

MICHAŁ KŁOSIŃSKI

Przygody cyfrowego tułacza



UNIWERSYTET ŚLĄSKI
WYDAWNICTWO

MICHAŁ KŁOSIŃSKI – groznawca, badacz zagadnień z pogranicza literatury, filozofii, teorii oraz studiów nad utopiami. Profesor uczelni na Wydziale Humanistycznym Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. Założyciel tamtejszego Centrum Badań Groznawczych. Członek Utopian Studies Society oraz Society for Utopian Studies, wieloletni uczestnik Paris Program in Critical Theory, laureat stypendium ministra dla wybitnych młodych naukowców. Autor monografii: *Świat pęknięty. O poemach naiwnych Czesława Miłosza* (2013), *Ratunkiem jest tylko poezja. Baudrillard – Teoria – Literatura* (2015) oraz *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia* (2018).

Przygody cyfrowego tułacza
Interpretacje groźnawcze

Michał Kłosiński

**Przygody cyfrowego tułacza
Interpretacje groznawcze**

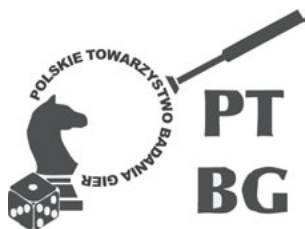
Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego • Katowice 2023

RECENZJA

Magdalena Rembowska-Płuciennik

Piotr Siuda

PATRONAT HONOROWY



Spis treści

- 7 ____ Od Autora
- 9 ____ Zamiast wstępu: Jak interpretować gry cyfrowe?
- 35 ____ Gra w *Orwella* – dekonstrukcje utopijnego podglądactwa
- 71 ____ *Frostpunk* – tęsknota za biopolityką stanu wyjątkowego
- 93 ____ Cyfrowi dublerzy Robinsona Crusoe: robinsonady w grach wideo
- 111 ____ Cyfrowy recycling: retrotopia w reprezentacjach statków w *World of Warships*
- 143 ____ Przedmiot daje do myślenia: hermeneutyka przedmiotów w *Disco Elysium*
- 169 ____ Ontologie interfejsu: afordancja w światotwórstwie
- 197 ____ Lustro i widmo: lęk przed pożarciem przez innego w grze *Cyberpunk 2077*
- 221 ____ Mitologie grania: nowe struktury mitu współczesnego. *Horizon: Zero Dawn*
- 245 ____ Zakończenie: Przygody cyfrowego tułacza
- 255 ____ Bibliografia
- 281 ____ Indeks osób
- 289 ____ Summary

Od Autora

Książka stanowi efekt niecałych czterech lat pracy badawczo-dydaktycznej nad problematyką groźną, prowadzonej w dwóch językach. Kontekstem dla wszystkich zamieszczonych w niej interpretacji była bezwzględna i skandaliczna korporacjonalizacja uniwersytetów, rozmontowanie państwa prawa przez autorytarną władzę, poniżenie, przemoc i odbieranie praw kobietom, społeczności LGBT, nauczycielom, a w tle pandemia COVID-19, społeczne dystansowanie, akademicka izolacja, zdalne zajęcia i konferencje naukowe, a następnie inwazja Rosji na Ukrainę. W pewnym sensie książka stanowiła dla mnie odskocznnię, swego rodzaju ratunek przed wszechobecnym lękiem, śmiercią, utratą wiary w sens pracy naukowej i marzeniami o ucieczce z trawionego przez autorytaryzm kraju. Podobną funkcję miały dla mnie gry, dzięki którym mogłem zmieniać kontekst depresyjnych myśli i odbudowywać utopijną wiarę w alternatywny, lepszy świat.

Książka nie powstałaby, gdyby nie życzliwość, przyjaźń i prawdziwa naukowa współpraca z ludźmi, którzy wielokrotnie inspirowali mnie swoimi szlachetnymi postawami, nonkonformizmem i wiarą w lepsze jutro. Za krytyczne i refleksyjne współmyślenie dziękuję recenzentom rozprawy, prof. Magdalenie Rembowskiej-Płuciennik oraz prof. Piotrowi Siudzie, dzięki którym zyskałem nową perspektywę własnej pracy badawczej. Chciałbym szczególnie podziękować Uli, która była pierwszą słuchaczką, rozmówczynią i surową krytyczką moich interpretacji. Moja miłość do gier ustępuje jedynie miłości do niej. Dziękuję również moim rodzicom, którzy wzmacniali we mnie przekonanie o sensie pracy naukowej, mimo tego, że sami ciężko przeżywali czas akademickiej izolacji i zbliżającej się emerytury. Tej książki nie byłoby także bez badaczy i badaczek, którzy towarzyszyli mi w naukowej tułaczce. Pozwolę sobie wymienić Was w porządku alfabetycznym: Espen Aarseth, Tom Apperley, Artur Blaim, Adam Dziadek, Paweł Frelik, Anna Gawryś-Mazurkiewicz, Piotr Gorliński-Kucik, Ludmiła Gruszewska-Blaim, Tomasz Majkowski, Krzysztof M. Maj, Mikołaj Marcela, Filip Mazurkiewicz, Grzegorz Olszański, Alan Shapiro, Katarzyna Szopa, Krzysztof Uniłowski.

Odpowiedzialność za kształt tej książki ponoszą również przyjaciele spoza kręgu naukowego: Marcin Korzycki, Agata Mateja, Kasia Otrzonsek, Kasia i Krzysztof Sojka.

Osobne podziękowania należą się również moim studentkom i studentom, którzy towarzyszyli mi w pracy badawczej na różnych etapach, na których nasze losy spletały nie struktury administracyjne, ale prawdziwa akademicka przyjaźń.

* * *

Zgromadzone w książce interpretacje publikowane były w skróconej formie w czasopismach naukowych w języku polskim i angielskim, poniżej podaję ich adresy bibliograficzne:

Kłosiński Michał, *Gra w Orwella*, „Przestrzenie Teorii” 2019, nr 31, s. 39–69, <https://doi.org/10.14746/pt.2019.31.2>.

–, *Frostpunk – tęsknota za biopolityką stanu wyjątkowego*, „Teksty Drugie” 2020, nr 1, s. 284–298, <https://doi.org/10.18318/td.2020.1.18>.

–, *Digital Recycling. Retrotopia in representations of warships in World of Warships*, „Game Studies” 2021, vol. 21, no. 3, <http://gamestudies.org/2103/articles/klosinski>.

–, *Cyfrowi dublerzy Robinsona Crusoe: robinsonady w grach wideo*, „Teksty Drugie” 2021, nr 2, s. 320–334, <https://doi.org/10.18318/td.2021.2.19>.

–, *The object gives rise to thought. Hermeneutics of objects in disco elysium*, „Baltic Screen Media Review” 2021, vol. 9, s. 56–66.

–, *How to interpret digital games? A hermeneutic guide in ten points, with references and bibliography*, „Game Studies” 2022, vol. 22, no. 2, http://gamestudies.org/2202/articles/gap_klosinski.

–, *Ghosts and mirrors. Devourment by the other in Cyberpunk 2077*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2022, vol. 14, no. 1, s. 67–84, https://doi.org/10.1386/jgvw_00052_1.

Zamiast wstępu: Jak interpretować gry cyfrowe?

Książka jest zapisem przygód, które wedle danych na temat czasu gry trwały 1947 godzin, czyli w przybliżeniu 81 dni. Jeśli zatem miałbym jakoś określić najbliższe tej rozprawie doświadczenie, to bez dwóch zdań byłaby to fantastyczna podróż dookoła globu, którą odbył Phileas Fogg. Można powiedzieć, że badanie gier stanowi dla mnie właśnie naukową wyprawę w światy, w których zostawiam okruchy swojego istnienia, a z których wracam odmieniony. Mam nadzieję zdać sprawę z tej podróży w Zakończeniu, choć każda z interpretacji, które stanowią zręby książki, jest świadectwem doświadczeń i problemów, z jakimi przyszło mi się mierzyć podczas mojej wędrówki.

Jednym z zarzutów, z jakimi spotkałem się po wydaniu mojej poprzedniej rozprawy, projektu *Hermeneutyki gier wideo*, było zbytne skupienie się na konstruowaniu złożonej i w wielu miejscach trudnej do zrozumienia teorii. Rzeczywiście, *Hermeneutyka* miała dla mnie stanowić punkt wyjścia, filozoficzne podglebie i fundament dla przyszłych rozważań nad tym, co gry mówią o tożsamości grających, ich marzeniach, lękach i projektach lepszego świata. Trzy podjęte w niej problemy: interpretacji, immersji, utopii wyznaczyły horyzont poszukiwań w grach nie ucieczki od rzeczywistości, ale głębokiego namysłu nad kondycją człowieka współczesnego, relacji egzystencjalnej z cyfrowymi światami oraz krytyki ideologii.

W tej książce postanowiłem zastosować zabieg odwrotny: wyjść od gier, które same podsuwają tematy opisane w poszczególnych rozdziałach. Ułożyły się one w trzy kręgi problemowe: polityczne zarządzanie życiem, namysł nad przedmiotami (ich ontologia) oraz mitologie w grach. Nie oznacza to, że książkę należy czytać rozdziałami – wręcz przeciwnie: została ona tak zaprojektowana, aby poruszać problemy wynikające z gier, a nie podporządkowywać gry konkretnym, odgórnie narzuconym sposobom czytania, na przykład: gry to utopie, gry to symulacje zabijania etc. Gestem strategicznym i politycznym była rezygnacja z rytualnego już bardziej niż funkcjonalnego przywołania sporu między ludologami a narratologami, którego charakterystykę, dynamikę i rozwiązanie

traktuję w perspektywie współczesnych badań groznawczych jedynie jako ciekawostkę historyczną. Zainteresowanych odsyłam do rozdziału poświęconego tej tematyce w najnowszej książce Katarzyny Prajzner¹. Z perspektywy badań hermeneutycznych spór ten omija lub rozwiązuje nowoczesne groznawstwo za sprawą pojęciowej hybrydy – kategorii ludonarracyjności². Śpieszę również z wyjaśnieniem, że mimo szerokiego wachlarza problemów, które postanowiłem omówić, pewne kwestie pozostały poza obszarem moich rozważań. Tematy niepodjęte wiążą się z badaniami nad wspólnotami odbiorczymi, zbiorowym charakterem gier cyfrowych, badaniami nad produkcją oraz zwrotem etycznym. Wymienione tematy badawcze zasługują na odrębne opracowanie i stanowią wyzwanie na przyszłość dla kolejnych wersji growej hermeneutyki.

