między innymi szybki rozwój inżynierii genetycznej, który rozpoczął się od wynalezienia nowego surowca. Biolożka Bridgette Tenenbaum (nazwisko to nawiązuje do nazwiska Zinowiewny Rosenbaum), zamieszkawszy w Rapture, odkryła nieznany wcześniej gatunek ślimaka morskiego, z którego pozyskuje się komórki macierzyste nazwane ADAM. Główną ich zaletą jest łączenie się z komórkami nosiciela i dołączenie do DNA no-

chciał, aby jego dzieło stało się biblijnym Edenem na Ziemi. Stąd nazwy dwóch najcenniejszych surowców Rapture odsyłają do historii opisanej w Księdze Rodzaju, gdzie Adam i Ewa przyczynili się do utracenia raju z powodu chciwości i ignorancji (Rdz 3, 6-23).

Dla ułatwienia pozyskiwania ADAMA naukowcy Rapture stworzyli również tak zwane Siostrzyczki (*Little Sisters*), małe dziewczynki, w ciała których wszczepiano morskie ślimaki wytwarzające cenny surowiec. Początkowo miały one jedynie „fabrykować" ADAMA, jednak w czasie wojny, wybuchłej wskutek zamieszek w mieście, zostały uwarunkowane na nowo w taki sposób, aby wydobywać substancję z ciał poległych. W tym samym czasie naukowcy stworzyli także „Tatuśków" (*Big Daddies*), silnie opancerzonych i wzmocnionych modyfikacjami genetycznymi ochroniarzy, których celem była eskorta przemierzających przez miasto dziewczynek (Schmeink 2016: 164).

W świecie posthumanistycznych problemów i dylematów (Schmeink 2016: 152-156), gracz postawiony jest przed trudną decyzją względem własnego postępowania. W *BioShocku* zbieranie głównego zasobu, potrzebnego do przetrwania, ma wymiar moralny. Uzyskanie przydatnego surowca jest możliwe jedynie poprzez jego wydobycie z ciał Siostrzyczek i odebranie im w konsekwencji życia. W efekcie kluczowa część rozgrywki opiera się na emocjonalnie prowokującym wyborze moralnym (Tavinor 2009: 92).

Choć wynalezienie ADAMA należy do jednych z najważniejszych osiągnięć mieszkańców Rapture, to tak niebotyczne odkrycie zachwiało równowagą społeczną miasta i doprowadziło do wojny. Ograniczona ilość drogocennego surowca wpłynęła na rozwarstwienie społeczeństwa żyjącego na dnie oceanu. Część osób w celu jego zdobycia dopuszczała się ataków na Siostrzyczki i otwartej walki z chroniącymi je Tatuśkami. W tej nowej wojennej rzeczywistości zadaniem zmodyfikowanych dziewczynek stało się zbieranie ADAMA między innymi po zmarłych Genofagach – ulepszonych genetycznie ludziach, swego rodzaju myślących zombie.

Lars Schmeink uważa, że *BioShocka* można rozpatrywać jako cyfrową symulację dystopijnego społeczeństwa osadzoną w kontekście dyskursu posthumanizmu. W świecie gry wiedza z zakresu biologii człowieka jest bowiem poszerzana, szczególnie w obszarze

wego materiału genetycznego, czego rezultatem są mutacje uaktywniające w gospodarzu nowe zdolności. Rozpowszechnienie nowej substancji zaowocowało stworzeniem przemysłu opartego na wytwarzaniu plazmidów, a więc środków na wszelkie dolegliwości, począwszy od problemów związanych z łysieniem, po rozwój aktywnych umiejętności w rodzaju telekinezy. Te ostatnie wymagały jednak udziału drugiej substancji. W efekcie ADAM i jego wydestylowana forma EWA powodowały niesamowitą siłę i regenerację u ssaków, a także umożliwiały modyfikacje kodu genetycznego, dzięki którym ludzie otrzymywali niezwykłe moce, włącznie ze zdolnościami piromantycznymi czy wspomnianą telekinezą. W grze dowiadujemy się, że ADAM to „materiał genetyczny, dzięki któremu Rapture funkcjonuje. Wszyscy go chcą. Wszyscy go potrzebują" (SargeThePlayer 2013a: 1:30-1:48)

genetyki, wpływając na zmianę definicji organizmów żywych i ich zdolności (Schmeink 2009). Nadmierna manipulacja ludzkim DNA, mieszcząca się w kategoriach Foucaultowskiej biopolityki i biowładzy (Foucault 2010: 513; Foucault 2011: 417), doprowadziła w Rapture do nieprzewidzianych konsekwencji. Ludzie zaczęli odczuwać poważne efekty uboczne – mutacje całego ciała i uszkodzenia psychiki. Z jednej strony ich ulepszone zdolności fizyczne sprawiły, że są idealnymi bojownikami, żołnierzami z nadmierną siłą, szybkim refleksem i brutalną odpornością. Z drugiej zaś mutacja odbierała im inteligencję, możliwość odczuwania emocji i umiejętność komunikacji. Tracąc wszystkie przypisywane ludziom cechy, stawali się postludźmi w sensie antyludzkim (Schmeink 2009). Mieszkańcy miasta cierpiący z powodu umysłowych i psychicznych chorób wywołanych nadużywaniem substancji ADAM zatracali w efekcie swe człowieczeństwo i przekształcali się w Genofagów – ofiary własnych pragnień osiągnięcia doskonałości (Schmeink 2016: 155). W nowej odhumanizowanej formie przyczynili się w efekcie do upadku podwodnego miasta, w którym przestało istnieć zdrowe społeczeństwo. Biogenetyka miała przynieść nową erę wolności, autonomię wyboru we wszystkim nawet w kwestii posiadanych genów (Schmeink 2016: 146). W rzeczywistości jednak ją odebrała – a ponure konsekwencje tej praktyki zostały zaprezentowane w *BioShocku*.

Przez kilka lat Rapture było tym, czym miało być w zamierzeniu swojego twórcy: rajem wolności i dobrobytu. Ostatecznie jednak powody, dla których Ryan zbudował podwodne miasto – niechęć dla jakiejkolwiek władzy – przyczyniły się do upadku metropolii, a wartości, którymi kierował się sam jej założyciel, zostały zaprzepaszczone i odeszły w zapomnienie. Za datę upadku Rapture podaje się 31 grudnia 1958 roku, kiedy to w mieście wybuchły ogromne zamieszki (SargeThePlayer 2013b: 19:20-19:36). Zanim jednak do tego doszło, w celu utrzymania swojej utopii w sekrecie, Ryan ustalił tylko jedno prawo: wszelkie kontakty z resztą świata zostały zabronione. Zakaz ten sprawił, że wyjątkowo opłacalny stał się przemyt, co dało podstawy do powstania czarnego rynku. Kontrolę nad nim sprawował Frank Fontaine, osoba równie zdeterminowana, co założyciel miasta, jednak w przeciwieństwie do Ryana pragnąca wyłącznie władzy. Bogactwa gangstera z czasem dały mu wystarczające wypływy, by mógł podjąć próbę przejęcia Rapture i doprowadzić jego założyciela – Ryana – do szaleństwa[15].

15 Pod koniec 1958 roku (alternatywnej linii czasu mającej miejsce w grze) Ryan stracił cierpliwość dla konfliktu z Fontain'em i wydał rozkaz zabicia go. Nowym przywódcą opozycji został Atlas (*alter ego* Fontaina), który wraz ze swoimi zwolennikami w noc sylwestrową tego samego roku wywołał zamieszki. Objęły one zarówno niższe, jak i wyższe warstwy społeczeństwa podwodnego miasta. Wydarzenia te zapoczątkowały wojnę domową między

W momencie, gdy postać gracza przybywa do miasta, jedynymi spotykanymi istotami żyjącymi są Genofagi. Niedotkniętym mutacjami ludziom udało się zabarykadować w nieobjętych walkami obszarach, jednak większość z nich i tak pozostaje niestabilna psychicznie lub wręcz niebezpieczna dla otoczenia. Gracz, przedzierając się przez groźny i dystopijny świat w trakcie wykonywania misji, bezustannie odkrywa kolejne sekrety składające się na historię podziemnego miasta. Twórcy *BioShocka* postarali się o to, aby odpowiednio dobrane elementy fabuły obnażały słabe strony filozofii Rand, a w tym wskazywały niebezpieczeństwa liberalnego kapitalizmu.

BioShock jako krytyka neoliberalizmu

Właściwością utopii jest również stworzenie alternatywy wobec dominującego systemu ekonomicznego (Kłosiński 2014a: 110). Dlatego też zarówno dolina Mulligan, jak i inspirowany *Atlasem zbuntowanym* miasto Rapture, powstały w celu zaspokojenia utopijnego impulsu Twórców i zbudowania świata na zasadach kapitalistycznej ekonomii neoliberalnej – przeciwstawnej ekonomii socjalistycznej. Jan Sowa pisze o neoliberalizmie w następujący sposób:

> Jego podstawą jest przekonanie o wyższości gospodarki opartej na nieskrępowanym wolnym rynku nad każdym innym modelem aktywności ekonomicznej. Im więcej wolnego rynku, tym lepiej. Dotyczy to zarówno poziomu rynków narodowych, jak i międzynarodowych. Celem deklarowanym przez neoliberałów jest zniesienie jakichkolwiek postaci państwowej kontroli nad gospodarką – w tym szczególnie państwowej własności środków produkcji – oraz barier w handlu międzynarodowym (Sowa 2008: 62).

Należy przy tym pamiętać, że natchnieniem każdej utopii są problemy wynikłe z ich ówczesnych teraźniejszości. Jak pisze Jean Baudrillard: „utopia nigdy nie wpisuje się w przyszłość. Zawsze wynika z tu i teraz, z tego, czego brakuje w dzisiejszym porządku" (Baudrillard 2006: 61). Dolina Mulligan zaś, choć zrodziła się jako nie-miejsce w wyobraźni pisarki, to jej kapitalistyczna forma wynikła z doświadczeń komunizmu, któremu towarzyszył proces kolektywizacji i nacjonalizacji (ojcu Rand odebrano aptekę, stanowiącą główne źródło utrzymania rodziny). Sławomir Drelich uważa, że były to doświadczenia, które „odegrały ogromną rolę w jej późniejszej konstrukcji psychicznej, a także koncepcjach" (Drelich 2014).

> Ryanem i Atlasem, która w niedługim czasie objęła całe miasto. Wraz z postępującymi walkami, Ryan zaczął zatracać wcześniejsze ideały, stosując w walce ze swoim antagonistą tortury i próby kontroli umysłu. Jego zachowanie stało się na tyle nierozsądne, że nawet jego dawni zwolennicy postanowili go zabić.

Jednak Zinowjewna Rosenbaum, proponując alternatywę w formie kapitalizmu, była całkowicie pewna słuszności swej idei (Krogulec 2013: 89). Nie przekonywały ją utopijne konstrukcje autorów wychowanych w świecie zdominowanym przez system kapitalistyczny, które służyły rozwiniętym formom ekonomii kapitalistycznej i budowały alternatywę wobec ekonomii neoliberalnej (Kłosiński 2014a: 111-112). Mimo występujących między nimi różnic, wszystkie te utopie poprzez swoją „funkcję negatywną", uświadamiają więc nasze zniewolenie wobec obecnego (czy też ówczesnego) systemu ekonomicznego (Kłosiński 2014a: 115). Większość utopii zakłada też jakieś alternatywne rozwiązanie w kwestiach ekonomii i wymiany symbolicznej, które Jameson opisywał jako „mechanizmy prowadzące do pozbycia się pieniądza" (Kłosiński 2014a: 119). Jednakże zarówno w randowskiej Atlantydzie, jak i w Rapture (zanim przerodziło się w dystopię), waluty nie zastąpiono żadną inną formą wymiany – wyjąwszy oczywiście tę późniejszą, genetyczną, kryjącą się w nazwie *BioShockowych* Genofagów. Pozostały one nadal w obiegu, ponieważ konstrukcja tych światów jest oparta na kapitalistycznej ideologii obiektywizmu.

Warto zaznaczyć, że Ryan wymyślił własną filozofię ekonomiczną, którą nazwał Wielkim Łańcuchem Przemysłu (*The Great Chain of Industry*), podobnym do metafory „niewidzialnej ręki rynku" Adama Smitha (Krogulec 2013: 90). Jest to łańcuch wzajemnych stosunków gospodarczych, wiążący całe społeczeństwo, w którym każdy przedsiębiorca działa dla dobra własnych interesów. Pomimo to, że jest on pozbawiony jakiejkolwiek regulacji rządowej, niekontrolowany kapitalizm miałby samoistnie zapewnić utrzymanie stabilnego poziomu całej gospodarki. *BioShock* wskazuje na nieadekwatność realizacji takich neoliberalnych założeń[16], któr esprzyjają oderwaniu gospodarki od rzeczywistości społecznej, a tym samym konstruują system gospodarczy zgodny jedynie z jego teoretycznym opisem (Kłosiński 2016: 30). W rezultacie po upływie piętnastu lat każdy dostępny w Rapture produkt stawał się tak tani, jak to tylko możliwe (przedstawiając sobą przy tym równie niską jakość), a gospodarka miasta finalnie podupadła. Zniszczenie podwodnej aglomeracji było więc silnie związane z deregulacją rynku i rozprzestrzenieniem ideologii neoliberalnej (van den Berg 2012).

16 Jednak wizja neoliberalizmu zaprezentowana w *BioShocku* jest jedynie zapowiedzią tego, co prezentują twórcy w następnej części gry, *BioShock: Infinite*, niebędącej przedmiotem niniejszego rozdziału. W celu zgłębienia niniejszej kwestii warto sięgnąć do tekstu Michała Kłosińskiego *Visions of An Indebted Man and Neoliberal Ideology in Bioshock Infinite*, będącego analizą socjoekonomicznej krytyki neoliberalnej ideologii. Katowicki badacz, posiłkując się koncepcjami Jeana Baudrillarda, Franco Berardiego czy Maurizio Lazzarata, przywołuje wątki związane z konstruowaniem relacji władzy między wierzycielami a dłużnikami (Kłosiński 2014b) – w całej logice długów, na której został zbudowany neoliberalizm (Lazzarato 2012: 25).

Również brak kontroli nad rynkiem (bez możliwości jakiejkolwiek interwencji władzy), doprowadził do niekontrolowanej dystrybucji nietestowanego produktu – plazmidów. Nieokiełznany kapitalizm jest w *BioShocku* zaprezentowany jako dehumanizująca koncepcja, zachęcająca do chciwości, czy też wyzyskująca siła, której natura zapobiega tworzeniu się prosperującego społeczeństwa. Wynalezienie ADAMA mogło przyczynić się do zaistnienia wspaniałych postępów w medycynie. Zamiast tego wykorzystano go jako składnik komercyjnych produktów, które rozwinęły uzależnienia wśród mieszkańców Rapture. Twórcy gry chcą udowodnić, że niekontrolowany rozwój gospodarki, bez żadnego nadzoru ze strony rządu, nie może stanowić pewnej podstawy dla budowy społeczności. Jednocześnie nie wykluczają oni, że egoistyczna natura kapitalizmu byłaby właściwym kierunkiem dla rozwoju ludzkości, aczkolwiek brak jakiegokolwiek nadzoru jest elementem, przed którym twórcy *Bioshocka* przestrzegają najbardziej (Krogulec 2013: 90).

W podwodnym mieście pieniądze straciły swoją referencyjność wobec realnego obiektu (Chung 2009: 120), a jedynym wartością stał się ADAM[17]. Tego typu dystopia uświadamia graczom, jak krucha jest wartość pieniądza – stanowiącego Baudrillardowskie symulakrum (Kłosiński 2016: 35), nierealny obiekt, chwiejny i nietrwały w obliczu upadku systemu. *BioShock* jest narracją o mieście, w którym w negatywny sposób dochodzi do zniesienia wszelkich symulakrów, a tym samym i do destrukcji ufundowanego na nich kapitalizmu. Twórcy fabuły gry głoszą radykalną krytykę współczesności i wiodących w niej mechanizmów budowania świata na zasadzie symulakralnej.

Wnioski

Twórców *BioShocka* w znacznym stopniu inspirowała filozofia obiektywistyczna Rand. Elementy zaczerpnięte z dzieł pisarki zostały wykorzystane przez autorów gry w sposób zgoła odmienny, niż mogłaby sobie życzyć Zinowiewna Rosenbaum. Szczególnie wątki z *Atlasa zbuntowanego* przeformułowano w taki sposób, aby odsłaniały słabość jej idei. Fabuła *BioShocka* przestrzega przed utopijnymi wizjami Rand, wyrażając obawy co do

17 Gdy pojawił się ADAM, większość firm w Rapture upadła (jedynie kilka z nich zdołało utrzymać się na rynku, na przykład Ryan Industries i Sinclair Solutions, których działalność była związana z dostarczaniem surowców). W efekcie dolar stracił na wartości, zaś ADAM stał się walutą, od której uzależnieni byli dawni mieszkańcy miasta – Genofagi. W specjalnych automatach „Gartherers Gardens" surowiec można wymieniać na plazmidy, które ułatwiają przetrwanie w świecie gry. Protagonista może zdobyć ADAMA jedynie w wyniku dokonania moralnego wyboru między zabijaniem Siostrzyczek (otrzymując za każdą 160 jednostek cennego surowca), bądź też ratując dziewczynki (otrzymując już jedynie 80 jednostek ADAMA).

próby realizacji programu filozofki i demaskując nieuniknione konsekwencje utopianizmu. Nie powinna zatem dziwić opinia Josepha Packera, dla którego *BioShock* stanowi „potężną krytykę obiektywizmu" (Packer 2010: 209). Przekonanie to jest na tyle powszechne, że omawiane dzieło określa się wręcz jako obiektywistyczną dystopię (King 2010: 37). Za to Tavinor stwierdza, że *BioShock* jest parodią, której duża część wywodzi się z ironii utajonej w obiektywizmie utopii (Tavinor 2009: 91-92).

Gra w sposób karykaturalny ukazuje bezsensowność tworzenia w ogólnym rozumieniu światów doskonałych. Już Platon w Timajosie ukazał niemożność urzeczywistnienia utopii, która miała stać się Atlantydą. Ostatecznie stwierdził on, że doskonałe polis mogliby zbudować jedynie bogowie lub ich dzieci (Winiarczyk 2013: 84). Upadek Rapture wynika z faktu, iż jakikolwiek porządek społeczny, choćby najlepiej przemyślany, zaczyna się stratyfikować na górną i niższą klasę. Nawet jeśli każdy jest bogaty, inteligentny, twórczy i wolny, zawsze znajdą się pewne różnice. Różnimy się chociażby ambicjami czy też poczuciem szczęścia. Dlatego też ludzie nie tworzą idealnych społeczeństw, lecz niedokładną mozaikę różnorodności z wyraźną tendencją do hierarchizacji. Choć zatem Rapture zamieszkiwały jednostki wybitne, to nadal tkwiły w nich niedoskonałości, tak charakterystyczne dla rodzaju ludzkiego.

BioShock pozostaje krytyką nie tylko prób idealnego planowania społeczeństwa, ale również współczesnego systemu kapitalistycznego i jego następców, w tym także ideologii neoliberalnej. Cechy podwodnego miasta – takie jak chociażby swoboda gospodarcza – które miały świadczyć o jego wielkości, stały się w rezultacie przyczyną jego upadku. Niepomyślne realizacje pierwotnych założeń systemowych, znane są także z historii politycznej, w której zatracono postulowany przez komunizm egalitaryzm w dystrybucji dóbr. Choć więc w swoich założeniach systemy komunistyczne stanowiły piękną mrzonkę, to rzeczywisty efekt ich wcielenia stał się dla Rand koszmarem. Również promowany niegdyś przez Zinowiewnę Rosenbaum kapitalizm, jest współcześnie krytykowany z wielu perspektyw i coraz częściej zastępowany alternatywnymi wizjami społeczeństwa. Jednak tego typu zmian nie należy poszukiwać w transformacji ustroju, a w pracy nad człowiekiem i jego przywarami. W przeciwnym razie każdy system prędzej czy później upadnie.

Świat gry w *BioShocku* – pogrążonego w odmętach oceanu miasta – był pierwotnie ufundowany na idei życia zgodnego z indywidualnym interesem, w którym nie trzeba ulegać większości, a czerpanie zysku dzięki indywidualnym zdolnościom i ambicjom nie jest niczym nadzwyczajnym. Z czasem podwodna utopia zamieniła się w miejsce, w któ-

rym niezależne jednostki zdecydowały się użyć przemocy, drapieżnictwa i pasożytnictwa, sprzeniewierzając się swoim ideałom w zamian za pozyskanie cennego surowca (ADAM). W Rapture zaczęła dominować działalność oparta na wartościach, od których mieszkańcy podwodnego miasta uciekali z powierzchni świata. Eutopia w sposób naturalny przerodziła się w dystopię – dwie strony tego samego medalu, odsyłające do „ironicznej niejednoznaczności" utopii (Maj 2014a: 173).

Omawiane korelacje pomiędzy tak różnymi mediami, jak literatura i gra wideo, stanowią przykład translacji historycznych już treści politycznych na nowe środki wyrazu. *BioShock*, dzięki nawiązaniu do ideologii obiektywistycznej i zagadnień z teorii polityki, realizuje w medium growym refleksyjną, krytyczną narrację. Polemizuje z utopijnymi wizjami przyszłości Rand, pokazując także płynność granicy między eutopią a dystopią, które w ten sposób przestają być postrzegane jedynie jako wizje szczęśliwej lub złowrogiej krainy, „ale jako dwie interpretacje tego samego dyskursu" (Maj 2016: 80).

Źródła cytowań

2K Boston (2007), *BioShock*, 2K Games.

2K Games (2009), *BioShock – Instrukcja*, Cenega Poland (Premium Games).

Badhwar, Neera, Roderick Long (2010), 'Ayn Rand', w: Edward N. Zaltai in. (red.), *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, online: http://plato.stanford.edu/entries/ayn-rand/ [dostęp: 30.08.2019].

Bass, Robert (2006), 'Egoism versus Rights', *The Journal of Ayn Rand Studies*: 7 (2), ss. 329-349.

Baudrillard, Jean (2006), *Utopia Deferred*, przekł. Stuart Kendall, Nowy Jork: Semiotext(e).

Bloch, Ernest (2000), *The Spirit of Utopia*, przekł. Anthony A. Nassar, Stanford: Stanford University Press.

Bugbee, Shane (2013), 'The Individual vs. the Collective – Ayn Rand', *Archive.org*, online: https://archive.org/details/Individual [dostęp: 30.08.2019].

Burns, Jennifer (2004), 'Godless Capitalism: Ayn Rand and the Conservative Movement', *Modern Intellectual History*: 1 (3), ss. 359-385.

Chopra, Ramesh, red. (2005), *Encyclopaedic Dictionary of Religion*, t. 3, Delhi: Isha Books.

Chung, John (2009), 'Money as Simulacrum: The Legal Nature and Reality of Money', *Hastings Business Law Journal*: 5, ss. 109-167.

Czeremski, Maciej, Jakub Sadowski (2012), *Mit i utopia*, Kraków: Wydawnictwo Libron.

Drelich, Sławomir (2014), 'Atlas wzruszył ramionami. Czym kusi Ayn Rand', *Liberté!*: 17, online: http://liberte.pl/atlas-wzruszyl-ramionami-czym-kusi-ayn-rand [dostęp: 30.08.2019].

Dróżdż, Andrzej (2000), *Mity i utopie pedagogiczne*, Kraków: Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej.

Foucault, Michel (2000), *Bezpieczeństwo, terytorium, populacja*, przekł. Michał Herer, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Foucault, Michel (2011), *Narodziny biopolityki*, przekł. Michał Herer, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Gibbons, William (2011), 'Wrap Your Troubles in Dreams: Popular Music, Narrative, and Dystopia in Bioshock', *Game Studies*: 3 (11), online: http://www.gamestudies.org/1103/articles/gibbons [dostęp: 30.08.2019].

Graves, Robert (1992), *Mity greckie*, przekł. Henryk Krzeczkowski, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.

Huemer, Michael (2002), 'Is Benevolent Egoism Coherent?', *The Journal of Ayn Rand Studies*: 2 (3), ss. 259-288.

Jameson, Fredric (2011), *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopia i inne fantazje naukowe*, przekł. Maciej Płaza, Małgorzata Frankiewicz, Andrzej Miszak, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Johansson, Paul, reż. (2011), *Atlas Shrugged: Part I*, Rocky Mountain Pictures.

King, Thomas (2010), *Ayn Rand's Nightmare: Bioshock and Atlas Shrugged*, online: https://tbking.files.wordpress.com/2011/01/thesis-final.pdf [dostęp: 30.08.2019].

Kłosiński, Michał (2014a), 'Utopijność modeli wymian symbolicznych', *Wielogłos*: 3 (21), ss. 105-122.

Kłosiński, Michał (2014b), 'Visions of an Indebted Man and Neoliberal ideology in Bioshock Infinite', *Academia.edu*, online: https://www.academia.edu/9348411/Visions_of_an_indebted_man_and_neoliberal_ideology_in_Bioshock_Infinite [dostęp: 30.08.2019].

Kłosiński, Michał (2016), 'Black Money as the Matter of Neo-liberal Utopia – Reading [C] the Money of Soul and Possibility Control', *Studia Humanistyczne AGH*: 2 (15), s. 27-41.

Krogulec, Jakub (2013), 'Popular Culture's Take on Modern Philosophy: Video Game *Bioshock* as a Criticism of Ayn Rand's Objectivism', *Literatura i Kultura Popularna*: 19, ss. 79-91.

Księga Rodzaju 3,15, przekł. ks. Czesław Jakubiec, Biblia Tysiąclecia.

Kuźniarz, Bartosz (2011), *Goodbye Mr. Postmodernism. Teorie społeczne myślicieli późnej lewicy*, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.

Lawrence, Richard (2011), 'Atlas Shrugged FAQ', online: *NobleSoul.com*, https://www.noblesoul.com/orc/books/rand/atlas/faq.html#Q4.4 [dostęp: 30.08.2019].

Lazzarato, Maurizio (2012),*The Making of An Indebted Man. An Essay on the Neoliberal Condition*, przekł. Joshua David Jordan, Amsterdam: Semiotext(e).

Leland, Joshua (2014), 'Edutainment in Video Games. How Video Games are allowing us to learn whilst being entertained', w: Jamie Sharpe, Richard Self (red.), *Computers for Everyone*, Derby: University of Derby, ss. 96-98.

Leś, Mariusz M. (2008), *Fantastyka socjologiczna. Poetyka i myślenie utopijne*, Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku.

Levitas, Ruth (2013), *Utopia as Method. The Imaginary Reconstitution of Society*, New York: Palgrave Macmillan.

Maj, Krzysztof. M. (2014a), 'Eutopie i dystopie. Typologia narracji utopijnych z perspektywy filozoficzno-literackiej', *Ruch Literacki*: 2 (323), ss. 153-174.

Maj, Krzysztof M. (2014b), 'Utopia, czyli tam i z powrotem. O założeniach światotwórczych narracji eu- i dystopijnych', *Wielogłos*: 3 (21), ss. 37-49.

Maj, Krzysztof M. (2016), 'Deconstructing utopia', w: Ksenia Olkusz, Michał Kłosiński, Krzysztof M. Maj (red.),*More After More. Essays Commemorating the Five-Hundredth Anniversary of Thomas More's Utopia*, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta, ss. 74-88.

Maj, Krzysztof M. (2017), 'La vendita del fumo. Izolacjonizm, szczęście i doskonałość w światach eutopijnych', w: *50 twarzy popkultury*, Ksenia Olkusz (red.), Kraków 2017, Ośrodek Badawczy Facta Ficta, ss. 131-162.

Manera, James, reż. (2014), *Atlas Shrugged: Who is John Galt?*, Atlas Distribution Company.

McCutcheon, David (2007), 'Ken Levine talks BioShock', *IGN.com*, online: http://www.ign.com/articles/2007/08/30/ken-levine-talks-bioshock?page=1 [dostęp: 30.08.2019].

Ortega y Gasset, José (2016), *Bunt mas*, przekł. Piotr Niklewicz, Zakrzewo: Wydawnictwo Replika.

Packer, Joseph (2010), 'The Battle for Galt's Gulch: *BioShock* as Critique of Objectivism', *Journal of Gaming and Virtual Worlds*: 2 (3), ss. 209-224.

Peikoff, Leonard (2015), 'Przedmowa w 35. rocznicę ukazania się powieści', w: Ayn-Rand, *Atlas zbuntowany*, przekł. Iwona Michałowska, Poznań: Zysk i S-ka, ss. 7-13.

Pruette, Lorine (1998), 'Battle Against Evil', w: Charles McGrath (red.), *Books of the Century*, New York: Times Book, ss. 135-136.

Putch, John, reż. (2012), *Atlas Shrugged: Part I*, Atlas Distribution Company.

Rand, Ayn (2013), *Kapitalizm. Nieznany ideał*, przekł. Jerzy Łoziński, Poznań: Zysk i S-ka.

Rand, Ayn (2015), *Atlas zbuntowany*, przekł. Iwona Michałowska-Gabrych, Poznań: Zysk i S-ka.

Rand, Ayn (2000), 'Budowniczowie pomników', w: *Cnota egoizmu*, przekł. Jerzy Łoziński, Poznań: Zysk i S-ka, ss. 103-110.

Rand, Ayn (2002), *Źródło*, przekł. Iwona Michałowska, Poznań: Zysk i S-ka.

Rand, Ayn (2003), 'Profity: studencka „rebelia"', w: *Powrót człowieka pierwotnego*, przekł. Zygmunt M. Czarnecki, Poznań: Zysk i S-ka, ss. 16-61.

SargeThePlayer (2013a), 'Zagrajmy w BioShock odc. 2 – Poznajcie Siostrzyczkę i Tatuśka', *YouTube.com*, online: https://www.youtube.com/watch?v=206yEZ-Wnvt4, 1:30-1:48 [dostęp: 30.08.2019].

SargeThePlayer (2013b), 'Zagrajmy w BioShock odc. 19 – Hefajstos', *YouTube.com*, online: https://www.youtube.com/watch?v=WK17SyqcdDI, 19:20-19:36 [dostęp: 30.08.2019].

Schmeink, Lars (2009), 'Dystopia, Alternate History and the Posthuman in *BioShock*', *Current Objectives of Postgraduate American Studies*: 10, online: http://copas.uni-regensburg.de/article/view/113/137 [dostęp: 30.08.2019].

Schmeink, Lars (2016), *Biopunk Dystopias. Genetic Engineering, Society, and Science Fiction*, Liverpool: Liverpool University Press.

Schubert, Stefan (2015), 'Objectivism, Narrative Agency, and the Politics of Choice in the Video Game *BioShock*', w: Sebastian M. Herrmann (red.), *Poetics of Politics: Textuality and Social Relevance in Contemporary American Literature and Culture*, Heidelberg: Winter, ss. 271-289.

Sciabarra, Chris Matthew (2002), 'Rand, Rush, and Rock', *The Journal of Ayn Rand Studies*: 1 (4), ss. 161–185.

Sowa, Jan (2008), *Ciesz się, późny wnuku! Kolonializm, globalizacja i demokracja radykalna*, Kraków: Korporacja ha!art.

Standley, Fred (1995), 'Even "More": Utopian and Dystopian Visions of the Future 1890-1990', w: Anthony Cousins, Damian Grace, *More's Utopia and Utopian Inheritance*, Lanham: University Press of America.

Tavinor, Grant (2009), '*BioShock* and the art of Rapture', *Philosophy and Literature*: 33 (1), ss. 91-106.

Torres, Louis, Michelle Marder Kamhi (2000), *What Art Is: The Esthetic Theory of Ayn Rand*, Chicago: Open Court.

van den Berg, Thijs (2012), 'Playing at Resistance to Capitalism: *BioShock* as the Reification of Neoliberal Ideals', *Reconstruction: Studies in Contemporary Culture*, 2 (12), ss. 1-36.

Vidal, Gore (1962), 'Two Immoralists: Orville Prescott and Ayn Rand', w: Gore Vidal, *Rocking the Boat*, Boston: Little, Brown.

Vidor, King, reż. (1949), *The Fountainhead*, Warner Bros.

Weber, Max (1994), *Etyka protestancka a duch kapitalizmu*, przekł. Jan Miziński, Lublin: TEST.

Winiarczyk, Marek (2013), *The "Sacred History" of Euhemerus of Messene*, Boston: De Gruyter.

Wójtowicz, Aleksander (2014), 'Transmutacja utopii. „Nowoczesna alchemia" i nauka w *Mirandzie* Antoniego Langego', *Ruch Literacki*: 1 (322), ss. 53-65.

Wojtyszyn, Radosław (2006), *Państwo w koncepcjach Ayn Rand, Roberta Nozicka i Murraya Newtona*, Wrocław: Wydział Prawa Administracji i Ekonomii Katedra Doktryn Politycznych i Prawnych, ss. 67-88.

Younkins, Edward (1999), 'The Individual. Ayn Rand's Philosophy of Objectivism', *Le Québécois Libre*, online: http://www.quebecoislibre.org/younkins17.htm [dostęp: 30.08.2019].