Każda z gier, którą postanowiłem poddać namysłowi w niniejszej książce, wpisuje się w krąg moich fascynacji problematyką utopii, dystopii, egzystencjalizmu, krytyki ideologii oraz fantastyką naukową. Dlaczego wybór padł na te, a nie inne tytuły? Najuczciwsza odpowiedź brzmi: ponieważ w doborze materiału zawsze kieruję się kluczem egzystencjalnym – wybieram te gry, które zachęciły mnie do postawienia problemu, snucia hipotez interpretacyjnych. Chcę przez to powiedzieć, że każda z omówionych w tej książce gier stanowiła dla mnie odrębny, wciągający problem analityczno-interpretacyjny. Dlatego obok gier interfejsowych *Orwell* stawiam gropowieści *Cyberpunk 2077* oraz *Horizon: Zero Dawn*, grę bitewną akcji *World of Warships*, gry o przetrwaniu, jak *Frostpunk*, czy symulatory kosmiczne – *Elite Dangerous* i *Star Citizen*. Kryterium selekcji materiału do analizy stanowił zatem nie odgórnie narzucony schemat, ale każdorazowo zoperacjonalizowany problem hermeneutyczny. W poszczególnych studiach krążę bowiem wokół hermeneutyki systemów totalitarnych w grach, tego, jakie znaczenie ma growa ontologia na różnych poziomach, od ekonomii, przez mediację znaczeń, po reprezentację historii i światotwórstwo, a w dwóch ostatnich studiach interesują mnie już nie tyle przedmioty, co mitologie, które gry przy ich pomocy wytwarzają. Nicią, która spleta wszystkie analizowane gry, jest groznawcza hermeneutyka jako metoda, filozofia i teoria,

1 Katarzyna Prajzner, *Czytanie interaktywnych obrazów. Gry komputerowe w perspektywie dynamicznej tekstualności*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2022, s. 11–55.

2 Christian Roth, Tom van Nuinen, Hartmut Koenitz, *Ludonarrative hermeneutics. A way out and the narrative paradox*, in: *Interactive storytelling. 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018, Dublin, Ireland, December 5–8, 2018, proceedings*, eds. Rebecca Rouse, Hartmut Koenitz, Mads Haahr, Springer, Cham 2019.

którą każde z przedstawionych tu studiów stara się uchwycić z innej strony jako praktykę interpretacji.

Tematem nadrzędnym, nad którym staram się podjąć rozważania, jest interpretacja gier, a dokładniej interpretacja groznawcza. Podstawowym pytaniem jest zatem to, jak interpretować gry, które ze względu na swoją konstrukcję wciągają nas w wielogodzinne przygody duchowe, egzystencjalne, przyjemnościowe. Twierdzę, że graniu jest rozkoszą człowieka współczesnego, a gra cyfrowa jest jego naturalnym środowiskiem, tak jak kawiarnia była naturalnym środowiskiem człowieka początku XX wieku, a kino i telewizja – u jego schyłku. Gry cyfrowe nie zastępują jednak poprzednich form medialnych i środowiskowych, lecz dodają się do nich, przekształcają je, transformują zatem człowieka współczesnego, próbując odpowiedzieć na potrzeby, które ten człowiek zgłasza. Podobnie więc jak pytania o sposoby interpretowania literatury, kina czy komiksu dominowały zeszłe stulecie, tak XXI wiek musi zmierzyć się z interpretacją gier.

Interpretować gry to poddawać je przekładowi, zastanawiać się nad ich rolą w opowiadaniu sobie świata, historii i wielu innych rzeczy. Myślę, że interpretacja gier powinna znaleźć się w ramach edukacji groznawczej i medialnej w każdej szkole, inaczej pogłębi się jeszcze bardziej wyłom między rzeczywistością społeczno-kulturową obywateli a wiedzą szkolną, która ma – przynajmniej w założeniu – przygotowywać ich do funkcjonowania w tej rzeczywistości. Interpretacja gier to we współczesnym świecie równie podstawowa umiejętność, jak krytyczna lektura treści internetowych. Chodzi jednak nie o to, żeby w imię jakiegoś społecznego lęku chronić młodzież przed grami, ale o kształcenie świadomości groznawczej, bo jest ona współcześnie równie potrzebna, jak świadomość klimatyczna, energetyczna czy planetarna i demokratyczna. Przygotować się do gier to przestać widzieć w nich złowrogię, cyberprzestrzenne czarne dziury, a zobaczyć światy do wymyślenia, przepisania, wytworzenia. Przekład gier na język krytyczny oznacza nabycie kompetencji porozumienia w innym dyskursie – i nie mówię tu jedynie o socjolekcie graczy, ale o języku kultury zanurzonej w grach, kultury grywalizacji, growych interfejsów, performatywów, growych ekologii, ekonomii, fantazmatów i mitów.

Uczenie analizy groznawczej stanowi poważne wyzwanie. Wiele z pytań, które pojawiły się w mojej pracy z dyplomantami na wszystkich etapach edukacji uniwersyteckiej, posłużyło za inspirację dla pomysłu stworzenia krótkiej instrukcji interpretacji gier. Jest ona efektem licznych eksperymentów i prób przemyślenia analizy gier zarówno z perspektywy badawczej, jak

i dydaktycznej. Niniejsza książka rozpoczyna się zatem od odpowiedzi na pytanie, jak procedury hermeneutyczne wpływają na proces interpretacji gier, to znaczy czy istnieje jakaś ogólna rama interpretacyjna, którą zastosować można w analizie każdej gry. Na marginesie, myślę, że to właśnie nieobecności takiej dyscyplinującej ramy zawdzięczamy interdyscyplinarną złożoność i bogactwo nauk humanistyczno-społecznych. Dlatego każdy z kroków w mojej instrukcji przedstawia szereg pytań, które mają na celu inspirowanie i wspieranie procesu formułowania hipotez oraz identyfikowania problemów, a nie zarządzanie interpretacją. W żadnym wypadku nie należy traktować tej instrukcji jako sztywnej ramy analitycznej na wzór metody zaproponowanej przez Larsa Konzacka, który wymienił siedem warstw koniecznych do zbadania gier: sprzętowa, kodu programu, funkcjonalności, rozgrywki, znaczeń, referencyjności oraz społeczno-kulturową³. Moim celem było stworzenie instrukcji-poradnika, a nie dekalogu, inspirowanie poszukiwań interpretacyjnych, a nie petryfikacja procedur, nie wykład, a zaproszenie do przemyślenia paradygmatu growej hermeneutyki⁴.

We wstępnym rozdziale przedstawiam więc względnie krótką, podzieloną na dziesięć punktów instrukcję zaadresowaną zarówno do studentów, badaczy, jak i do wszystkich zainteresowanych ogólnymi krokami pomocnymi w interpretacji gier. Każdy krok zawiera opis celu, przykład procedury oraz listę przydatnych pytań. Cały proces bazuje na praktykach interpretacyjnych opisanych przez Paula Ricoeura w tekstach o filozofii hermeneutycznej jako metodzie w naukach humanistycznych⁵ oraz jej recepcji w groznawstwie⁶,

3 Lars Konzack, *Computer game criticism. A method for computer game analysis*, in: *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, ed. Frans Mäyrä, Tampere University Press, Tampere 2002.

4 Marc Ouellette, Steven Conway, *The game studies crisis. What are the rules of play?* „Eludamos. Journal for Computer Game Culture” 2020, vol. 11, no. 1, s. 146.

5 Paul Ricoeur, *Hermeneutics and the human sciences. Essays on language, action and interpretation*, trans. John B. Thompson, Cambridge University Press, Cambridge 2016.

6 Daniel Vella, *The ludic subject and the ludic self. Analyzing the I-in-the-gameworld*, IT University of Copenhagen, Copenhagen 2015; Jos de Mul, *The game of life. Narrative and ludic identity formation in computer games*, in: *Handbook of computer game studies*, eds. Joost Raessens, Jeffrey Goldstein, MIT Press, Cambridge, London 2011; Michał Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2018; Tomasz Z. Majkowski, *Języki gropowieści. Studia o różnojęzyczności gier cyfrowych*, Wydawnictwo

które suplementują refleksją Chryzostomosa Mantzavinosa⁷. Hermeneutyka wykorzystana została zarówno w charakterze teorii interpretacji, jak i metody poszukiwania oraz wyjaśniania znaczeń. Jako teoria – hermeneutyka tłumaczy, dlaczego interpretujemy; jako metoda – pokazuje, jak to robić.

Ten poradnik stanowi zatem próbę przemyślenia procesu interpretacji właściwego hermeneutycznej krytyce groznawczej⁸. W swoich pracach Mantzavinos zderza założenia filozoficznej i literaturoznawczej tradycji hermeneutycznej z odkryciami badań empirycznych, co pozwala mu opisać hipotetyczno-dedukcyjny charakter procesu interpretacyjnego i wprowadzić znaczące korekty w paradygmacie współczesnej hermeneutyki. Grecki badacz wyraźnie rozróżnia na przykład interpretację od użycia oraz krytyki⁹. Użycie gier najlepiej widać w procesie gamifikacji, w którym wykorzystuje się je do usprawniania procesów społecznych lub regulowania ludzkich działań. Gry stosujemy również jako narzędzia terapeutyczne¹⁰. Krytyka polega na określeniu znaczenia gry dla użytkownika, kultury, badaczy itd. Wykorzystujemy ją zazwyczaj w ramach oceny praktyk produkowania gier¹¹ lub kiedy obnażamy gry jako nośniki ideologii¹². Interpretacja natomiast stanowi dla Mantzavinosa właściwą identyfikację sensów przez dokładną „rekonstrukcję kontekstu”¹³. Interpretujemy gry, kiedy wyjaśniamy ich sensy, umieszczając je w różnych kontekstach. Warto zaznaczyć, że sama rekonstrukcja nie jest tożsama z interpretacją, ponieważ interpretacja opiera się na stawianiu hipotez i ich testowaniu.

Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2019; Tuomas J. Harviainen, *A hermeneutical approach to role-playing analysis*, „International Journal of Role-Playing” 2009, vol. 1, no. 1.

- 7 Chrysostomos Mantzavinos, *Naturalistic hermeneutics*, Cambridge University Press, New York 2005.
- 8 Espen Aarseth, Sebastian Möring, *The game itself?* in: *International Conference on the Foundations of Digital Games*, eds. Georgios N. Yannakakis et al., ACM, New York 2020.
- 9 Chrysostomos Mantzavinos, *Naturalistic hermeneutics...*, s. 131.
- 10 Jane McGonigal, *SuperBetter*, przeł. Ewa Kaniowska, Wydawnictwo Czarna Owca, Warszawa 2017.
- 11 Jason Schreier, *Krew, pot i piksele. Chwalebne i niepokojące opowieści o tym, jak robi się gry*, przeł. Bartosz Czartoryski, Wydawnictwo SQN, Kraków 2018.
- 12 Nick Dyer-Witheford, Peuter de Greig, *Gry imperium. Globalny kapitalizm i gry wideo*, przeł. Adrian Zabielski, Krzysztof Abriszewski, Paweł Gąska, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2019.
- 13 Chrysostomos Mantzavinos, *Naturalistic hermeneutics...*, s. 132.

Zdaniem Mantzavinosa podstawą wszelkiej aktywności hermeneutycznej jest identyfikacja struktur przyczynowo-skutkowych (ang. *causal nexus*) oraz struktur sensu (ang. *nexus of meanings*). Pojęcie struktury sensu, w języku angielskim oddawane za pomocą słowa *nexus*, stanowi przekład niemieckiego terminu *Zusammenhang*. Termin ten oznacza dosłownie ‘wzajemne powiązanie, strukturę, kontekst, konfigurację’. Mantzavinós tłumaczy, że struktura sensu nie ogranicza się do struktury tekstu, ale wyrasta również z ludzkiego działania: „kiedy aktor zaangażowany w działanie interpretuje je na tle swoich celów, przekonań, oraz innych stanów umysłowych podczas interakcji ze środowiskiem naturalnym lub społecznym”¹⁴. Identyfikacja, opis oraz interpretacja działania stanowi element wspólny podejścia Mantzavinosa oraz Ricoeura, dla którego interpretacja działania również oznaczała wyjaśnienie jego złożonych powiązań¹⁵. Zadanie rekonstrukcji struktur przyczynowych polegałoby w interpretacji groźniejszej na wyjaśnianiu relacji o charakterze wynikania i następstwa, które zachodzą w grze i poza nią¹⁶. Taką strukturę opisuję w grze *Frostpunk*, analizując relacje między decyzjami graczy a konstruowanym w grze obrazem społeczeństwa. Struktury przyczynowe można przekształcać w struktury sensu, kiedy racjonalnie wyjaśniamy motyw, intencje i powody analizowanych procesów¹⁷. Rekonstrukcja struktur sensu polega na wyjaśnianiu znaczeń elementów growych przy użyciu wybranej teorii, która pozwala osadzić je w kontekście. Na przykład, konkretne decyzje oferowane graczom we *Frostpunku* analizuję przy użyciu teorii, które opisują i poddają krytyce sposoby zarządzania populacją. Dopiero sama rekonstrukcja struktur sensu lub struktur przyczynowo-skutkowych pozwala postawić hipotezy interpretacyjne, np. bazujące na teorii biopolitycznej.

Odwolując się do studiów kognitywistycznych, Mantzavinós odróżnia rozumienie tekstu jako procesu o charakterze nieświadomym od interpretacji, która wymaga świadomego przetwarzania i wytwarzania wiedzy¹⁸. Rozumienie tekstu bazuje na pamięci proceduralnej, która odpowiada za realizację

14 Ibidem, s. 87–88. W książce zamieszczam własne tłumaczenia cytowanych fragmentów dzieł.

15 Paul Ricoeur, *From text to action. Essays in hermeneutics*, vol. 2, trans. Kathleen Blamey, John B. Thompson, Evanston, Northwestern University Press, Illinois 1991, s. 151.

16 Chrysostomos Mantzavinós, *Naturalistic hermeneutics...*, s. 75.

17 Ibidem, s. 88.

18 Ibidem, s. 46.

określonych umiejętności (takich jak wiedza, jak prowadzić samochód, używać widelca, tańczyć itp.). Interpretacja polega natomiast na uczeniu się i pamięci deklaratywnej, która ma zawsze charakter świadomy i werbalny. Nieświadomy, automatyczny proces rozumienia uznaje zatem Mantzavinos za jedno z najważniejszych naturalnych zdarzeń uczestniczących w wytwarzaniu znaczeń, ponieważ pozwala on na zautomatyzowanie i przyspieszenie takich czynności sensotwórczych, jak czytanie, granie, oglądanie itp.¹⁹. Opisywana przez Mantzavinosą metoda hipotetyczno-dedukcyjna charakteryzuje świadomy proces interpretacji, który uruchamiany jest wtedy, gdy nie jesteśmy w stanie zrozumieć czegoś automatycznie. Generowane świadomie hipotezy pozwalają ponadto na naukowe rozumienie zarówno struktur przyczynowych, jak i struktur sensu, podczas gdy proces automatyczny nie pozwala na zrozumienie struktur przyczynowo-skutkowych.

Interpretacja hermeneutyczna polega właśnie na świadomej identyfikacji i rekonstrukcji struktur przyczynowych oraz struktur sensu w ramach metody hipotetyczno-dedukcyjnej. Co ważne, Mantzavinos podkreśla, że w procesie rekonstruowania znaczeń różne metody wyjaśniania struktur sensów są równoprawne²⁰, hermeneutyka nie rości sobie zatem prawa do wyłączności ani w kwestii identyfikowania, ani w kwestii wyjaśniania przesłania gier. Im bogatszy warsztat narzędzi i metod służących do wyjaśniania znaczeń, tym więcej punktów dostępu do sensów gry hermeneutyka jest w stanie zaoferować. Część metod użytecznych w rekonstrukcji znaczeń i identyfikacji struktur sensu przedstawiłem w tabeli 1.

Tabela 1. Metody przydatne w rekonstrukcji znaczeń oraz identyfikacji struktur sensu

Metoda analizy	Pomaga zidentyfikować, opisać oraz zrekonstruować struktury sensu związane z	Nastawienie metody
1	2	3
Analiza tekstualna ^{a)}	formalnymi, intertekstualnymi oraz strukturalnymi elementami gier, umiejscawianiem gier w kontekście, analizą porównawczą, budowaniem growego czytania	interpretacja, użycie

¹⁹ Ibidem, s. 153.

²⁰ Chrysostomos Mantzavinos, *Explanatory games*, „The Journal of Philosophy” 2013, vol. 110.

1	2	3
Granie krytyczne^{b)}	kulturowymi zmianami w recepcji gier, intencjami artystycznymi twórców, wzorcami grania i praktykami subwersji (odgrywaniem – ang. <i>unplaying</i> , przepisywaniem – ang. <i>rewriting</i> , zmianą skórek – ang. <i>reskinning</i>), rewolucyjnymi aspektami gier w różnych kontekstach, wspieraniem krytycznego projektowania gier	krytyka, użycie, interpretacja
Analiza ekonomiczna, postkolonialna, utopijna^{c)}	ideologią, strukturami władzy ukrytymi w reprezentacjach, mechanikach i estetyce gier, dekonstrukcją i krytyką gier jako narzędzi imperializmu, biopolityki, rasizmu; strukturami subwersji w rozgrywce i projektowaniu gier	krytyka, interpretacja, użycie
Analiza dyskursu^{d)}	strukturami dyskursu, dyspozytywami władzy, społecznymi, ekonomicznymi, kulturowymi i politycznymi kontekstami języka gier; performatywami autorów, graczy, dziennikarzy, badaczy	interpretacja, krytyka
Retoryka proceduralna^{e)}	procedurami retorycznymi stojącymi za perswazyjną mocą gier; krytyką ideologii; performatywnością growej retoryki w reprezentacjach, mechanikach, narracjach	interpretacja, krytyka
Analiza egzystencjalna^{f)}	praktykami wchodzenia w role i wychodzenia z nich (ang. <i>en-roling</i> oraz <i>de-roling</i>); intencjonalnością graczy w relacji do problemów tożsamości, odgrywania ról, teatralności i transformacyjnej mocy praktyk growych	interpretacja, użycie
Analiza narratologiczna^{g)}	strukturami narracyjnymi, ich funkcją i znaczeniem w grach; transmedialnymi, transfikcjonalnymi oraz światotwórczymi strategiami tworzenia gier; kognitywnymi aspektami narracji, opowieści i światów narracji; poetyką immersji / emersji	interpretacja, użycie
Studia genologiczne^{h)}	wzorcami gatunkowymi, strukturalnymi elementami gier, typologiami; ontologicznymi aspektami gier jako wytworów kultury; konwencjami i estetyką gier	interpretacja, krytyka

a) Clara Fernández-Vara, *Introduction to game analysis*, Routledge, New York–London 2015.

b) Mary Flanagan, *Critical play. Radical game design*, MIT Press, Cambridge–London 2013.

c) Nick Dyer-Witheford, Peuter de Greig, *Gry imperium...;* Souvik Mukherjee, *Videogames and Postcolonialism. Empire plays Back*, Springer International Publishing, Cham 2017; Souvik

- Mukherjee, *Video games and storytelling. Reading games and playing books*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, New York 2015; Gerald Farca, *Playing dystopia. Nightmarish worlds in video games and the player's aesthetic response*, Transcript Verlag, Bielefeld 2018.
- d) James Paul Gee, *Unified discourse analysis. Language, reality, virtual worlds, and video games*, Routledge, London, New York 2014; Gerald Voorhees, *Discursive games and gamic discourses*, „Communication +1” 2012, vol. 1, no. 1, doi:10.7275/R5G15XSM; Kathrin Trattner, *Critical discourse analysis. Studying religion and hegemony in video games*, in: *Methods for studying video games and religion*, eds. Vít Šisler, Kerstin Radde-Antweiler, Xenia Zeiler, Routledge, New York 2018.
- e) Ian Bogost, *Persuasive games. The expressive power of videogames*, MIT Press, Cambridge 2010; Ian Bogost, *Unit operations. An approach to videogame criticism*, MIT Press, Cambridge 2008.
- f) Stefano Gualeni, Daniel Vella, *Virtual existentialism. Meaning and subjectivity in virtual worlds*, Springer International Publishing AG, Cham 2020.
- g) *Storyworlds across media. Toward a media-conscious narratology*, eds. Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon, University of Nebraska Press, Lincoln 2014; Jan-Noël Thon, *Transmedial narratology and contemporary media culture*, University of Nebraska Press, Lincoln 2016; Krzysztof M. Maj, *Światotworstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania*, Universitas, Kraków 2019; Marie-Laure Ryan, *Narrative as virtual reality 2. Revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 2015; Michał Dawid Żmuda, *Zgrywanie literatury*, Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2022.
- h) Tomasz Z. Majkowski, *Języki gropowieści...*; Maria B. Garda, *Limits of genre, limits of fantasy. Rethinking computer role-playing games*, in: *Cultural perspectives of video games. From designer to player*, eds. Adam L. Brackin, Natacha Guyot, Inter-Disciplinary Press, Oxford 2012.