Ludzkość w sidłach międzynarodowych korporacji. Motyw kradzieży snów i psychomanipulacji w grach *The Longest Journey* i *Dreamfall* Ragnara Tørnquista

KATARZYNA CUPAŁA*

Wstęp

Motyw psychomanipulacji będącej wynikiem dostępu władzy do myśli i podświadomości człowieka jest częsty dla dystopii. Zgodnie z artykułem Michała Głażewskiego *Dystopia albo ontologia Zło-bytu*: „Dystopia, podobnie jak utopia, stanowi [...] formę deskrypcji fikcyjnego społeczeństwa, umiejscawianego przeważnie w przyszłości" (Głażewski 2010: 31). Andrzej Juszczyk w monografii *Stary, wspaniały świat* stwierdza z kolei, że: „dystopia [...] uchodzi za pesymistyczną wizję przyszłości, ufundowaną na próbie przedstawienia negatywnych konsekwencji aktualnych zjawisk rzeczywistości" (Juszczyk 2014: 91). Autorem terminu, datowanego wedle najnowszych odkryć na XVIII wiek, był prawdopodobnie Lewis Henry Young, w którego poemacie został on użyty na oznaczenie „nieszczęśliwego kraju [*an unhappy country*]" (Budakov 2010: 86; Maj 2014: 161).

Obecnie powstaje wiele utworów literackich, filmów fabularnych, gier komputerowych i seriali podejmujących temat dystopii, zawierających rozważania nad możliwą zgubną przyszłością ludzkości. Do klasyki tego typu literatury można zaliczyć powieść

* Uniwersytet Wrocławski | kontakt: kcupala@gmail.com

Rok 1984 George'a Orwella[1], której bohaterowie są nieustannie śledzeni przez władzę przy pomocy wszechobecnych teleekranów i podsłuchów, i karani za „myślozbrodnię" – myślenie przeciwko władzy (Orwell 2014: 24). Do filmów traktujących o dystopii należy *Wyspa* w reżyserii Michaela Baya, której akcja rozgrywa się w roku 2019, gdy ziemia jest skażona, a katastrofę przeżyła jedynie garstka ludzi. Warto też wspomnieć o serialu BBC *Czarne lustro*, którego odcinki poświęcane są możliwym zgubnym konsekwencjom ludzkich działań. Spośród gier komputerowych podejmujących tę tematykę należy wymienić *BioShock*, przedstawiającą alternatywną wizję rzeczywistości lat sześćdziesiątych XX wieku. Inną grą opartą na tym motywie jest *Dishonored*, rozgrywające się w fikcyjnym mieście Dunwall i traktujące o losach wyrzutka Corvo Attano. W tym kontekście warto też wspomnieć o grze *Remember Me*, zawierającej wizję zagrożeń wiążących się z powszechnością technologii umożliwiającej cyfryzację wspomnień.

W dystopiach częstokroć występuje motyw korporacjonalizacji, czyli dominacji transnarodowych korporacji, potężniejszych od rządów państw. Jak wspomina Monika Worsowicz w artykule *Zgorszenie czy rozczarowanie? – polskie komentarze do sprawy brytyjskiej afery podsłuchowej*: „W takich warunkach koncerny mogą skutecznie wywierać presję na polityków, same zaś wymuszać na swoich pracownikach zdobywanie i rozpowszechnianie jedynie tych informacji, które z ich punktu widzenia są opłacalne" (Worsowicz 2013: 148). Piotr Chojnacki z kolei dostrzega zalety takiego obrotu spraw, przytaczając następujące stanowisko globalistów:

> Ograniczenie roli państw narodowych w decyzjach ekonomicznych jest tutaj oceniane jako korzystne ze względu na to, że osłabia się czynnik polityczny w procesie decyzyjnym, rośnie zaś znaczenie kalkulacji i rachunku korzyści, jaki prowadzą korporacje ponadnarodowe (Chojnacki 2015: 70).

W konwencji dystopijnej utrzymana jest trylogia gier komputerowych *The Longest Journey*, dotyczycząca między innymi zgubnych konsekwencji korporacjonalizacji. Poprzez ukazanie możliwej ponurej przyszłości, twórca gry, Ragnar Tørnquist, usiłuje przestrzec odbiorców przed zwodniczym i negatywnym wpływem urządzeń elektronicznych na ludzką psychikę. Gry te utrzymane są w też konwencji cyberpunkowej. Krzysztof

1 Ta powieść uznawana też bywa za antyutopię, która, w odróżnieniu do dystopii, stanowi antytezę dla utopii – w rozumieniu jednak nie gatunku, typu fikcyjnego świata czy narracji, lecz całościowej koncepcji politycznej. Jak wspomina Mariusz Sztuka w rozprawie *Anachronizm i aktualność. Idea resocjalizacji w sporze o nowoczesność*: „[...] antyutopia George'a Orwella *Rok 1984* [...] przedstawia dojrzałą postać epoki nowoczesnej. Naszą uwagę powinien zwrócić szczególnie jeden wątek: to, jak ucieleśniony w postaci systemu totalnego projekt moderny obchodzi się z przejawami nonkonformizmu wśród członków społeczeństwa" (Sztuka 2013: 260).

Księski w artykule o *Dystopijnej wizji świata bliskiego zasięgu* wspomina o genezie tej konwencji, przywołując nazwisko Williama Gibsona jako autora pierwszej powieści cyberpunkowej oraz Bruce'a Bethke'a, który miał być twórcą nazwy „cyberpunk" (Księski 2012). Dani Cavallaro dodaje, że:

> Cyberpunk stanowi ponurą wizję przyszłości, w której ludzie poddani są bezwzględnym sieciom komunikacyjnym, pozostając całkowicie odłączeni od siebie nawzajem i pragnąc zostawić za sobą swe ciała, walcząc z uwięzieniem w fizycznym labiryncie śmieci (Cavallaro 2000: 15)[2].

W grach Tørnquista nie zabrakło również typowego dla cyberpunku motywu tworzenia cyborgów, które mają być na usługach władających światem korporacji. Rafał Ilnicki w książce *Bóg cyborgów* wspomina, że: „Cyborg jako połączenie człowieka i technologii nadal jest w większym stopniu człowiekiem niż maszyną, przy czym dusza ludzka pozostaje bardziej duszą niż jej technologicznym odpowiednikiem – esencją techniczną" (Ilnicki 2011: 197).

Analizowane gry posiadają pewne cechy baśni, zwłaszcza rozumianych jako utwory „o treści fantastycznej [...] ukazujące dzieje ludzkich bohaterów swobodnie przekraczających granice między światem poddanym motywacjom realistycznym a sferą sił nadnaturalnych" (Bandoch 2010: 32). W odróżnieniu od współczesnych antybaśni[3], gry te pod wieloma względami pozostają wierne tradycyjnej baśniowej konwencji – występuje w nich jasny podział na dobro i zło, co jest typowe dla baśni kanonicznych (Kostecka 2014: 119). Pojawia się w nich też motyw idylli, sielanki, która stanowić ma antytezę dla przygnębiającego świata maszyn. Jak stwierdza Marzena Walińska w książce *Mitologia w staropolskich cyklach sielankowych*:

> We współczesnych definicjach sielanki podkreśla się wagę czynników, które trudno uznać za wyznaczniki gatunkowe w ścisłym znaczeniu tego pojęcia, ale które — wpisane w strukturę świata przedstawionego — charakteryzują utwory bukoliczne: określoną postawę życiową, wyrażaną poprzez zainteresowanie prostym człowiekiem żyjącym w kraju marzenia a także atmosferę bukoliczną, nacechowaną umiarem i harmonią (Walińska 2003: 10).

2 Przekład własny za „Cyberpunk presents a bleak vision of a future in which people are subjected to ruthless communications networks, are totally disconnected from one another and long to leave the body behind, yet are trapped in a physical maze of junk".

3 Temat antybaśni i przełamywania utartych baśniowych archetypów rozwinęła Weronika Kostecka w rozprawie *Baśń postmodernistyczna. Przeobrażenia gatunku. Intertekstualne gry z tradycją literacką* wydanej w Warszawie w 2014 roku (Kostecka 2014).

Gry Ragnara Tørnquista – zarys fabuły

Ragnar Tørnquist jest urodzonym w 1970 roku norweskim projektantem i producentem gier komputerowych, uważanym za popularyzatora terminu *modern adventure*, określającego uwspółcześnienie gier przygodowych i odejście od ich klasycznej formy typu *point and click* (Jong 2006). Karierę rozpoczął w 1994 roku, gdy podjął pracę w firmie Funcom (Jong 2006). Największą sławę przyniosły mu gry *The Longest Journey* (1999), *Dreamfall* (2006) i *Dreamfall Chapters* (2013-2016). Tę ostatnią Tørnquist wyprodukował już nie pod szyldem Funcom, lecz swej nowej firmy Red Thread Games, założonej w roku 2012 (Böke 2013).

Akcja gier *The Longest Journey*, *Dreamfall* i *Dreamfall Chapters* rozgrywa się w odległej przyszłości, na przestrzeni lat 2209-2220. Świat ukazany w grach jest podzielony na dwie paralelne krainy – zdominowaną przez magię Arkadię i podporządkowany nauce Stark. Podczas gdy Arkadia nie ma wiele wspólnego ze światem rzeczywistym, Stark projektuje dystopijną wizję przyszłości owładniętej przez międzynarodowe korporacje. Główną bohaterką *The Longest Journey* jest osiemnastoletnia malarka ze Stark, April Ryan, która posiada rzadką zdolność otwierania portalu do Arkadii. Dziewczyna uczy się panować nad swoją mocą, w czym pomaga jej bezdomny Latynos, Cortez. Z początku, April czuje się naznaczona i przeklęta przez własne umiejętności, których nie potrafi ujarzmić, z czasem jednak zyskuje możliwość panowania nad mocą otwierania wrót do krainy magii. Protagonistką *Dreamfall* jest z kolei dwudziestoletnia Zoë Castillo, zdolna do kształtowania rzeczywistości poprzez sny. Dziewczyna trafia na trop potężnego spisku i planu kradzieży marzeń sennych przez wpływową korporację Wati Corp. Dowiaduje się również, że została stworzona przez koncern i miała być narzędziem wykorzystanym przez władze korporacji do objęcia władzy nad światem.

Ponurą, depresyjną atmosferę Stark potęgują muzyka i oprawa graficzna – dzięki nim odbiorca może mieć wrażenie, że stał się uczestnikiem czyjegoś koszmarnego snu. Mieszkańcy świata nauki są nieustannie inwigilowani przez służby specjalne, a poziom zaufania między ludźmi wydaje się znacząco niski. Społeczną traumą staje się nagłe uszkodzenie sieci, spowodowane przez wydarzenia opisane w *The Longest Journey*. To zdarzenie określane jest później mianem Awarii, a bohaterowie *Dreamfall* niejasno wspominają je jako przerażające. W *Dreamfall Chapters* pojawia się również pomnik upamiętniający ofiary Awarii. Mieszkańcy Stark nie są w stanie żyć i funkcjonować bez osiągnięć techniki – pozbawieni możliwości połączenia z siecią i szybkiego przesyłu informacji, stają się ślepi i bezbronni. W czasach, w których rozgrywa się akcja gier, uzyskano także

szeroką wiedzę w dziedzinie inżynierii genetycznej, a korporacje, które zdominowały Stark, eksperymentują, tworząc cyborgi. Uzależnieni od urządzeń elektronicznych bohaterowie analizowanych gier sami też stają się cyborgami, ponieważ pozwalają się okradać z podświadomości. Stechnicyzowanemu, pozbawionemu promieni słonecznych światu Stark przeciwstawiony jest sielankowy świat magii – Arkadia.

Głównym antagonistą w grze *The Longest Journey* jest zawiadujący potężną korporacją MTI Jacob McAllen, który dąży do zjednoczenia Arkadii i Stark oraz wykorzystania osiągnięć magii i nauki do własnych celów. McAllen to ukrywający się pod ludzką postacią jeden z czterech starożytnych smoków. Chcąc, aby jego plany zyskały przychylność ludzi, zakłada on sektę Kościół Volteca, w ramach której, w nawiązaniu do religii i filozofii, zmierza do zawładnięcia umysłami swoich wiernych. MTI organizuje także specjalne kolonie na zaanektowanych przez siebie planetach, reklamując je możliwością łatwego zarobku i przeżycia niesamowitej przygody. W rzeczywistości są to obozy pracy, a człowiek, który podpisze z korporacją kontrakt wysyłający do kolonii, staje się jej niewolnikiem. Za kolonizatorskim programem MTI kryją się więc tragedie wielu rodzin. Mimo to ludzie dobrowolnie godzą się na odebranie im praw, skuszeni szansą zarobienia dużej sumy pieniędzy. Korporacja dąży do całkowitego podporządkowania sobie jednostek i pozbawienia ich podmiotowości, co ułatwić ma ich wykorzystanie. Za fatalistyczną wizją przyszłości ukazaną w *The Longest Journey* kryje się możliwa do spełnienia przepowiednia. Potężny koncern MTI z gry *The Longest Journey* jest czymś na wskroś złym, a dążeń tej organizacji nie sposób wytłumaczyć moralnie ani obronić. Wrażenie potęguje oprawa graficzna gry – lokacje umiejscowione w MTI przypominają bowiem do złudzenia pomieszczenia, w których obradowali naziści. W grze *Dreamfall* antagonistą jest Alvin Peats, którego część mechaniczna przeważa nad częścią ludzką. Posiada cechy boskie: jest stwórcą (założył Wati Corp), a ponadto cieszy się nieśmiertelnością, widząc (mimo ślepoty) i słysząc wszystko. Nieświadomie oddał własne szczęście dla sukcesu korporacji i utożsamia się z firmą, którą założył. Korporacja Wati Corp pracuje nad specjalnym projektem, który pozwoli jej na dostęp do marzeń sennych ludzi.

Sposób ukazania snów w *The Longest Journey*, *Dreamfall* i *Dreamfall Chapters*

Sposób zaprezentowania snów w analizowanych grach koresponduje z koncepcjami Carla Gustava Junga (1875-1961), twórcę psychologii głębi i psychologii analitycznej, który wprowadził pojęcie nieświadomości zbiorowej, mającej być – obok ego, persony, duszy

i nieświadomości indywidualnej – jedną z pięciu podstawowych struktur osobowościowych (Wróbel 1997: 140). Jung zdefiniował nieświadomość zbiorową jako archaiczną część psychiki i płaszczyznę dla podstawowych wzorców reagowania – instynktów oraz sposobów przeżywania, myślenia i zachowania każdego człowieka – archetypów (Wróbel 1997: 140). Uznał, że wzorce te stanowią fundament dla nieświadomości indywidualnej, która jest chaotyczna. Nieświadomość zbiorowa miała się z kolei wyrażać w wierzeniach i mitach (zawsze posiadających cechy wspólne, nawet jeśli praktykujące je społeczności nie są ze sobą powiązane), obyczajach i marzeniach sennych ludzi (Sikorski 2006: 12-14). Jung dowodził istnienia tej struktury osobowości w oparciu o własne sny o powodziach i zlodowaceniach, w których rzekomo przewidział wybuch I wojny światowej (McLynn 2000: 212).

Marzenia senne zostały w analizowanych grach ukazane jako most pomiędzy Stark i Arkadią. Mieszkańcy obu światów mają do równoległej rzeczywistości dostęp jedynie wówczas, kiedy śnią. Większość ludzi nie wierzy w istnienie paralelnego świata, wątpiąc w prawdziwość snów. Te zaś w grach *The Longest Journey* i *Dreamfall* stanowią podstawowy element obszaru nieświadomego, wspólnego całemu rodzajowi ludzkiemu. Zawierają treści, które nie mogą zostać uświadomione. Arkadia jest fundamentalnym obrazem nieświadomości zbiorowej dla mieszkańców świata Stark, a Stark tym samym dla ludzi zamieszkujących Arkadię.

Korporacje jako siły zła

Korporacje przedstawione w grach Tørnquista stanowią aparat władzy totalitarnej, sprawującej całkowitą władzę nad społeczeństwem. Wdrożone są do tego celu główne wymieniane cechy władzy totalnej: autokratyzm, czyli ingerencja we wszystkie dziedziny życia obywateli, propaganda, polegająca na zafałszowywaniu rzeczywistości, oraz terror, pozwalający na zastraszanie potencjalnych przeciwników systemu (Bäcker 1992: 9-10). Korporacje w analizowanych grach inwigilują mieszkańców Stark (i rozszerzają swe wpływy na Arkadię), dążąc do przejęcia kontroli nad ich psychiką, kłamliwie reklamując kolejne produkty (a więc stosując propagandę) i gnębiąc wszystkich, którzy im się sprzeciwiają. Z absolutnej władzy korporacji nad społeczeństwem zdaje sobie sprawę niewielu ludzi, a większość jest wręcz złudnie – jak to często bywa w dystopiach – przekonana o swojej wolności.

Na szczycie korporacji przedstawionych w obu grach stoją postacie zdehumanizowane. Zwykle mechanizm ten służy usprawiedliwieniu aktów poniżania i okrucieństwa

wobec innych. Jak odnotowuje Sophie Oliver, dehumanizacja służy w najogólniejszym sensie do „częściowego lub całkowitego odmówienia człowieczeństwa danej osobie lub grupie osób [*denial, in part or whole, of the humanity of a person or group of persons*]" (Oliver 2011: 86). W grach Tørnquista w odniesieniu do antagonistów również zastosowano ten zabieg narracyjny, ponieważ nie są oni przedstawieni jako ludzie pomimo występowania pod antropomorficznymi postaciami. Uczynienie szefów obu korporacji potworami może więc sugerować, że istota ludzka nie byłaby zdolna postępować tak, jak oni w dążeniu do władzy.

Refleksja na temat ludzkiej duszy pojawia się w grze *The Longest Journey*. Jednym z jej bohaterów jest Gordon, na którym korporacja wykonała operację rozszczepienia osobowości: w Stark znajduje się jego persona logiczna, w Arkadii zaś – chaotyczna. To sprawia, że Gordon przeistacza się w bezwolne, sterowane przez MTI zombie. Wprawdzie zombie jest przede wszystkim istotą nieumarłą (Olkusz 2016: 18)[4], ale można uznać, że korporacja, rozszczepiając osobowość Gordona, uśmierciła go jako człowieka. Ubezwłasnowolnienie bohatera przez korporację przypominać może też psychozę, czyli, jak precyzuje Kacper Gradoń w monografii *Zabójstwo wielokrotne. Profilowanie kryminalne*: „[...] zaburzenie psychiczne charakteryzujące się zmianami chorobowymi w zakresie myślenia, świadomości, intelektu, woli, uczuć, działania i innych funkcji psychicznych, prowadzącymi do znacznych niekiedy zaburzeń zachowania w środowisku społecznym (Gradoń 2010: 100). Gordon doznaje tego rodzaju silnych zaburzeń percepcji, bezkrytycznie wykonując polecenia szefów koncernu. Po ponownym połączeniu duszy i objęciu funkcji Strażnika Równowagi, uzyskuje spokój, który wydaje się podobny do stanu uwolnienia czy wręcz zbawienia.

Z tego też względu na rynek zostają wypuszczone Konsole Snów – urządzenia do wykorzystania percepcji podprogowej (sublimalnej), będącej rodzajem zaprojektowanego oddziaływania informacji na podświadomość człowieka, które odnosi się do słuchowych i wzrokowych bodźców trwających na tyle krótko, aby nie zostały zarejestrowane w sposób świadomy (Makowski 2012: 77-80). Za podobny bodziec uznaje się czasem informacje docierające do mózgu ludzkiego podczas snu. Odbiorca tego typu komunikatów staje się bezbronny i bardziej podatny na sugestię. W rzeczywistości uznaje

4 Wedle podjętej przez popkulturę wersji prezentowanej w filmach George'a A. Romero. Jednak, co warto zaznaczyć, metaforę niewolnictwa, obecną przecież w opisywanej sytuacji, należy raczej „wiązać z zachodnio-afrykańską genezą zombizmu i późniejszym pochodzeniem haitańskim figury zombie, powiązanym z woduistycznymi wierzeniami i haitańskim folklorem" (Murawska 2016: 59).

się, że siła przekazu podprogowego jest przeceniana, ale mimo to został on w wielu państwach zakazany jako nieetyczny (Makowski 2012: 77-80). Wspomniane Konsole Snów mają służyć do implikowania ludziom zamiarów korporacji, dzięki czemu, po przebudzeniu, osoby korzystające z tych urządzeń uznają dążenia koncernu za własne. Korporacja wpływa też na emocje i uczucia jednostek, co może doprowadzić do rozpadu więzi międzyludzkich. Bohaterowie *Dreamfall* korzystają z *Konsoli Snów* z własnej woli, pozwalają się więc dobrowolnie okradać z indywidualności. Korporacja zyskuje tym samym zaufanie klientów, dzięki czemu zaczyna ich zniewalać, stosując metodę perswazji mającą doprowadzić do zmiany osobowości. O tego typu psychomanipulacji wypowiedział się następująco Bogusław Dziadzia:

> Ze skrajną formą psychomanipulacji mamy do czynienia przy zmianie osobowości [...]. Szczególnie interesującą i kontrowersyjną kwestią jest tzw. pranie mózgu, rozumiane jako proces głęboko posuniętej indoktrynacji. [...] Podobnie jak w większości zabiegów manipulacyjnych do zmiany osobowości najłatwiej doprowadza się wtedy, gdy osoba poddawana wymienionemu procesowi nie jest świadoma stosowanych wobec niej zabiegów lub jest przekonana o ich słuszności (Dziadzia 2008: 32).

W ten sposób większość społeczeństwa ma stać się przychylna działaniom koncernu i być na jego usługach. *Konsola Snów* oficjalnie zaś służy relaksowi i rozrywce, co tylko skłania ludzi do jej kupowania. Wydaje się, że nawet wysocy rangą pracownicy Wati Corp nie znają dokładnego działania tego urządzenia i przestali mieć w zasadzie wpływ na projekt. Władze korporacji przypominać tu mogą Wiktora Frankensteina z powieści Mary Shelley, który usiłował rozwikłać zagadkę śmierci i stworzył potwora (Shelley 1989: 21-26)[5]. Szefowie koncernu dążą zaś do zapanowania nad snami i podświadomością, co zdaje się obracać przeciwko nim.

Śnienie jest przedstawione w obu grach jako siła potężniejsza i starsza od świata, całkowicie od niego niezależna, moc, która dała wszystkiemu początek i może wszystko obrócić w pył. W wyniku naruszenia porządku wszechświata uaktywniło się antagonistyczne do Śnienia Odśnienie, również niemożliwe do kontrolowania. Warte odnotowania jest, że losy złodzieja snów, Briana Westhouse'a, który usiłował przedostać się do swego świata przy pomocy potęgi snów przypominać mogą mit o Ikarze, który mimo ostrzeżeń

5 Jak wspomina Essaka Joshua w monografii *Mary Shelley: Frankenstein:* „Stworzenie potwora jest postrzegane jako transgresja lub grzech, którego skutkiem jest wielka kara [*The creation of the monster is seen as a transgression or sin which is followed by a great punishment*]" (Joshua 2007: 29).

ojca, Dedala, wzbił się na skrzydłach zbyt wysoko, za co spotkała go śmierć (Markowska 2002: 224)[6].

Dualizm a Równowaga

Śnienie i Odśnienie, starsze od obydwu światów i podziału na Arkadię i Stark nie są z gruntu złe, jednak próba ich wykorzystania może mieć zgubne skutki dla ludzkości. Śnienie dało początek wszystkiemu – wszystko bowiem jest snem potężnej, nieśmiertelnej istoty. Gdy jej sen się skończy, nastąpi również koniec świata. Odśnienie, choć wydaje się destrukcyjne, jest również potrzebne, a pod koniec gry *Dreamfall Chapters* obie te siły spotykają się. Śnienie i Odśnienie można porównać do pochodzących z chińskiej filozofii pierwotnych sił Yin i Yang, które nie wykluczają się, lecz wzajemnie się uzupełniają (Wang 2012: 7).

W analizowanych grach w ogóle dostrzec można charakterystyczny dualizm – świat podzielony jest na pół, istnieją dwie części duszy Gordona (chaotyczna i logiczna), Alvin pozostaje w równej mierze człowiekiem, co maszyną, sen przeciwstawiony jest jawie, Śnienie i Odśnienie zaś są wobec siebie komplementarne. Dualizm w ujęciu religijnym pojawia się w wielu wierzeniach świata (najwidoczniej w manicheizmie) i u jego podstaw leży próba odróżnienia dobra od zła. Dualizm skrajny (w religii) stanowi założenie, że świat powstał w wyniku przenikania się dwóch równorzędnych i odwiecznych sił (Goswami 2015). Naturalna dwoistość wszechświata stoi u podstaw występującej w grach Tørnquista Równowagi. Strażnik Równowagi przebywa w wieży poza światami, ma niezmącony umysł i dzięki temu może strzec podziału. Stan psychiczny, w którym się znajduje, porównać można do ataraksji (termin wprowadzony przez Demokryta z Abdery), określającej stan braku zamętu i niepokoju, znamionujący ideał wewnętrznej równowagi. Wierzono, że stan ataraksji można osiągnąć przez wyzbycie się pragnień i lęków oraz kierowanie się rozumem. W filozofii cynizmu, sceptycyzmu i stoicyzmu ataraksję utożsamiano ze szczęściem (Ziemińska 2013: 58). Niemal synonimiczną dla ataraksji jest *upekkhā*, czwarta z Czterech Niezmierzoności (szlachetnych stanów umysłu), występująca w buddyzmie. Stanowi bezstronny, całkowicie zrównoważony stan umysłu, który charakteryzuje się brakiem pragnień i uprzedzeń – a osoba, która dostąpi tego stanu, pozostaje niewzruszona (Pio 1988: 116). W grach Tørnquista ataraksja lub *upekkhā* jest osiągalna wskutek oddzielenia od duszy. Strażnik składa ofiarę z własnego życia w służbie

6 Trop ten podejmuje skądinąd film otwierający grę *Deus Ex: Human Revolution* (2011) studia Eidos Montréal.

Równowadze. Można go uznać za niewolnika Równowagi, choć dla wspomnianego już Gordona Halloway'a objęcie funkcji Strażnika okazało się zbawienne i oczyszczające.

Podsumowanie

Ragnar Tørnquist powiedział w wywiadzie (French & Tørnquist 2015), że Konsola Snów ma służyć odłączaniu ludzi od siebie nawzajem i od rzeczywistości, co czyni ich podatnymi na sugestie, bezbronnymi i łatwymi do wykorzystania. Urządzenia te są pułapkami na swoich własnych użytkowników. Tørnquist oparł ten pomysł na obserwacji rzeczywistości, w której komunikacja międzyludzka w coraz większej mierze polega na wykorzystaniu nowoczesnych urządzeń i jest spolaryzowana. Cyberpunkowy świat *The Longest Journey* i *Dreamfall*, w którym wszystko opiera się na danych cyfrowych jest według twórcy gier rzeczywistością, w której za kilkaset lat ludzkość może się znaleźć (French & Tørnquist 2015). Już dziś można zauważyć, jak bardzo uzależnione od nowoczesnych urządzeń bywają dzieci, które kiedyś przecież staną się dorosłe i to one będą tworzyć społeczeństwo. Tørnquist przyznaje, że jest równocześnie podekscytowany i przerażony, gdy wyobraża sobie, jak może wyglądać świat za dwadzieścia lat i później; należy jednak zaakceptować fakt, że to już nasza przyszłość i nie ma sposobu na jej powstrzymanie. W opinii Tørnquista trzeba znaleźć jednakże sposób na takie wykorzystanie nowoczesnej technologii, aby stała się czymś pozytywnym dla ludzkości, zwłaszcza jeśli nie da się już zatrzymać rozwoju technicznego (French & Tørnquist 2015). Twórca obu gier twierdzi, że za sto lat ludzie nie będą zdolni do odróżnienia tego, co wirtualne od rzeczywistości. Uważa, że nie ma sensu się tym martwić, ponieważ nie istnieje dowód na to, że świat wokół nas jest realny. Tørnquist argumentuje swoje stanowisko stwierdzeniem, że nikt nie powiedział, że trzeba fizycznie istnieć, aby istnieć w ogóle. Norweski producent gier rozważa, czy ludzie już obecnie nie żyją w symulacji nawigowanej przez doskonalszą od nas cywilizację (French & Tørnquist 2015).

Podejmując temat korporacjonalizacji zachodzącej w dystopijnym świecie przyszłości, Tørnquist wprowadza motywy religijne i filozoficzne (dualizm lub ataraksja), tym samym wskazując na wpływ współczesnych korporacji nie tylko na ludzkie ciało, ale także ludzką duszę. Zagrożenie dostrzega w możliwym złym wykorzystaniu osiągnięć techniki, co jest typowe dla dystopii. Za to właśnie ludzkość może zapłacić ogromną cenę, tracąc zdolność odróżniania tego, co realne, od tego, co wyobrażone, zostać zniewolona przez szefów międzynarodowych koncernów. Równocześnie, we wspomnianym Odśnieniu dostrzec można właśnie ów prowadzący do negatywnych skutków wpływ korporacji

i cyfryzacji. Sugerując, że Odśnienie jest potrzebne i niezbędne dla prawidłowego funkcjonowania wszechświata, Tørnquist może stwierdzać, że korporacjonalizacja to zjawisko nieuchronne i nie należy go zwalczać, powinno się jednak wykorzystać jego potencjał tak, aby było dla cywilizacji korzystne, a nie zgubne. W ten sposób obydwie przeanalizowane gry pozwalają na prowadzenie narracji uwrażliwionej na problemy społeczne i stwarzające przestrzeń do obserwacji oraz krytyki zjawisk współczesnej kultury.

Źródła cytowań

Bandoch Ewa (2010), *Rola zabaw świetlicowych opartych na baśniach i bajkach w kształtowaniu aktywności twórczej dzieci*, Kraków: Promotor Kraków.

Bäcker Roman (1992), *Totalitarym: Geneza, istota, upadek*, Toruń: Index Books.

Böke Ingmar (2013), 'Dreamfall Chapters – Ragnar Tornquist Interview', *Adventure Gamers*, online: http://www.adventuregamers.com/articles/view/24090 [dostęp: 30.08.2019].

Budakov, Vesselin M. (2010), 'Dystopia. An Earlier Eighteenth-Century Use', *Notes and Queries*: 57, ss. 86-88.

Chojnacki, Piotr (2015), 'Rola i instrumenty oddziaływania korporacji ponadnarodowych w gospodarce globalnej', *Studia Ekonomiczne:* 210, ss. 69-78.

Dziadzia, Bogusław (2008), *Wpływ mediów: Konteksty społeczno-edukacyjne*, Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls".

French, Amanda, Ragnar Tørnquist (2015), 'Ragnar Tørnquist dicusses Dreamfall Chapters, technology and crowdfunding', *Clicqst.com*, online: http://cliqist.com/2015/04/14/ragnar-tornquist-discusses-dreamfall-chapters-technology-and-crowdfunding/ [dostęp: 30.08.2019].

Głażewski, Michał (2010), 'Dystopia albo ontologia Zło-bytu', *Przegląd Pedagogiczny*: 1, ss. 30-51.

Goswami, Amit (2015), *Bóg jeszcze nie umarł. Co fizyka kwantowa mówi o naszym pochodzeniu,* Białystok: Iluminatio.

Gradoń, Kacper (2010), *Zabójstwo wielokrotne. Profilowanie kryminalne,* Warszawa: Wolters Kluwer Polska.

Ilnicki, Rafał (2011), *Bóg cyborgów,* Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Adama Mickiewicza.

Jong, Philip (2006), 'Ragnar Tornquist, Funcom', *Adventure Classic Gaming*, http://www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/interviews/231/ [dostęp: 30.08.2019].

Joshua, Essaka (2007), *Mary Shelley: 'Frankenstein'*, Tirril: Humanities-Ebooks.

Juszczyk, Andrzej (2014), *Stary, wspaniały świat. O utopiach pozytywnych i negatywnych,* Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Kostecka, Weronika (2014), *Baśń postmodernistyczna: przeobrażenia gatunku. Intertekstualne gry z tradycją literacką*, Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich.

Księski, Krzysztof (2012), 'Dystopijna wizja świata bliskiego zasięgu. Cyberpunk jako złożone zjawisko kulturowe. Zarys zjawiska', *Kultura i Historia*: 21, online: http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/3271 [dostęp: 30.08.2019].

Maj, Krzysztof. M. (2014a), 'Eutopie i dystopie. Typologia narracji utopijnych z perspektywy filozoficzno-literackiej', *Ruch Literacki*: 2 (323), ss. 153-174.

Makowski, Michał (2012), 'Jawne i ukryte formy aktywności umysłu', *Via Mentis*: 1, ss. 73-84.

Markowska, Wanda (2002), *Mity Greków i Rzymian*, Warszawa: Iskry.

McLynn, Frank (2000), *Carl Gustav Jung*, przekł. Robert Bartołot, Poznań: Zysk i S-ka.

Murawska, Santana (2016), 'The Rise and Fall and Rise of The Walking Dead. Od *Nocy żywych trupów* do 11 września', w: Ksenia Olkusz (red.), *Zombie w kulturze*, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta, ss. 57-67.