Źródło: Opracowanie własne.

Przedstawione w tabeli 1 zestawienie stanowi zaledwie pobieżny przegląd kilku wybranych metod wśród niezliczonych prac poświęconych analizie gier, reprezentujących zarówno studia ilościowe, jak i jakościowe²¹ oraz bogactwo zróżnicowanych podejść badawczych²². Niemniej wyraźnie ukazuje ono przynależność mojego podejścia do kręgu badań skupiających się na tekstualnie zorientowanej analizie jakościowej²³.

21 *Game research methods. An overview*, eds. Petri Lankoski, Staffan Björk, ETC Press, Pittsburgh 2015.

22 *Analyzing digital fiction*, eds. Alice Bell, Astrid Ensslin, Hans Rustad, Routledge, New York 2013.

23 Mia Consalvo, Nathan Dutton, *Game analysis. Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games*, „Game Studies” 2006, vol. 6, no. 1, http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton; Jim Bizzocchi, Joshua Tanenbaum, *Well read. Applying close reading techniques to gameplay experiences*, in: *Well Played 3.0. Video games, value and meaning*, ed. Drew Davidson, ETC Press, Pittsburgh 2011.

Interpretacja gier wyrasta zatem z niejednorodnego, transdyscyplinarnego ruchu, który zakłada, że istnieje pewna specyficzna dla medium poetyka²⁴ gier cyfrowych, na której oprócz można nie tylko nowe sposoby grania-badania, ale również czytania gier, ich dekonstrukcji oraz krytyki²⁵. Możemy ową poetykę czy gramatykę²⁶ odnaleźć w wielu semiotycznych, retorycznych²⁷ lub narracyjnych trybach, którymi gry operują, w skrócie: audialnym, wizualnym, haptycznym, proceduralnym, tekstowym itd. To w tym miejscu pojęcia, takie jak immersja²⁸, inkorporacja²⁹, świat narracji³⁰, fokalizacja, tryb narracji, perswazja, performatyw³¹ oraz wiele innych konstytuują podstawowy słownik do interpretacji gier. Skuteczna identyfikacja chwytów poetyckich (jak *mise-en-abîme*), dyskursów (kolonializm, imperializm, biopolityka), wzorców gatunkowych (gropowieść, horror), struktur ideologicznych lub narracyjnych (transmedialność, transfikcjonalność) napędza proces przekładu gry z wykorzystaniem określonego języka interpretacji, aby odkryć jej sekrety, zrozumieć i wyjaśnić, jak wytwarza znaczenia. Podobnie jak każda poetyka czy badanie dyskursu, ten paradygmat zainteresowany jest opisem różnych elementów gier oraz ich funkcji, stąd badania czasowości w grach, ich ontologii, metafor, światotwórstwa czy środków

-
- 24 Piotr Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016; Tomasz Z. Majkowski, *Języki gropowieści...*; Marie-Laure Ryan, *Story/worlds/media. Tuning the instruments of a media-conscious narratology*, in: *Storyworlds across media. Toward a media-conscious narratology*, eds. Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon, University of Nebraska Press, Lincoln 2014; Sebastian Möring, *Games and metaphor. A critical analysis of the metaphor discourse in game studies*, IT University of Copenhagen, Copenhagen 2013; Espen Aarseth, *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1997; Markku Eskelinen, *Cybertext poetics. The critical landscape of new media literary theory*, Continuum, London, New York 2012.
- 25 Souvik Mukherjee, *Video games and storytelling...*; Souvik Mukherjee, *Videogames and postcolonialism...*; Diane Carr, *Methodology, representation, and games*, „Games and Culture” 2019, vol. 14, s. 7–8, <https://doi.org/10.1177/1555412017728641>.
- 26 Clara Fernández-Vara, *Introduction to game analysis...*, s. 16.
- 27 Ian Bogost, *Persuasive games...*
- 28 Janet H. Murray, *Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace*, The Free Press, New York, London 2016.
- 29 Gordon Calleja, *In-game. From immersion to incorporation*, MIT Press, Cambridge 2011.
- 30 Krzysztof M. Maj, *Światotwórstwo w fantastyce...*; *Storyworlds across media...*
- 31 Darshana Jayemanne, *Performativity in art, literature, and videogames*, Springer International Publishing, Cham 2017.

stylistycznych. Hermeneutyka nie ogranicza jednak swojego warsztatu do narzędzi strukturalizmu, poststrukturalizmu, dekonstrukcji czy innych ujęć teoretycznych. Interpretacja gier zależna jest od założeń wypracowanych w każdej z wymienionych szkół, które oferują szeroki wachlarz możliwych podejść do obiektu badań, ale nie sprowadza się do żadnego z nich. W pewnym sensie każda gra wymaga kreatywnego zonglowania różnymi, często sprzecznymi podejściami, które nierzadko różnią się pod względem fundujących je szkół czy paradygmatów filozoficznych. Owe sprzeczności nie są zazwyczaj proste i mogą przyjmować przeróżne formy³². Dla przykładu, pojęcie narracji, które pojawia się wielokrotnie w prezentowanych w tej książce rozdziałach, rozumiem w ramach paradygmatu narratologii kognitywnej³³. Za Davidem Hermanem przyjmuję, że narracja to umiejscowiona w specyficznym dyskursie reprezentacja, która przekazuje doświadczenia świata narracji, skłania do wyciągania wniosków o przebiegu zdarzeń zmieniających stan rzeczy w świecie, w jakie uwikłani są sprawcy³⁴. Przyjmuję również podstawowe *dictum* narratologii kognitywnej w prosty sposób wyłożone przez Ewę Szczęsną: „[...] narracja jest przede wszystkim strukturą kognitywną, konstruktem mentalnym, narzędziem postrzegania otaczającego nas świata, narzędziem jego rozumienia i porządkowania”³⁵, w znacznej mierze pokrywającą się z egzystencjalną i hermeneutyczną wykładnią Ricoeura, którego interesował przede wszystkim sensotwórczy i tożsamościowy aspekt narracji³⁶. O zbieżności myślenia egzystencjalnego Ricoeura

32 Paul Ricoeur, *Hermeneutics and the human sciences...*, s. 61–62.

33 Manfred Jahn, *Cognitive narratology*, in: *Routledge encyclopedia of narrative theory*, eds. David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laure Ryan, Routledge, London, New York 2005, s. 69; David Herman, *Cognitive narratology* (revised version; uploaded 2013, 22 September), in: *The living handbook of narratology*, eds. Peter Hühn, Jan Christoph Meister, John Pier et al., Hamburg University Press, Hamburg 2021, <https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/38/revisions/262/view.html> [dostęp: 3.11.2021]; Krzysztof M. Maj, *Światotwórstwo w fantastyce...*; Magdalena Rembowska-Płuciennik, *Poetyka intersubiektywności. Kognitywistyczna teoria narracji a proza XX wieku*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2012, s. 80–85.

34 David Herman, *Basic elements of narrative*, Blackwell, Oxford 2009, s. 14.

35 Ewa Szczęsna, *O myśleniu narracyjnym i jego cyfrowej reprezentacji*, w: *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. Katarzyna Kaczmarczyk, Universitas, Kraków 2017, s. 260.

36 Zainteresowanych odsyłam do mojej poprzedniej rozprawy, w której omawiam problematykę Ricoeurowskiej tożsamości narracyjnej w grach cyfrowych: Michał Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo...*

z założeniami narratologii kognitywnej niech świadczy podkreślana przez Hermana ważność teorii Ricoeura dla myślenia o tożsamości i narracyjnym mediowaniu bycia³⁷, narracji jako ramie interpretacji działań³⁸ oraz dystansowaniu³⁹, które mają kluczowe znaczenie dla nowego sposobu myślenia nazywanego w jednej z ostatnich książek Hermana transgatunkową hermeneutyką⁴⁰. Jeśli zatem w tekście pojawia się kategoria narracji, to jej znaczenia oświetla hermeneutyczno-egzystencjalno-kognitywny splot teorii i filozofii. Jednocześnie kiedy mowa o świecie, mam na myśli świat narracji, czyli mentalny obraz rekonstruowany przeze mnie na podstawie growych doświadczeń⁴¹.

Mierząc się z pytaniem jak interpretować gry, postanowiłem sporządzić krótką, napisaną w punktach instrukcję obsługi, która koresponduje w swoim zamysle z projektami poświęconymi analizie gier cyfrowych⁴². Poniższy zapis nie stanowi idealnego przepisu, który sprawi, że każdy upiecze idealne ciastko. Wręcz przeciwnie, poniższe punkty w swojej poetyce sięgają raczej do pomysowości staropolskich recept, w których „weź rybę jaką tam masz” oznacza, że to gotujący ma przyjąć na siebie odpowiedzialność za to, co trafi na stół biesiadny. Tak też i mój przepis łączyć będzie techniczną sprawność instrukcji z poetycką dowolnością staropolan.

* * *

37 David Herman, *Narratology beyond the human. Storytelling and animal life*, Oxford University Press, Oxford 2018, s. 30–31.

38 Ibidem, s. 233.

39 Ibidem, s. 235.

40 Ibidem, s. 234.

41 Krzysztof M. Maj, *Światotwórstwo w fantastyce...*, s. 128–133.

42 Clara Fernández-Vara, *Introduction to game analysis...*

Jak interpretować gry cyfrowe?⁴³

I. Rozgrywka. Graj w grę! Jak zauważył Aarseth, omawiając pojęcie „hermeneutyki czasu rzeczywistego”⁴⁴, a co rozwinęli dalej inni badacze gier⁴⁵, sprawne granie w gry zawsze wymaga od graczy interpretacji⁴⁶. Przyjmując perspektywę kognitywną, właściwą naturalistycznej hermeneutyce⁴⁷, akcentuję dodatkowo fakt, że proces hermeneutyczny (niezależnie od tego, czy rozgraniczamy interpretację w czasie rzeczywistym od tej po rozgrywce) ma miejsce bezpośrednio podczas lektury, grania czy oglądania jakichkolwiek treści. Jak wyjaśnia Mantzavinos, interpretacja zachodzi wtedy, kiedy nieświadome procedury rozumienia nie są w stanie zrekonstruować znaczeń lub kiedy świadomie stosujemy metodę hipotetyczno-dedukcyjną. W tym ujęciu teoria hermeneutyczna znajduje oparcie w badaniach empirycznych nad ludzkim poznaniem, świadomością i zdolnościami umysłowymi. Granie oznacza zatem uruchamianie zarówno świadomych, jak i nieświadomych procesów rozumienia.