Oliver, Sophie (2011), 'Dehumanization. Perceiving the Body as (In)Human', w: Christian Neuhäuser, Elaine Webster, Hannes Kuch, Paulus Kaufmann (red.), *Humilitation, Degradation, Dehumanization. Human Dignity Violated,* New York: Springer, ss. 85-100.

Olkusz, Ksenia (2016), 'Jak ugryźć temat? Wieloaspektowość figur zombie', w: Ksenia Olkusz (red.), *Zombie w kulturze,* Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta, ss. 17-32.

Pio, Edwina (1988), *Buddhist Psychology: A Modern Perspective*, New Delhi: Abhinav Publications.

Sikorski, Dariusz (2006), 'Archetyp i nieświadomość zbiorowa w poglądach C.G.Junga i ich znaczenie dla źródłoznawstwa', w: Artur Górak, Krzysztof Skupieński (red.), *Formuła, Archetyp, Konwencja w źródle historycznym*, Lublin: RSIL Instytut Badawczy „Libra", ss. 11-23.

Sztuka, Mariusz (2013), *Anachronizm i aktualność: Idea resocjalizacji w sporze o nowoczesność*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Walińska, Marzena (2003), *Mitologia w staropolskich cyklach sielankowych*, Katowice: Wydawnictwo Gnome.

Wang, Robin R. (2012), *Yinyang. The Way of Heaven and Earth in Chinese Thought and Culture,* New York: Cambridge University Press.

Worsowicz, Monika (2013), 'Zgorszenie czy rozczarowanie? – polskie komentarze do sprawy brytyjskiej afery podsłuchowej', *Studia Medioznawcze:* 2 (53), ss. 143-156.

Wróbel, Szymon (1997), *Odkrycie nieświadomości: czy destrukcja kartezjańskiego pojęcia podmiotu poznającego?*, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.

Ziemińska, Renata (2013), *Historia sceptycyzmu. W poszukiwaniu spójności*, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.

Filozofia i estetyka wojny w świecie gier z serii *Call of Duty: Modern Warfare*

ŁUKASZ CZAJKA*

Show me the two so closely bound
As we, by the wet bond of blood,
By friendship blossoming from mud,
By Death: we faced him, and we found
Beauty in Death,
In dead men, breath.
Robert Graves, *Two Fusiliers*

Wstęp

Wojna jest doświadczeniem granicznym – momentem destrukcji świata, rozpadu więzi społecznych i utraty sensu egzystencji. Zabawa jest oswajaniem nieprzyjaznego świata, w który zostaliśmy rzuceni zrządzeniem losu. Zabawa na liniach frontu może być środkiem znieczulającym ból wojennej pożogi lub próbą przypominania świata, który został zatracony. Czym zatem jest zabawa w wojnę? Militarystycznym upiększaniem rzeczywistości wojennej czy też próbą oswajania traumatycznego doświadczenia, które jest nieusuwalnym elementem ludzkich dziejów?

* Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu | kontakt: lukcza@amu.edu.pl

Zabawa w wojnę nie jest wymysłem współczesności[1], ponieważ jeszcze na długo przed powstaniem zaawansowanych technologicznie cywilizacji odgrywano na placach zabaw role żołnierzy, a w zaciszu domowym toczono bitwy za pomocą ołowianych żołnierzyków. Nie zapomnijmy także, że gra w szachy jest przecież w swej istocie grą wojenną, imitującą pole bitwy. To jednak dopiero powstanie przemysłu wirtualnej rozrywki uczyniło z zabawy w wojnę dochodowy biznes.

Z tego też względu głównym zadaniem rozdziału jest przeprowadzenie analizy sposobów przedstawiania wojny w wirtualnym uniwersum gier z serii *Call of Duty: Modern Warfare* (Infinity Ward 2007; 2009; 2011). Sformułować można przynajmniej kilka powodów, dla których gry z tej serii pozostają interesującym materiałem źródłowym do badań nad dyskursami gier wideo, poruszającymi tematykę wojenną. W pierwszej kolejności należy podkreślić, że gry z serii *Modern Warfare* odniosły globalny sukces i sprzedały się w milionach egzemplarzy, tym samym docierając do szerokiego grona odbiorców, do którego zaliczyć trzeba nie tylko młodzież, lecz także osoby dorosłe. Dzięki temu dzieło kultury popularnej może oddziaływać na zbiorową wyobraźnię szerokich mas społecznych, w stopniu nieporównywalnie większym niż nawet najlepsze książki naukowe[2].

1 Związki łączące zabawę i wojnę badał Johan Huizinga, dla którego każda walka, która odbywa się zgodnie z jakimiś ograniczającymi ją regułami jest podobna w swej naturze do gry (Huzinga 1998: 154-160, 163-168, 171-175). Taka zrytualizowana walka przybierała formę ludycznego agonu, z którym często mieliśmy do czynienie w przypadku wojen archaicznych. Jednakże ten ludyczny aspekt działań wojennych został zatracony wraz z pojawieniem się idei wojny totalnej, podczas której zanegowaniu ulegają wszelkie reguły cywilizujące działania zbrojne, a sama wojna nie jest już walką pomiędzy równymi i okazującymi sobie szacunek przeciwnikami. W podobny sposób naturę wojny interpretował także Roger Caillois (2009: 214-215, 219, 228-229). Czas wojny jest czasem łamania praw i reguł pokojowej codzienności. Dlatego wojna może być postrzegana jako okres świętowania obscenicznego karnawału, podczas którego dopuszczalne jest przekraczanie obowiązujących norm. Ta skłonność do ekscesów i swawoli sprawiła, że bitwy z trudem poddawały się ograniczającym regułom szlachetnej gry wojennej, stając się raczej okazją do niepohamowanych mordów.

2 Henry Jenkins dostrzegł duży potencjał kultury popularnej, która poprzez politykę partycypacyjną może realnie wpływać na wprowadzanie zmian społecznych (Kitazawa & Jenkins 2016). Taka polityka partycypacyjna prowadzona jest na gruncie partycypacyjnej kultury, w której przestrzeni funkcjonuje i korzysta z jej narzędzi. Jest to polityka oparta na „obywatelskiej wyobraźni", która odwołując się do różnych obrazów i motywów czerpanych z kultury popularnej konstruuje wizje bardziej sprawiedliwego świata. Ten inspirowany popkulturowo aktywizm może przybierać różne formy. Z jednej strony może ograniczyć się do zakładania na protestach politycznych maski bohatera filmu *V jak Vendetta* lub utożsamiania się ze szlachetnym oporem Sojuszu Rebeliantów, przy jednoczesnym piętnowaniu oponentów politycznych jako sługusów Galaktycznego Imperium. Z drugiej strony wspólnoty fanowskie mogą angażować się w różnego rodzaju akcje społeczne promujące przestrzeganie praw człowieka lub wspierać szkolnych nauczycieli motywując to sympatią dla takich mentorów jak Yoda lub Obi Wan-Kenobi.

Niezależnie od tego popularność *Call of Duty* (w tym zwłaszcza drugiej części trylogii) związana jest z licznymi kontrowersjami, których przyczyną stały się oskarżenia o inspirowanie masowych morderstw[3] czy też łamania kulturowego tabu zakazującego wcielania się w grach w członków grup terrorystycznych. Jednakże twórcy tej serii gier nie sprowadzili ich do poziomu prymitywnej „strzelanki", lecz zadbali o rozbudowany tryb fabularny, w którym nie zabrakło dramatycznych i przepełnionych emocjami momentów oraz zapadających w pamięć scen estetyzujących śmierć głównych bohaterów. O artystycznym wymiarze tej serii gier[4] świadczyć może także zatrudnienie Hansa Zimmera, wybitnego kompozytora muzyki filmowej, który stworzył motyw przewodni do *Modern Warfare 2*[5].

Jednakże od estetycznego oblicza gier dalece ważniejszy jest ich wymiar ideowy, który zawarty został w sporach głównych antagonistów przedstawionego wirtualnego konfliktu. Te spory dotyczą różnych interpretacji natury samej wojny, co sprawia że można się pokusić o uznanie trylogii *Modern Warfare* za przykład prostego traktatu o wojnie stworzonego przez kulturę popularną.

Filozofia wojny – żołnierze na froncie wojny idei

Niespodziewanie jednym z najczęściej filozofujących żołnierzy całej serii *Modern Warfare* jest kapitan Price, dojrzały wojownik i weteran wielu konfliktów. Price wydaje się być typowym człowiekiem czynu, wojennym „Brudnym Harrym", który nie obawia się przekraczania reguł prawa międzynarodowego, ale to właśnie on staje także do intelektualnej walki z frontowymi przeciwnikami, którymi są ultranacjonalista Makarov i amerykański generał Shepherd.

3 Takie oskarżenia pojawiły się w kontekście zamachu dokonanego przez norweskiego terrorystę Andersa Behringa Breivika. Podobne zarzuty pojawiły się także w przypadku maskary w szkole w Columbine, której dokonali dwaj uczniowie, którzy fascynowali się grą Doom 2 (Sung Hong, Cho, Allen-Meares & Espelage 2011: 864).

4 Nie można jednakże uznać gier z serii *Modern Warfare* za dzieła sztuki; są to raczej produkcje, które zawierają w sobie elementy artystyczne, takie jak niektóre animacje rozwijające kluczowe aspekty fabuły oraz wykorzystane w grach utwory muzyczne. Hideo Kojima, w odniesieniu do gier głównego nurtu, stwierdził, że nie można uznać ich za dzieła sztuki (Mielke & Kojima 2006) – są one dlań raczej formą komercyjnej usługi, a o ich formie ma decydować nie wizja twórcy, a raczej gusta szerokiego grona potencjalnych odbiorców, do których potrzeb są one dopasowywane. Zdaniem twórcy gier z serii *Metal Gear Solid*, gry są także podobne do muzeów, w których prezentowane są dzieła sztuki, takie jak obrazy, animacje lub utwory muzyczne.

5 W *Call of Duty: Advance Warfare* występuje też Kevin Spacey. Coraz częstsze zatrudnianie gwiazd światowego kina do pracy nad grami pokazuje, jak bardzo umocniła się ich pozycja na wolnym rynku globalnej rozrywki (Nath 2016).

Pierwszy pojedynek idei, który stoczyli Price i Shepherd, dotyczy interpretacji słynnego stwierdzenia głoszącego, że historia jest zawsze pisana przez zwycięzców. Generał Shepherd przemawia w tym sporze z perspektywy zwycięskiej i hegemonicznej siły imperialnej potęgi (Gamematics 2014a: 7:00-8:10). Dla globalnego imperium każdy konflikt (nawet ten toczony gdzieś w odległych zakątkach świata) jest wojną tego imperium, gdyż potęga militarna jest z jednej strony gwarancją bezpieczeństwa, ale z drugiej strony – również zobowiązaniem do odpowiedzialności za losy świata. Shepherd w omawianym sporze ideowym reprezentuje stanowisko bezwzględnego realizmu politycznego, dla którego argument siły jest tym rozstrzygającym. Dlatego historię w dowolny dla siebie sposób pisać mogą tylko zwycięzcy[6]. To oni dysponują ostateczną prawdą, której najważniejszym potwierdzeniem jest odniesione zwycięstwo. W takim wypadku spór o to, kto stoi po właściwej stronie w danym konflikcie, rozstrzygają nie racje odwołujące się do etyki, lecz bitewne triumfy. To na polach bitewnych zostaje przeprowadzony eksperyment decydujący, który ustanawia jedyną Prawdę[7].

Generał Shepherd przemawia najbardziej militarystycznym, imperialnym i hegemonicznym głosem w całej serii *Modern Warfare*. Nie jest to jednakże głos jedyny, gdyż bardzo mocno kontruje go kapitan Price, który – odnosząc się do tezy o historii pisanej przez zwycięzców – interpretuje ją z perspektywy pokonanych (Gamematics 2014a: 1:59:35-2:00:15). Price został zdradzony przez generała Shepherda i fałszywie okrzyknięty wrogiem Ameryki, skazanym na śmierć i uciekającym przed swymi niedawnymi kompanami. Dlatego za jego hermeneutyką pokonanych stoi doświadczenie słabej jednostki zmagającej się z przemożną siłą narracji hegemona. W interpretacji Price'a siła dająca zwycięstwo na wojnie nie może być jedynym i ostatecznym kryterium rozstrzygania

6 Przykładem wypaczeń takiej jednostronnej historii tworzonej przez zwycięzców jest kłamstwo katyńskie oraz zacieranie lub wypaczanie pamięci o Żołnierzach Wyklętych. Innym przykładem jest historia kolonizacji, która długo była pisana głównie z perspektywy europejskich kolonizatorów. Innym interesującym zjawiskiem jest pisanie historii przez przegranych w taki sposób, by porażkę zreinterpretować jako zapowiedź przyszłego zwycięstwa. Dobrym przykładem byłyby mesjanistyczne interpretacje porażki związanej z utratą niepodległości Polski w wyniku rozbiorów dokonanych przez sąsiadujące mocarstwa. Tracąc niepodległość Polska poniosła porażkę i została złożona do grobu, ale zmartwychwstając, przyniosłaby wolność nie tylko sobie, lecz także innym narodom Europy. W ramach takiej interpretacji porażka jest wstępnym warunkiem przyszłego triumfu. Historia pisana przez zwycięzców ma petryfikować ich władzę, a historia pisana przez przegranych ma władzę hegemona delegitymizować lub pokrzepiać w trudnych chwilach niedoli.

7 Kapitan Price w swej przemowie (wnikliwiej jest ona omawiana w następnym akapicie) używa sformułowania *the truth*, ponieważ jeśli on zginie, to prawda głoszona przez generała Sheperda stanie się tą oficjalnie obowiązującą jedyną Prawdą, skonstruowaną przez zwycięzców i dystrybuowaną przez instytucje hegemonicznej władzy.

o prawdzie. Jeśli historię pisać będą jedynie zwycięzcy, tacy jak złowrogi generał Shepherd, to narracja słabych i przegranych będzie wymazana z historii dziejów ludzkości[8]. Prawda pokonanych może zostać zastąpiona przez kłamstwo opowiadane przez zwycięzców. Price wprost stwierdza, że w takiej sytuacji zbrodniarze będą wojennymi bohaterami, których kłamstwo powtarzane wielokrotnie stanie się podręcznikową prawdą spisaną krwią ofiar brutalnie wytartych z kart historii. Tak więc wyraźnie widać, że w *Modern Warfare 2* zawarta jest także krytyczna refleksja, której ostrze wymierzone jest w hegemoniczną narrację militarystycznego imperializmu.

Poza tym w sporze Price kontra Shepherd cały czas wybrzmiewa pytanie o rolę prawdy i kłamstwa w strategiach prowadzenia działań wojennych. Price podkreśla, że prawda jest pierwszą ofiarą wojny i bardzo łatwo można nią manipulować (Gamematics 2014b: 32:08-33:10). Czy jednak na wojnie obiektywna prawda[9] jest możliwa, czy też możemy mieć do czynienia jedynie z partykularnymi prawdami zrelatywizowanymi do perspektyw reprezentowanych przez poszczególne strony konfliktu? Ten dylemat radykalnie rozstrzygnął drugi przeciwnik kapitana Price'a, rosyjski ultranacjonalista Makarov, który usunął z pola sztuki wojennej kategorię prawdy i nawiązując do Sun Tzu stwierdził, że fundamentem wojny jest kłamstwo i zwodzenie przeciwnika (Tzu & Pin 2004: 61).

Przytoczone powyżej słowa otwierają manifest Makarova (wygłoszony na początku *Modern Warfare 3*), który zamyka deklaracja wiary w siłę woli jednostki, która sama może zmienić kurs historii (Gamematics 2014b: 0:15-1:27). W istocie jest to deklaracja

8 Michel Foucault odwrócił znaną tezę Clausewitza i stwierdził, że polityka jest kontynuacją wojny; tym samym zaoferował pogłębioną refleksję nad funkcjonowaniem władzy, którą analizował poprzez kategorię konfliktu wojennego (Foucault 1998: 28-30, 60-62). Podobnie jak na wojnie, tak też w okresie panowania pseudo-pokoju rozstrzygnięcie konfliktu społecznego prowadzi do ustanowienia hegemonicznego dyskursu prawdy. Prawda konstruowana w ramach takiego zwycięskiego dyskursu historyczno-politycznego jest prawdą jednostronną, głoszoną przez zwycięskie stronnictwo społecznego sporu. Podmioty wytwarzające taką prawdę są podmiotami wojującymi, a samo sprawowanie władzy polega na represjonowaniu przegranych dyskursów prawdy.

9 Taka obiektywna prawda musiałaby być prawdą niezaangażowanego obserwatora, który w sposób niewartościujący rejestrowałby czyste fakty, na podstawie których można by adekwatnie opisać historię wojen. W tym miejscu pojawia się problem obiektywności dzieł historyków. Wedle tradycyjnej historiografii (której dobrym reprezentantem jest Leopold Ranke) zadaniem historyków jest poznanie i opisanie wydarzeń historycznych w sposób neutralny, wolny od wartościowania i pozbawiony partykularnych uprzedzeń (Burzyńska & Markowski 2007: 500). Z takim podejściem do opisywania historii polemizował już Fryderyk Nietzsche, a jego śladami podążył Hayden White, który podjął badania nad poetykami pisarstwa historycznego i podobieństwami pomiędzy literaturą a dziejopisarstwem (White 2009: 92, 98-99). Dla amerykańskiego badacza uporządkowanie jednostkowych faktów wymaga dokonania wyboru jednego ze stylów retoryki historycznej, dzięki któremu możliwe będzie stworzenie spójnej narracji. Jednakże wybór stylu porządkującego fakty jest już zawsze wyborem interpretacji historii, a to uniemożliwia opisywanie historii z perspektywy całkowicie neutralnego obserwatora.

nadczłowieka przekonanego, że dzięki mocy własnej woli jest on w stanie zmieniać losy narodów[10]. Deklaracja Makarova jest także przestrogą przed groźbą rozpętania globalnego konfliktu, którego przyczyną może stać się zamach terrorystyczny przeprowadzony z woli jednego człowieka.

Jeśli przyjmiemy, że wolna wola jest największym darem, jaki otrzymaliśmy od Boga lub natury, to jest to także dar najniebezpieczniejszy, gdyż umożliwia wybór dobra lub zła, wojny lub pokoju. Wybór woli Makarova był wyborem wojny, lecz nie do niego należały ostatnie słowa kończące wojnę, którą on rozpoczął. Jego słowa o woli jednego człowiek zmieniającego losy świata powtarza także kapitan Price, czyni to jednak w zupełnie innym kontekście (Gamematics 2014b: 2:34:45-2:36:00). Gdy Price pod koniec *Modern Warfare 3* wypowiada te słowa, na naszych ekranach oglądamy przekazy telewizyjne, pokazujące prezydenta Rosji, który nieprzymuszony sytuacją na frontach, z własnej woli zakończył konflikt i wybrał pokój.

W tym momencie wypada jeszcze podkreślić, że kapitan Price polemizując z ideami Shepherda i Makarova, tworzy zalążek własnej refleksji nad naturą wojny. Tym samym nie porzucił on pytania o prawdę skrywającą się za wojennym popiołem osadzającym się na ruinach miast. Price zastanawia się nad możliwością nadania wojnie sensu i postrzegania jej w kategoriach walki dobra i zła, co miałoby pozwolić na wyjście poza redukcjonistyczną perspektywę opisującą wojnę jedynie w kategoriach naturalnej selekcji prowadzonej na dużą skalę (Gamematics 2014b: 32:08-33:10). Ostatecznie Price stawia dwie tezy dotyczące natury wojny. Pierwsza z nich głosi, że tak naprawdę świat jest jedną wielką beczką prochu, czekającą tylko na to, aż ktoś użyje zapałek (Gamematics 2014 b: 32:08-33:10)[11]. Stąd też można wnioskować, że nadzwyczaj cenne okresy pokoju w perspektywie całości ludzkich dziejów były jedynie krótkimi epizodami. Natomiast w drugiej

10 Jednym z motywów powracających w twórczości Fiodora Dostojewskiego jest próba ukazania marności ludzkich aspiracji do stania się nadczłowiekiem. Dla rosyjskiego pisarza nadczłowiek jest przede wszystkim skrajnym indywidualistą, przekonanym że samowolnie może przekraczać panujące normy. Jedynym, co zniewala takiego nadczłowieka, pozostaje idea, której służy; a w drodze do realizacji tej idei można poświęcić innych ludzi (Bierdiajew 2004: 52-55). Makarova zniewala wizja Rosji podbijającej całą Europę i dla jej ziszczenia nie zawahał się poświęcić ludzi, którzy stracili życie podczas zamachu na moskiewskie lotnisko. *Modern Warfare 3* zaczyna się od buńczucznego manifestu skrajnego indywidualizmu nadczłowieka, a kończy się jego śmiercią, ukazującą marność jego czysto ludzkiej egzystencji. Podobnie dla Dostojewskiego za nadczłowiekiem stoi zawsze zwykły człowiek, który popadł w grzech pychy.

11 W grze taką „iskrą rzuconą na beczkę prochu" jest zamach na moskiewskie lotnisko. Twórcy gry zdają się sugerować, że właśnie to wydarzenie jest najważniejszym powodem rozpętania globalnego konfliktu, zaniedbując tym samym kwestię przedstawienia geopolitycznych relacji międzynarodowych, które ukazałyby dokładniej genezę

z tez Price głosi prostotę wojny (Gamematics 2014b: 2:34:45-2:36:00), którą o tyle jest łatwiej prowadzić niż podtrzymywać pokój, iż wystarczy tylko odważyć się zaatakować – machina wojenna bowiem, raz wprawiona w ruch, dalej nakręca się już sama. Prosta będzie także nagroda po zakończeniu wojny i unicestwieniu wroga. Dla osamotnionego żołnierza, któremu wojna zabrała wszystkich jego kompanów, jedyną nagrodą będzie chwila spokoju, w której może on wypalić swoje ulubione cygaro (Gamematics 2014b: 2:42:45-2:43:55).

Estetyzacja przemocy i śmierci

Gry wideo nie są już rozpikselowanymi produkcjami, których istota sprowadza się do biegania infantylnymi bohaterami po ekranie monitora. Rozwój technologii umożliwił nie tylko tworzenie coraz bardziej realistycznej grafiki, lecz także otworzył drogę do ukazywania w grach scen mających artystyczne aspiracje. W ten sposób problem estetyzacji[12]

wojny. Przytoczoną metaforę o „iskrze rzuconej na beczkę prochu" trzeba bowiem rozpatrywać, uwzględniając obydwa jej człony. Nie ma wojny bez „iskry" i nie ma wojny bez „beczki prochu", którą można podpalić. Bardzo dobrze pokazuje to historia I wojny światowej (Hart 2014: 36-37, 41, 49-50), w wypadku której wydarzeniem rozpalającym konflikt był zamach na arcyksięcia Franciszka Ferdynanda, zorganizowany przez nacjonalistycznych separatystów z konspiracyjnej organizacji Czarna Ręka. Iskra zamachu padła jednak na łatwopalny grunt geopolitycznej mapy mocarstwowych konfliktów ówczesnej Europy. Wojna nie wybuchła spontanicznie jedynie z powodu przeprowadzonego zamachu. Główni jej uczestnicy (podzieleni na dwa rywalizujące obozy) przygotowywali się do niej – inwestując w przemysł zbrojeniowy i tworząc różne strategie prowadzenia walk – przez wiele lat poprzedzających jej wypowiedzenie. Pretekstu do zbrojnego konfliktu wypatrywali głównie Niemcy, w których interesie było jak najszybsze wywołanie wojny, czas bowiem grał na ich niekorzyść wzmacniając potencjał militarny Rosji i Francji. Bez tej geopolitycznej beczki prochu, iskra z zamachu w Sarajewie najpewniej nie wywołałaby tak bardzo katastrofalnej w skutkach wojny.

12 Estetyzacja przemocy jest procesem nadawania jej atrakcyjnej estetycznie formy. W ten sposób sztuka może wprowadzić do świata wojny, pełnego przemocy i śmierci, element piękna. Dzieło sztuki może posłużyć jako narzędzie krytyki przemocy, ale może stać się także narzędziem propagandy wojennej. Jednakże w obu wypadkach sztuka może dokonywać estetyzacji przedstawianej przemocy, bowiem obraz krytykujący wojnę nie musi być przecież obrazem pozbawionym piękna. Wspomnianą estetyzację przemocy należy jednak oddzielić od innego zjawiska, a mianowicie medializacji przemocy, którą wiązać należałoby w większym stopniu ze sprzedawaniem odbiorcum historii o ludzkich tragediach. W interesujący sposób problematykę medializacji przemocy porusza film *Wolny strzelec* (*Nightcrawler*), w którym przedstawiona jest historia reportera, preparującego skandalizujące reportaże z miejsc zbrodni dla podbicia ich oglądalności w telewizji oraz zwielokrotnienia własnych zysków. W tym momencie trzeba jeszcze postawić pytanie o cechy przedstawień przemocy i śmierć, które sprawiają, że mogą być one atrakcyjne dla ich odbiorców. Ich wskazanie nie jest łatwe, gdyż nie ma jednego wyjaśnienia: różne formy wizualnej przemocy wpływają w zróżnicowany sposób na rozmaitych odbiorców i mogą być dla nich atrakcyjne z odmiennych powodów (Zillmann 1998: 209). Jednym z takich wyjaśnień atrakcyjności przedstawień przemocy jest odwołanie do dystansującego efektu nierealności brutalnych scen, dzięki któremu wytwarza się chroniąca nas rama, pozwalającą na bezpieczne przeżywanie aktów przemocy i odbieranie ich jako obrazów fikcyjnych.

przemocy i śmierci, obecny wcześniej choćby w malarstwie i sztuce filmowej, przeniknął także do gier o tematyce wojennej. Dostrzeganie piękna w scenach wojennej walki lub śmierci budzi naturalne kontrowersje, które są zrozumiałe zwłaszcza jeśli w naszym myśleniu przyjmujemy ideę trójjedni (piękna, dobra i prawdy), znaną z filozofii Platona (2004: 83). Natomiast w wypadku, gdybyśmy dokonali rozbicia tej trójjedni i oddzielili piękno od dobra, idea pięknej wojny mogłaby stać się nieco mniej kontrowersyjna.

Wspomnianej estetyzacji przemocy i śmierci nie ustrzegły się także gry z serii *Modern Warfare*, których trzy momenty fabularne warto poddać pogłębionej analizie. Pierwsza scena śmierci, przy której warto się na dłużej zatrzymać, jest jednym z najbardziej kontrowersyjnych epizodów w historii gier. Jest to słynna misja *Nic po rosyjsku* (*No Russian*)[13], w której gracze wcielają się w role terrorystów dokonujących brutalnego zamachu i egzekucji bezbronnych pasażerów na rosyjskim lotnisku (Gamematics 2014a: 21:00-22:45). Kontrowersje związane z tą misją nasiliły się gdy do gry przyległo piętno „gry Breivika", gdyż norweski terrorysta przyznał się, że przygotowywał się do zamachu grając w *Modern Warfare 2* (Pidd 2012)[14]. To wydarzenie ponownie wzbudziło debatę nad przemocą obecną w grach i jej ewentualnym powiązaniu z agresywnymi zachowaniami w codziennym życiu[15]. Slavoj Žižek w filmie *Z-boczona historia kina* (Fiennes 2006) nawiązał do tego problemu, zadając następujące pytanie: jakie motywacje stoją za naszymi wyborami wcielania się w brutalnych bohaterów gier wideo? Słoweński filozof

Poczucie fikcji w odbiorze scen zawierających przemoc zwiększa zastosowanie estetyzujących efektów specjalnych (pokazujących śmierć lub brutalność w sposób niestandardowy) oraz dodanie towarzyszącej tym scenom muzyki, która często zwiększa nasze zaangażowanie w przeżywanie danej sceny. Odbierać sceny przemocy jako atrakcyjne możemy także dzięki temu, że emocje przeżywane podczas oglądania fikcyjnych scen przemocy lub śmierci są dużo słabsze, niż te towarzyszące konfrontacji z bezpośrednio doświadczaną przemocą prowadzącą do śmierci. Dramatyczny dystans, zabiegi estetyzujące oraz mniejsze natężenie emocji doświadczanych w bezpiecznym kontekście konfrontacji z fikcyjnymi obrazami, to wszystko pozwala na odbiór niektórych przedstawień przemocy i śmierci jako atrakcyjnych (McCauley 1998: 144, 155-156, 159-161; Goldstein 1998: 223).

13 Trzeba jednak zaznaczyć, że gra umożliwia pominięcie tej misji, gdyż jej przejście nie jest konieczne do ukończenia całej kampanii fabularnej przeznaczonej dla jednego gracza.

14 Niektóre armie wykorzystują do szkolenia żołnierzy wirtualne symulacje pola walki, są to jednak programy komputerowe dużo bardziej rozbudowane aniżeli proste gry dostępne masowym odbiorcom. Sugestie głoszące, że grając w *Modern Warfare* można dobrze przygotować się do przeprowadzenia zamachu w realnym świecie, są mocno przesadzone, bowiem w o wiele lepszym stopniu przygotować mogą do tego ćwiczenia na strzelnicy lub zabawy w *paintball*.

15 Zarzut inspirowania negatywnych zachowań można postawić nie tylko brutalnym grom lub filmom, lecz także książkom, także tym napisanym przez klasyków literatury, takich jak Goethe. Wystarczy wspomnieć o fali samobójstw inspirowanych lekturą *Cierpień młodego Wertera*.

wskazał dwie potencjalne odpowiedzi (Žižek 2001: 206). Z jednej strony, oddając się praktykowaniu przemocy, możemy chcieć na moment wcielić się w kogoś, kim nie jesteśmy. Tym samym pragniemy, przynajmniej w ograniczonym stopniu, poczuć, jak to jest być agresywnym przestępcą. Z drugiej strony być może w momencie wyboru brutalnych bohaterów gier, odzywa się w nas nasze prawdziwe Ja, które skrywamy w życiu codziennym obawiając się potępiającego spojrzenia zbiorowego *superego*. W pierwszym wypadku cztery ściany naszych domów stają się miejscami cichej transgresji, pozwalającej nam zasmakować w zakazanej przyjemności, którą odrzucamy w życiu. Natomiast w drugim wypadku nasze domostwa stawałyby się jedynymi bezpiecznymi miejscami, w których możemy prawdziwie być takimi, jakimi jesteśmy i swobodnie afirmować nasze pragnienia, zmuszeni do skrywania ich przed resztą społeczeństwa.

Warto jednak podkreślić, że istotą sporów o kontrowersyjną misję z *Modern Warfare 2* jest bezpardonowe złamanie pewnego obowiązującego w świecie gier tabu, które zakazuje obierania za cele ataków niewinnych osób cywilnych oraz wcielania się w jednoznacznie negatywnych bohaterów (na przykład terrorystów lub nazistów[16]). Co prawda już gry z serii *Grand Theft Auto* umożliwiały wcielenie się w przestępcę walczącego z policją i dokonującego licznych przestępstw, lecz jednak dopiero w *Modern Warfare 2* gracze uzyskali możliwość wzięcia udziału w tak realistycznym polowaniu na zwykłych ludzi. Skojarzenia z zamachem dokonanym przez Breivika nie mogą więc w takim wypadku dziwić, a niepokojąca siła oddziaływani tej misji wzięła się z dbałości o jej realistyczną formę, polegającą na wystrzeganiu się różnych zabiegów estetyzujących sceny śmierci (brak spektakularnych ujęć kamer, efektów specjalnych, emocjonalnej muzyki), z którymi mamy do czynienia w następnych analizowanych przykładach.

Druga scena, do której trzeba się odnieść, jest często w społeczności graczy uznawana za jedną z najważniejszych scen śmierci w historii gier. Jest to niespodziewana śmierć Ghosta i Roacha, dwóch żołnierzy z *Modern Warfare 2*, którzy zostali zdradziecko zamordowani przez ich dowódcę, generała Shepherda (Gamematics 2014a: 1:44:40-1:46:45). Na wstępie trzeba podkreślić, że gracze uczestniczą bezpośrednio w tej scenie, gdyż do samego końca obserwują całe zdarzenie widziane oczyma Roacha, żołnierza

16 Zauważmy, że w grach typu FPS cały czas obowiązuje silne tabu zakazujące wcielania się w nazistowskich żołnierzy. Trudno sobie wyobrazić oficjalną grę, w której grając żołnierzem Wermachtu, przeprowadzałoby się inwazję na Polskę. Jednakże takie tabu nie występuje w wypadku gier strategicznych typu RTS. Dobrym przykładem jest *Sudden Strike*, w którym można rozgrywać kampanię, sterując wojskami Wermachtu i poprowadzić je do zwycięstwa pod Stalingradem.

w którego wcielają się podczas gry. Paradoksalnie przeżywanie tej sceny może wzbudzić w odbiorcach z jednej strony zachwyt, a z drugiej – duże poruszenie emocjonalne, mogące prowadzić nawet do poczucia traumy[17]. Zachwyt bierze się głównie z szeroko zastosowanych zabiegów estetyzacji, co sprawia, że to umieranie staje się piękną śmiercią. Zabicie Ghosta i Roacha wiąże się z śmiercią heroiczna, poniesioną na polu bitwy, której dramatyzm potęguje fakt, że u jej przyczyn leży zdrada dowódcy. Jest to także śmierć pozbawiona nieestetycznych obrazów rozerwanych ciał, gdyż mundury ginących żołnierzy są jedynie w niewielkim stopniu splamione krwią. Gracze nigdy też nie zobaczyli ich wyniszczonych ciał, które zostały wrzucone jedynie do dołu i podpalone. Animacja nie pokazuje jednak scen płonących ani tym bardziej zwęglonych zwłok. Zamiast tego gracze pozostawieni są sami ze sobą, wpatrując się w czarny ekran i wsłuchując się w niezwykle emocjonalną muzykę, intensyfikującą całościową atrakcyjność odbioru. Wraz czarnym ekranem zapada niejako sceniczna kurtyna, kończąca spektakl śmierci.