Co robić, grając w grę:

Twórz notatki, rób zrzuty ekranu i nagrywaj fragmenty rozgrywki. Skorzystaj z systemów dostępnych w grze (punkty zapisu, aktywna pauza, dzienniki dialogów itp.), aby zbierać dane do przyszłych analiz i procedur interpretacyjnych. Dziennik rozgrywki również pomaga w budowaniu nastawienia analitycznego do badanej gry.

43 *How to play video games*, eds. Matthew Thomas Payne, Nina B. Huntemann, New York University Press, New York 2019.

44 Espen Aarseth, *Playing research. Methodological approaches to game analysis*, *Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference*, 2003, <http://www.bendevane.com/VTA2012/herrstubbz/wp-content/uploads/2012/01/02.GameApproaches2.pdf>.

45 Jonne Arjoranta, *Real-time hermeneutics: meaning-making in ludonarrative digital games*, University of Jyväskylä, Jyväskylä 2015, s. 59; Chaker Mhamdi, *Interpreting games. Meaning creation in the context of temporality and interactivity*, „Mediterranean Journal of Social Sciences” 2017, vol. 8, no. 4, s. 43.

46 Veli-Matti Karhulahti, *Hermeneutics and ludocriticism*, „Journal of Games Criticism” 2015, vol. 2, no. 1, s. 5.

47 Chrysostomos Mantzavinos, *Naturalistic hermeneutics...*, s. 150–153.

Przykład:

Grając w *Elden Ring*⁴⁸, zapisywałem uwagi dotyczące poziomu trudności, zadań, ogólnej atmosfery panującej w świecie gry; zanotowałem krótkie, jednozdaniowe komentarze na temat systemu kontroli, estetyki oraz wszystkich rzeczy, które przykuły moją uwagę. Oto przykład: „Mam poczucie, że kroczące mauzoleum jest żywcem wzięte z obrazów Hieronima Boscha”.

Pytania:

Co przykuło moją uwagę i dlaczego? Jak się czuję, grając w grę? Jakie wyzwania związane z regułami, estetyką czy mechanikami stawia przede mną gra?

II. Dystansowanie. Przejście od gry jako wydarzenia (rozgrywki) do gry jako ustrukturuwanego dzieła lub tekstu do rozpakowania⁴⁹. Ten etap odzwierciedla to, co Ricoeur opisał jako przejście od mowy do pisma⁵⁰. Ten proces zachodzi wtedy, kiedy przekształcamy przeżywane doświadczenia w dyskurs o nich, dla przykładu: kiedy opisujemy wydarzenie przy pomocy słów, obrazów, dźwięków. Wydarzenie staje się w wyniku tego procesu przedmiotem naszej własnej narracji, którą porównać można z innymi narracjami na ten sam temat. Poprzez zdystansowanie próbujemy uchwycić postrzeżaną lub – jak określa ją Markku Eskelinen – „halucynowaną całość tekstu”⁵¹ gry. Zdystansowanie uprzedmiatwia zatem grę w tym sensie, że poddaje opisowi jej sytuacje i zdarzenia, przez co umiejscawia grę w ramach dyskursu analitycznego. Bez dystansu identyfikacja wielu zakończeń, wyborów moralnych i ich zróżnicowanych konsekwencji nie byłaby możliwa⁵². Zdystansowanie czyni z gry przedmiot badania, przez co pomaga nam zrozumieć, że nasz sposób grania nie jest jedyny, a co za tym idzie, umożliwia umiejscowienie naszej perspektywy w relacji do tego, co inni napisali lub powiedzieli o grze. Na tym etapie budujemy wstępną bibliografię, przygotowując się do stworzenia mapy różnych propozycji interpretacyjnych. Żadna interpretacja nigdy nie jest zawieszona w próżni.

48 FromSoftware, *Elden Ring*, PC: Bandai Namco, 2022.

49 Diane Carr, *Methodology, representation, and games...*, s. 6–7.

50 Paul Ricoeur, *Język, tekst, interpretacja. Wybór pism*, przeł. Katarzyna Rosner, Piotr Graff, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1989, s. 274–276.

51 Markku Eskelinen, *Cybertext poetics. The critical landscape of new media literary theory...*, s. 85.

52 Diane Carr, *Methodology, representation, and games...*, s. 8–9.

Jak zdystansować się do gry:

Przeglądaj międzynarodowe bazy danych (np. Google Scholar) w poszukiwaniu informacji o grze. Porównaj zapisy rozgrywek, poradniki i recenzje publikowane w serwisach YouTube oraz Twitch, aby zobaczyć, jak inni grali w interpretowaną grę. Sprawdź serwisy, takie jak Metacritic, oraz czasopisma specjalistyczne w celu porównania swojej oceny gry z odkryciami krytyków i graczy. Przemysł kontekst własnej rozgrywki; spróbuj odpowiedzieć na pytanie, jak ty grasz w gry.

Przykład:

Po wstępnej (40 godzin), dramatycznej rozgrywce w *Elden Ring* sięgnąłem po liczne poradniki w serwisie YouTube na temat gry magiem, znajdowania istotnych przedmiotów itd. Porównałem również moje odczucia dotyczące poziomu trudności ze zdaniem innych badaczy, studentów oraz krytyków. Zapoznałem się z piętnastoma recenzjami gry, z czego szczególnie zaciekała mnie duża różnica między ocenami graczy i krytyków w serwisie Metacritic.

Pytania:

Jak kształtuje się recepcja gry? Jak interpretowano grę do tej pory? Czy opinie krytyków i graczy pokrywają się? Jak wiele tego, co gra ma do zaoferowania, udało mi się doświadczyć?

III. Mierzenie się z przesądami. O czym jest ta gra? W tradycji hermeneutycznej przedsady należy zawiesić lub podważyć, ponieważ zaciemniają właściwą interpretację osadzoną w konkretnej procedurze analitycznej. Każdy proces interpretacji rozpoczyna się jednak od stawiania fundamentalnych pytań opartych na przesądach, co umożliwia sformułowanie wstępnych hipotez interpretacyjnych. Formułowanie hipotez stanowi podstawę metody hipotetyczno-dedukcyjnej⁵³, służy bowiem dwóm celom. Pierwszy to konstruowanie twierdzeń redukcyjnych, które często wykorzystywane są przeciwko grom lub graczom, na przykład: „Ta gra jest o zabijaniu”. Jeśli nie rozwiniemy tego zdania, to pozostanie ono jedynie przesądem krzywdzącym graczy, grę, jej twórców lub interpretatorów. Jeśli jednak właściwie rozszerzymy to zdanie, porównamy z innymi sądami i osadzimy w danych analitycznych, to generalizujące uproszczenie pozwala rozwinąć argumentację i dyskusję wokół sprzecznych

53 Chrysostomos Mantzavinos, *Naturalistic hermeneutics...*, s. 133, 135.

perspektyw interpretacyjnych. Pierwsze zadanie polega więc na wyprodukowaniu możliwie największej liczby ogólnych stwierdzeń, ponieważ będą one służyć jako wstępne tropy interpretacyjne. Drugim celem pytania o to, o czym jest gra, jest umożliwienie interpretatorowi skonstruowania streszczenia gry oraz odnalezienie właściwego języka wyrazu dla doświadczenia własnej rozgrywki. Przedsąd musi zatem zostać przekształcony w hipotezę, inaczej pozostanie jedynie przedsądem.

Jak mierzyć się z przedsądami:

Zapisz proste, redukcjonistyczne twierdzenia o grze. Wymień możliwie najwięcej różnych tropów interpretacyjnych, najlepiej w formie listy lub mapy. Zastanów się nad założeniami wynikającymi z kontekstu politycznego, społecznego i ekonomicznego, w jakim się znajdujesz.

Przykład:

Przed rozgrywką, w trakcie oraz po ukończeniu gry w *Elden Ring* sformułowałem następujące wstępne przedsady: „Gra jest zbyt trudna”, „To gra o cierpieniu”, „*Elden Ring* opowiada o umierającym świecie”, „To heroiczna opowieść, która torturuje protagonistę”, „To gra o żmudnym powtarzaniu i uczeniu się mistrzostwa prostych mechanik”, „To gotycki horror”, „*Elden Ring* to gra symboliczna”, „To gra o niesamowitym (niem. *Unheimliche*)”, „Nie jestem przyzwyczajony do gier typu *soulslike*”.

Pytania:

O czym jest ta gra? Jakie są jej dominujące elementy? Jak opisałbym grę w jednym zdaniu? Jakie określenia przychodzą mi do głowy w związku z grą? Jakie są moje założenia w związku z grą? Jaką pozycję zajmuję, kiedy poddaję grę analizie? Jakie były moje oczekiwania w związku z rozgrywką, narracją, mechanikami? Z jaką wiedzą przychodzę do gry?

IV. Streszczenie. Jak opowiedzieć o grze innym? Budowanie streszczenia badanej gry stanowi ważny krok w przekuwaniu wstępnych pytań we własną narrację. Na tym etapie interpretacji umiejscawiamy grę w różnych kontekstach: jako produkt, który ma określone przeznaczenie, nazwy gatunkowe, wartość, teleologię. Streszczenie służy różnym celom: pomaga przekształcić wstępne hipotezy w bardziej przemyślane zdania o grze jako produkcie;

pozwała na zaprezentowanie ogólnej idei, która przyświeca grze; umożliwia również określenie jej pozycji w stosunku do innych produkcji i standardów branżowych w ogóle. Aby streścić grę, potrzebujemy informacji o jej gatunku, autorach, wydawcy, budżecie, historii, kontekście produkcji, zdobytych przez nią nagrodach i osiągnięciach, modelu biznesowym. Musimy jednocześnie sformułować konspekt opowieści, przemyśleć narrację i procedury rozgrywki oraz określić wyjątkowe cechy gry. Nie wszystkie z wymienionych elementów będą od razu przydatne w analizie, ale niektóre mogą okazać się cenne podczas rekonstruowania struktur przyczynowych oraz kontekstu w trakcie formułowania dalszych hipotez badawczych. Streszczenie pomaga zatem przełożyć grę na naszą własną opowieść o niej. Jest to równoznaczne z uruchomieniem procesu budowania narracji, poprzez który konstruujemy wstępne wyjaśnienia i testujemy naszą zdolność do określenia, o czym jest gra.

Jak streścić grę:

Połącz informacje o producencie, gatunku, danych technicznych z krótkim opisem celowości rozgrywki i narracji. Przemyśl wzajemne powiązania między różnymi faktami o grze, na przykład: poziomem trudności oraz gatunkiem, budżetem i rozwiązaniami graficznymi itp. Przeczytaj opis gry i zapoznaj się z materiałami marketingowymi na jej temat.