Piękno omawianego momentu fabularnego może wzbudzić nie tylko estetyczny zachwyt, ale także wzmocnić przekaz emocjonalny i doprowadzić do poczucia wewnętrznego rozbicia[18]. Wskazać trzeba kilka powodów uzasadniających pojawienie się tak gwałtownej reakcji emocjonalnej u osób wcielających się w bohaterów *Modern Warfare 2*. Po pierwsze, gracze praktycznie do samego końca są przeświadczeni, że wykonali ważną

17 W takim wypadku gracze pod wypływem doznanego szoku mogą zostać wyrwani z imersyjnego zanurzenia w grze i znaleźć się w stanie chwilowego zawieszenia i wyłączenia z rozgrywki. W tym miejscu można pokusić się o interpretację tego fragmentu *Modern Warfare 2* poprzez wykorzystanie idei doświadczenia liminalnego. Victor Turner (2005: 195-196, 230), rozwijając koncepcję liminalności (zapożyczoną od Arnolda van Gennepa, który wykorzystywał ją do analizowania rytów przejścia), stwierdził, że towarzyszy jej doświadczenie przejściowego zawieszenia, bycia pomiędzy dwoma porządkami społecznymi lub odizolowania wynikającego z utraty dotychczasowego statusu (może to być zmiana stanu społecznego lub psychologicznego). Przechodząc przez doświadczanie liminalne zostajemy wyłączeni ze wspólnoty (symbolicznie jesteśmy dla niej uśmiercani), do której możemy zostać ponownie włączeni, ale funkcjonować w niej będziemy już na nowych zasadach (dzięki zmianie naszego statusu, który może zostać podwyższony albo obniżony). Wychodząc od koncepcji zaproponowanych przez Turnera, można spróbować wykorzystać je do interpretacji doświadczenia towarzyszącego graczom podczas przeżywania nieoczekiwanej śmierci Ghosta i Roacha. Chwila doznania szoku jest momentem „wylogowania" się z gry, jest momentem wejścia w okres przejściowego zawieszenia i niezdolności do kontynuowania gry. Ostatnie sekundy sceny pokazującej śmierć obu bohaterów konfrontują graczy z całkowicie czarnym ekranem, co pokrywa się z krótkim moment znalezienia się w tym, co Turner nazywa tunelem lub grobem. Natomiast wcielenie się w następnej misji w Soapa jest już momentem ponownego „zalogowania" się do gry, czyli włączenia do wspólnoty grających w *Modern Warfare 2*. Jest to jednakże powrót do świata gry w którym funkcjonujemy już na nowych zasadach: dotychczasowi sojusznicy stają się zaciekłymi wrogami, a wrogowie przeistaczają się w taktycznych sojuszników.

18 Niektórzy gracze, nie mogąc się pogodzić ze śmiercią ulubionych bohaterów, propagowali w sieci różnego rodzaju teorie spiskowe, w których dowodzili, że Ghost i Roach wcale nie zginęli.

misję, co ma się przyczynić do ostatecznego ukończenia gry i zaprowadzenia wirtualnego pokoju. Tymczasem znienacka wszystko zostaje odwrócone i pewny triumf zamienia się w niespodziewaną klęskę. Po drugie, szok i dezorientację wywołuje zdrada, której dopuszcza się dowódca, często traktowany przez swych podkomendnych jako pełniący funkcję ojcowską, osobiście dokonujący egzekucji swych własnych żołnierzy. Tym samym mord dokonany przez dowódcę-ojca[19] jest przejawem dzieciobójstwa[20]. Po trzecie, Roach pozostaje w trakcie całej gry bohaterem bez twarzy, w którego wcielają się sami gracze. Ich twarz staje się jego twarzą[21] i w ten sposób dochodzi do silnej identyfikacji z wirtualną postacią[22]. Dlatego śmierć Roacha była śmiercią samych graczy[23], gdyż całą scenę do samego końca oglądamy wyłącznie z perspektywy spojrzenia umierającego żołnierza, a to zwiększa jej subiektywny odbiór.

19 Etos amerykańskich Marines wprost zaleca, by relacja pomiędzy dowodzącymi oficerami a podległymi im żołnierzami była możliwie jak najbardziej zbliżona do relacji ojciec-syn. Dowódca jako ojciec jest zobowiązany do dbania o wszechstronny rozwój swoich żołnierzy. Zadanie pełnienia roli wychowującego ojca wynika także z zobowiązania wobec rodzin młodych rekrutów, którzy opuszczają dom w kluczowym dla ich życia, okresie formowania się indywidualnej tożsamości (MARINES.MIL 2002: 97-98). Obecność na polu bitewnym dowódcy obdarzonego takim autorytetem, który dodatkowo daje przykład samemu uczestnicząc w walce, może w pewnym stopniu wpłynąć na zwiększenie zaangażowania żołnierzy w walkę. Jednakże przykład dawany przez dowódcę ma przede wszystkim wpływ na żołnierzy, którzy znajdują się na tyle blisko, by ten był ich w stanie widzieć. W takiej sytuacji żołnierze kalkulują, jakie mogą być konsekwencje niewykonania przez nich otrzymanego polecenia przystąpienia do ataku na pozycje wroga (MURRAY 2014: 114-120).

20 Generał Shepherd, dokonując zamachu na życie własnych żołnierzy, popełnia jedną z największych zbrodni, jakiej może się dopuścić dowódca wojskowy. Dlatego też niemal natychmiastowo awansuje on na pozycję najbardziej negatywnie odbieranego bohatera gry, detronizując Makarova. Dzięki temu drastyczna śmierć, którą ponosi pod koniec drugiej części *Modern Warfare*, może części z graczy przynieść poczucie satysfakcji wynikającej z oczekiwania na ukaranie zła i przywrócenie poczucia sprawiedliwości (ZILMANN 1998: 203-206).

21 W grze nie poznajemy też twarzy Ghosta, dlatego także pod jego maską może skrywać się twarz graczy utożsamiających się z tym bohaterem.

22 Dolf Zillmann, rozwijając koncepcję identyfikacji zaczerpniętą od Zygmunta Freuda, stwierdza, że w przypadkach identyfikowania się z fikcyjnymi bohaterami nie dochodzi do prostej imitacji ich zachowań, lecz do daleko idącego utożsamienia się z nimi (ZILLMANN 1998: 189-191). Przez to możliwe staje się bardzo realne współodczuwanie zarówno radości, jak i cierpień bohaterów, z którymi się identyfikujemy.

23 Hanna i Andrzej Strużynawskazali, że śmierć w grach wideo ma różnorodne wymiary (STRUŻYNA & STRUŻYNA 2015: 53-56). Śmierć wirtualnych przeciwników, napotykanych w trakcie rozgrywki, często nie wzbudza większego zainteresowania grających, gdyż jest czymś wymaganym do ukończenia gry. Ma to być też śmierć efektowna i przynosząca osobom grającym satysfakcję, wynikającą z zadowolenia z przezwyciężania kolejnych przeszkód stawianych przez grę. Innym powszechnie spotykanym w grach typem śmierci jest śmierć awatara, którym sterują gracze. Ten typ śmierci także zazwyczaj nie wzbudza większego poruszenia wśród grających, gdyż jest to stan odwracalny i pojawiający się wielokrotnie w trakcie rozgrywki, którą najczęściej można zrestartować. Jednakże w wyjątkowych wypadkach śmierć awatara sterowanego przez graczy może wywołać poruszenie i dzieje się tak,

W tym momencie możemy raz jeszcze powrócić do omawianej wcześniej sceny masakry dokonanej na rosyjskim lotnisku. Nasuwa się bowiem następujące pytanie: dlaczego tak duże poruszenie wzbudziła śmierć dwóch żołnierzy, a uśmiercenie wielu osób w zbiorowej egzekucji już takiej empatii nie wzbudziło? W odpowiedzi na to pytanie pomocne będą idee, które głosi Dan Ariely. Ten amerykański psycholog starał się dociec dlaczego niektóre kampanie społeczne kończą się spektakularnym sukcesem i przyciągają uwagę wielu osób, a inne pozostają bez większego odzewu (Ariely 2011: 283-305). Jego zdaniem kluczem do rozwiązania tej zagadki okazuje się to, że dużo łatwiej przychodzi nam solidaryzowanie się z jednostkami niż z idącymi w tysiące lub nawet miliony grupami ludzi. Dlatego dobra kampania społeczna powinna przedstawić spersonalizowaną opowieść o jednostce, której nadajemy konkretne imię i twarz. W ten sposób może bowiem wystąpić efekt łatwej identyfikacji z rozpoznawalną ofiarą. Jeśli kampania spełni te warunki i dodatkowo przyjmie formę bardzo sugestywnego i emocjonalnego przekazu, to szanse na jej końcowy sukces będą wzrastać.

Zastosujmy więc przedstawioną koncepcję do interpretacji dwóch wcześniej omawianych scen śmierci. W wypadku zbiorowej egzekucji na lotnisku mamy do czynienia z wieloma anonimowymi ofiarami, które tak naprawdę pozostają anonimowymi jednostkami bez twarzy i osobistej historii. Poza tym ich śmierć jest przedstawiona w surowy i realistyczny sposób, bez estetycznych upiększeń. Natomiast w odniesieniu do śmierci Ghosta i Roacha sytuacja wygląda diametralnie inaczej. Mamy tu bowiem do czynienia ze spersonalizowaną historią ofiar, z którymi możemy bardzo łatwo się utożsamiać, co ułatwia nam też silna estetyzacja śmierci oraz mocny przekaz emocjonalny. Dlatego też śmierć dwóch żołnierzy spotkała się z dużą empatią ze strony graczy, a zbiorowa egzekucja wielu anonimowych ofiar wzbudziła jedynie kontrowersje etyczne[24].

gdy jest ona elementem fabuły gry. Śmierć Roacha jest właśnie tym typem śmierci wpisanym w fabułę gry. Może poruszyć i przykuć uwagę graczy, gdyż jest to śmierć nieunikniona, po której nie można ponownie załadować rozgrywki i ocalić bohatera od śmierci. Gracze przeżywający śmierć Ghosta i Roacha muszą zaakceptować, że jest to ich pożegnanie z lubianymi bohaterami. Zdaniem Piotra Sterczewskiego w podobny sposób funkcjonuje także scena śmierci amerykańskich żołnierzy, którzy giną w wyniku wybuchu broni atomowej w jednej ze scen pierwszej części *Modern Warfare* (Sterczewski 2013: 32-33). W analizowanym momencie gry zmusza więc ona do zaakceptowania zaskakującej i nieoczekiwanej porażki, która jest integralną częścią wątku fabularnego.

24 Sue Tait przeprowadziła wnikliwe analizy scen przemocy pojawiających się w filmach *Szeregowiec Ryan* i *Pluton*, które można wykorzystać do refleksji nad omawianymi scenami z *Modern Warfare 2*. Pierwsza analiza (Tait 2009: 341-343) dotyczy ujęcia otwierającego *Szeregowca Ryana*, na którym widzimy alianckich żołnierzy szturmujących plażę Omaha podczas pamiętnego lądowania w Normandii. Tait zwraca przede wszystkim uwagę na paradokumentalny styl przedstawienia tej sceny, dla której inspiracją były autentyczne zdjęcia i nagrania dokumentujące

Ostatnia ze scen, które warto poddać głębszej analizie, pochodzi z *Modern Warfare 3* i przedstawia śmierć Johna „Soapa" MacTavisha (Gamematics 2014b: 1:58:20-1:59:25). Nie jest ona tak realistyczna i brutalna, jak ta z zamachem na lotnisku, nie jest także tak spektakularna, jak śmierć Ghosta i Roacha. Jej estetyka jest inna, bardziej intymna i subtelna. Widzimy w niej ciężko rannego Soapa, z trudem wypowiadającego ostatnie słowa. Kapitan Price nie może się pogodzić ze śmiercią towarzysza broni, ale już po chwili musi go porzucić i kontynuować walkę. W tym momencie dostrzegamy kolejny dramat wojny, która nie milknie, gdy giną jej ofiary, a nie milknąc, nie pozwala na ich należyte pochowanie.

Uczestnicząc w tej scenie, doświadczamy przede wszystkim przemożnej siły braterskiej więzi[25], która łączy żołnierzy na wojnie[26]. Robert Graves (1918) w swoim poemacie *Two Fusiliers* (jego kluczowy fragment jest mottem otwierającym artykuł), doskonale uchwycił naturę tej więzi, której spoiwem jest współdzielony trud, wspólnie przelewana

ten historyczny moment. Moment ten wyróżnia także drastyczne ukazanie śmierci amerykańskich żołnierzy, brak efektów estetyzujących przemoc (takich jak sceny w spowolnionym tempie) oraz muzyki, co wszystko zwiększa poczucie realizmu oglądanej przemocy. Dodatkowo umieszczenie sceny na samym początku filmu sprawia, że widzowie nie mogą zżyć się z ginącymi żołnierzami i się z nimi identyfikować. To wszystko wpłynęło na obniżenie atrakcyjności zawartej w tej scenie przemocy, którą trudno jest się ekscytować. Scena ma pewne punkty wspólne ze sceną masakry na moskiewskim lotnisku. W obu wypadkach mamy do czynienia z brakiem zabiegów estetyzujących śmierć czy emocjonującej muzyki oraz z ukazaniem śmierci anonimowych ofiar. To wszystko wpływa na znaczące obniżenie atrakcyjności prezentowanej przemocy. Druga analiza (Tait 2009: 339-340) odsyła do sceny śmierci sierżanta Eliasa z filmu *Pluton*. W tym wypadku twórcy na szeroką skalę zastosowali zabiegi estetyzacji przemocy. W dramatycznej scenie widzimy samotnego żołnierza pozostawionego przez swych kompanów na pastwę wroga. Obrazowi śmierci, ukazanej w zwolnionym tempie, towarzyszy ofiarniczy gest wzniesienia rąk ku niebu oraz przejmująca muzyka, będąca swoistą pieśnią żałobną dla żołnierzy poległych w Wietnamie. Śmierć Eliasa oraz Ghosta i Roacha, są przykłady śmierci bohaterów, z którymi łatwo się identyfikować, a zastosowanie zabiegów estetyzujących pozwala odebrać obie sceny jako atrakcyjne poznawczo. We wszystkich omawianych przypadkach sposób prezentowania śmierci mocno wpływa na sposób jej odbioru i przeżywania.

25 Roger Caillois źródeł tej więzi doszukiwał się w „chrzcie ogniowym" otrzymywanym na polu bitwy (Caillois 2009: 227). To właśnie wśród tych, którzy przetrwają taką próbę, rodzi się silne poczucie wspólnoty braterstwa broni. Jednakże momentem formowania się braterskiej więzi wśród żołnierzy jest już okres szkolenia nowych rekrutów w koszarach. Etos amerykańskich Marines podkreśla, że jednym z najważniejszych zadań formacyjnych, realizowanych w trakcie szkolenia rekrutów, jest wytworzenie wśród członków oddziału niezwykle silnej więzi scalającej poszczególnych żołnierzy z całym korpusem (Marines.mil 2002: 11-12, 31-32, 49). Taki duch oddziału zbudowany jest na zaufaniu i poczuciu jedności, mobilizującej do przezwyciężania najtrudniejszych przeszkód, a także na wyrzeczeniu się partykularnych interesów w imię poświęcenia dla wspólnoty towarzyszy broni. Podczas długiej drogi transformacji cywil staje się rekrutem, a następnie – wojownikiem, muszącym być w każdej chwili gotowym na zostanie liderem i przyjęcie odpowiedzialności wynikającej z pełnienia tej funkcji.

26 Kapitan Price w momencie śmierci Soapa nazywa go synem, co wskazuje na łączącą ich bardzo mocną więź. Początkowo jednakże tak nie było, a Price odnosił się z pogardą do swego młodszego kompana, wyśmiewając jego pseudonim „Soap" (mydło). To dopiero wspólnie stoczone bitwy sprawiły, że obaj żołnierze stali się sobie bliscy.

krew i wspólne spoglądanie śmierci w twarz. Ta więź łącząca wojowników na froncie potrafi być czasem silniejsza niż zobowiązania wobec własnej rodziny[27]. Andrzej Wajda pokazał to dobrze w jednej ze scen otwierających film *Katyń* (2007). Widzimy w niej pojmanego przez sowietów rotmistrza Wojska Polskiego (Artur Żmijewski), do którego przekradła się żona Anna (Maja Ostaszewska), chcąc namówić go, by skorzystał z nadarzającej się okazji i uciekł razem z nią do rodzinnego domu. Rotmistrz odmówił, powołując się na zobowiązania wobec towarzyszy broni. Wtedy jego żona przypomniała mu, że jej też przysięgał, że jej nie opuści. Rotmistrz przez moment się zawahał, ale ostatecznie swojej decyzji nie zmienił.

Więzy powstałe na polach bitew potrafią także być tak silne, że nawet śmierć nie potrafi ich przerwać i unieważnić. W tej kwestii warto wyjść na moment poza trylogię *Modern Warfare* i odwołać się do przykładu z gry *Call of Duty: Ghosts* (Infinity Ward 2013). W jednej ze scen gry widzimy bowiem, jak po śmierci żołnierza jego towarzysze opisują rytuał pogrzebowy, który należy odprawić, by ich druh mógł w zaświatach wspierać pozostałych przy życiu członkami oddziału i i czuwać nad nimi (Gamematics 2015: 2:26:25-2:27:05). Scena ta wyraża popularne przeświadczenie głoszące, że żołnierze nie giną, a jedynie odchodzą na wieczną wartę (Mon.gov.pl 2007).

Można tutaj przejść już do drugiego ważnego wątku analizy śmierci Soapa. Podczas całej sceny możemy przysłuchiwać się muzycznemu utworowi o znamiennym tytule *I Stand Alone* (Tyler 2011). W jego kontekście możemy zinterpretować całą scenę na przynajmniej dwa sposoby. W pierwszej interpretacji tytuł utworu nawiązywać może do sytuacji kapitana Price'a, który po śmierci Ghosta, Roacha i Soapa zostaje sam na polu bitwy i w pojedynkę będzie musiał mierzyć się z wciąż potężnymi wrogami. Natomiast w drugiej tytuł można odnieść do umierającego Soapa. Więź łącząca żołnierzy jest silna,

27 Dosyć częstym zjawiskiem wśród weteranów powracających z wojen jest pogorszenie relacji rodzinnych, spowodowane powracającymi traumami wojennymi, które uniemożliwiają nawiązanie poprawnych relacji międzyludzkich. John A. Wood, badając losy weteranów wojny wietnamskiej, dostrzegł, że jednym z najbardziej skutecznych sposobów radzenia sobie z traumami wojennymi są grupowe terapie (Wood 2016: 84). Jednakże takie terapie były najbardziej skuteczne, gdy uczestniczyli w nich tylko weterani (przede wszystkim prowadzący terapię musiał być jednym z nich). Wiązało się to z przeświadczeniem samych żołnierzy, że rodzina i cywile nigdy nie będą w stanie ich w pełni zrozumieć. Tylko inni weterani mogli zrozumieć, czym były okrucieństwa wojny i traumy powracających z wojennego piekła. W ten sposób żołnierze podkreślali wyjątkowość i odrębność więzi łączących towarzyszy broni. Weterani mogą popaść także w konflikt ze społeczeństwem, jeśli cywile nie okazują im należytego szacunku za ich poświęcenie podczas wojny. Jeśli żołnierze powracający z wojny nie spotykają się z uznaniem ze strony rodziny i innych cywili, to często zwracają się ponownie ku wspólnocie weteranów, wzmacniając więzi powstałe podczas wojny, co prowadzi do pogłębienia izolacji od cywilnego społeczeństwa (Wood 2016: 87-88).

jednakże w swoją ostatnią drogę muszą oni udać się sami, skoro w chwili zgonu każdy człowiek zostaje sam. Jednakże śmierć możemy rozumieć także w sensie symbolicznym i odnieść ją (wykraczając poza kontekst fabularny trylogii *Modern Warfare*) do sytuacji żołnierzy powracających z wojny. Niezbędni w czasach wojennej zawieruchy, stają się już niepotrzebni w okresach pokoju. Nie mogąc odnaleźć się w nowej sytuacji, popadają w alienację społeczną i w ten sposób zostają symbolicznie uśmierceni przez społeczeństwo, które nie może lub nie chce znaleźć dla nich miejsca. Tym samym stają się oni podobni do samotnego Johna Rambo[28], który, wracając z wojny, w samotności zmierza ku miastu, w którym czeka na niego jedynie kolejna walka.

Militaryzm w *Modern Warfare*?

Popularność gier Infinity Ward sprawiła, że ich treść stała się przedmiotem krytycznych analiz i polemik. Głównym zarzutem stały się oskarżenia o sprzyjanie wizji świata przesiąkniętej różnymi ideami militaryzmu. Krytyczne argumenty pokazujące militarystyczne oblicze gier z serii *Modern Warfare* przedstawił Frédérick Gagnon w artykule *„Invading Your Hearts and Minds": Call of Duty and the (Re)Writing of Militarism in U.S. Digital Games and Popular Culture*, w którym podał serię przykładów pokazujących, w jaki sposób twórcy *Modern Warfare* dokonali przełożenia idei militarystycznych na język współczesnych mediów elektronicznych i wirtualnej rozrywki (Gagnon 2010: par. 11-12, 18, 24).

Pierwszy zarzut związany jest z przywróceniem retoryki kojarzonej z okresem zimnej wojny. W uniwersum *Modern Warfare* świat zostaje podzielony na dwa zwalczające się obozy. Pierwszy z nich tworzy nowe imperium zła, czyli Rosja wspierana przez watażków z upadłych państw Bliskiego Wschodu i Afryki. Natomiast w drugim obozie znajdują się Stany Zjednoczone i ich europejscy sojusznicy. W tej binarnej opozycji obóz

28 Filmowa opowieść o Johnie Rambo do skrajności doprowadza narrację o odrzuceniu przez amerykańskie społeczeństwo weteranów powracających z wojny wietnamskiej. Odwołując się ponownie do badań Johna A.Wooda (2016: 80-83), można stwierdzić, że z jednej strony film nawiązuje do motywu weterana prześladowanego przez niewdzięczne społeczeństwo. W takiej sytuacji odrzucony Rambo jedyne pocieszenie może znaleźć w słowach pułkownika Trautmana, który jest przykładem dowódcy pełniącego funkcję ojcowską. Z drugiej strony filmowa narracja przywołuje także stereotyp niestabilnego weterana, który przeistacza się w kryminalistę. Wątki prześladowań weteranów pojawiają się często także w ich spisywanych po latach wspomnieniach. Kwestią sporną pozostaje nadal rozstrzygnięcie, jak częstym zjawiskiem były owe prześladowania i w jak dużym stopniu medialne przekazy kultury popularnej mogły wpłynąć na upowszechnienie się w amerykańskim społeczeństwie silnego przeświadczenia o powszechnym nękaniu weteranów wojny wietnamskiej (Wood 2016: 80).

amerykański reprezentuje cywilizowaną część świata walczącą ze złem, a obóz rosyjski jest przedstawiany jako matecznik ekstremizmu i terroryzmu[29]. Tej zimnowojennej retoryce mają też towarzyszyć idee neokonserwatywnych jastrzębi wzywających, by amerykańskie supermocarstwo brało udział w konfliktach na całym świecie, tym samym przyjmując na siebie rolę globalnego policjanta. Te idee amerykańskiego imperializmu wybrzmiewają głównie w omawianej już wcześniej hegemonicznej narracji Shepherda.

Promowanie militarnego rozwiązywania konfliktów prowadzi także do nieodwoływania się w fabułach gier do możliwości dyplomatycznego zakończenia wojen. Poza tym skupienie się na oglądaniu wojny widzianej z perspektywy żołnierzy sprawia, że w grach z serii *Modern Warfare* nie pokazuje się nigdy pełni wojennych okrucieństw, gdyż brak w nich spojrzenia na wojnę z perspektywy cierpiących i bezbronnych cywilów.

Gagnon zwraca także uwagę na niezwykłą dbałość o jak najbardziej realistyczne odwzorowanie wszelkich detali broni używanych podczas wirtualnej rozgrywki (Gagnon 2010: par. 21-22). Zadaje też pytanie, czy w takim razie realistycznie przedstawiona broń nie może być potraktowana jako przykład marketingowego lokowania produktów, a sama gra – jako wirtualny katalog amerykańskich sklepów handlujących bronią? Gagnon podkreśla również, że dostęp do najbardziej pożądanych egzemplarzy broni można uzyskać dzięki biciu rekordów w eliminowaniu przeciwników poprzez brutalne strzały w głowę (*headshots*).

Widać wyraźnie, że grom z serii Modern Warfare udałoby się postawić liczne zarzuty, jednakże można podjąć się próby polemiki z tymi krytycznymi opiniami[30]. To prawda, że w hegemonicznej narracji generała Shepherda można doszukiwać się odległego echa neokonserwatywnej idei Ameryki jako „życzliwego imperium [*benevolent empire*]" (Kagan 1998), jednakże w wypowiedziach Shepherda wybrzmiewa głównie brutalny realizm polityczny i choć generał wspomina o potrzebie wspierania walki o wolność, to jednak neokonserwatywny idealizm nie jest w jego wypowiedziach mocno obecny. Ten

29 Źródeł tego antagonizmu amerykańsko-rosyjskiego można szukać w początkach zimnej wojny, gdy Rosja sowiecka z sojusznika Ameryki przeistoczyła się w głównego wroga amerykańskiego stylu życia. To wtedy zimnowojenna retoryka podkreślała bezbożność ateizmu Rosji, jej antykapitalistyczny komunizm i totalitaryzm systemu politycznego, tłamszącego wszelki indywidualizm. Wspólny wróg stał się także narzędziem jednoczącym naród amerykański i mobilizującym do przezwyciężania problemów wewnętrznych, które pojawiły się po zakończeniu II wojny światowej (Davis 1947: 174, 176, 179-180). Wrogość i rywalizacja z Rosją o pozycje jedynego supermocarstwa odcisnęła także swoje piętno na amerykańskiej kulturze popularnej, w której rosyjscy komuniści mogli skrywać się nawet za inwazją kosmitów przejmujących kontrolę nad umysłami Amerykanów (Staszczyszyn 2013).

30 Na początku trzeba jednak zaznaczyć, że Gagnon odwołuje się tylko do pierwszej i drugiej części *Modern Warfare*, a przytaczane argumenty polemizujące z jego krytycznymi opiniami obejmują także odwołania do części trzeciej.

aspekt neokonserwatywnej doktryny dostrzegł nawet Adam Curtis, który w filmie dokumentalnym zatytułowanym *The Power of Nightmares: The Rise of the Politics of Fear*, porównywał amerykańskich neokonserwatystów z radykalnymi islamistami, ale jednocześnie stwierdził, że neokonserwatyści są tak naprawdę idealistami, którzy wierzą, że zadaniem Ameryki jest walka z przejawami zła w świecie, czyli z terroryzmem i totalitarnymi reżimami (Curtis 2004). Poza tym trzeba też zwrócić uwagę, że również dla neokonserwatystów, podkreślających potrzebę budowania militarnej potęgi Stanów Zjednoczonych, walka zbrojna jest jedynie ostatecznością, do której można się odwołać po wyczerpaniu innych możliwości rozwiązania konfliktów (Rice 2007: 118). Natomiast w odniesieniu do neokonserwatywnej krytyki polityki międzynarodowej Rosji, zauważyć trzeba, że zawsze podkreślano tam, iż Federacja Rosyjska pod rządami Władimira Putina będzie coraz bardziej zwracać się ku neoimperialnej ekspansji (Tokarski 2006: 74-77). Tym samym agresywna postawa Rosji prezentowana w grach z serii *Modern Warfare* znalazła (przynajmniej w pewnym stopniu) potwierdzenie w rzeczywistym świecie geopolitycznych konfliktów.

Za nie do końca uzasadniony można uznać także zarzut jednostronnie negatywnej reprezentacji Rosjan. Należy bowiem podkreślić, że ucieleśnieniem zła jest jedynie ultranacjonalistyczne stronnictwo, a poza nim w grze pojawiają się pozytywni rosyjscy bohaterowie (Yuri, Nikolai, Kamarov, rosyjski prezydent), którzy współpracują z zachodnimi przyjaciółmi i podkreślają, że są żołnierzami Rosji, a nie najemnikami nacjonalistów, mordujących niewinne ofiary. Nie zapominajmy także, że najbardziej negatywnym bohaterem *Modern Warfare 2* jest amerykański generał Shepherd, który zabija własnych żołnierzy i tak naprawdę to on stoi za całą intrygą, która doprowadziła do wybuchu nowej wojny światowej[31]. Nie jest więc tak, że zbrodni dopuszczają się jedynie reprezentanci obozu rosyjskiego, a Amerykanie przedstawiani są wyłącznie w pozytywny sposób.

Poza tym nie można wykluczyć, że sposób pokazania w grach ofensywy wojsk rosyjskich mógłby się spotkać z dużą aprobatą zwolenników rosyjskiego neoimperializmu, którzy rozczytują się w radykalnych pismach Aleksandra Dugina[32], gdyż w *Modern*

31 Kapitan Price walcząc z Shepherdem musi nawet na krótki moment zawrzeć taktyczny sojusz z innym zbrodniarzem Makarovem, tym samy realizując regułę głosząca, że „wróg mojego wroga jest moim przyjacielem" (Gamematics 2014 a: 1:47:55-1:49:45).

32 Dla Aleksandra Dugina (2014) przeznaczeniem Rosji jest bycie imperium, gdyż jego zdaniem Rosja istnieć może jedynie w takiej formie – zmierzając zaś do osiągnięcia celu w postaci rosyjskiej dominacji nad światem, trzeba być także przygotowanym na podjęcie walki. Neoimperialny wymiar polityki zagranicznej Rosji podkreśla także

Warfare widzimy potężną i triumfującą armię rosyjską, dokonującą inwazji na Stany Zjednoczone i Europę oraz niszczącą przy tym takie miasta jak Waszyngton, Nowy Jork, Paryż czy Berlin. Oprócz tego wydaje się także, że wybór Rosjan na głównych antagonistów Ameryki był stosunkowo bezpieczny pod względem handlowym[33]. Wytypowanie na głównych przeciwników islamistów mogłoby zbyt mocno wchodzić w konflikt z panującą w Stanach Zjednoczonych polityczną poprawnością[34], a wybór Chin mógłby spotkać się ze zdecydowaną reakcją ze strony rządu Państwa Środka[35]. W ten sposób uniknięto większych kontrowersji politycznych, a wybranie przeciwnika ze świata faktycznego uczyniło gry bardziej atrakcyjnymi[36].

Kontynuując wątek rosyjski, trzeba zdecydowanie zaznaczyć, że w trzeciej części *Modern Warfare* pojawia się jednoznacznie pozytywna postać rosyjskiego prezydenta, którego postawa osłabia zarzut nieobecności w grach Infinity Ward wątków dyplomatycznego rozwiązywania konfliktów. To bowiem rosyjski przywódca podczas rozmowy ze swoimi doradcami na pokładzie rządowego samolotu podkreśla, że dążąc do pokoju, musimy sprawić, by nasi wrogowie stali się naszymi przyjaciółmi (Gamematics 2014 b: 33:15-34:45). Podkreślmy też, że trylogia *Modern Warfare* nie kończy się natarciem na Rosję i zdobyciem Moskwy, lecz pokojem, wynegocjowanym dobrowolnie przez rosyjskiego prezydenta.

Marcel H. van Herpen, który twierdzi, że neoimperialna narracja mająca dać poczucie dumy Rosjanom, ma oferować „zastępczą satysfakcję", która rekompensowałaby brak dobrobytu ekonomicznego i swobód obywatelskich (van Harpen 2014: 65-67). W ten sposób pokaz siły w polityce zagranicznej ma hamować narastanie niezadowolenia z wewnętrznych problemów państwa rosyjskiego. Grupą szczególnie podatną na neoimperialną narrację są przedstawiciele młodzieżowego ruchu Nasi, stworzonego z inspiracji kremlowskich polityków, niestroniący w swych działaniach od stosowania przemocy wobec politycznych oponentów. W ideowym manifeście tego ruchu Rosji wyznacza się funkcję światowego przywódcy, określając ją mianem „bastionu Eurazji" (Herpen 2014: 215).

33 Można także zaobserwować, że Rosjanie coraz częściej powracają do roli negatywnych bohaterów w amerykańskich produkcjach filmowych, dobrymi przykładami mogą być takie filmy, jak *John Wick* lub *Bez przebaczenia* (*The Equalizer*).

34 Zauważmy też, że pojawiający się w pierwszej części *Modern Warfare* reżim Khaleda Al-Asada, przypomina bardziej świecką dyktaturę niż religijne Państwo Islamskie. W przemowie przedstawiającej cele reżimu Al-Asada nie pojawiają się nawiązania do islamu, jest w niej natomiast dziwna deklaracja o tym, że rozpoczyna on swoją krucjatę (Gamematics 2013: 10:00-14:40).

35 Chiński rząd zakazał rozpowszechniania w Chinach jakichkolwiek materiałów powiązanych z dodatkiem do gry *Battelfield 4*, zatytułowanym *China Rising*, twierdząc, że przedstawia on Chiny w negatywny sposób (Tassi 2013).

36 Wybór Rosjan na głównych przeciwników jest też reaktywacją starego i dobrze znanego wroga z czasów zimnowojennych. Główną różnicą jest to, że komunistów zamieniono na neoimperialnych nacjonalistów, do których nieprzychylnie nastawieni mogą być odbiorcy sympatyzujący zarówno z amerykańską prawicą, jak i lewicą.

Dążenie do pokoju nie jest obce bohaterom *Modern Warfare*, co nie zmienia jednak faktu, że w grach z tej serii rzeczywiście brakuje obecności cywilów, a bez ich losów obraz wojny jest zawsze niepełny. Dlatego tak bardzo cenna jest polska gra *This War of Mine* (11 Bit Studios 2014), w której możemy wcielić się w cywili, starających się przetrwać w warunkach wojennej apokalipsy[37]. Gra polskich twórców może być potraktowana jako krytyczne uzupełnienie wojennego uniwersum gier z serii *Modern Warfare* nie tylko dlatego, że pokazuje oblicze wojny, które do tej pory było nieobecne w świecie elektronicznej rozrywki, ale także dlatego, że krytycznie odnosi się do mechanizmów estetyzacji przemocy. Już sam zwiastun gry pełni taką funkcję polemiczną (IGN 2014). Na początku widzimy w nim walczących żołnierzy, ukazanych w blasku wybuchów i przy akompaniamencie radosnej muzyki w sposób przywodzący na myśl wizję pięknego tańca. Na tym przykładzie widać wyraźnie, jak łatwo rzeczywistość wojennej walki poddaje się zabiegom estetyzacji przemocy. Jednakże zwiastun w drugiej części przedstawia zupełnie inny wymiar wojennej rzeczywistości, pogrążonej w mroku i pozbawionej piękna. Jest to oczywiście świat pozostawionych na pastwę losu cywilów, który już tak łatwo nie poddaje się procesom estetyzacji – lecz jego ukazanie umożliwia dopełnienie całościowego obrazu wojny.

Podsumowanie

Gry tworzące trylogię *Modern Warfare* są popkulturowym komentarzem do wojen toczonych w XXI wieku. Zaproponowana w nich refleksja nad naturą wojny nie dorównuje swoją głębią dziełu Clausewitza (2015), jednakże w świecie kultury masowej gry mogą w dużo większym stopniu kształtować poglądy ludzi niż skomplikowane analizy pruskiego teoretyka wojny. Dlatego trylogia *Modern Warfare* jest wartościowym materiałem źródłowym dla badań nad zmieniającymi się sposobami percypowania i przedstawiania wojny.

Czy w takim wypadku trylogia *Modern Warfare* może zostać uznana za użyteczne narzędzie przeznaczone do celów promowania militaryzmu? Jeśli za podstawę naszej oceny wybierzemy doktrynę pacyfizmu, to rzeczywiście gry Infinity Ward mogą jawić

37 W nowatorski sposób cywilnych bohaterów gry opisuje Anna Ślusareńka, porównując ich do przedstawicieli prekariatu (Ślusareńka 2016: 141-143). W tym wypadku wymagają oni troski i opieki ze strony innych. Wirtualni bohaterowie gry starają się przetrwać w sytuacji permanentnej niestabilności i braku bezpieczeństwa, wynikającego z przebywania w oblężonym mieście. To właśnie zaopiekowanie się nimi jest zadaniem dla graczy, którzy na moment mogą spojrzeć na wojnę nie z perspektywy walczących żołnierzy, lecz cywilnych ofiar działań wojennych.

się nam jako dzieła sprzyjające promowaniu idei militarystycznych. Jednakże dużym nadużyciem byłoby postrzeganie ich jako przykładów złowrogiej propagandy idealizującej wojnę[38]. W grach z tej serii jest bowiem miejsce na pokojowe rozwiązanie konfliktu oraz krytyczną refleksję nad naturą wojny. Trylogia *Modern Warfare* stanowi raczej kolejną opowieść o walce dobra i zła[39], w której powracają pozytywne ideały etosu wojowników, takie jak gotowość poświęcenia życia w obronie towarzyszy broni, kultywowanie pamięci o poległych i wierność powierzonej misji do samego końca. Jest to jednakże opowieść przesiąknięta stylem amerykańskiej popkultury[40] i bez wątpienia perspektywa amerykańska jest w niej perspektywą najbardziej uprzywilejowaną.

Na zakończenie trzeba podkreślić jeszcze jedną zasadniczą kwestię, że nawet najbardziej realistyczna gra nie jest wojną, nie jest nawet wojną wirtualną, lecz jedynie zabawą w wojnę. Gry z serii *Modern Warfare* mogą być potraktowane jako prosty traktat o działaniach wojennych, stworzony przez współczesną kulturę popularną, jednakże takie ich odczytanie wydaje się być czymś nadal drugorzędnym i opcjonalnym. Jest tak ponieważ przechodząc tryb kampanii przeznaczony dla jednego gracza, można bez problemu pominąć przerywniki fabularne i skupić się na wykonywaniu kolejnych misji, lub wręcz całkowicie pominąć kampanie fabularną i grać jedynie w trybie wieloosobowym, w którym pozostaje już tylko wojna jako wysoko punktowana i brutalna zabawa.

38 Wątek wykorzystania gier wideo do mitologizowania i wypaczania prawdy o wojnie podjął także Rafał Kochanowicz, wskazując na to, że gry różnego typu w różny sposób mogą w zniekształcający sposób przedstawiać wojnę (Kochanowicz 2014: 271-274). W grach strategicznych typu RTS gracze spotykają się często z przymusem zbrojnego rozwiązywania konfliktów, jako jedyną opcją do wyboru. Gry symulujące walki maszyn bojowych (samolotów lub czołgów) sprowadzają wojnę do spektakularnych potyczek zmechanizowanych jednostek bojowych, w których efektownym niszczeniu nieobecna jest śmierć ludzi. Natomiast śmierć ta jest obecna w grach typu FPS, aczkolwiek w ich wypadku rozgrywka w trybie wieloosobowym sprowadza wojnę do poziomu sportowego współzawodnictwa w punktowanym eliminowaniu przeciwników (jeśli pominiemy tryb jednoosobowy, to także grom z serii *Modern Warfare* można postawić ten zarzut).

39 Jeszcze raz warto podkreślić, że po stronie dobra stoją nie tylko Amerykanie, lecz także ich rosyjscy sojusznicy, a jednym z najbardziej zdradzieckich i znienawidzonych bohaterów jest amerykański generał. Ani dobro, ani zło nie są więc utożsamiane z przedstawicielami jednej nacji.

40 W trylogii *Modern Warfare* pojawia się powracający często w amerykańskiej kulturze popularnej motyw ataku na Amerykę, który był w niej obecny także w okresie poprzedzającym zamachy na wieże World Trade Center (przykładami mogą być takie filmy jak *Czerwony świt, Inwazja na USA* lub *Inwazja porywaczy ciał*). W ten sposób gry z tej serii wpisują się w popularny w Ameryce popkulturowy nurt dzieł odwołujących się do społecznego poczucia strachu. Tym wizjom ataku na Stany Zjednoczone towarzyszy jeszcze idea zranionego społeczeństwa amerykańskiego, które jednak zawsze podnosi się z kolan (tak, jak po ataku na Pearl Harbor) i odpowiada siłą na nowe zagrożenia (Schopp & Hill 2009: 13-15).

Źródła cytowań

11 Bit Studios (2014), *This War of Mine*, Cenega S.A [PC].

Ariely, Dan (2011), *Zalety irracjonalności*, przekł. Tatiana Grzegorzewska, Wrocław: Wydawnictwo Dolnośląskie.

Bierdajew, Mikołaj (2004), *Światopogląd Dostojewskiego*, przekł. Henryk Paprocki, Kęty: Wydawnictwo Antyk.

Burzyńska, Anna, Michał Paweł Markowski (2007), *Teorie literatury XX wieku*, Kraków: Wydawnictwo Znak.

Caillois, Roger (2009), *Człowiek i sacrum*, przekł. Anna Tatarkiewicz, Ewa Burska, Warszawa: Oficyna Wydawnicza Volumen.

Clausewitz, Carl Von (2015), *O naturze wojny*, przekł. Andrzej Hildebrandt, Warszawa: Jirafa Roja.

Curtis, Adam, reż. (2004), *The Power of Nightmares: The Rise of the Politics of Fear*, Wielka Brytania: BBC.

Davis, Arthur K. (1947), 'Some Sources of American Hostility to Russia', *American Journal of Sociology*: 3 (53), ss. 174-183.

Dugin, Aleksander (2014), 'Geopolityczna przyszłość Rosji', w: *Jagielloński24.pl*, http://jagiellonski24.pl/2014/12/07/dugin-geopolityczna-przyszlosc-rosji/ [dostęp: 30.08.2019].

Fiennes, Sophie, reż. (2006), *Z-boczona historia kina*, Against Gravity.

Foucault, Michel (1998), *Trzeba bronić społeczeństwa*, przekł. Małgorzata Kowalska, Warszawa: Wydawnictwo KR.

Gagnon, Frédérick (2010), '„Invading Your Hearts and Minds": *Call of Duty* and the (Re)Writing of Militarism in U.S. Digital Games and Popular Culture', *European Journal of American Studies*: 3 (5) online: https://ejas.revues.org/8831, par.1-31 [dostęp: 30.08.2019].

Gamematics (2013), 'Call of Duty 4: Modern Warfare – Game Movie', *YouTube.com* online: https://www.youtube.com/watch?v=zusGSF2Pzmo, 2:14:15 [dostęp: 30.08.2019].

Gamematics (2014a), 'Call of Duty: Modern Warfare 2 – Game Movie', *YouTube.com*, online: https://www.youtube.com/watch?v=N4B6qRnnrnM, 2:12:51 [dostęp: 30.08.2019].

Gamematics (2014b), 'Call of Duty: Modern Warfare 3 – Game Movie', *YouTube.com*, online: https://www.youtube.com/watch?v=odn10Fsj_Pg, 2:48:22 [dostęp: 30.08.2019].

Gamematics (2015), 'Call of Duty: Ghosts – Game Movie', *YouTube.com*, online: https://www.youtube.com/watch?v=Kf8R-74bEwc, 3:02:31 [dostęp: 30.08.2019].

Goldstein, Jeffrey (1998), 'Why We Watch', w: Jeffrey Goldstein (red.), *Why We Watch: The Attractions of Violent Entertainment*, New York: Oxford University Press, ss. 212-226.

Graves, Robert (1918), 'Two Fusiliers', w: *Poetry Foundation*, online: http://www.poetryfoundation.org/poem/248488 [dostęp: 30.08.2019].

Hart, Peter (2014), *I wojna światowa 1914-1918. Historia militarna*, przekł. Jan Szkudliński, Poznań: Dom Wydawniczy Rebis.

Herpen, Marcel H. Van (2014), *Wojny Putina*, przekł. Magda Witkowska, Julia Szajkowska, Warszawa: Prószyński i S-ka.

Huizinga, Johan (1998), *Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przekł. Maria Kurecka, Witold Wirpsza, Warszawa: Czytelnik.

IGN (2014), 'This War of Mine – Reveal Trailer', *YouTube.com*, online: https://www.youtube.com/watch?v=3fv-iwk9DWc [dostęp: 30.08.2019].

Infinity Ward (2007), *Call of Duty 4: Modern Warfare*, Activision [PS3].

Infinity Ward (2009), *Call of Duty: Modern Warfare 2*, Activision [PS3].

Infinity Ward (2011), *Call of Duty: Modern Warfare 3*, Activision [PS3].

Infinity Ward (2013), *Call of Duty: Ghosts*, Activision [PS3].

Kagan, Robert (1998), 'The Benevolent Empire', w: *Carnegie Endowment for International Peace*, online: http://carnegieendowment.org/1998/06/01/benevolent-empire [dostęp: 30.08.2019].

Kitazawa, Yosuke, Henry Jenkins (2016), 'Five Minutes with Henry Jenkins: Popular Culture and Political Change „By Any Media Necessary"', w: *Annenberg.usc.edu*, online: http://annenberg.usc.edu/news/five-minutes/five-minutes-henry-jenkins-popular-culture-and-political-change-any-media [dostęp: 30.08.2019].

Kochanowicz, Rafał (2014), '„Mitologia zagłady" – obraz wojny w grach komputerowych', w: Anna Gemra, Adam Mazurkiewicz (red.), *Literatura i kultura popularna: badania i metody,* Wrocław: Pracownia Literatury i Kultury Popularnej oraz Nowych Mediów Instytut Filologii Polskiej Uniwersytet Wrocławski, ss. 267-274.

Marines.mil (2002), *Leading Marines*, online: http://www.marines.mil/Portals/59/Publications/MCWP%206-11%20Leading%20Marine.pdf [dostęp: 30.08.2019].

McCauley, Clark (1998), 'When Screen Violence is Not Attractive', w: Jeffrey Goldstein (red.), *Why We Watch: The Attractions of Violent Entertainment*, New York: Oxford University Press, ss. 144-162.

Mielke, James, Hideo Kojima (2006), 'In a Lonely Place', *Official U.S. Playstation Magazine* 2 (101), ss. 36-41.

Mon.gov.pl (2007), *Pamiętamy...*, online: http://archiwalny.mon.gov.pl/pl/artykul/3715 [dostęp: 30.08.2019].

Murray, Leo (2014), *Psychologia wojny. Strach i odwaga na polu bitwy*, przekł. Ewa Zajbt, Warszawa: Wydawnictwo RM.

Nath, Trevir (2016), 'Investing in Video Games: This Industry Pulls In More Revenue Than Movies, Music', w: *Nasdaq.com*, http://www.nasdaq.com/article/investing-in-video-games-this-industry-pulls-in-more-revenue-than-movies-music-cm634585 [dostęp: 30.08.2019].

Pidd, Helen (2012), 'Anders Breivik „Trained" for Shooting Attacks by Playing *Call of Duty*, w: *TheGuardian.com*, online: http://www.theguardian.com/world/2012/apr/19/anders-breivik-call-of-duty [dostęp: 30.08.2019].

Platon (2002), *Fileb*, przekł. Władysław Witwicki, Kęty: Wydawnictwo Antyk.

Rice, Condoleeza (2007), 'Strategia bezpieczeństwa narodowego', w: Irwin Stelzer (red.), *Neokonserwatyzm*, przekł. Dominika Suwik, Anna Warso, Tomasz Żyro, Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, ss. 117-124.

Schopp, Andrew, Matthew B. Hill (2009), 'Introduction: The Curious Knot', w: Andrew Schopp, Matthew B. Hill (red.), *The War on Terror and American Popular Culture: September 11 and Beyond*, Madison: Fairleigh Dickinson University Press, ss. 11-40.

Staszczyszyn, Bartosz (2013), 'Być jak Ivan Drago', *Nowa Europa Wschodnia*: 3-4 (29-30), ss. 126-132.

Sterczewski, Piotr (2013), 'Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w *serious games*, *art games* i grach głównego nurtu', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 23-36.

Strużyna, Hanna, Andrzej Strużyna (2015), 'Wyjątkowość doświadczenia śmierci w artystycznych grach wideo', *Replay. The Polish Journal of Game Studies*: 1 (2), ss. 51-61.

Sung, Hong Jun, Hyunkag Cho, Paula Allen-Meares, Dorothy L. Espelage (2011), 'The Social Ecology of the Columbine High School Shootings', *Children and Youth Services Review*: 6 (33), ss. 861-868.

Ślusareńka, Anna (2016), 'Bohater prekaraitu. Fokalizacja ideologiczna gry *This War of Mine*', *Kultura Współczesna*: 2 (90), ss. 132-146.

Tait, Sue (2009), 'Visualising Technologies and the Ethics and Aesthetics of Screening Death', *Science as Culture*: 3 (18), ss. 333-353.

Tassi, Paul (2013), 'China Issues Blanket Battlefield 4 Ban', w: *Forbes.com*, online: http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/12/28/china-issues-blanket-battlefield-4-ban/ [dostęp: 30.08.2019].

Tokarski, Jan (2006), *Neokonserwatyści a polityka USA w nowym wieku*, Kraków: Wydawnictwo Arcana.

Turner, Victor (2005), *Gry społeczne, pola i metafory: symboliczne działanie w społeczeństwie*, przekł. Wojciech Usakiewicz, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagielońskiego.

Tyler, Brian (2011), 'I Stand Alone', w: *Call of Duty: Modern Warfare 3 Official Soundtrack,* Activision [Digital Download].

Tzu, Sun, Sun Pin (2004), *Sztuka wojny*, przekł. Dariusz Bakałarz, Gliwice: Wydawnictwo Helion.

Wajda, Andrzej, reż. (2007), *Katyń*, ITI Ciemna.

White, Hayden (2010), *Proza historyczna*, przekł. Rafał Borysławski, Tomasz Dobrogoszcz, Ewa Domańska, Dorota Kołodziejczak, Jacek Mydla, Maciej Nowak, Arkadiusz Żychliński, Kraków: Universitas.

Wood, John A. (2016), *Veteran Narratives and the Collective Memory of the Vietnam War*, Athens: Ohio University Press.

Zillmann, Dolf (1998), 'The Psychology of the Appeal of Portrayals of Violence', w: Jeffrey Goldstein (red.), *Why We Watch: The Attractions of Violent Entertainment*, New York: Oxford University Press, ss. 179-211.

Žižek, Slavoj (2001), *Przekleństwo fantazji*, przekł. Adam Chmielewski, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.

Narzędzia do prowadzenia narracji awatara w grze MMORPG *Star Wars: The Old Republic*

MIŁOSZ MARKOCKI*

Wstęp

Kwestie związane z tym, czym jest narracja i jak można ją badać, są tematami rozważań zarówno teoretycznych jak i praktycznych wielu badaczy akademickich od lat. Podobnie problem tego, czy badania narracji i fabuły powinny odbywać się tylko w obrębie studiów literaturoznawczych, czy też w wypadku tekstów kultury należących do innych mediów, przez wiele lat był, i nadal jest, istotnym tematem wielu publikacji akademickich[1]. Poniższy tekst ma na celu przedstawić propozycję rozumienia narracji w kontekście gier typu MMORPG, a zwłaszcza sposobu prowadzenia narracji przez graczy z perspektywy ich awatarów. Na przykładzie analizy różnych systemów i opcji gry typu MMORPG *Star Wars: The Old Republic* (BioWare 2011) zostaną zaprezentowane narzędzia, jakie mają do dyspozycji gracze do tworzenia własnych i niepowtarzalnych narracji swoich awatarów w obrębie świata gry. Dla zachowania jasności wywodu, analizie zostanie poddana podstawowa wersja gry bez uwzględnienia dodatków i rozszerzeń. Należy również dodać, że większość przedstawionych w poniższym tekście systemów

* Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu | kontakt: milosz_markocki@yahoo.com

1 Niniejszy rozdział nie ma ambicji podsumowania dyskusji na temat koncepcji narracji ani rozpatrywania narracji w grach cyfrowych. Przytaczane teorie i definicje związane z narracją i fabułą mają na celu jedynie umieszczenie tego, co autor nazywa narracją awatara, w kontekście teoretycznym i akademickim.

gry nie jest charakterystyczna tylko i wyłącznie dla gier typu MMORPG. Pojawiały się one również we wcześniejszych tytułach gier typu cRPG dla pojedynczego gracza, a masowe gry sieciowe pozwoliły twórcom te systemy rozbudować i dodać nowe możliwości[2].

Narracja

Rozważania na temat narracji doprowadziły do powstania wielu różnorodnych propozycji teorii i definicji narracji. W książce *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* Jesper Juul zebrał sześć możliwych podejść do narracji:

> (1) Narracja jako przedstawienie sekwencji wydarzeń. Ta definicja jest zbliżona do oryginalnego i dosłownego znaczenia słowa „opowieść" (Bordwell 1985; Chatman 1978); (2) narracja jako założona z góry i uporządkowana sekwencja wydarzeń (Brooks 1992); (3) narracja jako swoisty układ sekwencji zdarzeń (Prince 1987); (4) narracja jako swoisty zestaw tematów —ludzie albo antropomorficzne byty (Grodal 1997); (5) narracja jako dowolnie uporządkowany świat przedstawiony (Jenkins 2003); (6) narracja jako sposób nadawania znaczenia (usensowniania) światu przedstawionemu (Schank and Abelson 1977). Lista ta umożliwia uniknięcie odpowiadania na proste pytania o to, czy gry są narracjami, czy też nie. Używając dotychczasowych narzędzi do opisywania tego, jak zbudowane są gry i jakiego rodzaju światy przedstawione tworzą, możemy bezpośrednio zestawiać gry wideo oraz narracje (Juul 2005: 156-157)[3].

Według Juula badać gry cyfrowe jak najbardziej można analizować z perspektywy narratologicznej, podobnie jak inne teksty. Jednak dla wielu badaczy narracyjność gier czy nawet istota samej narracji nie jest kwestią bezsporną. Dodatkowo sprawę komplikuje fakt, że wiele gier cyfrowych stanowi adaptacje narracji powstałych w innych mediach. O ile więc spora część badaczy nie ma wątpliwości, że trylogia *Władcy Pierścieni* ma charakter narracyjny, o tyle dla wielu z nich kwestia narracji w grach cyfrowych zaprojektowanych na podstawie tej trylogii, jak na przykład *Lord of the Rings Online*,

2 Zainteresowanych bardziej aspektem historycznym i elementami wspólnymi gier MMORPG i cRPG dla pojedynczych graczy odsyła się do tekstu Rafała Kochanowicza *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury* (Kochanowicz 2014).

3 Przekład własny za: „(1) Narrative as the presentation of a number of events. This is the original and literal meaning of the word: storytelling (Bordwell 1985; Chatman 1978); (2) narrative as a fixed and predetermined sequence of events (Brooks [1984] 1992); (3) narrative as a specific type of sequence of events (Prince 1987); (4) narrative as a specific type of theme—humans or anthropomorphic entities (Grodal 1997); (5) narrative as any kind of setting or fictional world (Jenkins 2003). Narrative as the way we make sense of the world (Schank and Abelson 1977). This list allows us to escape the simple question of whether games are narrative or not.Using the tools created so far for describing how games are structured and what kinds of fictional worlds they create, we can make a straightforward comparison of video games and narrative".

nie jest już tak jasna. Mimo że zarówno książki, jak i gry przedstawiają tę samą historię czy sekwencję wydarzeń, to jednak duża liczba badaczy wyraża wątpliwość, czy można je traktować jako podobne narracje. W rozważaniach nad narracją i jej istotą oraz jej relacją do przedstawianej historii Rick Altman zwraca uwagę na fakt, że historycznie definicje narracji zawsze były mocno powiązane ze specyficznymi typami fabuł, oraz że tylko kilku cechom i aspektom narracji przypisywano istotne znaczenie. Z tego powodu tylko konkretne rodzaje narracji były brane pod uwagę w badaniach naukowych (Altman 2008: 2), co może w pewnym stopniu tłumaczyć zarówno niechęć wielu badaczy do uwzględniania w analizach narracji utworów nowych mediów, jak i dyskusje na temat tego, czy w obrębie badań nad narracją gry i filmy można traktować tak samo, jak literaturę. Mimo tych wątpliwości, Altman zwraca uwagę na interesujący aspekt odbioru narracji. W książce *A Theory of Narrative* podkreśla, że bez względu na medium, przy pomocy jakiego została przedstawiona dana fabuła (czy to literacka, czy growa), czy zmiany spowodowane jego naturą, odbiorcy nadal są w stanie rozpoznać obie te formy (powieść i gra) jako tę samą historię (Altman 2008: 1).

W kwestii badań nad narracją Gérard Genette zwraca uwagę na jeszcze inny aspekt, postulując w książce *Narrative Discourse*, że w analizie narracji istotne jest zastanowienie się nad perspektywą – z czyjego punktu widzenia przedstawione są wydarzenia dla odbiorców oraz kto opowiada o postaciach i ich akcjach (Genette 1980: 186). Te spostrzeżenia Genette'a na temat tego, jak wybranie konkretnej perspektywy może zmienić odbiór danej narracji, fabuły czy postaci, rozwija Diane Carr w rozdziale *Games and Narrative* książki *Computer Games: Text, Narrative and Play* (Carr 2006). W tekście tym stwierdza, że tę samą historię (jak dowodził już Altman) można opowiedzieć na różne sposoby i wskazuje – używając przykładu hipotetycznych adaptacji *Kopciuszka* nie tylko na możliwe różnice między „historią" a „fabułą" danej narracji, ale również na to, jak duży wpływ na fabułę danej adaptacji może mieć przyjęcie konkretnej perspektywy narracyjnej. W wykorzystanych przez badaczkę przykładach, odbiorcy nadal mogą rozpoznać tę samą historię – baśń o Kopciuszku – jednak przyjmując już odmienne perspektywy (jak na przykład optykę samego Kopciuszka lub księcia), ponieważ w każdej adaptacji zmianie ulega fabuła i jej przebieg (mimo że historia pozostaje ta sama). Carr również porusza kolejną kwestię, wskazując, że przyjęcie perspektywy konkretnej postaci (w jej przykładzie jest to teoretyczny sąsiad Kopciuszka) dodatkowo może zmienić nie tylko fabułę samej narracji, ale również jej odbiór. Autorka argumentuje to tym, że jeśli narracja jest prowadzona z punktu widzenia konkretnej postaci, to jej twórcy mogą uzupełnić ją o pewne subiektywne elementy, mogące całkowicie zmienić potencjalny odbiór danej

narracji (Carr 2008: 36-37). Przedstawienie historii o Kopciuszku na przykład z perspektywy sąsiadującej z nią osoby – a uważającej ją za niezbyt rozgarniętą dziewczynę, która zasługuje na swój los, dając się wykorzystywać macosze, zamiast stawić jej opór – będzie miała zupełnie inną fabułę i wzbudzi odmienne uczucia w odbiorcach, niż chociażby wersja znana z filmu Disneya z 1950 roku.

Kwestia perspektywy i potencjalnych narratorów przedstawiających daną historię wiąże się też z kolejnym aspektem narracji, który dosyć często jest pomijany w badaniach – a mianowicie na postaci występujące w historii. W większości narracji główni bohaterowie, antagoniści lub postaci drugoplanowe stanowią ważną, a często wręcz integralną część narracji, jednak teoretycy skoncentrowani na samej narracyjności nie poświęcają im zbyt wiele uwagi. Jak zauważa Roland Barthes w słynnym tekście zatytułowanym *Wstęp do analizy strukturalnej opowiadań*, postaci są rozpatrywane tylko poprzez ich akcje na poziomie równoznacznym z tymi akcjami (Barthes 1968). Jednak jeśli zestawić to spostrzeżenie z wcześniejszymi uwagami na temat perspektywy, z jakiej prowadzona jest narracja, to można wysnuć wniosek, że zarówno postacie, jak i akcje, które podejmują, nabierają większego znaczenia. Punkt widzenia konkretnego narratora będzie mocno związany z tym, kim dana postać jest w narracji i jakie akcje podejmuje lub jakie może podjąć. W kontekście tego rozdziału kwestie postaci, tego, jakie akcje mogą podejmować oraz perspektywa, z jakiej prowadzona jest ich narracja, są zaś niezwykle istotne.

Dla jasności niniejszego wywodu istotne jest również dookreślenie tego, znaczenia w jakich są użyte terminy „fabuła" i „narracja". Fabuła w najbardziej podstawowym ujęciu odnosi się do sekwencji wydarzeń (*sequence of events*) (Chatman 1990: 9). W przypadku *Star Wars: The Old Republic* jest to historia wojny między Republiką a Imperium. „Narracja" natomiast rozumiana jest z perspektywy strukturalistycznej, a konkretniej w kontekście przypisywania znaczenia wydarzeniom oraz nadawania im spójności i pełności (Gudmundsdottir 1995: 31). W kontekście gier cyfrowych trzeba jeszcze wziąć po uwagę całościowy projekt narracyjny (*narrative design*), czyli zamierzony przez twórców sposób poruszania się w przestrzeni gry (*space of the game*) w celu stworzenia (*construct*) pewnej historii (Vara 2015: 159). Biorąc pod uwagę wszystkie wymienione powyżej elementy, na potrzeby niniejszej analizy gry *Star Wars: The Old Republic*, w zakres terminu „fabuła" będą wchodzić również wybrane komponenty zaprojektowania narracyjnego, czyli wszystkie elementy i systemy znajdujące się w grze, ustalone przez jej twórców, i niepodlegające kontroli gracza. W związku z tym wszelkie informacje, które gracze mogą pozyskać w świecie gry, zadania do wykonania, systemy i opcje w grze (na przykład system ciemnej i jasnej strony mocy) i postaci prowadzone przez system (NPC)

będą w tym rozdziale zaliczane do fabuły gry. Natomiast terminem „narracja", a konkretnie „narracja awatara", będą określone wszelkie decyzje, interakcje oraz akcje podejmowane przez gracza przy użyciu awatara w świecie gry, w tym także historia czy opowieść, jaka powstaje na skutek jego akcji i decyzji, dotyczących tego jednego konkretnego awatara.

Star Wars: The Old Republic

Gra *Star Wars: The Old Republic*, reprezentująca gatunek MMORPG, stworzona została przez firmę BioWare i wydana w 2011 roku przez LucasArts i ElectronicArts. Jest ona częścią uniwersum Gwiezdnych Wojen, jednak nie nawiązuje bezpośrednio do filmów kinowych. Fabuła gry została umieszczona przez twórców około trzy i pół tysiąca lat przed wydarzeniami zaprezentowanymi w serii filmów w reżyserii George'a Lucasa. Główną osią fabularną gry jest konflikt między Galaktyczną Republiką a Imperium Sithów. Chociaż gracze rozpoczynają swoją przygodę tuż po ustaniu głównych działań wojennych, część galaktyki, mimo oficjalnego zawieszenia broni, znajduje się w stanie chaosu. Na wielu planetach doszło do rozłamu i wojen domowych między zwolennikami pozostania w Republice lub dołączenia do Imperium a autonomistami. Obie konkurujące ze sobą frakcje próbują wykorzystać sytuację i przechylić szalę zwycięstwa na stronę swoich zwolenników, przez co w wielu miejscach galaktyki trwają większe i mniejsze potyczki pomiędzy wojskami Republiki i Imperium (SWTOR 2018B).

Systemy i elementy gry wpływające bezpośrednio na narrację awatara

Przed rozpoczęciem rozgrywki w *Star Wars: The Old Republic* wszyscy gracze muszą dokonać kilku wyborów podczas kreacji postaci w grze, które mają wpływ na możliwości tworzenia przez graczy narracji swoich awatarów. Jednym z takich systemów czy opcji w tej grze MMORPG jest wybór jednej z dwóch frakcji. Główna fabuła gry dotyczy wojny między Republiką a Imperium i opowiedzenie się po jednej ze stron konfliktu diametralnie wpływa na perspektywę, z jakiej ta fabuła zostanie graczom przedstawiona. Z tego względu, zgodnie ze wspomnianymi wcześniej argumentami Genette'a i Carr, narracje awatarów walczących po stronie Galaktycznej Republiki a Imperium Sithów będą się zdecydowanie różnić od siebie. Co interesujące, nawet narracje awatarów należących do tej samej strony konfliktu mogą się różnić od siebie w znacznym stopniu.

Następnym systemem w grze, wpływającym na to, jaką narrację awatarów mogą tworzyć gracze, jest selekcja klas postaci. Gracze mają do wyboru cztery klasy po każdej ze stron konfliktu. Ci, którzy opowiedzą się po stronie Republiki, mogą stworzyć postać z następujących klas: *Trooper*, *Smuggler*, *Jedi Knight* oraz *Jedi Consular*. Natomiast ci wybierający Imperium, wybierają spośród klas: *Bounty Hunter*, *Sith Warrior*, *Imperial Agent* oraz *Sith Inquisitor* (SWTOR 2018c). Wybór konkretnej klasy powoduje kolejną zmianę perspektywy, z jakiej prowadzona będzie narracja awatarów przez graczy, ponieważ każda klasa ma własną linię fabularną, wchodzącą w obręb głównego wątku przypisanego do odpowiedniej strony konfliktu. Z tego względu część narracji postaci z klas *Trooper* i *Smuggler* będzie się pokrywać, ponieważ obie są po stronie Republiki, jednak większa część narracji tych postaci będzie dostosowana do odpowiedniej klasy. Teoretycznie zatem, aby poznać całą panoramę narracyjną Republiki albo Imperium, gracze musieliby stworzyć cztery postaci, po jednej z każdej klasy.