Przykład:

W moim wstępnym streszczeniu gry *Elden Ring* napisałbym, że: „*Elden Ring* (2022, PC) należy do subgatunku bardzo trudnych gier akcji RPG produkcji studia FromSoftware, określanych mianem *soulslike*. Zaprojektowana przez duet: Hidetaka Miyazaki oraz George R.R. Martin, gra uzyskała najwyższe historycznie noty w serwisie Metacritic (96/100) od krytyków i fanów gatunku, ale mieszane oceny tych, którzy doświadczyli problemów technicznych oraz inicjalnego poziomu trudności rozgrywki. Gra buduje immersję w otwarty, dystopijny świat, w którym gracz odgrywa rolę wyrzutka, prawdopodobnie nieumarłego bohatera, który powraca do fantastycznych Ziemi Pomiedzy, aby uratować świat – naprawić tytułowy pierścień. Gra oferuje złożony, pełen symbolizmu świat narracji, mistyczną fabułę oraz sześć różnych zakończeń uzależnionych od wyborów graczy”.

Pytania:

Kto stworzył grę? Gdzie ulokować ją w relacji do innych gier? Czy gra ma cechy szczególne? Jak opiszesz grę komuś, kto nie jest graczem? Jakie najważniejsze elementy chcesz przekazać w streszczeniu? O czym najogólniej jest ta gra?

V. Problematyzacja. Co stanowi problem interpretacyjny? Streszczenie zbiega się z formułowaniem problemu lub mapowaniem różnych problemów badanej gry. Na tym etapie próbujemy zdefiniować, co interesuje nas w grze lub co postrzegamy jako problem, który zaciekawi innych. Problematyzacja pomaga w konstruowaniu odniesień między grą a przyjmowaną przez nas perspektywą badawczą oraz wybranymi przez nas teoriami lub metodami. Interpretacja stanowi proces generowania problemów. Interpretowanie oznacza poszukiwanie rozwiązań problemów związanych ze znaczeniem i rozumieniem. W tym sensie problematyzacja pozwala uzyskać lepszy wgląd w sposoby, w jakie badana gra przedstawia, generuje lub rozwiązuje problemy, opowiada historie, korzysta z poetyk, dyskursów czy procedur. Problematyzacja wyrasta z teoretycznego tła, kapitału kulturowego i growego, który zdobywamy, studiując gry⁵⁴, oraz proceduralnego czytania uzyskiwanego podczas rozgrywki⁵⁵. Problematyzować oznacza negocjować idee, które wynikają z naszego umiejscowienia w świecie z grą jako obiektem wytwarzającym znaczenia⁵⁶.

Jak sprobatyzować grę:

Zapisz lub stwórz mapę problemów, które są kluczowe dla zrozumienia gry. Skup się na kontrowersjach oraz ideach wartych omówienia; problemach, które gra wytwarza. Możesz skupić się na problemie, który ty dostrzegasz w grze, lub opisać problem, który sama gra stawia przed tobą.

Przykład:

W *Elden Ring* dostrzegam następujące problemy: gra jest zbyt trudna; projekt interfejsu utrudnia immersję; mam problem z podążaniem za opowieścią; gra problematyzuje czasy postheroiczne; umierający, zrujnowany świat jest

54 Clara Fernández-Vara, *Introduction to game analysis...*, s. 10–11.

55 Ian Bogost, *Persuasive games...*, s. 244, 257.

56 Jonne Arjoranta, *Real-time hermeneutics...*, s. 76–80.

nostalgiczny i depresyjny, ponieważ budzi we mnie skojarzenia z antropocenem; gra problematyzuje tanatopolitykę – politykę śmierci.

Pytania:

Co gra problematyzuje? Jakie problemy dostrzegam w grze? Jakie problemy stawiane w grze mogą zainteresować innych?

VI. Rekonstrukcja. Jak to jest zrobione? Podstawową metodą hermeneutyczną jest rekonstrukcja, która jest nieodłączna od procedur analitycznych i musi być osadzona w ich odkryciach. To w oparciu o procedury rekonstrukcji formułowane są hipotezy interpretacyjne, stąd określa się ją mianem stylu hermeneutycznego. Zrekonstruowanie struktury sensu⁵⁷ oznacza celną identyfikację i opisanie różnych znaczących związków wewnątrz gry i na zewnątrz niej. Oznacza to poszukiwanie odpowiedzi na pytania o tytuł gry, rozwinięcie i odczytanie growych symboli, alegorii, metafor, reprezentacji, skonstruowanie mapy intertekstów⁵⁸, relacji transmedialnych i transfikcjonalnych⁵⁹ oraz wszelkich semiotycznych szczegółów wplecionych w tkaninę gry. Oznacza to również uzyskanie wglądu w różne mechaniki growe i procedury, zrozumienie tego, jak działają i gdzie jest ich miejsce w złożonym systemie gry. Na tym etapie uruchamiamy całą wiedzę o grach wypracowaną przez groznawstwo na temat struktur narracyjnych, procedur, elementów ontologii, poetyki, designu, ale również kultur grania, historii, dyskursów itd. Rekonstrukcja umożliwia nadawanie sensów grze, jej kontekstom i elementom: indywidualnie i jako usystematyzowanej całości. Oznacza to, że rekonstrukcja wymaga danych w postaci zrzutów ekranu, nagrań, opisów rozgrywek, interesujących nas obiektów, dialogów, do których się odwołujemy, obieranych tras, stosowanych przez nas mechanizmów i współrzędnych zamieszkiwanego przez nas cyfrowego świata. Nie ma idealnej rekonstrukcji, ale każda rekonstrukcja przybliży nas do nowych hipotez interpretacyjnych na temat sensów naszej gry i pozwala poszerzyć naszą opowieści o grze.

57 Chysostomos Mantzavinos, *Naturalistic hermeneutics...*, s. 132.

58 Diane Carr, *Methodology, representation, and games...*, s. 7.

59 Krzysztof M. Maj, *Światotwórstwo w fantastyce...*

Jak rekonstruować struktury przyczynowe oraz kontekst:

Stwórz listę symboli, metafor, jak również elementów mitologicznych, społecznych, politycznych oraz ideologicznych, które rozpoznajesz w grze. Spróbuj zidentyfikować przyczyny pewnych zdarzeń w grze oraz ich związek z działaniami gracza. Zastanów się, z jakich kontekstów kulturowych korzysta gra.

Przykład:

Elden Ring stwarza atmosferę niesamowitości poprzez wykorzystanie symboliki powiązanej z *sacrum* i *profanum*. Przepiękny obraz życiodajnego, otoczonego blaskiem Złotego Drzewa kontrastuje ze spowitym plagą, spaczonym światem nieboskich abominacji. Narracyjna struktura monomitu widoczna jest od pierwszych chwil wprowadzenia do gry, które sytuuje graczy w pozycji zbawców umierającego świata. Wysoki poziom trudności gry wywołał wśród graczy i krytyków debatę, niemniej stanowi on konstytutywny element wspierający światotwórczy wymiar *Elden Ring*. Na uwagę zasługuje wykorzystanie pierścieni boromejskich w konstruowanej w grze symbolice, wyraźnie czerpiącej z mitologii krajów Północy.

Pytania:

Jak działa analizowana gra? Jak poszczególne elementy gry łączą się ze sobą? Jakie znaczenie mają mechaniki, reprezentacje, procedury oraz elementy narracyjne? Jak możemy wyjaśnić ich znaczenia i funkcje?

VII. Podejrzliwość. Co gra przed nami skrywa? W tradycji hermeneutycznej podejrzliwość jest odwrotną stroną rekonstrukcji. W tym trybie interpretacji formułujemy hipotezy o ukrytych prawdach naszej gry. Przedstawiamy nasze podejrzenia dotyczące jej ukrytego programu: politycznego, ideologicznego, ekonomicznego, społecznego itd. Podejrzewanie gry to poszukiwanie prawd poza przedstawieniami⁶⁰, stawianie pytań o wybory moralne, reprezentacje klasowości, manipulacje retoryczne, mitologizowanie i wytwarzanie fałszywej świadomości, założenia rozgrywki i decyzje projektowe⁶¹, ale także praktyki

60 Holger Pötzsch, Vít Šisler, *Playing cultural memory. Framing history in Call of Duty: Black Ops and Czechoslovakia 38–89: Assassination*, „Games and Culture” 2019, vol. 14, no. 1, s. 5.

61 Thomas Apperley, Justin Clemens, *The biopolitics of gaming: avatar-player self-reflexivity in Assassin's Creed II*, in: *The play versus story divide in game studies. Critical essays*, ed. Matthew Wilhelm Kapell, McFarland, Jefferson 2016.

produkujące wyobrażenia o płci, rasie, polityce etnicznej. Hermeneutyka podejrzeń wymaga podejścia krytycznego i jest nierozzerwalnie związana z krytyką rozumianą jako określenie kulturowego znaczenia danej gry. W pewnym sensie podejrzliwość podsyca interpretację skupiającą się na grze jako ideologicznym zestawie narzędzi, nieświadomej praktyce, medium manipulacji itp.

Jak formułować podejrzenia:

Pomyśl o ukrytych i jawnych elementach ideologii, którymi operuje gra lub z jakimi można ją powiązać. Skup się na ukrytych strukturach, znaczeniach, mechanizmach dyskursywnych. Stwórz listę problemów, które gra próbuje ukryć przed tobą lub innymi graczami. Zastanów się nad tym, jakiego myślenia uczy gra i jakich technik używa, by to robić.

Przykład:

Wielu krytyków podkreśla, że poziom trudności stanowi kluczowy element narracji *Elden Ring* oraz całego gatunku *soulslike*, ale wykorzystanie pewnych strategii rozgrywki czyni grę bardzo prostą. Pokazuje to, że trudność ma charakter „argumentu chochoła” (sofizmatu rozszerzenia). Jako taka, ideologia trudności wykorzystywana jest do promocji mrocznej zabawy oraz idei związanych z wykluczeniem graczy określanych jako mniej sprawnych. Afektywny projekt gry wzmacnia w tym przypadku retorykę porażki, proceduralnie wpisana w ludyczną seryjność tego gatunku.

Pytania:

Jak gra sprawia, że uznaję moje działania za słuszne? Czy gra ma jakieś ukryte przesłanie? Do czego gra próbuje mnie przekonać? Jakie są aksjologiczne presupozycje wpisane w mechanikę, świat narracji, tworzenie postaci itd.?