Kolejnym systemem gry *Star Wars: The Old Republic*, mającym duży wpływ na kształtowanie narracji awatarów w grze, jest system zdobywania poziomów przez postaci graczy w grze. Głównym źródłem punktów doświadczenia niezbędnych do osiągnięcia wyższych poziomów postaci są misje i zadania (*quests*). Świat każdej gry typu MMORPG jest podzielony na strefy i do wszystkich są przypisane odpowiednie misje, każda zaś strefa jest najczęściej przewidziana dla postaci w konkretnym przedziale poziomów (na przykład dla postaci na poziomach od dziesiątego do szesnastego). W grze *Star Wars: The Old Republic* strefami tymi są planety, a każda z nich jest przeznaczona dla awatarów w konkretnym przedziale poziomów (SWTOR 2018d). W kontekście narracji awatara ważny jest fakt, że na większości planet znajdują się strefy przeznaczone zarówno dla graczy opowiadających się po stronie Republiki, jak i dla tych, którzy stoją po stronie Imperium. Bezpośrednio z podziałem świata gry na planety związany jest również inny aspekt specyfiki zadań i misji dla graczy. Zadania dla graczy w *Star Wars: The Old Republic* można mianowicie podzielić na dwie kategorie w kontekście prowadzenia narracji awatara. Jednym rodzajem są zadania przedstawiające i rozwijające narrację klasową; mają one na celu posunięcie do przodu głównego wątku gry z perspektywy konkretnej klasy postaci. Na każdej planecie znajduje się kilka zadań związanych z klasową linią fabularną, dotyczących głównie konfliktu między Republiką a Imperium, natomiast w bardzo niewielkim stopniu przedstawiających to, co aktualnie dzieje się na danej planecie. Za przedstawienie graczom fabuły pojedynczej konkretnej planety są odpowiedzialne zadania drugiego rodzaju – nazwijmy je na potrzeby tego rozdziału zadaniami lokalnymi. Dotyczą one tylko fabuły danej planety i mimo że często fabuły konkretnych

planet są mniej lub bardziej powiązane z główną fabułą konfliktu, to jednak ten rodzaj zadań – poprzez ograniczenie się tylko do tego, jaki wpływ ma ten konflikt na konkretną planetę – dostarcza graczom innej perspektywy narracyjnej.

W kontekście tworzenia narracji awatara przez graczy rozróżnienie na zadania klasowe i lokalne jest niezwykle istotne. O ile bowiem wszyscy gracze muszą wykonać wszystkie zadania klasowe, aby móc poznać główną fabułę gry (a przynajmniej z punktu widzenia jednej z potencjalnych perspektyw), o tyle nie muszą oni wykonywać wszystkich zadań lokalnych w celu „ukończenia" gry czy zdobycia maksymalnego poziomu. Gracze mogą zdobywać punkty doświadczenia potrzebne do rozwoju postaci na wiele różnych sposobów i z tego powodu, jeśli tylko zdecydują się w tym samym czasie wykonać wszystkie zadania lokalne na danej planecie i jednocześnie wykorzystać wszystkie pozostałe sposoby zdobywania doświadczenia, to ukończą swoją przygodę na danej planecie na o wiele wyższym poziomie niż tylko przy wykonywaniu zadań klasowych. Nierzadko zdarza się, że awatary graczy osiągają tak wysoki poziom, że mogą się oni zdecydować na pominięcie jednej z planet. Kiedy na przykład gracz Imperium osiągnie poziom szesnasty, powinien udać się na planetę Balmorra, której przedział poziomów zamyka się w zakresie od szesnastego do dwudziestego. Udaje się tam i wykonuje wszystkie zadania klasowe i lokalne, przy okazji realizując inne zadania, aby przyspieszyć zdobywanie poziomów, wskutek czego kończy swoją przygodę na planecie Balmorra na poziomie dwudziestym czwartym. Następna w kolejności jest planeta NarShaddaa z przedziałem poziomów w zakresie od dwudziestego do dwudziestego czwartego, jednak gracz może zdecydować się nie wykonywać zadań lokalnych i ograniczyć się tylko do zadań klasowych na tej planecie (które ze względu na system gry musi wykonać w konkretnej kolejności) i przejść od razu do następnej planety, Tatooine, której przedział poziomów rozpoczyna się od dwudziestego czwartego a kończy na dwudziestym ósmym i jest bardziej odpowiedni dla tej postaci. W kontekście narracji awatara „przeskoczenie" którejś z planet w trakcie rozgrywki spowoduje, że narracja tej konkretnej postaci będzie w znacznym stopniu różniła się od narracji postaci innych graczy, ponieważ będzie uboższa o lokalną zawartość fabularną danej planetarnej strefy.

Kolejnym systemem wpływającym znacząco na przebieg narracji awatara w grze *Star Wars: The Old Republic* i wzmacniającym również odmienność narracji każdej z klas postaci, jest system towarzyszy. Są oni postaciami kierowanymi przez system gry (NPCs), które przyłączają się do awatara gracza i pomagają mu na różne sposoby. Każda klasa postaci w grze ma własny specyficzny zestaw towarzyszy i obecnie każdy gracz może mieć do siedmiu z nich (SWTOR 2018e). Zdobywanie kolejnych postaci towarzyszących

jest możliwe dzięki wykonywaniu zadań klasowych na konkretnych planetach. Z punktu widzenia tworzenia narracji awatara najistotniejszym aspektem towarzyszy jest system relacji. Gracze mogą budować relację z nimi relacje i im lepsze się one stają, tym więcej udostępnia się opcji narracyjnych. Postacie towarzyszy mogą wzbogacić narrację awatara na kilka różnych sposobów. Graczowi w każdym momencie rozgrywki może towarzyszyć jedna z postaci i za każdym razem, kiedy wykonuje on jakieś zadanie czy musi dokonać określonego wyboru dialogowego, może oczekiwać z ich strony komentarza i reakcji. Jeśli wybór graczy będzie w zgodzie z charakterem i przekonaniami danego towarzysza, to wtedy wzrośnie poziom ich relacji, w przeciwnym przypadku poziom relacji spadnie. Gracze mogą również obdarowywać towarzyszy prezentami (jest to specjalny rodzaj przedmiotów w grze), aby podnieść poziom relacji. Kiedy dany towarzysz polubi postać gracza, odblokowują się dodatkowe opcje dialogowe, a niekiedy i osobne linie fabularne oraz dodatkowe zadania, które gracz może zdecydować się wykonać bądź nie. Wątki towarzyszy są dostępne tylko poprzez system relacji, więc jeśli dany gracz nie lubi konkretnej postaci i nie będzie rozwijał z nią znajomości, to nie będzie miał wówczas dostępu do części zawartości fabularnej gry, co zuboży tym samym narrację jego awatara. Każda klasa postaci w grze ma ponadto dostęp do co najmniej jednej opcji nawiązania romansu z postacią towarzysza. Aby opcja ta została odblokowana, muszą zostać spełnione zarówno warunku systemowe, jak i narracyjne. Warunkiem systemowym jest podniesienie relacji pomiędzy postaciami gracza i towarzysza na odpowiednio wysoki poziom, natomiast warunkiem narracyjnym jest wybór przez gracza odpowiednich opcji dialogowych, sugerujących romantyczne zainteresowanie daną postacią w trakcie wspomnianych już dodatkowych opcji dialogowych, wybieranych podczas osiągania wcześniejszych poziomów relacji.

Następną mechaniką znacząco wpływającą na ogólny kształt narracji awatara w grze *Star Wars: The Old Republic* jest system ciemnej i jasnej strony mocy. Koncept mocy jest znany głównie z filmów *Gwiezdne Wojny* w kontekście rycerzy Jedi i ich wrogów Sithów. W tej grze MMORPG każda postać poprzez decyzje podejmowane przez graczy w trakcie wykonywania zadań (konkretnie wybory w trakcie dialogów) opowiada się po jednej z trzech opcji mocy. Gracz może wybierać zawsze – albo prawie zawsze – opcje sytuujące postać albo po jasnej, albo po ciemnej stronie mocy lub dokonywać wyborów raz jednych, a raz drugich, by neutralność pomiędzy obydwoma przeciwstawnymi porządkami. Przy każdorazowym wyborze postać gracza otrzymuje określoną ilość punktów przypisanych odpowiedniej stronie mocy; im więcej punktów danego rodzaju zdobędzie gracz, tym wyższy poziom danej strony mocy ma jego postać.

Neutralność wobec mocy jest nie tylko najtrudniejsza do osiągnięcia ze względów narracyjnych, lecz także najmniej popularna wśród graczy ze względów na mechanikę gry. Głównym źródłem punktów mocy są opcje dialogowe, więc warunkiem utrzymania neutralności jest ciągłe podejmowane przeciwstawnych decyzji. Doprowadza to do absurdalnych sytuacji, w których gracz w podobnej sytuacji musi wybrać zupełnie inne od wcześniejszych decyzje[4]. Problem związany z mechaniką gry polega na wyborze przedmiotów dla postaci. Niektóre przedmioty, których może używać postać gracza, są ograniczone do konkretnej strony mocy, co w praktyce oznacza, że aby postać mogła używać konkretnego artefaktu, musi ona wpierw osiągnąć odpowiedni poziom jasnej bądź ciemnej strony mocy. W grze istnieją również przedmioty wymagające neutralności, jednak ich statystyki są w niewielkim stopniu niższe niż ich odpowiedników dla ciemnej i jasnej strony mocy i z tego względu wielu graczy decyduje się dokonywać wyborów tylko dla jednej ze stron w celu uzyskania dostępu do przedmiotów z lepszymi statystykami.

W kontekście prowadzenia spójnej narracji awatara (i tego rozdziału) najistotniejszymi opcjami jest wybór przez graczy jasnej bądź ciemnej strony mocy. Dualizm ten pokrywa się w dużej mierze z dychotomią dobra i zła, jednak nie jest z nią jednoznaczny, ponieważ koncepcja mocy ma zdecydowanie bardziej filozoficzny niż moralny charakter (STWOR.WIKIA.COM 2018B). Jednak ze względu na jasność i ułatwienie prowadzenia narracji w grze, większość wyborów prezentowanych graczom w trakcie dialogów odnosi się do dylematów etycznych o charakterze moralnym, a nie do światopoglądowych rozterek o charakterze filozoficznym. Z tego względu – upraszczając – można stwierdzić, że im wyższy poziom jasnej strony mocy ma dana postać, tym jest bardziej „dobra", a im wyższy poziom ciemnej strony mocy, tym jest bardziej „zła". Ważny jest również fakt, że gracze zachowują całkowitą swobodę w dokonywaniu wyborów, zachowując tym samym możliwość tworzenia postaci, których charakter jest przeciwstawny wobec tego, co sugerowałaby ich frakcja (w uproszczeniu Republika jest postrzegana jako frakcja broniąca jasnej strony mocy, Imperium zaś – ciemnej strony). Mimo to gracze mają możliwość stworzyć na przykład postać klasy *Sith Warrior*, która będzie miała wysoki poziom jasnej strony mocy, czyli będzie postrzegana jako „dobra", oraz, przeciwnie, postać klasy

[4] Można tutaj dodać wyjątkowość misji dyplomatycznych (*diplomacy*), na które gracze mogą wysyłać swoich towarzyszy. Te konkretne misje mogą nagradzać postaci graczy punktami jednej ze stron mocy, więc gracze chcący stworzyć postać neutralną mogą wykorzystywać misje dyplomatyczne do wyrównania nadmiaru punktów danej strony mocy, aby utrzymać pożądaną równowagę. W tej sytuacji gracze mogą dokonywać takich wyborów dialogowych, które będą nagradzały punktami różnych stron mocy, ale sama narracja awatara będzie pozbawiona skrajnych nieścisłości, a potrzebne punkty strony mocy do zachowania neutralności zdobyte zostaną poprzez system misji dyplomatycznych.

Trooper, która będzie miała same punkty ciemnej strony mocy, czyli będzie raczej odbierana jako „zła". W kontekście systemu stron mocy i decyzji podejmowanych przez graczy istotne jest to, że postaci towarzyszy również mają swoje zdanie oraz światopogląd, czyli także opowiadają się po jednej ze stron mocy. Z tego powodu gracz, wybierając zawsze opcje dialogowe dla ciemnej strony mocy, będzie chwalony przez towarzyszy opowiadających się po ciemnej stronie mocy i zdobędzie punkty relacji, a przez towarzyszy opowiadających się po jasnej stronie mocy gracz będzie krytykowany i utraci punkty relacji. Wyjątkową sytuacją jest relacja z jedną z postaci towarzyszy o imieniu Jaesa Willsaam dla klasy *Sith Warrior*. Wątek fabularny związany z tą konkretną towarzyszką daje graczom możliwość ukształtowania poglądów Jaesy zgodnie z ich wolą. Najczęściej dokonywanym przez graczy wyborem jest kształtowanie jej afiliacji z tą samą stroną mocy, którą posiada postać gracza. Jeśli gracze zdecydowali się prowadzić swoją postać *Sith Warriora* po ciemnej stronie mocy, to dzięki wyborom w dialogach z Jaesą to będą mieli możliwość wpłynięcia na nią w sposób umacniający jej przekonania o wyższości tejże strony mocy – i analogicznie dla strony jasnej[5].

System stron mocy w jeszcze jeden znaczący sposób wpływa na narrację awatara. Wszystkie etapy zadań klasowych i większość zadań lokalnych mają różne wersje zakończeń. To, jak dokładnie potoczy się dany wątek fabularny, związany czy to z zadaniem klasowym, czy lokalnym, zależy zatem od tego, jakie decyzje wybierze gracz w opcjach dialogowych. Każdy wątek ma diametralnie inne zakończenie i często zdecydowanie różny przebieg w zależności od tego, czy gracz wybiera opcje ciemnej strony mocy czy jasnej. Z tego względu, jeżeli gracz chciałby poznać dokładnie wszystkie możliwe przebiegi fabuły danej klasy postaci, musiałby stworzyć i zagrać każdą klasą postaci co najmniej dwa razy. Niektóre z klas mają jednak więcej niż dwa zakończenia fabuły w zależności od tego, po której stronie mocy opowiadała się postać gracza[6].

5 Przedstawiony w rozdziale scenariusz kształtowania charakteru Jaesy jest najpopularniejszy wśród graczy, gdyż umożliwia on jednoczesne przekonanie postaci towarzyszki do jednej ze stron mocy i budowanie z nią relacji. Gracz dokonujący wyborów dialogowych po jasnej stronie mocy, który jednocześnie chce, by przynależność Jaesa była taka sama, nie tylko będzie umacniał swoją i jej afiliację z jasną stroną, ale również zdobywał punkty relacji. Oczywiście istnieje możliwość, by gracze prowadzili postać po innej stronie mocy niż ta, po której będzie Jaesa, jednak jest to mało popularna opcja, gdyż wiąże się z dużymi stratami w punktach jednej ze stron mocy i relacji awatara z towarzyszką, które potem gracze muszą odzyskiwać poprzez misje dyplomatyczne i wymiany prezentów

6 Dzięki wspomnianym misjom dyplomatycznym istnieje techniczna możliwość stworzenia awatara, dzięki któremu gracze będą odkrywali fabułę gry z perspektywy jasnej strony mocy (za pośrednictwem odpowiednich wyborów w dialogach), ale sam awatar pozostanie po stronie ciemnej (co jest możliwe dzięki wysyłaniu towarzyszy na olbrzymie ilości misji dyplomatycznych nagradzających awatara punktami ciemnej strony mocy).

Systemy i elementy gry wpływające pośrednio na narrację awatara

W grze *Star Wars: The Old Republic* jest niewiele systemów i opcji gry, poza tymi wspomnianymi powyżej, które same w sobie rzutowałyby na narrację awatara w znacznym stopniu. Większy wpływ ma na nią to, jak dany gracz korzysta z systemów i opcji gry oraz to, które z nich zdecyduje się pominąć lub wykorzystywać w mniejszym stopniu. Dobry przykład takiej sytuacji jest powiązany z wyborem klasy postaci przez gracza. Każda klasa w grze może wyspecjalizować się w jednej z trzech ról, natomiast każda z postaci towarzyszy ma przypisaną konkretną specjalizację. Z tego względu wybór ulubionego bohatera towarzyszącego będzie w dużym stopniu uzależniony od wyspecjalizowania awatara przez graczy. Z punktu widzenia mechaniki gry, granie postacią o danej specjalizacji i korzystanie z towarzysza z tą samą specjalizacją nie jest korzystne. Oczywiście gracz może poświęcić dostateczną ilość czasu i waluty (w celu zakupienia odpowiednich prezentów), by poznać linie fabularne wszystkich swoich towarzyszy. Jednak jeśli gracz z dowolnych względów zdecyduje się na korzystanie i w efekcie poznanie fabuły tylko jednego albo dwóch spośród nich, to wówczas specjalizacja jego postaci będzie dyktowała wybór postaci towarzyszących i ostateczny kształt narracji awatara.

Na całokształt narracji awatara wpływa również strategia rozwoju postaci przyjęta przez danego gracza. Aby osiągnąć maksymalny poziom i odblokować wszystkie możliwe opcje gry, gracze muszą jedynie wykonać zadania klasowe. Poznanie głównej fabuły z perspektywy danej klasy jest jedynym warunkiem obowiązkowym do „przejścia" gry, podczas gdy wszystkie inne czynności gracza i sposoby zdobywania punktów doświadczenia są dobrowolne. Z tego względu narracja awatara gracza, który zdecydował się na zdobywanie poziomów głównie przez wykonywanie zadań klasowych i lokalnych będzie wyglądać zupełnie inaczej niż gracza, który wykonuje tylko zadania klasowe, a całe pozostałe doświadczenie będzie zdobywane poprzez walkę przeciw innym graczom (*PvP*) w specjalnych lokacjach (*Warzones*).

Kolejnym sposobem kształtowania narracji awatara związanym ze stylem gry preferowanym przez konkretnych graczy jest ich nastawienie do idei gry w grupie. Jak w każdej grze typu MMORPG, również w *Star Wars: The Old Republic* znajdują się specjalne lokacje przeznaczone do rozgrywek grupowych[7]. W kontekście narracji awatara istotniejsze są *Flashpoints*, ponieważ to one przedstawiają jakąś linię fabularną luźno powiązaną

7 Lokacje przeznaczone dla grupy czterech graczy nazywane są *Flashpoints*, a te dla grup ośmio- lub szesnastoosobowych – *Operations*.

z główną fabułą gry. Również w tych lokacjach gracze mają dostęp do opcji dialogowych i mogą podejmować decyzje, które będą determinowały dalszy przebieg fabuły w danej rozgrywce konkretnego *Flashpointa*[8]. Taka mechanika prowadzenia rozgrywki w lokacjach *Flashpoints* powoduje, że każda z nich posiada co najmniej dwa różne możliwe przebiegi linii fabularnej, więc gracz dla poznania wszystkich możliwych linii fabularnych danej lokacji musi w niej zagrać przynajmniej dwa razy i liczyć, że decyzje przypisane grupie będą za każdym razem inne. Oczywiście ci gracze, którzy zdecydują się grać samotnie, będą musieli zrezygnować z rozgrywek w tych lokacjach grupowych i narracje ich awatarów będą tym samym uboższe o przypisaną im zawartość fabularną.

Konkluzja

Głównym celem gier typu MMORPG jest utrzymanie graczy jak najdłużej przy danym tytule. Z tego powodu twórcy tego rodzaju gier starają się na różne sposoby przykuć uwagę graczy i zaoferować im jak najwięcej możliwych czynności i opcji do wykorzystania. W wypadku *Star Wars: The Old Republic* jedną z cech gry, która była często podnoszona w materiałach promocyjnych i reklamach, jest jej bogata zawartość fabularna. Twórcy przywiązywali jednakże wagę do promowania nie tylko samej fabuły, ale również szerokiego wachlarza systemów i opcji, które gracze będą mogli wykorzystać do jej odkrywania i kształtowania historii własnej postaci. Analizowana gra MMORPG została skonstruowana w taki sposób, aby gracze mieli wyjątkowo dużo możliwości tworzenia narracji awatarów, głównie dzięki dużemu naciskowi twórców na narracyjny potencjał gry. Wprowadzenie wspomnianych w tekście systemów i ich możliwe wykorzystanie przez graczy powoduje, że w *Star Wars: The Old Republic* gracze musieliby stworzyć co najmniej dwadzieścia postaci, aby prawie w pełni poznać całą fabułę gry i większość jej wariacji. To oznacza, że elementy fabularne tej gry mogą zostać ułożone w tyle różnych sekwencji, że stworzą przynajmniej dwadzieścia w mniejszym lub większym stopniu odmiennych narracji. Trzeba jednak pamiętać, że głównym narzędziem ich tworzenia, czy wręcz nośnikiem tych narracji, jest awatar gracza, przez kierowanie którym możliwe jest ułożenie komponentów fabularnych gry w specyficzną sekwencję postrzeganą z konkretnej perspektywy

8 Każdy z graczy w grupie podejmuje decyzję zgodnie z ich chęcią zdobycia punktów dla jasnej bądź ciemnej strony mocy, następnie system losuje liczbę dla każdego gracza i decyzja grupy jest tą, którą wybrał gracz najwyższym wynikiem losowania. Mimo że pojedynczy gracz nie ma kontroli nad przebiegiem fabuły w tej rozgrywce danego *Flashpoint* to po jego zakończeniu otrzyma punkty strony mocy zgodne z jego wyborem, bez względu na to jakie decyzje zostały przypisane grupie (SWTOR.WIKIA.COM 2018c).

narracyjnej. Z tego też względu pojedyncze przejście głównej (klasowej) linii fabularnej gry *Star Wars: The Old Republic* jedną postacią zaproponowano określić tutaj mianem narracji awatara.

Źródła cytowań

Altman, Rick (2008), *A Theory of Narrative*, New York: Columbia University Press.

Barthes, Roland (1968), 'Wstęp do analizy strukturalnej opowiadań', *Pamiętnik Literacki*: 4 (59), ss. 327-359.

BioWare (2011), *Star Wars: The Old Republic*, LucasArts, Electronic Arts.

Carr, Diane (2008), 'Games and Narrative', w: Diane Carr, David Buckingham, Andrew Burn, Gareth Schott (red.), *Computer Games: Text, Narrative and Play*, Cambridge: Polity Press, ss. 30-44.

Chatman, Seymour B. (1990), *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*, Nowy York: Cornell University Press.

Genette, Gérard (1980), *Narrative Discourse*, przekł. Jane E. Lewin, Oxford: Blackwell.

Gudmunsdottir Sigrun (1995), 'The Narrative Nature of Pedagogical Content Knowledge', w: Hunter McEwan, Kieran Egan (red.), *Narrative in Teaching, Learning and Research*, New York: Teachers Colledge Press, ss. 24-38.

Juul, Jesper (2005), *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge: The MIT Press.

Kochanowicz, Rafał (2014), *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

SWTOR (2018a), *Oficjalna strona gry Star Wars: The Old Republic*, online: http://www.swtor.com/ [dostęp: 30.08.2019].

SWTOR (2018b), *Allegiances*, online: http://www.swtor.com/holonet/allegiances [dostęp: 30.08.2019].

SWTOR (2018c), *Classes*, online: http://www.swtor.com/holonet/classes [dostęp: 30.08.2019].

SWTOR (2018d), *Planets*, online: http://swtor.wikia.com/wiki/Planets [dostęp: 30.08.2019].

SWTOR.wikia.com (2018a), *Companions*, online: http://swtor.wikia.com/wiki/Companions [dostęp: 30.08.2019].

SWTOR.wikia.com (2018b), *Force Alignment*, http://swtor.wikia.com/wiki/Force_Alignment [dostęp: 30.08.2019].

SWTOR.wikia.com (2018c), *Flashpoint*, online: http://swtor.wikia.com/wiki/Flashpoint [dostęp: 30.08.2019].

Vara, Clara (2015), *Introduction to Game Analysis,* Nowy York: Routledge.

Polska bibliografia groznawcza (do 2018 roku)

STANISŁAW KRAWCZYK

Bibliografia zawiera uporządkowane chronologicznie dane o monografiach autorskich oraz artykułach naukowych polskich badaczek i badaczy gier wideo. Doprowadzona została do końca 2018 roku. Pominięto monografie zbiorowe, recenzje i sprawozdania, a także (anglojęzyczne bądź tłumaczone) teksty autorek i autorów zagranicznych. W pojedynczych przypadkach wskazano publikacje, które jedynie w części dotyczą gier wideo.

Monografie autorskie

Łukasz, Sławomir (1998), *Magia gier wirtualnych*, Warszawa: Mikom.

Sitarski, Piotr (2002), *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków: Wydawnictwo Rabid.

Braun-Gałkowska, Maria, Iwona Ulfik-Jaworska (2002), *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Lublin: Wydawnictwo Archidiecezji Lubelskiej „Gaudium".

Szeja, Jerzy Z. (2004), *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków: Wydawnictwo Rabid.

Stasieńko, Jan (2005), *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław: Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP.

Noga, Henryk (2005), *Bohaterowie gier komputerowych. Implikacje pedagogiczne*, Kraków: nakładem autora.

Braun-Gałkowska, Maria, Iwona Ulfik-Jaworska (2005), *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych*, Lublin: Wydawnictwo Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.

Filiciak, Mirosław (2006), *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.

Prajzner, Katarzyna (2009), *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.

Urbańska-Galanciak, Dominika (2009), *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.

Krzystanek, Katarzyna (2011), *Oddziaływanie „agresywnych" gier komputerowych na dorastającą młodzież*, Kielce: Wydawnictwo Uniwersytetu Jana Kochanowskiego.

Kochanowicz, Rafał (2012), *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.

Filiciak, Mirosław (2013), *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu*, Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe „Katedra".

Matusiak, Ireneusz (2013), *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*, Warszawa: Wolters Kluwer Polska.

Bomba, Radosław (2014), *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.

Babecki, Miłosz (2016), *Informacyjny i operacyjny potencjał poważnych gier internetowych w systemie komunikowania społecznego. Analiza efektywności, struktury, tematyzacji, funkcji*, Olsztyn: Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego.

Kubiński, Piotr (2016), *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków: Universitas.

Garda, Maria B. (2016), *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.

Marak, Katarzyna, Miłosz Markocki (2016), *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze: Studia przypadków*, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.

Frelik, Paweł (2017), *Kultury wizualne science fiction*, Kraków: Universitas.

Kania, Marta M. (2017), *Perspectives of the Avatar: Sketching the Existential Aesthetics of Digital Games*, Wrocław: Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej.

Gałuszka, Damian (2017), *Gry wideo w środowisku rodzinnym. Diagnoza i rekomendacje*, Kraków: Wydawnictwo Libron.

Kłosiński, Michał (2018), *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Warszawa: Wydawnictwo IBL PAN.

Prósinowski, Piotr, Piotr Krzywdziński (2018), *Cyfrowa miłość. Romanse w grach wideo*, Kraków: Wydawnictwo Libron.

Szpyt, Kamil (2018), *Obrót dobrami wirtualnymi w grach komputerowych. Studium cywilnoprawne*, Warszawa: Wydawnictwo C.H. Beck.

Artykuły w czasopismach

Toruńskie Studia Dydaktyczne

Kikulska, Mirosława (1995), 'Walory dydaktyczne wybranych gier komputerowych', *Toruńskie Studia Dydaktyczne*: 2 (4), ss. 117-124.

Piszkalski, Piotr (1995), 'Możliwości wykorzystania gry komputerowej SIM CITY w edukacji dzieci klas młodszych', *Toruńskie Studia Dydaktyczne*: 2 (4), ss. 125-133.

Kwartalnik Filmowy

Wałaszewski, Zbigniew (1997), 'W elektronicznym labiryncie strachu. *Wolfenstein 3D* i *Spear of Destiny*', *Kwartalnik Filmowy*: 3-4 (20), ss. 330-343.

Sitarski, Piotr (2001), 'Zagraj w to jeszcze raz. Powtarzalność w grach komputerowych', *Kwartalnik Filmowy*: 3-4 (24), ss. 277-284.

Wałaszewski, Zbigniew (2001), 'Ja, wampir (Dracula, c'est moi)', *Kwartalnik Filmowy*: 3-4 (24), ss. 285-300.

Filiciak, Mirosław (2006), 'Zagraj w to jeszcze raz, Sam. Kino jako jeden z elementów systemu rozrywkowego', *Kwartalnik Filmowy*, 4 (29), ss. 170-180.

Pitrus, Andrzej (2010), 'Narracja w deszczu. O *Heavy Rain*, przełomowej grze studia Quantic Dream', *Kwartalnik Filmowy*: 3-4 (33), ss. 281-290.

Uherek, Paweł (2010), 'Pierwszy Sojusznik, czyli Trzeci Człowiek: historia i inni', *Kwartalnik Filmowy*: 1 (33), ss. 131-138.

Cielecka, Magdalena (2014), 'Wieczne teraz? Analiza tedmporalności gier komputerowych', *Kwartalnik Filmowy*: 2 (37), ss. 171-182

Zabawy i Zabawki

Konopacki, Andrzej (1997), 'Lalka wirtualna', *Zabawy i Zabawki*: 3 (1), ss. 77-84.

Jasiak, Sylwia (2010), 'Wspólnota zabawy. Wirtualna społeczność skupiona wokół gry *Ragnarok Online*', *Zabawy i Zabawki*, 1-4 (8), ss. 153-172.

Maciejewska-Mroczek, Ewa (2010). '„Ty jedynie musisz dobrze celować". Zabawki militarne, zabawa w agresję a współczesny model dziecka', *Zabawy i Zabawki*: 1-4 (8), ss. 57-68.

Adamczyk-Bębas, Wioleta (2015), 'Rola gier komputerowych w życiu dziecka', *Zabawy i Zabawki*: 1 (13), ss. 261-271.

Bębas, Sylwester (2015), 'Zagrożenia dla dzieci i młodzieży płynące z nadmiernego grania w gry komputerowe', *Zabawy i Zabawki*: 1 (13), ss. 108-124.

Błaszkiewicz, Ryszard (2015), 'Bezpieczne gry komputerowe – problem klasyfikacji ratingów wiekowych', *Zabawy i Zabawki*: 1 (13), ss. 89-107.

Paleczny, Tadeusz (2015), 'Typy tożsamości ludycznej w cyberprzestrzeni', *Zabawy i Zabawki*: 1 (13), ss. 77-88.

Błaszkiewicz, Ryszard (2016), 'Playing with digital hypertext literature', *Zabawy i Zabawki*: 1 (14), ss. 98-108.

Ciszek, Przemysław (2016), 'Plansza z pikseli. Cyfrowe adaptacje gier planszowych', *Zabawy i Zabawki*: 1 (14), ss. 109-121.

Wojtkowiak, Monika (2016), 'Zabawa w grę w (nie)istniejących światach Internetu', *Zabawy i Zabawki*: 1 (14), ss. 75-97.

Wojtkowiak, Monika (2017), 'Dziecko na wirtualnym podwórku', *Zabawy i Zabawki*: 1 (15), ss. 78-93.

Kultura Popularna

Janicki, Jakub T., Tomasz Z. Majkowski (2002), 'Cywilizacja w sosie barbecue', *Kultura Popularna*: 1 (1), ss. 183-186.

Siwczyk, Agnieszka (2004), 'Wiara z krzemu i pikseli. Teologia gry komputerowej', *Kultura Popularna*: 1 (3).

Filiciak, Mirosław (2004), 'Dlaczego gry wideo zawsze są „złe"', *Kultura Popularna*: 1 (3).

Wiśniewski, Wojciech (2005), '*The Sims* – ucieczka w codzienność', *Kultura Popularna*: 1 (3).

Urbańska-Galanciak, Dominika (2006), 'Gry komputerowe i edukacja. O edukacji pokolenia dorastającego w środowisku nowych mediów', *Kultura Popularna*: 1 (5).

Biała, Alina (2006), 'Gry w literaturze – literatura w grach. Gry komputerowe coraz ekspansywniej wkraczają w życie – także literackie', *Kultura Popularna*: 3 (5).

Filiciak, Mirosław, Agata Nowotny, Mateusz Halawa (2008), 'Czasami nawet im zazdroszczę. O przyjemnościach zabawy z Simsami', *Kultura Popularna*: 2 (6).

Drab, Ewa (2014), 'Technologized Culture or Cultured Technology? Video Games as a New Form of Storytelling', *Kultura Popularna*: 1 (12), ss. 72-81.

Felczak, Mateusz (2014), 'Przyjemność upodmiotowionych przedmiotów. Dziedzictwo brytyjskich studiów kulturowych, realizm spekulatywny i gry wideo', *Kultura Popularna*: 1 (12), ss. 82-101.

Markocki, Miłosz (2015), 'Machinima jako przejaw kina niezależnego w Sieci', *Kultura Popularna*: 1 (13), ss. 106-113.

Marak, Katarzyna (2015), '*Beyond: Two Souls* jako medialna hybryda filmu i gry wideo', *Kultura Popularna*: 1 (13), ss. 114-122.

Rosińska, Ewa (2015), 'Kontrola nad doborem, selekcją i wykorzystywaniem gier przez dzieci i młodzież', *Kultura Popularna*: 2 (13), ss. 130-140.

Androsiuk, Łukasz (2015), 'Gry wideo w perspektywie klasyfikacyjnej teorii sztuki masowej. Noël Carrol kontra ludolodzy', *Kultura Popularna*: 3 (13), ss. 132-143.

Schweiger, Bartłomiej (2015), 'Dyskursy a gry. Analiza kilku przykładów wspierania dominujących dyskursów przez gry', *Kultura Popularna*: 3 (13), ss. 144-155.

Teksty Drugie

Szczerbakiewicz, Rafał (2002), '*Cywilizacja* vs cywilizacja. Kłopoty gier strategicznych z historią', *Teksty Drugie*: 6 (13), ss. 158-166.

Sterczewski, Piotr (2012), 'Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych', *Teksty Drugie*: 6 (23), ss. 210-228.

Kubiński, Piotr (2012), 'Borges vs. Pac-Man. Zderzenie materii literackiej i struktur gier wideo', *Teksty Drugie*: 3 (26), ss. 261-279.

Maj, Krzysztof M. (2015), 'Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru', *Teksty Drugie*: 6 (23), ss. 368-394.

Błaszkowska, Marta (2017), 'Pan/i Detektyw. Tożsamość protagonisty w grach typu Hidden Object Puzzle Adventure', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 332-345.

Felczak, Mateusz (2017), 'Dyskursy pracy i zabawy w wysokobudżetowym segmencie gier wideo: fokalizacja i logika operacyjna', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 210-224.

Fizek, Sonia (2017), 'Człowiek i algorytm. Ku automatyzacji rozgrywki w grach crowdsourcingowych', przekł. Monika Wasilewska, *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 15-31.

Garda, Maria B., Stanisław Krawczyk (2017), 'Ćwierć wieku polskich badań nad grami wideo', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 69-86.

Kania, Marta M. (2017), 'Mówi we mnie Się', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 321-331.

Kłosiński, Michał (2017), 'W stronę hermeneutyki gier komputerowych', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 51-68.

Kominiarczuk, Mateusz (2017), 'Gra w grze – problem paraludyczności', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 381-396.

Krawczyk, Stanisław, Piotr Sterczewski, Mateusz Kominiarczuk (2017), 'Groznawstwo, którego nie było. Polemika z książką Katarzyny Marak i Miłosza Markockiego *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze*', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 251-266.

Kukulak, Szymon P. (2017), 'Czołgi Orientu. Azja w strategiach *Command & Conquer* w świetle teorii postkolonialnej', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 294-320.

Maj, Krzysztof M. (2017), 'Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 192-209.

Majkowski, Tomasz Z. (2017), 'Święci i psy. Wątki karnawałowe w grach typu sandbox', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 155-177.

Marak, Katarzyna, Miłosz Markocki (2017), 'Walka z fantazmatami: odpowiedź na tekst *Groznawstwo, którego nie było*', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 267-275.

Maryl, Maciej (2017), 'Wielka gra [wstęp do numeru]', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 9-13.

Mochocki, Michał (2017), 'Polska a nordycka larpologia stosowana 2010-2016', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 397-416.

Petrowicz, Marcin (2017), 'Dynamiki w grach – definicje i wykorzystanie w analizie', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 178-191.

Schweiger, Bartłomiej (2017), 'Reprezentacje władzy w grach komputerowych. Porównanie *Wiedźmina III* oraz *Dragon Age: Inqusition*', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 276-293.

Stasieńko, Jan (2017), 'Automaty, hybrydy, afekty – posthumanistyczne konteksty aparatu gry komputerowej i praktyk grania', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 32-50.

Zarzycka, Agata (2017), '„Czy ja tak brzmię?" Autokreacja i immunizacja w serii *Mass Effect*', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 346-362.

Żmuda, Michał (2017), 'Parateksty gier cyfrowych – odbiór gry a paratekstualne funkcje i procesy', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 363-380.

Homo Communicativus

Drews, Marcin M. (2008), 'Gry komputerowe a analfabetyzm funkcjonalny i informacyjny', *Homo Communicativus*: 2 (3), ss. 59-72.

Klimczuk, Andrzej (2008), 'Rozrywkowe skrzywienie – kiedy dokuczliwość społeczna gier komputerowych przekroczy dopuszczalny poziom?', *Homo Communicativus*: 2 (3), ss. 103-111.

Szeja, Jerzy Z. (2008), 'Świat graczy', *Homo Communicativus*: 2 (3), ss. 13-21.

Argasiński, Jan (2008), 'Gry jako media – o możliwej perspektywie badań nad nowymi mediami', *Homo Communicativus*: 3 (3), ss. 161-167.

Jankowska, Aleksandra (2008), 'Gra komputerowa jako apoteoza konsumpcjonizmu (na przykładzie Desperate Housewives: The Game)', *Homo Communicativus*: 3 (3), ss. 169-176.

Klimczuk, Andrzej (2008), 'Games 2.0 jako próba konstrukcji społeczno-kulturowego perpetuum mobile', *Homo Communicativus*: 3 (3), ss. 177-187.

Pisarski, Mariusz, Dorota Sikora (2008), 'Czas bohaterów. Badania postaci w komputerowej grze fabularnej', *Homo Communicativus*: 3 (3), ss. 189-197.

Szeja, Jerzy Z. (2008), 'Cywilizacja zabawy? Próba spojrzenia w przyszłość', *Homo Communicativus*: 3 (3), ss. 147-154.

Wardziński, Krzysztof (2008), 'Przegląd algorytmów sztucznej inteligencji stosowanych w grach komputerowych', *Homo Communicativus*: 3 (3), ss. 249-255.

Wołkowski, Paweł (2008), 'Gry „browserowe" nowym wcieleniem masowej rozrywki elektronicznej', *Homo Communicativus*: 3 (3), ss. 155-159.

Kultura i Historia

Bartle, Richard, Mirosław Filiciak, Alek Tarkowski (2008), 'Gracze chcą lepszych gier – Z Richardem A. Bartle rozmawiają Mirosław Filiciak i Alek Tarkowski', *Kultura i Historia*: 1 (8).

Falkowska, Marzena (2008), 'Publicystyka spotyka symulację: *newsgames* jako komentarz do aktualnych wydarzeń', *Kultura i Historia*: 1 (8).

Filiciak, Mirosław, Radosław Bomba (2008), 'Gry są dla mnie rodzajem barometru – z Mirosławem Filiciakiem rozmawia Radosław Bomba', *Kultura i Historia*: 1 (8).

Kwapiński, Adam (2008), 'Gry fabularne w perspektywie ludologicznej. Zarys problematyki badawczej', *Kultura i Historia*: 1 (8).

Surdyk, Augustyn, Jerzy Z. Szeja, Radosław Bomba (2008), 'Wywiad z twórcami Polskiego Towarzystwa Badania Gier dr Augustynem Surdykiem i dr Jerzym Zygmuntem Szeją', *Kultura i Historia*: 1 (8).

Ilnicki, Rafał (2011), 'Episteme awatarów', *Kultura i Historia*: 1 (11).

Falkowska, Marzena (2011), 'Gry wideo jako nowe medium – podstawowe kategorie badawcze', *Kultura i Historia*: 1 (11).

Ilnicki, Rafał (2012), 'Pisarz jako twórca narracyjnej warstwy gry przygodowej *I have no mouth, and I must scream* Harlana Ellisona', *Kultura i Historia*: 1 (12).

Fizek, Sonia (2015), 'Od Pacmana do Lary Croft. Jak badać postać w grach wideo?', *Kultura i Historia*: 1 (15).

Zyzik, Grzegorz (2015), 'Cyfrowi chuligani. Gracze i zjawisko griefingu', *Kultura i Historia*: 1 (15).

Gałuszka, Damian (2016), 'Nowy wymiar reklamy – *in-game advertising* oraz *advergaming*', *Kultura i Historia*: 1 (16), ss. 33-49.

Bakun, Martyna (2017), 'Elementy emersyjne w grach opartych na wyborach na przykładzie analizy *Life is Strange*', *Kultura i Historia*: 1 (17), ss. 212-219.

Bakun, Martyna (2017), What's LV Stand For? – dychotomia pomiędzy człowieczeństwem i potwornością w grze *Undertale*', *Kultura i Historia*: 2 (17), ss. 182-190.

Bomba, Radosław (2018), 'Figura zombi jako uosobienie krytyki kultury', *Kultura i Historia*: 1 (18), ss. 200-207.

Sosnowski, Hubert (2018), 'Zapożyczenia z kultury europejskiej i bliskowschodniej w sposobie kreacji demonów w serii *Diablo*', *Kultura i Historia*: 1 (18), ss. 275-281.

Homo Ludens

Stępnik, Andrzej (2009), 'E-sport z perspektywy teorii sportu', *Homo Ludens*: 1 (1), ss. 213-222.

Swacha, Jakub, Adam Skrzyszewski (2009), 'Nauczanie projektowania gier komputerowych. Oczekiwania studentów a doświadczenia profesjonalistów', *Homo Ludens*: 1 (1), ss. 245-256.

Szeja, Jerzy Z. (2009), 'Życie w grze, seks w grze', *Homo Ludens*: 1 (1) , ss. 257-267.

Garda, Maria B. (2010), 'Gra *The Witcher* w uniwersum Wiedźmina', *Homo Ludens*: 1 (2) , ss. 19-28.

Klimczuk, Andrzej (2010), 'Zastosowanie koncepcji kapitału społecznego w badaniach ludologicznych', *Homo Ludens*: 1 (2), ss. 51-60.

Kuipers, Erik-Jan (2010), 'Lokalizacja gier komputerowych – czyżby dziecinnie proste? Nowe perspektywy w szkoleniu tłumaczy pisemnych', *Homo Ludens*: 1 (2), ss. 77-86.

Marszałkowski, Jakub (2010), 'Problematyka pomiaru popularności gier przeglądarkowych jako przykładu serwisów internetowych', *Homo Ludens*: 1 (2), ss. 97-106.

Mochocki, Michał (2010), 'Lektury szkolne w ratingu PEGI', *Homo Ludens*: 1 (2), ss. 121-136.

Kowalczuk, Karol (2011), 'Gra komputerowa *Emergency* – skuteczny środek dydaktyczny w edukacji dla bezpieczeństwa', *Homo Ludens*: 1 (3), ss. 63-70.

Łupkowski, Paweł (2011), 'Human Computation: How People Solve Difficult AI Problems (Having Fun Doing It)', *Homo Ludens*: 1 (3), ss. 81-94.

Majkowski, Tomasz Z. (2011), 'Gry wideo i kultura autentyczności', *Homo Ludens*: 1 (3), ss. 95-102.

Marszałkowski, Jakub (2011), 'The Importance of Advertising Exchange for Marketing Browser Games', *Homo Ludens*: 1 (3), ss. 103-116.

Mochocka, Aleksandra (2011), 'Alternate Reality Games – gry rzeczywistości alternatywnej – zjawisko graniczne', *Homo Ludens*: 1 (3), ss. 117-138.

Olszewski, Paweł (2011), 'Polityzacja gier wideo. Ewolucja od niezobowiązującej rozrywki do zideologizowanego medium', *Homo Ludens*: 1 (3), ss. 167-180.

Jaśkiewicz, Grzegorz (2012), 'Funkcjonowanie botów w grze *Counter-Strike* na przykładzie bota E[POD]', *Homo Ludens*: 1 (4), ss. 97-108.

Muszyńska, Armina, Paweł Kapusta (2012), 'Projekt gry na telefony typu smartphone propagującej wiedzę o Polsce i kulturze polskiej wśród cudzoziemców', *Homo Ludens*: 1 (4), ss. 183-194.

Szeja, Jerzy Z. (2012), 'Przyszłość gier, przyszłość człowieka', *Homo Ludens*: 1 (4), ss. 229-241.

Felczak, Mateusz (2013), 'Praktyki odbioru komputerowych strategii czasu rzeczywistego w kontekście e-sportów', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 47-58.

Garda, Maria B. (2013), 'Neo-Rogue and the Essence of Roguelikeness', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 59-72.

Inglot, Krzysztof (2013), 'Nazwy własne a lokalizacja gier elektronicznych fantasy – o potrzebie przekładu oraz wybranych tendencjach w tłumaczeniu gier anglojęzycznych na rynek polski i niemiecki', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 73-82.

Kamiński, Tomasz (2013), 'Dlaczego studenci nie grają w gry? Zastosowanie gier w edukacji dorosłych na przykładzie nauczania zarządzania projektami', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 109-118.

Kochanowicz, Rafał (2013), 'Cybernetyczne doświadczenia – fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 119-128.

Kotuła, Krzysztof (2013), 'Od cRPG do gier logicznych. Rozważania na temat użycia gier komputerowych w kontekście glottodydaktycznym', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 129-138.

Kuchciński, Bartłomiej (2013), 'Rola mechanizmów obrzydzenia w tworzeniu i organizacji narracji w wybranych fantastycznonaukowych grach komputerowych', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 165-172.

Sajna, Mateusz (2013), 'Translation of Video Games and Films: A Comparative Analysis of Selected Technical Problems', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 219-232.

Skok, Katarzyna (2013), 'Paradoks gracza, czyli co motywuje graczy do korzystania z gier online', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 233-252.

Sterczewski, Piotr (2013), 'Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w *serious games*, *art games* i grach głównego nurtu', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 23-36.

Swacha, Jakub (2013), 'Współczesne modele komercjalizacji gier komputerowych: zasady funkcjonowania i opinie graczy', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 267-277.

Tuła, Magdalena (2013), 'Dlaczego mężczyźni grają w *FIFA*, a kobiety w *The Sims*? Przemoc symboliczna w grach komputerowych', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 279-288.

Wardaszko, Marcin, Michał Jakubowski (2013), 'Projekt innowacyjnego programu nauczania i symulacyjnej gry decyzyjnej do przedmiotu „ekonomia w praktyce"' , *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 289-306.

Kleka, Paweł, Paweł Łupkowski (2014), 'Gamifying science – the issue of data validation', *Homo Ludens*: 1 (6), ss. 45-55.

Krawczyk, Stanisław (2014), 'Krytyka psychologicznych badań nad przemocą w grach komputerowych. Przykład Christophera J. Fergusona', *Homo Ludens*: 1 (6), ss. 57-74.

Schreiber, Paweł (2014), 'Eksperymentalne komputerowe gry tekstowe lat 90. a ruch *notgames*', *Homo Ludens*: 1 (6), ss. 131-140.

Skok, Katarzyna (2014), 'Wykorzystanie rzeczywistości wirtualnej w grach. Wnioski z badań nad iluzją gumowej ręki i obecnością', *Homo Ludens*: 1 (6), ss. 13-31.

Strużyna, Andrzej (2014), 'Artystyczne gry Anny Anthropy', *Homo Ludens*: 1 (6), ss. 187-198.

Flamma, Adam (2015), 'Sportowa (r)ewolucja: od *Fify* do Kinecta. Nowe przestrzenie wirtualnego sportu', *Homo Ludens*: 1 (7), ss. 69-86.

Grabarczyk, Paweł (2015), 'O opozycji *hardcore* /*casual*', *Homo Ludens*: 1 (7), ss. 89-109.

Łupkowski, Paweł, Patrycja Wietrzycka (2015), 'Gamification for Question Processing Research: The QuestGen Game', *Homo Ludens*: 1 (7), ss. 161-171.

Petrowicz, Marcin (2015), 'Prezentacja struktury formalnej MDA', *Homo Ludens*: 1 (7), ss. 173-189.

Sołtysiak, Michał (2015), 'Rogate hełmy sprzedają się lepiej? O nieprzystawalności współczesnego stanu wiedzy historycznej do potrzeb projektantów gier', *Homo Ludens*: 1 (7), ss. 191-210.

Strużyna, Andrzej (2015), 'Sztuka gier wideo. Wybrane aspekty badań nad estetycznością i artyzmem gier komputerowych', *Homo Ludens*: 1 (7), ss. 213-226.

Wawrzyniak, Jakub, Jakub Marszałkowski (2015), 'Gamifikacja w edukacji: przegląd wymagań dla platformy gamifikacyjnej', *Homo Ludens*: 1 (7), ss. 229-247.

Ząbecki, Krzysztof (2015), 'Miejsce badań nad grami wideo w geografii', *Homo Ludens*: 1 (7), ss. 249-263.

Bednorz, Magdalena (2015), 'Kryzys tożsamości gracza – znaczenie terminu „gamer" wobec popularyzacji gier komputerowych', *Homo Ludens*: 2 (7), ss. 10-21.

Chojnacki, Marcin M. (2015), 'Branded content a elektroniczna rozrywka – promocja i budowanie marki w grach reklamowych', *Homo Ludens*: 2 (7), ss. 22-32.

Janik, Justyna (2015), 'Miasto – bohater – idea, czyli postmodernistyczne tożsamości w *Batman: Arkham City*', *Homo Ludens*: 2 (7), ss. 33-45.

Kominiarczuk, Mateusz (2015), 'Granie ergatyczne, czyli konsekwencje upodobnienia rozgrywki do pracy. Diablo III jako przypadek „gry zgamifikowanej"' , *Homo Ludens*: 2 (7), ss. 46-62.

Krawczyk, Stanisław (2015), '„Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę". Dlaczego gry komputerowe z przełomu wieków wpłynęły na tożsamość polskich graczy?' , *Homo Ludens*: 2 (7), ss. 63-79.

Kubiński, Piotr (2015), 'Tożsamość emersyjna na przykładzie postaci Deadpoola', *Homo Ludens*: 2 (7), ss. 80-88.

Kukulak, Szymon P. (2015), 'Generał bez właściwości. Rola etyki i technologii wojennych w kształtowaniu tożsamości postaci gracza w RTS-ach', *Homo Ludens*: 2 (7), ss. 89-108.

Maciejewski, Maciej (2015), 'Dobry, zły i niemy. Meandry wyborów moralnych jako metody kreacji tożsamości w *The Walking Dead* studia Telltale Games', *Homo Ludens*: 2 (7), ss. 109-122.

Nawrocki, Maciej (2015), 'Strategia interakcji w *The Stanley Parable* w perspektywie narratologicznej', *Homo Ludens*: 2 (7), ss. 123-135.

Staszenko, Dominika (2015), '*Lollipop Chainsaw* Goichiego Sudy i problem autorstwa w medium gier wideo', *Homo Ludens*: 2 (7), ss. 153-162.

Żmuda, Michał (2015), 'Styl grania: pomiędzy czytaniem a odtwarzaniem cybertekstu gier wideo', *Homo Ludens*: 2 (7), ss. 163-173.

Dziedzic, Dagmara (2016), 'Dynamic difficulty adjustment systems for various game genres', *Homo Ludens*: 1 (8), ss. 35-51.

Jabłoński, Arkadiusz (2016), 'Japońskie alter ego. Jeszcze o antyinformacji w „narracjach niedbałych"', *Homo Ludens*: 1 (8), ss. 53-63.

Jacko, Jan (2016), 'Czym jest gra? Uwagi o przedmiocie ludologii. Analiza fenomenologiczno-metodologiczna', *Homo Ludens*: 1 (8), ss. 65-83.

Jański, Krzysztof (2016), 'Towards a Categorisation of Animals in Video Games', *Homo Ludens*: 1 (8), ss. 85-101.

Jaskuła, Jagoda, Augustyn Surdyk (2016), 'GRA-nice prawa – metody parascammingowe i retoryka konkursów, teleloterii i loterii SMS-owych', *Homo Ludens*: 1 (8), ss. 103-125.

Kliś-Brodowska, Agnieszka (2016), 'Pisząc dyscyplinę. O historii badań gier cyfrowych i zawiłościach jej pisania na przykładzie „(bardzo) krótkiej historii game studies" Fransa Mäyry', *Homo Ludens*: 1 (8), ss. 13-30.

Łupkowski, Paweł, Dagmara Dziedzic (2016), 'Building Players' Engagement: A Case Study of Games With a Purpose in Science', *Homo Ludens*: 1 (8), ss. 127-145.

Mochocka, Aleksandra (2016), 'Blurring the Lines: *De Profundis: Letters from the Abyss* (2001) by Michał Oracz', *Homo Ludens*: 1 (8), ss. 147-164.

Mochocka, Aleksandra, Michał Mochocki (2016), '*Magia i Miecz* Magazine: The Evolution of Tabletop RPG in Poland and its Anglo-Saxon Context', *Homo Ludens*: 1 (8), ss. 167-194.

Mochocki, Michał (2016), 'From College of Wizardry to Witcher School: A Comparative Study of Franchise Larp Design', *Homo Ludens*: 1 (8), ss. 197-223.

Swacha, Jakub (2016), 'Wykorzystanie systemu planowania powtórek z elementami gamifikacji w nauczaniu podstaw programowania komputerów', *Homo Ludens*: 1 (8), ss. 225-241.

Witkowska, Maria (2016), 'Funkcjonowanie wykonawcze profesjonalnych graczy komputerowych', *Homo Ludens*: 1 (8), ss. 243-257

Kania, Marta M. (2017), 'Skąd patrzy badaczka rozgrywki? Perspektywy egzystencjalnej estetyki gier komputerowych', *Homo Ludens*: 1 (9), ss. 13-23.

Kotuła, Krzysztof (2017), 'Rzeczywistość wirtualna w nauczaniu języków obcych – nowy paradygmat komunikacji w dyskursie szkolnym?', *Homo Ludens*: 1 (9), ss. 111-132.

Mochocki, Michał (2017), 'Gry sarmackie w ujęciu anglo-amerykańskich heritage studies', *Homo Ludens*: 1 (9), ss. 151-192.

Sołtysiak, Michał (2017), 'Mediewalizmy, neomediewalizm i rola archeologii w badaniu gier', *Homo Ludens*: 1 (9), ss. 217-238.

Sosnowski, Wojciech (2017), 'Dwa aspekty „youtubifikacji" gier video - analiza wybranych przykładów nowego zjawiska w branży gier wideo', *Homo Ludens*: 1 (9), ss. 239-254.

Ząbecki, Krzysztof (2017), 'Tubylcze gry wideo jako narzędzie do wspierania i ochrony kultur ludności rdzennej w Amerykach. Przykłady *Never Alone* i *Huni Kuin: Yube Baitana*', *Homo Ludens*: 1 (9), ss. 269-281.

Gałuszka, Damian, Agnieszka Taper (2018), 'Badania gier wideo z perspektywy edukacji medialnej. Analiza i rekomendacje', *Homo Ludens*: 1 (10), ss. 43-66.

Jankowski, Filip (2018), 'Inny świat, inny twórca. *Another World* Érica Chahiego jako przypowieść o Twarzy', *Homo Ludens*: 1 (10), ss. 103-115.

Jański, Krzysztof (2018), 'Creation of the Fictional World in *The Witcher 3: Wild Hunt*', *Homo Ludens*: 1 (10), ss. 117-133.

Kudła, Dominik (2018), 'Jak nie tłumaczyć gier na rosyjski. Analiza lokalizacji gry *Książę i Tchórz* z języka polskiego na język rosyjski', *Homo Ludens*: 1 (10), ss. 135-153.

Łupkowski, Paweł, Violetta Krajewska (2018), 'Immersion Level and Bot Player Identifcation in a Multiplayer Online Game: *The World of Warships* case study', *Homo Ludens*: 1 (10), ss. - .

Mycka, Michał L., Adam Czajka (2018), 'Similar But Not the Same: Application of EEG Frontal Alpha Asymmetry to Game Research', *Homo Ludens*: 1 (10), ss. 173-187.

Literatura i Kultura Popularna

Wałaszewski, Zbigniew (2010), '*Fallout 2*: postmodernistyczna gra komputerowa', *Literatura i Kultura Popularna*: 1 (16), ss. 133-142.

Michalak, Kamila (2011), 'Intertekstualność jako jedno z możliwych narzędzi badawczych metodologii ludologicznej. Wybrane zagadnienia', *Literatura i Kultura Popularna*: 1 (17), ss. 7-24 .

Mazurkiewicz, Adam (2011), 'Role Playing Games wobec tradycji. Na przykładzie aktualizacji figur gotyckiej wyobraźni w serii komputerowych gier *Diablo*', *Literatura i Kultura Popularna*: 1 (17), ss. 25- 44.

Rusnak, Marcin (2011), 'Ludzie i nieludzie, a piksele te same — dyskryminacja rasowa w komputerowych grach fabularnych', *Literatura i Kultura Popularna*: 1 (17), ss. 69-83.

Jabłoński, Artur (2013), 'Gry komputerowe w praktyce dydaktycznej. Kilka uwag', *Literatura i Kultura Popularna*: 1 (19), ss. 71-77.

Krogulec, Jakub (2013), 'Popular Culture's Take on Modern Philosophy: Video Game *Bioshock* as a Criticism of Ayn Rand's Objectivism', *Literatura i Kultura Popularna*: 1 (16), ss. 79-91.

Wolski, Michał (2013), 'Więcej niż gra wyobraźni. Kilka uwag o komputerowych adaptacjach gier RPG', *Literatura i Kultura Popularna*: 1 (16), ss. 51-69.

Mycyk, Bartłomiej (2016), 'Czynniki wpływające na przemiany medium elektronicznej rozrywki. Wprowadzenie do problematyki', *Literatura i Kultura Popularna*: 1 (22), ss. 49-60.

Kochanowicz, Rafał (2018), 'Zmiennik wybawiony albo tryumf wiedźmina. Cyfrowy dialog z kulturą i obyczajowością (*Wiedźmin 3*)', *Literatura i Kultura Popularna*: 1 (24), ss. 313-327.

Dziennikarstwo i Media

Bednarska-Stec, Anna (2011), 'Postawy protestantów wobec świeckich gier komputerowych. Inne spojrzenie na obecność treści religijnych w kulturze popularnej', *Dziennikarstwo i Media*: 2 (1), ss. 133-148.

Myślicki, Mateusz (2015), 'Przepraszam, czy to sport? O profesjonalizacji e-sportów i jej skutkach', *Dziennikarstwo i Media*: 1 (5), 213-226.

Media i Społeczeństwo

Świątek, Paweł (2011), 'Zjawisko odwróconego product placement jako rodzaj strategii intertekstualnej w grze *Fallout 3*', *Media i Społeczeństwo*: 1 (1), ss. 120-125.

Taper, Agnieszka E. (2011), 'Gry MMORPG – cechy, możliwości, zagrożenia', *Media i Społeczeństwo*: 1 (1), ss. 180-193.

Jędrzejko, Mariusz (2011), 'Śmierć jako zabawa – człowiek w świecie gier komputerowych i sieciowych (spojrzenie socjopedagogiczne)', *Media i Społeczeństwo*: 1 (1), ss. 165-179.

Świątek, Paweł (2012), 'Immersja w grach MMO, czyli o „farmieniu expa" słów kilka', *Media i Społeczeństwo*: 1 (2), ss. 94-100.

Łabądź, Justyna W. (2013), '„Serious games", play as science and education: A Polish perspective', *Media i Społeczeństwo*: 1 (3), ss. 185-194.

Kubas, Katarzyna (2016), 'Wirtualny haczyk na graczy. O marketingu gier w Internecie', *Media i Społeczeństwo*: 1 (6), ss. 198-206.

Przegląd Kulturoznawczy

Lewandowski, Bartosz, Maria B. Garda (2011), 'Indie games: fenomen niezależnych gier komputerowych', *Przegląd Kulturoznawczy*: 1 (6), ss. 143-153.

Prajzner, Katarzyna (2011), 'Fikcja i reguły w grach komputerowych', *Przegląd Kulturoznawczy*: 1 (6), ss. 180-186.

Kopecka-Piech, Katarzyna (2014), 'Użytkownik jest królem!? Status użytkownika przeglądarkowych gier społecznościowych w obliczu personalizacji', *Przegląd Kulturoznawczy*: 1 (9), ss. 56-72.

Felczak, Mateusz (2016), 'Obiekt i kod. Badanie gier wideo w perspektywie *software studies* oraz realizmu spekulatywnego', *Przegląd Kulturoznawczy*: 3 (11), ss. 305-317.

Felczak, Mateusz (2018), 'Digitally Globalized Landscapes: The Evolution of Dataveillance Practices: Digital Distribution and Streaming Platforms', *Przegląd Kulturoznawczy*: 4 (13), ss. 562-574.

Ekrany

Nacher, Anna (2011), 'Pervasive Games jako filmowe parateksty', *Ekrany*: 1-2 (1), ss. 74-75.

Majkowski, Tomasz Z. (2011), 'Rozrywka wykluczonych', *Ekrany*: 1-2 (1), ss. 78-79.

Majkowski, Tomasz Z. (2011), 'Kontynuacje gier wideo', *Ekrany*: 3-4 (1), ss. 81-84.

Felczak, Mateusz (2012), 'E-sport: inny wymiar gry', *Ekrany*: 3 (2).

Majkowski, Tomasz Z. (2012), 'Granie z pieprzykiem', *Ekrany*: 4 (2), ss. 23-25.

Felczak, Mateusz (2012), 'Cena nowości', *Ekrany*: 5 (2), ss. 23-25.

Drab, Ewa (2013), 'Przeżyć katastrofę – Postapokalipsa w grach wideo', *Ekrany*: 1 (3), ss. 26-27.

Sterczewski, Piotr (2013), 'Udana rewolucja. O grach niezależnych', *Ekrany*: 2 (3), ss. 22-24.

Majkowski, Tomasz Z. (2013), 'Fatalne zauroczenie. Gry wideo a kino przygodowe', *Ekrany*: 2 (3), ss. 84-87.

Sterczewski, Piotr (2013), 'Podążaj za czerwonym królikiem, czyli kolor w grach', *Ekrany*: 6 (3), ss. 82-85.

Majkowski, Tomasz Z. (2014), 'Opowiem ci, co zrobiłeś. Głos w grach wideo', *Ekrany*: 1 (4), ss. 27-30.

Sterczewski, Piotr (2014), 'Przyjemność walki. O wojnie w grach wideo', *Ekrany*: 5 (4), ss. 14-18.

Sterczewski, Piotr (2015), 'Machinima. Gra wideo jako plan filmowy', , *Ekrany*: 1 (5), ss. 82-84.

Petrowicz, Marcin (2015), 'Wirtualny realizm gier', *Ekrany*: 2 (5), ss. 82-85.

Felczak, Mateusz (2015), 'Stawka większa niż gra', *Ekrany*: 3-4 (5), ss. 88-91.

Sterczewski, Piotr (2015), 'Polska szkoła growa?', *Ekrany*: 5 (5), ss. 88-91.

Felczak, Mateusz (2015), 'Cyfrowe demony codzienności', *Ekrany*: 5 (5), ss. 12-15.

Felczak, Mateusz (2015), 'Steam Greenlight. Sen o zielonej wyspie', *Ekrany*: 6 (5), ss. 88-90.

Chojnacki, Marcin M. (2016), 'Myszka, klawiatura i stoper', *Ekrany*: 1 (6), ss. 94-96.

Garda, Maria B. (2016), 'Nowa historia gier wideo?' , *Ekrany*: 2 (6), ss. 106-109.

Petrowicz, Marcin (2016), 'Statyści w cyfrowych plenerach', *Ekrany*: 3-4 (6), ss. 110-114.

Sitek, Wojciech (2016), 'Cyfrowe déjà vu', *Ekrany*: 5 (6), ss. 94-99.

Schweiger, Bartłomiej (2016), 'Seks, groza i rzewne opowieści. Japońskie *visual novels*', *Ekrany*: 6 (6), ss. 98-101.

Cielecka, Magdalena (2017), 'Horror złożoności. Koprodukcje w grach wideo', *Ekrany*: 1 (7), ss. 92-95.

Majkowski, Tomasz Z. (2017), 'Przechadzki po widmowej Florencji', *Ekrany*: 2 (7), ss. 98-102.

Staszenko, Dominika (2017), 'Miłość budowana na pikselach', *Ekrany*: 3-4 (7), ss. 102-107.

Podwalny, Maksym (2017), 'Budowa apokalipsy w jednym kraju', przekł. Agnieszka Seweryn, *Ekrany*: 5 (7), ss. 98-103.

Janik, Justyna (2017), 'Gra/cz. Idea bio-obiektu w grach wideo', *Ekrany*: 6 (7), ss. 100-103.

Media – Kultura – Komunikacja Społeczna

Babecki, Miłosz (2012), 'Problematyka neutralizowania strategii reklamowych produktów i usług na przykładzie odwróconej gamifikacji', *Media – Kultura – Społeczeństwo*: 1 (8), 9-28.

Babecki, Miłosz (2013), 'Funkcje epizodycznych gier internetowych w procesach modelowania wirtualnego wizerunku terrorysty i terroryzmu. Analiza aspektowa', *Media – Kultura – Społeczeństwo*: 1 (9), 38-58.

Perspektywy Kultury

Gizella, Jerzy (2012), 'Internet i gry komputerowe jako narzędzia transgresji', *Perspektywy Kultury*: 2 (4), ss. 57-74.

Chojnacki, Marcin M. (2015), 'Przestrzeń wirtualna i jej funkcje w medium gier wideo', *Perspektywy Kultury*: 1 (7), ss. 69-80.