VIII. Sprzężenie teoretyczne. Jakich teorii wymaga od nas gra? Jak wyjaśniła Clara Fernández-Vara w swojej książce o analizie gier, niemożliwe jest przeanalizowanie każdego aspektu gry w jednym artykule⁶². Interpretacja hermeneutyczna, której celem jest rekonstrukcja spłotu znaczeń, zawsze już operuje różnymi systemami opisowymi, które pomagają potwierdzić fakty, zdarzenia

62 Clara Fernández-Vara, *Introduction to game analysis...*, s. 18.

i ich zmienne⁶³, należy jednak mieć na uwadze to, że sama interpretacja wytwarza więcej danych, niż można umieścić w pracy, artykule lub prezentacji. Teoretyczne sprzężenie służy jednemu prostemu celowi: ograniczeniu liczby stosowanych systemów opisowych i zbliżeniu procesu interpretacji do etapu, w którym opracowanie jej ustaleń może zostać przekształcone w krótszą i skondensowaną formę. Łącząc problematyczne elementy z wybranym teoretycznym aparatem opisowym, zobowiązujemy się do jednego z wielu możliwych wyjaśnień „tego, co stanowiło problem gry”⁶⁴.

Jak wybrać teorię pomocną w wyjaśnianiu gry:

Pierwsza strategia polega na wyborze teorii, a następnie poszukiwaniu gier, które mogą pomóc w ewaluacji jej założeń. Druga polega na wyborze teorii w oparciu o problemy wygenerowane na wcześniejszych etapach procesu interpretacyjnego. Należy jednak pamiętać, że znajomość wielu różnych teorii bezpośrednio wpływa na umiejętność problematyzacji gry, zachodzi tu zatem sprzężenie zwrotne, które wynika z tego, że interpretator zawsze przychodzi do gry z teoretycznymi przedsądami.

Przykład:

Wybrałem *Elden Ring*, aby przedstawić interpretacyjny potencjał hermeneutyki, ponieważ gra oferuje liczne możliwości rekonstrukcji znaczeń: od symboliki i estetyki, przez konstrukcję narracji, po mechaniki i retorykę proceduralną. Nie zmienia to faktu, że *Elden Ring* zaprasza również do badania dyskursu i ideologii poziomu trudności, co wymaga osobnego zestawu narzędzi i metod związanych z problematyką recepcji.

Pytania:

Czy gra wymaga konkretnej teorii, aby wyjaśnić jej problematykę? Jak różne teorie mogą pomóc mi w identyfikacji, opisie i rekonstrukcji struktur przyczynowych oraz kontekstów w grze? W jaki sposób korzystam z różnych teorii w mojej interpretacji?

63 Chrysostomos Mantzavinos, *Naturalistic hermeneutics...*, s. 132.

64 Ibidem, s. 133.

IX. Dochodzenie egzystencjalne. Co gra oznacza dla mnie jako jej adresata? Jednym z najważniejszych efektów interpretacji jest to, co Ricoeur określa jako przyswojenie. Badanie tego procesu polega na identyfikowaniu i opisywaniu znaczeń, które przyswoiliśmy z gry jako gracze⁶⁵. Na tym etapie zadajemy pytania o to, w jaki sposób gra poszerzyła nasze rozumienie świata, w jaki sposób poprzez praktyki wchodzenia w rolę i wychodzenia z niej⁶⁶ omawiana gra poszerzyła naszą tożsamość, subiektywne doświadczenia, bycie-w-świecie⁶⁷ czy poczucie satysfakcji⁶⁸. Dochodzenie egzystencjalne skupia się zatem na transformacyjnej sile gier cyfrowych, sile zabawy jako praktyki kulturowej, która odmienia jej uczestników. Czyni to interpretację procesem ściśle związanym z opisaniem metamorfozy podmiotowości, egzystencji, tożsamości badacza jako gracza i jako człowieka (a więc bytu zawsze już kulturowo definiowanego przez płeć, klasę, pochodzenie etniczne, religię, historię itp.).

Jak przeprowadzić dochodzenie egzystencjalne:

Pomyśl o sposobach, jakimi gra zmieniła twoje spojrzenie na siebie, świat, innych ludzi. Zastanów się nad swoją relacją ze światem narracji, awatarem, mechanikami. Przemyśl praktyki wchodzenia w rolę oraz wychodzenia z nich w grze, którą interpretujesz. Zanotuj, jakie cielesne oraz afektywne stany i przeżycia gra wywołała w tobie przed rozrywką, w trakcie oraz po niej.

Przykład:

Podczas rozgrywki w *Elden Ring* zauważyłem interesujący wzorzec afektywny związany z projektem gry: kapitalizuje ona negatywne emocje w celu wytworzenia afektywnej pętli sprzężenia zwrotnego. W ten sposób gra przekształciła moją początkową frustrację poziomem trudności w poczucie spełnienia. Odczuwam zatem emocjonalną więź ze światem narracji, a każde wyzwanie wywoływało we mnie poczucie rozkoszy i zadowolenia.

65 Paul Ricoeur, *Język, tekst, interpretacja...*, s. 278–282.

66 Stefano Gualeni, Daniel Vella, *Virtual existentialism...*, s. 28–30.

67 Michał Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo...*; Daniel Vella, *The ludic subject and the ludic self. Analyzing the 'I-in-the-gameworld'...*; Olli Tapio Leino, *Emotions in play. On the constitution of emotion in solitary computer game play*, IT University of Copenhagen, Copenhagen 2010.

68 Tomasz Z. Majkowski, *Feeling good about myself. Real-time hermeneutics and its consequences*, „TransMissions: The Journal of Film and Media Studies” 2017, vol. 2, no. 2, s. 9–10.

Pytania:

Jakie uczucia żywisz w stosunku do gry? Co ta gra dla ciebie znaczy? Czy doświadczenie gry zmieniło cię w jakikolwiek sposób? Jak gra odnosi się do twojej sytuacji egzystencjalnej i czy ma to znaczenie? Jakie stany afektywne przeżywałaś w trakcie rozgrywki?

X. Testowanie hipotez interpretacyjnych. Ostatnim punktem instrukcji interpretacji gier jest testowanie hipotez poprzez ich operacjonalizację dla wspólnoty badawczej. Na tym etapie interpretacja zamienia się we właściwą prezentację, artykuł czy pracę. Wypracowane hipotezy należy wyabstrahować, ugruntować w teorii, przetestować empirycznie, przyswoić oraz przedstawić w uwagach końcowych. W relacji do innych interpretacji nasze zostaną zaakceptowane, odrzucone albo będą służyć jako punkt zaczepienia przyszłej krytyki. Interpretacja ma już zawsze ten pragmatyczny aspekt, niezależnie od tego, czy przypisujemy go paradygmatycznemu charakterowi nauk w ogóle⁶⁹, czy istnieniu wspólnot interpretacyjnych⁷⁰.

Jak testować hipotezy interpretacyjne:

Porównaj różne hipotezy wygenerowane podczas innych kroków tej procedury. Określ, które twierdzenia ugruntowane są w wybranych teoriach, i upewnij się, że zostały empirycznie przetestowane w grze. Jeśli napiszesz, że gra ma trzy zakończenia, a literatura specjalistyczna mówi o dziesięciu, to konieczna będzie korekta części twierdzeń. Stwórz listę hipotez oraz argumentów na ich potwierdzenie lub zaprzeczenie im. Zidentyfikuj i zapisz również te hipotezy, których nie udało ci się rozwinąć; mogą przydać się w dyskusjach z innymi badaczami.

Przykład:

Hipoteza, że *Elden Ring* wykorzystuje poziom trudności jako mechanizm naracyjny, znajduje potwierdzenie w projekcie afektywnym rozgrywki. Hipoteza,

69 William J. Devlin, *An analysis of truth in Kuhn's philosophical enterprise*, in: *Kuhn's Structure of Scientific Revolutions – 50 years on*, eds. William J. Devlin, Alisa Bokulich, Springer International Publishing, Cham 2015.

70 Paul Martin, *Making meaning makers. The construction and negotiation of an interpretive community around Braid*, *Proceedings of DiGRA 2014: <Verb that ends in 'ing'> the <noun> of Game <plural noun>*, 2014, <http://www.digra.org/digital-library/forums/8-digra2014> [dostęp: 12.10.2022].

że poziom trudności stanowi ideologię wspólnoty utworzonej wokół gatunku *soulslike*, powinna być przetestowana przy użyciu odpowiednich metod. Hipoteza, że estetyka gry wywołuje nostalgię, znajduje potwierdzenie w badaniach nad romantycznymi i gotyckimi reprezentacjami ruin. Moje wstępne uprzedzenia dotyczące poziomu trudności gry nie zostały potwierdzone, co uświadamiają liczne materiały o charakterze solucji i poradników, które pokazują inne oblicze analizowanej gry.

Podsumowanie

Przedstawiony opis dziesięciu kroków procedury interpretacyjnej traktuję jako materiał typu *open-source*, dlatego gorąco zachęcam badaczy, studentów i czytelników do jego krytyki oraz kreatywnego przebudowywania. Mam świadomość, że interpretacja to coś więcej niż proces czy procedura, którą opisać można w ramach instrukcji czy poradnika. Samą hermeneutykę można postrzegać z wielu różnych perspektyw ze względu na jej złożone relacje z fenomenologią, ontologią, teorią literatury, kulturoznawstwem, medioznawstwem, archeologią czy studiami społecznymi i groznawczymi (a i ten spis nie wyczerpuje wszystkich jej połączeń). Celem tego wprowadzenia było zdanie relacji i zarysowanie procedury, która stoi za każdym z rozdziałów prezentowanych w tej książce. Chcę przez to powiedzieć, że tak czytam i interpretuję gry, stąd wynika każde zapisane tu słowo. W tym sensie niniejszy wstęp ukazuje proces, który opisuję *post factum*, po interpretacji, jako efekt namysłu nad tym, co robiłem z grami, jakie procedury stosowałem, jak wyglądało „od kuchni” myślenie hipotetyczno-dedukcyjne. Mam nadzieję, że sformułowane tutaj tezy posłużą jako inspiracja do waszych własnych interpretacji. Apodyktycznie twierdzę bowiem, że nie ma większej rozkoszy niż uczynienie gry własną opowieścią.

Gra w *Orwella* – dekonstrukcje utopijnego podglądactwa

Wprowadzenie

Rozdział poświęcony jest analizie i interpretacji gier *Orwell*, które tytułami nawiązują dialog z *Rokiem 1984* George'a Orwella. Skupiam się w nim na porównaniu problemów poruszanych przez badaczy twórczości Orwella oraz tych, które odnajduję w grach. W rozdziale korzystam z teorii badaczy utopii i dystopii, interesuje mnie bowiem to, jak gry stanowią komentarz do współczesnych problemów politycznych i społecznych.