Gałuszka, Damian (2015), '*Gold farming* – wstępna rozprawa na podstawie studium przypadku polskiego gold farmera', *Perspektywy Kultury*: 1 (7), ss. 91-109.

Staszenko, Dominika (2015), 'Gry cyfrowe w przestrzeni rozproszonej', *Perspektywy Kultury*: 1 (7), ss. 81-90.

Replay

Chojnacki, Marcin M. (2014), '*Flâneur* w piaskownicy – o doświadczeniu nawigowalnej przestrzeni w grach komputerowych', *Replay*: 1 (1), ss. 59-68.

Cielecka, Magdalena (2014), 'Brzemię interaktywności – erotyka i seksualność w grach komputerowych', *Replay*: 1 (1), ss. 39-47.

Garda, Maria B. (2014), 'Gry komputerowe jako dziedzictwo kulturowe', *Replay*: 1 (1), ss. 119-128.

Kłeczek, Jakub (2014), 'Lokacje teatralne w cyfrowych grach fabularnych jako przyczynek do refleksji nad remediacją teatru w obrębie gier komputerowych', *Replay*: 1 (1), ss. 69-80.

Olczyk, Adam (2014), '„Your Character Has Been Robbed. Do You Want to Sue the Other Player?" Polskie prawo karne a „kradzież" przedmiotu w grze komputerowej', *Replay*: 1 (1), ss. 107-117.

Petrowicz, Marcin (2014), 'Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią', *Replay*: 1 (1), ss. 81-91.

Sitarski, Piotr (2014), ' *Mortal Kombat*, czyli jak uratować świat', *Replay*: 1 (1), ss. 9-18.

Staszenko, Dominika (2014), 'Motyw „yūrei" w japońskich survival horrorach — analiza wybranych przykładów', *Replay*: 1 (1), ss. 29-38.

Sterczewski, Piotr (2014), 'Gra w utratę kontroli. Słaba podmiotowość, kwestionowanie racjonalności i problematyzowanie utożsamienia w narracyjnych grach komputerowych', *Replay*: 1 (1), ss. 49-58.

Szczęsny, Tomasz (2014), 'Sposoby funkcjonowania odniesień intertekstualnych oraz konsekwencje remediacji formuły gatunkowej westernu w grze *Call of Juarez*', *Replay*: 1 (1), ss. 19-28.

du Vall, Marta (2014), 'W stronę nowej kultury gier komputerowych — od komputeryzacji do smartfonizacji', *Replay*: 1 (1), ss. 93-106.

Felczak, Mateusz (2015), '*El Presidente* doświadcza. Mechanizmy kapitalizowania produktywności graczy w seriach *Tropico*, *Torchlight* oraz *Diablo*', *Replay*: 1 (2), ss. 7-19.

Janik, Justyna (2015), 'Miasto-poza-miastem. Przejawy współczesnego flâneuryzmu w medium gry wideo', *Replay*: 1 (2), ss. 21-33.

Petrowicz, Marcin (2015), 'Zasady przeciw immersji. Zaangażowanie w narrację i zaangażowanie w system formalny gry', *Replay*: 1 (2), ss. 35-49.

Strużyna, Hanna (2015), 'Wyjątkowość doświadczenia śmierci w artystycznych grach wideo', *Replay*: 1 (2), ss. 51-63.

Mochocki, Michał (2016), 'Gamedec.UKW in IGDA Curriculum Framework', *Replay*: 1 (3), ss. 121-139.

Pamuła, Izabela (2016), 'Gram, więc jestem. Instancja autorska a konwencja let's play w serii „File System Aging" Roberta Florence'a, *Replay*: 1 (3), ss. 143-152.

Czas Kultury

Czemiel, Grzegorz (2015), 'Scumm i ooo. Świecki okazjonalizm a interfejs gier komputerowych, czyli przedmiot i przyczynowość w "przygodówkach" typu point-and-click', *Czas Kultury*: 2 (31), ss. 124-129.

Filiciak, Mirosław (2015), 'Poza nostalgię. Zwrot historyczny w badaniach gier i jego konsekwencje', *Czas Kultury*: 2 (31), ss. 91-97.

Kubiński, Piotr (2015), '*The Last Door* w kontekście twórczości Edgara Allana Poego', *Czas Kultury*: 2 (31), ss. 130-135.

Majkowski, Tomasz Z. (2015), 'Ciało Lary Croft. Parodia i gry wideo', *Czas Kultury*: 2 (31), ss. 117-123.

Marcela, Mikołaj (2015), 'Na skraju jutra. Kino a przyszłość gier komputerowych', *Czas Kultury*: 2 (31), ss. 136-1242.

Montfort, Nick, Piotr Marecki (2015), 'Materialność twórczego programowania. Z Nickiem Montfortem o badaniach platform, współczesnych game studies oraz interaktywnej fikcji rozmawia Piotr Marecki', *Czas Kultury*: 2 (31), ss. 74-83.

Pitrus, Andrzej (2015), 'Gry wideo i emocje', *Czas Kultury*: 2 (31), ss. 143-148.

Schweiger, Bartłomiej (2015), 'Relacje władzy w polu wytwórstwa gier komputerowych', *Czas Kultury*: 2 (31), ss. 104-110.

Stasieńko, Jan (2015), 'Wolność, równość, braterstwo? – Gry i posthumanizm', *Czas Kultury*: 2 (31), ss. 111-116.

Sterczewski, Piotr (2015), '*Game studies*, tutorial: wprowadzenie do multidyscypliny', *Czas Kultury*: 2 (31), ss. 84-90.

Tabaczyński, Michał (2015), 'Gdzie jest gracz, kiedy gra? Retoryki cielesności a gry wideo', *Czas Kultury*: 2 (31), ss. 98-103.

Wielogłos

Zarzycka, Agata (2015), 'Gra w autokreację', *Wielogłos*: 3 (7), ss. 1-21.

Majkowski, Tomasz Z. (2015), 'Różnojęzyczność gier wideo a sytuacja gracza. Rozpoznanie wstępne', *Wielogłos*: 3 (7), ss. 23-39 .

Felczak, Mateusz (2015), 'Sprawczość i tożsamość w grach eksploracyjnych', *Wielogłos*: 3 (7), ss. 41-51.

Pitrus, Andrzej (2015), 'Czas grać jeszcze raz! O nowych parafilmowych strategiach temporalności gier wideo', *Wielogłos*: 3 (7), ss. 53-62.

Janik, Justyna (2015), 'Spotkanie z obcym – gra wideo jako metafora przestrzeni współczesnego miasta', *Wielogłos*: 3 (7), ss. 63-74.

Sterczewski, Piotr (2015), 'Young Man, Put Your Pride on the Shelf. Odgrywanie płci, kamp i ironiczna męskość w serii gier tanecznych *Just Dance'*, *Wielogłos*: 3 (7), ss. 75-86.

Bomba, Radosław (2015), '„Simowie" na wspak. Gra *This War of Mine* w perspektywie retoryki proceduralnej', *Wielogłos*: 3 (7), ss. 87-95.

Kubiński, Piotr (2015), 'Dyskurs filozoficzny w grach wideo. Wybrane konteksty w grach *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, *The Stanley Parable* oraz *The Talos Principle'*, *Wielogłos*: 3 (7), ss. 97-110.

Forum Poetyki

Kubiński, Piotr (2016), 'W stronę poetyki gier wideo', *Forum Poetyki*: 2 (2), ss. 20-29.

Majkowski, Tomasz Z. (2016), 'Z archiwum XCOM: jak pokonać kosmitów i zachować rozsądek', *Forum Poetyki*: 2 (2), ss. 82-91.

Kubiński, Piotr (2017), 'Mikropoetyka wobec gier wideo, czyli minimalistyczna pochwała krótkowzroczności', *Forum Poetyki*: 2-3 (3), ss. 56-65.

Kulesza-Gulczyńska, Barbara (2017), 'Czytanie gier, gra w czytanie', *Forum Poetyki*: 2-3 (3), ss. 196-203.

Teksty opublikowane na łamach „Forum Poetyki" dostępne są również w wersjach anglojęzycznych.

Śląskie Studia Polonistyczne

Matuszek, Dawid (2016), 'Koniec męskości, albo Wiedźmina opisanie, *Śląskie Studia Polonistyczne*: 1 (7), ss. 185-200.

Gąska, Paweł (2017), 'Degeneracja, cyborgizacja, ewolucja – przedstawienia transhumanistycznych utopii i dystopii w grach komputerowych, *Śląskie Studia Polonistyczne*: 1 (7), ss. 153-170.

Kłosiński, Michał (2017), 'Zamieszkując wirtualne światy, *Śląskie Studia Polonistyczne*: 1 (7), ss. 69-88.

Kochańska, Agnieszka (2017), 'Parafrazy jako forma intertekstualności w nazwach osiągnięć wybranych gier wideo, *Śląskie Studia Polonistyczne*: 1 (7), ss. 123-134.

Lekszycka, Mariola (2017), 'Obraz gry, obrazy w grze – Ernst Bloch w kontekście gier komputerowych, *Śląskie Studia Polonistyczne*: 1 (7), ss. 135-151.

Maj, Krzysztof M. (2017), 'Jeden, by wszystkimi rządzić. Świat transmedialny (*transmedial world*) a uniwersum Wiedźmina, *Śląskie Studia Polonistyczne*: 1 (7), ss. 11-28.

Markocki, Miłosz (2017), 'Filmowa twórczość fanowska graczy MMORPG, *Śląskie Studia Polonistyczne*: 1 (7), ss. 111-121.

Olkusz, Ksenia (2017), 'Geniusze, prostacy, psychopaci – stereotypizacja w prezentacjach gier i graczy (rekonesans) , *Śląskie Studia Polonistyczne*: 1 (7), ss. 89-109.

Piotrowiak, Miłosz (2017), 'Nowe doświadczenie wojny. This War of Mine', *Śląskie Studia Polonistyczne*: 1 (7), ss. 51-68.

Kultura Współczesna

Felczak, Mateusz (2016), 'Ekrany i igrzyska. Związki gier z biznesem i sport elektroniczny', *Kultura Współczesna*: 2 (24), ss. 69-77.

Filiciak, Mirosław, Piotr Sterczewski, Bartłomiej Schweiger, Paweł Frelik, Stanisław Krawczyk (2016), 'Trybalizm, pominięcia, uprzedzenia. Badania gier z perspektywy krytycznej', *Kultura Współczesna*: 2 (24), ss. 9-19.

Kania, Marta M. (2016), 'Nieuchronność i przypadek', *Kultura Współczesna*: 2 (24), ss. 116-131.

Kopeć, Jarosław (2016), 'Władza cyfrowego interfejsu', *Kultura Współczesna*: 2 (24), ss. 89-102.

Krawczyk, Stanisław (2016), 'Perspektywa krytyczna w polskich badaniach gier cyfrowych. Analiza publikacji', *Kultura Współczesna*: 2 (24), ss. 20-32.

Majkowski, Tomasz Z. (2016), 'Pasja kartograficzna. Wyobraźnia imperialna i mapy w grach wideo z otwartym światem', *Kultura Współczesna*: 2 (24), ss. 33-54.

Nacher, Anna (2016), 'Gry wideo wchodzą w dorosłość: w stronę lokalnej genealogii dyskusji wokół gier artystycznych', *Kultura Współczesna*: 2 (24), ss. 46-56.

Petrowicz, Marcin (2016), 'Podstępne wzorce projektowe w grach komputerowych. O tworzeniu gier wbrew interesom graczy', *Kultura Współczesna*: 2 (24), ss. 57-68.

Sitarski, Piotr (2016), 'Metody historii mówionej w badaniu gier cyfrowych w Polsce', *Kultura Współczesna*: 2 (24), ss. 78-88.

Szewerniak, Magdalena (2016), 'O krajobrazie wirtualnym', *Kultura Współczesna*: 2 (24), ss. 103-115.

Ślusareńka, Anna (2016), 'Bohater prekariatu. Fokalizacja ideologiczna gry *This War of Mine*', *Kultura Współczesna*: 2 (24), ss. 132-146.

Urbanowicz, Piotr (2016), '*Agar.io* i problem ewolucji jako schematu relacji społecznych', *Kultura Współczesna*: 2 (24), ss. 147-158.

Borek, Konrad (2017), 'Na wirtualnym stadionie – piłka nożna jako przestrzeń wyobraźni. Na przykładzie internetowego managera piłkarskiego *Hattrick*', *Kultura Współczesna*: 1 (25), ss. 179-192.

Bednarz, Tomasz (2017), '*Military shooters* – obraz wojny i polskiej armii w wybranych grach komputerowych', *Kultura Współczesna*: 2 (25), ss. 40-51.

Wieremiej, Bartosz (2018), 'Widzialność, kompensacja i kontrola. Niepełnosprawne postacie w grach wideo', *Kultura Współczesna*: 3 (26), ss. 98-106.

Transmissions: Journal of Film and Media Studies

Jankowski, Filip (2017), 'New American Patriotism in Games: WWII-Themed Military Shooters in the Shadow of Post-9/11 Politics', *Transmissions*: 1 (2), ss. 5-20.

Janik, Justyna (2017), 'Glitched Perception: Beyond the Transparency and Visibility of the Video Game Object', *Transmissions*: 2 (2), ss. 65-82.

Jankowski, Filip (2017), 'Political and Social Issues in French Digital Games, 1982-1993', *Transmissions*: 2 (2), ss. 162-176.

Majkowski, Tomasz Z. (2017), 'Feeling Good About Myself: Real-Time Hermeneutics and Its Consequences', *Transmissions*: 2 (2), ss. 1-16.

Autorzy rozdziałów

Michał Kłosiński — dr hab.; literaturoznawca zajmujący się badaniem gier wideo w perspektywie studiów nad utopiami, teorii literatury oraz filozofii współczesnej; adiunkt w Instytucie Nauk o Literaturze Polskiej Wydziału Filologicznego Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach; członek Utopian Studies Society oraz The Society for Utopian Studies; autor książek *Świat pęknięty. O „poemach naiwnych" Czesława Miłosza* (2013), *Ratunkiem jest tylko poezja. Baudrillard – teoria – literatura* (2015) i *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia* (2018) oraz artykułów w czasopismach: „Pamiętnik Literacki", „Teksty Drugie", „Wielogłos", „Postscriptum Polonistyczne", „Świat i Słowo" i „Śląskie Studia Polonistyczne"; obecnie pracuje nad zagadnieniem relacji pomiędzy literaturą, grami wideo oraz krytycznymi dystopiami.

Krzysztof M. Maj — dr; adiunkt w Katedrze Kulturoznawstwa i Filozofii Wydziału Humanistycznego Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie; groznawca, teoretyk literatury i narracji; redaktor naczelny czasopisma naukowo-literackiego „Creatio Fantastica"; autor książki *Allotopie. Topografia światów fikcjonalnych* (2015) oraz artykułów naukowych poświęconych badaniom nad światotwórstwem, grami wideo, narratologią transmedialną i fantastyką, publikowanych na łamach „Tekstów

Drugich", „Przestrzeni Teorii", „Zagadnień Rodzajów Literackich", „Ruchu Literackiego", „Utopian Studies" i innych; współredaktor książek *More After More. Essays Commemorating the Five-Hundredth Anniversary of Thomas More's Utopia* (2016), *Narracje fantastyczne* (2017) oraz *Ksenologie* (2018); obecnie finalizuje prace nad książką podoktorską *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania*.

Marie-Laure Ryan — prof.; jedna z najwybitniejszych na świecie teoretyczek narracji i nowych mediów, autorka pionierskich prac na temat teorii światów możliwych, kognitywnej teorii narracji, imersywności oraz cyfrowości i wirtualności; autorka książek *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory* (1991), *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (2001; 2015), *Avatars of Story* (2006); redaktorka książek zbiorowych *Narrative Across Media. The Languages of Storytelling* (2004), *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* wraz z Davidem Hermanem i Manfredem Jahnem, (2005), *Storyworlds Across Media* wraz z Janem-Noëlem Thonem (2014), *The John Hopkins Guide to Digital Media* wraz z Lori Emerson i Benjaminem Robertsonem (2014), a także *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology* wraz z Alice Bell (2019); laureatka Prize for Independent Scholars oraz Jeanne and Aldo Scaglione Prize for Comparative Literature, przyznanych przez Modern Language Association.

Gerald Voorhees — dr; adiunkt w Department of Communication Arts na University of Waterloo; redaktor serii „Bloomsbury's Approaches to Game Studies" oraz książek *Masculinities in Play* (2018) i *Feminism in Play* (2018); były członek zarządu Digital Games Research Association i były wiceprezydent Game Studies area of the Popular Culture Association; w badaniach groznawczych koncentruje się na procesach konstrukcji i kontestacji tożsamości i kultury.

Bartosz Staniecko — mgr; absolwent Uniwersytetu Śląskiego, zainteresowany problematyką koegzystencji symulacji i narracji w grach wideo, rolą i funkcją gracza, aspektami cyberkultury oraz antropologią cyborga; publikował m.in. na łamach „Opcji", „artPAPIERu" i „Creatio Fantastica"; autor tekstów poświęconych tożsamości cyborga.

Jakub Alejski — dr; pracownik Wydziału Antropologii i Kulturoznawstwa Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, członek Human/Art/Technology Research Center; groznawca i *game designer*; w działanialności naukowej poświęca się badaniom enwironmentalnym, w szczególności analizie koncepcji ekologii syntetycznych; jego inne zainteresowania obejmują perspektywę afektywną w grach wideo oraz relacje zachodzące między nauką, kulturą i sztuką.

Wojciech Sikora — mgr; doktorant w Instytucie Filozofii Wydziału Humanistycznego Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie; w pracy badawczej koncentruje się głównie na grach wideo badanych z perspektywy ontologii i koncepcji dzieł sztuki Romana Ingardena, którego teorie poddaje rewizji z uwzględnieniem osiągnięcięć Maurice'a Merleau-Ponty'ego na polu fenomenologii oraz współczesnych badaczy z kręgu *game studies*.

Joanna Sikorska — mgr; doktorantka w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu; autorka artykułów z zakresu filmoznawstwa i groznawstwa publikowanych m.in. na łamach czasopism „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication" oraz „Studia Europaea Gnesnensia"; do jej zainteresowań badawczych należą związki między filmem a grami wideo, a w szczególności sposoby wykorzystywania i reinterpretowania poetyk filmowych w grach cyfrowych.

Franciszek Sobieraj — mgr; absolwent socjologii w Instytucie Stosowanych Nauk Społecznych Uniwersytetu Warszawskiego; jego zainteresowania obejmują podejście systemowe w teorii socjologicznej, transhumanizm, antropologię strukturalną, filozofię marksowską, neurobiologiczne podstawy emocji i pragnienia oraz neuropsychologię poznawczą; uczestnik Programu Doktorskiego Katedry Socjologii Collegium Civitas, gdzie prowadzi również zajęcia dydaktyczne o tematyce teorii socjologicznych.

Aleksandra Łuksza — mgr; doktorantka filozofii na Wydziale Humanistycznym oraz doktorantka literaturoznawstwa na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu; filozofka i kulturoznawczyni; członkini European Association for the Study of Science and Technology; współtwórczyni projektu badawczo-popularyzatorskiego „Fantastyka i filozofia"; autorka i koordynatorka licznych gier terenowych oraz wydarzeń kulturalnych; w kręgu jej zainteresowań przeważają nowe media oraz ich ścisła relacja z popkulturą; obecnie prowadzi prace nad

badaniem polskich grup fanowskich, a także problemu miejsca, aktywizmu oraz figury hakera w cyberprzestrzeni.

Filip Jankowski — mgr; doktorant nauk o sztuce w Instytucie Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie; autor artykułów z zakresu groznawstwa, publikowanych m.in. w czasopiśmie „Games and Culture"; współpracuje z redakcją „Przeglądu Kulturoznawczego"; w jego obszarze zainteresowań badawczych znajdują się zagadnienia alternatywnych historii gier cyfrowych, w szczególności zaś dziejów francuskiej branży growej przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku.

Mariola Lekszycka— mgr; doktorantka literaturoznawstwa na Uniwersytecie Kardynała Stefana Wyszyńskiego, zawodowo związana z Katedrą Teorii Kultury i Międzykulturowości; przygotowuje rozprawę doktorską na temat kategorii obrazowości w grach cyfrowych; interesuje się badaniami nad kulturą popularną (grą cyfrową, filmem i literaturą, w szczególności *fantasy* i *science fiction*) z uwzględnieniem analiz dyskursów ją kształtujących.

Martyna Bakun — mgr; doktorantka kulturoznawstwa na Uniwersytecie Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie w Zakładzie Kultury Wizualnej; groznawczyni; członkini Centrum Badań Gier Wideo UMCS; współpracuje ze Stowarzyszeniem Edukacja 3.0 oraz lubelskimi instytucjami kultury jako konsultantka i twórczyni gier wideo; jej zainteresowania badawcze to współczesne, niezależne gry wideo ze szczególnym uwzględnieniem zagadnień autorstwa, reprezentacji mniejszości i kwestii społecznych.

Piotr Popiołek — mgr; doktorant teologii na Wydziale Teologicznym Uniwersytetu Jana Pawła II w Krakowie oraz doktorant religioznawstwa na Wydziale Filozoficznym Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie; autor artykułów z zakresu teologii, postsekularności, politologii religii oraz relacji chrześcijaństwa z kulturami Wschodu; członek redakcji czasopisma „Theological Research. The Journal of Systematic Theology" i „Pressji"; jego aktualne zainteresowania badawcze obejmują współczesną teologię anglosaską, szczególnie w nurcie Radykalnej Ortodoksji i krytykę postsekularną, oraz recepcję chrześcijaństwa w kulturach Dalekiego Wschodu, zwłaszcza w perspektywie narracji społeczno-politycznych.

Adam Wasążnik — mgr; doktorant kognitywistyki (nauk o poznaniu i komunikacji) na Uniwersytecie Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie; swoją działalność naukową rozpoczął jako praktyk o skłonnościach teoretycznych; projektant i programista w projektach dotyczących gier edukacyjnych; tester planszówek; jego zainteresowania badawcze obejmują matematyczną teorię gier, równowagę w grach jako metaforę, ciekawość jako emocję, a także tematy z pogranicza gier i muzyki (utwory-gry, *game pieces*).

Piotr Kubiński — dr; adiunkt w Zakładzie Komparatystyki na Wydziale Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego; kierownik prac badawczo-rozwojowych w projekcie *Narra – narzędzie kompleksowo wspierające proces tworzenia fabuły w grach wideo* (POIR.01.02.00-00-0156/17); autor książki *Gry wideo. Zarys poetyki* (2016) oraz artykułów poświęconych m.in. zjawiskom imersji i emersji czy kategorii światoopowieści; w kręgu jego zainteresowań badawczych znajduje się w szczególności narracyjny potencjał mediów cyfrowych.

Krzysztof Brenskott — mgr; doktorant literaturoznawstwa na Wydziale Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego, publikował m.in. na łamach „Tekstów Drugich", „Zagadnień Rodzajów Literackich" i „Kontekstów Kultury"; interesuje się przede wszystkim religijnymi kontekstami literatury współczesnej; obecnie pracuje nad ukończeniem monografii *Wokół dualizmu. Gnostycyzm, kabała i buddyzm zen w twórczości Czesława Miłosza*.

Paweł Gąska — mgr; doktorant w Instytucie Filozofii Wydziału Humanistycznego Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu; filozof i groznawca; tłumacz i redaktor naukowy książki *Gry Imperium. Globalny kapitalizm i gry wideo* Nicka Dyer-Witheforda i Greiga de Peutera oraz autor artykułów naukowych poświęconych tematyce gier elektronicznych i postapokalipsy w czasopismach „Avant", „Ruch Filozoficzny" czy „Śląskie Studia Polonistyczne"; publicysta magazynu „PIXEL. Kultura gier wideo"; projektant gier elektronicznych i terenowych; w jego zainteresowania naukowe wpisują się gry cyfrowe, popkultura, filozofia kultury i Teoria Aktora-Sieci.

Jakub Musioł — mgr; literaturoznawca; absolwent Uniwersytetu Śląskiego; jego obecne zainteresowania naukowe obejmują poetykę gier wideo, narratologię transmedialną oraz współczesne narracje grozy.

Katarzyna Marak — dr; adiunkt w Katedrze Kulturoznawstwa Wydziału Humanistycznego Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu; literaturoznawca i groznawca; autorka książki *Japanese and American Horror: A Comparative Study of Film, Fiction, Graphic Novels and Video Games* (2015), oraz artykułów naukowych na temat gier cyfrowych, fantastyki grozy, jak również japońskiej i amerykańskiej kultury popularnej; współautorka monografii *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków* (2016) oraz mającej się ukazać do końca roku 2019 książki *Gameplay, Emotions and Narrative: Independent Games Experienced*; jej zainteresowania badawcze obejmują teksty fantastyki grozy w rozmaitych mediach, niezależne gry cyfrowe i związane z nimi parateksty, zjawiska związane z kulturą Internetu, oraz kulturę popularną Stanów Zjednoczonych i Japonii.

Sven Dwulecki — mgr; doktorant z zakresu retoryki i groznawstwa na Eberhard Karls Universität Tübingen; specjalizuje się w retoryce biznesu i gier ze szczególnym uwzględnieniem na analizę strategii marketingowych i innowacji na potrzeby branży rozrywkowej; absolwent w Stanach Zjednoczonych na University of North Carolina at Chapel Hill (UNC) i we Włoszech na Pontifical Gregorian University; obecnie pracuje w THQ Nordic jako Marketing Manager.

Celina Strzelecka — mgr; doktorantka nauk o kulturze w Uniwersytecie Wrocławskim; antropolożka i wikipedystka; redaktorka czasopisma „Tematy z Szewskiej" i książki *Jaka jakość? Igranie (z) jakości(ą) we współczesnej humanistyce*; kierowniczka projektu *Aranżowanie temporalności: kulturowe praktyki zarządzania czasem* realizowanego w ramach konkursu Narodowego Centrum Nauki; jej główne zainteresowania naukowe to zastosowanie teatralnych gier fabularnych w edukacji pozaformalnej, studia nad elektrowniami jądrowymi z wykorzystaniem Teorii Aktora-Sieci oraz badania czasu społecznego.

Katarzyna Cupała — mgr; doktorantka stacjonarnych studiów Doktoranckich Wydziału Filologicznego Uniwersytu Wrocławskiego; filolożka czeska, serbska i chorwacka oraz literaturoznawczyni; jej główne zainteresowania naukowe obejmują badania nad literaturą czeską przełomu XIX i XX wieku, motywami detabuizacji oraz buntem w literaturze.

Łukasz Czajka — dr; adiunkt w Instytucie Kulturoznawstwa Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza; autor książki *Święta anarchia. Wprowadzenie do radykalnej hermeneutyki Johna D. Caputo* (2014); jego główne zainteresowania naukowe obejmują

kulturowe studia nad wojną, badanie idei filozoficznych w dziełach kultury popularnej, filozoficzny etos dekadentyzmu oraz radykalną hermeneutykę.

Miłosz Markocki — dr; absolwent Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu; literaturoznawca i groznawca; autor artykułów naukowych na temat gier cyfrowych oraz społeczności graczy; współautor monografii *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków* (2016) oraz mającej się ukazać do końca roku 2019 książki *Gameplay, Emotions and Narrative: Independent Games Experienced*; jego zainteresowania badawcze obejmują przede wszystkim groznawstwo, Internet studies, społeczności internetowe, oraz twórczość fanowską.

Stanisław Krawczyk — mgr; psycholog i literaturoznawca, wkrótce w Instytucie Socjologii Uniwersytetu Warszawskiego będzie bronił pracy doktorskiej dotyczącej polskiego pola fantastyki; zajmuje się również historią groznawstwa i przemianami kultury gier wideo; członek redakcji czasopism „Homo Ludens" i „Replay", autor i współautor artykułów publikowanych w „Tekstach Drugich", „Kulturze Współczesnej", „Kulturze i Edukacji" czy „Homo Ludens"; obecnie interesują go zwłaszcza związki między społecznymi światami gier wideo, gier fabularnych i literatury fantastycznej w Polsce w latach dziewięćdziesiątych XX wieku.

Informacja o wydawcy

Wydawcą serii „Perspektywy Ponowoczesności" oraz tomu *Groza i postgroza* jest Ośrodek Badawczy Facta Ficta w Krakowie, powołany w styczniu 2015 roku celem promowania interdyscyplinarnej refleksji nad najistotniejszymi ponowoczesnymi nurtami krytycznymi, filozoficznymi, kulturowymi, medialnymi i artystycznymi w polskiej i światowej humanistyce. Więcej informacji na temat Ośrodka i działającego przy nim wydawnictwa znajduje się na oficjalnej stronie fundacji (factaficta.org), w szczególności zaś w sekcji „Perspektywy Ponowoczesności" (factaficta.org/pp). Wszelkie pytania dotyczące serii najlepiej kierować pod adresem pp@factaficta.org z kopią jawną na adres contact@factaficta.org.

Tomy wydane dotychczas w serii „Perspektywy Ponowoczesności":

Tom 1: *Zombie w kulturze*, red. Ksenia Olkusz, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2016, ISBN: 978-83-942923-1-7, ss. 300.

Tom 2: *Światy grozy*, red. Ksenia Olkusz, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2016, ISBN: 978-83-942923-0-0, ss. 360.

Tom 3: *Wykluczenia*, red. Joanna Hańderek, Natalia Kućma, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2017, ISBN: 978-83-942923-5-5, ss. 342.

Tom 4: *50 twarzy popkultury*, red. Ksenia Olkusz, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2017, ISBN: 978-83-942923-6-2, ss. 670.

Tom 5: *Narracje fantastyczne*, red. Ksenia Olkusz, Krzysztof M. Maj, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2017, ISBN: 978-83-942923-2-4, ss. 689.

Tom 6: *Ksenologie*, red. Ksenia Olkusz, Krzysztof M. Maj, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2018, ISBN: 978-83-948889-0-9, ss. 498.

Tom 7: *Groza i postgroza*, red. Ksenia Olkusz, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2018, ISBN: 978-83-948889-1-6.

Tom 8: *Dyskursy gier wideo*, red. Michał Kłosiński, Krzysztof M. Maj, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2019, ISBN: 978-83-942923-3-1.

Tomy planowane w serii „Perspektywy Ponowoczesności":

Tom 9: *Poetyki czasu, miejsca i pamięci*, red. Barbara Szymczak-Maciejczyk, Wiesław Olkusz, Wrocław: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2019.

Tom 10: *Rejestry kultury*, red. Ksenia Olkusz, Wrocław: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2019, ISBN: 978-83-948889-2-3.

Tom 11: *Topografie podróży*, red. Anita Całek, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2020, ISBN: 978-83-942923-8-6.



Monografia *Dyskursy gier wideo*, powstała pod wspólną redakcją Michała Kłosińskiego (Uniwersytet Śląski) i Krzysztofa M. Maja (Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie), jest ósmym tomem serii „Perspektywy Ponowoczesności". Rozdziałom polskich groznawców i teoretyków nowych mediów towarzyszą przekłady tekstów autorstwa Marie-Laure Ryan oraz Geralda Voorheesa, przybliżających, kolejno, narratologiczne i dyskursywne perspektywy badań w *game studies*.

Niniejsza książka ma formułować propozycję metodologicznego otwarcia groznawstwa, silnie akcentując rolę dyskursu i narracji już w dwóch tekstach otwierających: „Dyskursywne gry i dyskursy gier" Geralda Voorheesa oraz „Poza mitem i metaforą. Przypadek narracji w mediach cyfrowych" Marie-Laure Ryan. Podkreślenie roli narracji i dyskursu umożliwiło również umocowanie pozostałych rozdziałów książki w dwu wzajemnie się dopełniających paradygmatach: teorii i filozofii (w części zatytułowanej „Teorie") oraz praktyce hermeneutycznej (w części zatytułowanej „Praktyki"), dostarczających wspólnie narzędzi do krytycznej wiwisekcji uobecniających się w grach postaw dyskursywnych oraz narracji o świecie, kulturze, religii, filozofii, teologii, ekonomii, płciowości, rasie czy polityce. (...) Problem dyskursów gier wideo oraz dyskursów w grach wideo ujawnia zatem nie tyle bałagan, co niesłychaną produktywność ujęć badawczych, nieograniczonych sztywnymi normami pojęć, kategorii czy narzędzi teoretycznych, które równolegle odnajdują w grach wydarzenia, znaczenia, języki, komunikaty, idee, ideologie, hierarchie i struktury władzy oraz wykluczenia. Sploty problemowe w grach jako formach komunikacji, tekstach czy obiektach kulturowych skłoniły nas do zastosowania formuły liczby mnogiej w określeniu „dyskursy gier wideo" – tak, by unaocznić zarówno potrzebę pluralizacji perspektyw badawczych, jak i odpowiadającej jej różnorodności uobecniających się w grach narracji o świecie, zarówno tym nas otaczającym, jak i tym przez gry wytwarzanym.

— z wprowadzenia Michała Kłosińskiego i Krzysztofa M. Maja

Ośrodek Badawczy
Facta Ficta
factaficta.org

Cena 0,00 zł OPEN ACCESS
Wersja elektroniczna jest referencyjna
ISBN 978-83-942923-3-1
9 788394 292331