Niezależny producent i wydawca, niemieckie Osmotic Studios, jest twórcą wydanej w 2016 roku gry *Orwell: Keeping an Eye on You*¹ oraz jej kontynuacji z 2018 roku zatytułowanej *Orwell: Ignorance is Strength*². Producent umieścił w tytule serii wyraźne odniesienie do pseudonimu artystycznego Erika Arthura Blaira, jak również do słynnego hasła obrazującego polityczne zastosowanie nowomowy w powieści *Rok 1984*³. Gra nie ustanawia jednakże szerokiego odniesienia do życia i twórczości Blaira. Tytuł użyty został jako metonimia krytyki społecznej inspirowanej *Rokiem 1984*, stąd próżno szukać w grze dialogu z innymi tekstami pisarza. Serię *Orwell* można określić mianem krytycznej utopii, czyli w typologii Lymana Towera Sargenta:

1 Osmotic Studios, *Orwell: Keeping an Eye on You*, PC: Surprise Attack, 2016.

2 Osmotic Studios, *Orwell: Ignorance is Strength*, PC: Surprise Attack, 2018.

3 W pracy korzystam z przekładu Tomasza Mirkowicza. Komparatystyczne analizy tłumaczeń *Roku 1984* w perspektywie krytyki ideologii i totalitaryzmu przeprowadziła w swojej pracy doktorskiej Emilia Truskolaska-Kopeć. Badaczka porównuje przekłady Tomasza Mirkowicza i Juliusza Mieroszewskiego, wskazując na to, że ten pierwszy nie tylko zachował Orwellowski charakter tekstu, ale zastosował chwyt, które czynią jego przekład grą z propagandowymi kliszami komunizmu. Por. Emilia Truskolaska-Kopeć, *Problematyka ideologiczna w twórczości George'a Orwella i jej polskich przekładach*, Uniwersytet Warszawski, Warszawa 2014, s. 114–117.

Utopia krytyczna – jakaś nie-istniejąca społeczność dokładnie opisana i normalnie umiejscowiona w czasie i przestrzeni, która w intencji autora miała być przez czytelnika postrzegana jako znacząco lepsza od współczesnej jemu społeczności, ale borykająca się z poważnymi problemami, które opisana społeczność jest lub nie jest w stanie rozwiązać, a także prezentuje krytyczne spojrzenie na utopię jako gatunek⁴.

Na taką klasyfikację gry *Orwell* pozwala szereg czynników prezentowanych w udostępnianych podczas rozgrywki danych statystycznych na temat rosnącego bezpieczeństwa publicznego oraz przedstawiane graczowi materiały propagandowe. Problem stanowi natomiast towarzysząca pozytywnym zmianom rosnąca rola zorientowanego nacjonalistycznie i konserwatywnie dyskursu publicznego oraz wprowadzanie przez Państwo coraz silniejszych form kontroli społecznej. Taka klasyfikacja gry byłaby jednakże naiwna, gdyż sprowadzałyby jej interpretację do wizji proponowanej graczowi przez aparat propagandowy Państwa. Do pełniejszej lektury gry *Orwell* warto zatem zastosować pojęcie krytycznej dystopii, której rozumienie lepiej uchwyci ambiwalentny, skomplikowany i dialektyczny charakter utopijności negocjowanej z graczem podczas rozgrywki. Krytyczna dystopia wedle Toma Moylana stanowi formę wyrastającą z długiej tradycji dystopijnej, która ulega odświeżeniu poprzez znaczące zwiększenie nastawienia refleksyjnego i krytycznego⁵. Propozycję zastosowania jej do badania gier wideo przedstawił Marcus Schulzke w tekście *The critical power of virtual dystopias*. Badacz rozpoczyna swoje rozważania od przywołania krytycznej funkcji pełnionej przez utopię⁶ oraz od wyrażenia zwątpienia w ich krytyczną siłę w grach i wirtualnych światach, które utopie symulują. Twierdzi bowiem, że funkcja krytyczna utopii pozostaje w grach ukryta lub niewystarczająco uderza w zastane konwencje czy ideologie⁷. Twierdzenie Schulzkego, że wirtualne światy często reprodukują problemy współczesności

4 Lyman Tower Sargent, *The three faces of utopianism revisited*, „Utopian Studies” 1994, vol. 5, no. 1, s. 9.

5 Tom Moylan, *Scraps of the untainted sky. Science fiction, utopia, dystopia*, Routledge, New York, London 2000, s. 188.

6 Marcus Schulzke, *The critical power of virtual dystopias*, „Games and Culture” 2014, vol. 9, no. 5, s. 321, <https://doi.org/10.1177/1555412014541694>.

7 Ibidem, s. 322.

w ramach konstruowanych narracji utopijnych⁸, niekoniecznie należy odczytywać jako wyraz zaprzepaszczenia krytycznego potencjału utopii. Badacz pomija jednocześnie ten aspekt teorii utopijnej, który przyznaje utopiom zorientowaną na pragnienia i fantazje utopijna hermeneutyka, poszukująca we wszelkich tekstach kultury impulsu utopijnego, wyrażającego nadzieję na inny świat. Należy zgodzić się ze zdaniem Schulzkego, że wiele gier czy wirtualnych światów nie podważa *status quo* mechanizmów władzy i wykluczenia obserwowanych w rzeczywistości, niemniej takie przykłady trudno z perspektywy teorii utopijnej zaliczyć do grona tekstów programowych czy wyrażających nadzieję na inny, lepszy świat. Podobne teksty za Helgą Nowotny i Ernstem Blochem nazwalibyśmy nieautentycznymi wizjami przyszłości⁹. Przykład gry *The Sims*, który badacz krytykuje jako idealizację zwykłego życia¹⁰, najlepiej ukazuje sam fakt niezrozumienia przez Schulzkego znaczącego impulsu utopijnego tkwiącego w marzeniu, aby codzienność była na miarę gry, a nie gra na miarę codzienności. Gra *The Sims* może zatem służyć zaburzeniu *status quo*, jeśli graczem jest osoba, która wyraża przez nią swoje fantazje i pragnienia, nie-realizowalne w rzeczywistości właśnie ze względu na ograniczenia społeczne, ekonomiczne czy polityczne. *The Sims* może w rękach gracza stać się właśnie utopijną projekcją przyszłości, alternatywy i nadziei, nawet jeśli służyć ma do tego specyficzna struktura ideologiczna neoliberalizmu wpisana w grę. Wyidealizowana wersja terażniejszości nie oznacza rezygnacji z marzeń na temat zmiany sposobu życia czy wyrażania woli na poprawę jego warunków, nawet jeśli – w zgodzie z Schulzkiem – odmówimy *The Sims* statusu utopii. Schulzke przyjmuje zatem bardzo ograniczone kryterium utopijności, sprowadzając utopię do jej funkcji krytycznej¹¹. Podobne zdanie wygłasza w swojej konkretyzacji

8 Ibidem, s. 323–324.

9 Por. przywołana przez Nowotny kategoria nieautentycznej przyszłości opiera się na założeniu, że stanowi ona zwyczajne przedłużenie terażniejszości, w przeciwieństwie do przyszłości autentycznej, która mówi o tym, czego jeszcze nie ma, co nie zostało jeszcze doświadczone, poznane. Przyszłość autentyczna jest wyrazem czystej antycypacji tego, co nieznanne. Helga Nowotny, *Science and utopia. On the social ordering of the future*, in: *Nineteen Eighty-Four. Science between utopia and dystopia. Sociology of the sciences*, eds. Everett Mendelsohn, Helga Nowotny, Springer Netherlands, Dordrecht 1984, s. 3–4.

10 Marcus Schulzke, *The critical power of virtual dystopias...*, s. 323.

11 Sprowadzenie utopii czy dystopii do tej jednej funkcji krytykują Ruth Levitas i Lucy Sargisson w zbiorowym opracowaniu, które Schulzke cytuje w swoim artykule. Por. Ruth Levitas, Lucy Sargisson, *Utopia in dark times. Optimism/pessimism and utopia/dystopia*, in: *Dark*

pojęcia krytycznej dystopii, którą – wbrew Tomowi Moylanowi oraz Raffaelli Baccolini¹² – uważa za efektywną nawet wtedy, kiedy nie pozostawia ona żadnej furtki dla utopijnej nadziei¹³. Schulzke odrzuca więc najważniejszy argument Moylana i Baccolini, który w ich rozumieniu konstytuuje zasadniczą różnicę pomiędzy antykrytyczną dystopią a dystopią zorientowaną krytycznie. Ten ruch wydaje się paradoksalny, bo stosowany przez badacza argument o małym potencjale wirtualnych utopii do zaburzania *status quo* jest przez Moylana i Baccolini wykorzystywany właśnie przeciwko dystopiom pozbawionym nadziei, pesymistycznym, gdyż utwierdzają one wiarę w to, że żyjemy w lepszym świecie. Moylan nazywa te teksty pseudodystopiami¹⁴.

Schulzke twierdzi również, że utopie i dystopie literackie czy filmowe rzadko przedstawiają historyczne uwarunkowania tego, jak powstawały, pisze o ich statyczności:

Literackie i filmowe dystopie podobnie wydają się statycznymi i uporządkowanymi światami, które dają niewielkie wrażenie procesu i zmiany. Publika

horizons. Science fiction and the dystopian imagination, eds. Raffaella Baccolini, Tom Moylan, Routledge, New York, London 2003, s. 15-16. Co ciekawe, właśnie dominację krytycznej funkcji utopii podkreślają obie autorki, rozważając – jako ważniejszą – jej transformacyjną czy katalizującą siłę, co pozwala polemizować ze stanowiskiem Schulzkego. Szukając punktów wspólnych pomiędzy badaczami, należałoby raczej wskazać niebezpieczeństwa, jakie wirtualne światy i gry wideo stwarzają w ramach zapisanych w nich utopii oraz dystopii – niebezpieczeństwa eskapizmu i przyjemnego zadowolenia w tym, co oferują mechanizmy rozgrywki.

12 „W naszych pracach odczytujemy krytyczne dystopie jako teksty, które podtrzymują impuls utopijny. Tradycyjnie posepny, wywołujący depresję gatunek, z niewielką przestrzenią dla nadziei w opowieści, dystopie podtrzymują utopijną nadzieję poza swoimi stronami, jeżeli w ogóle to czynią; bo tylko jeśli potraktujemy dystopię jako ostrzeżenie, to jako czytelnicy możemy mieć nadzieję na ucieczkę przed jej pesymistyczną przyszłością. [...] Przeciwnie, nowe krytyczne dystopie pozwalają zarówno czytelnikom, jak i protagonistom mieć nadzieję, przeciwstawiając się zamknięciu: wieloznaczne, otwarte zakończenia powieści podtrzymują impuls utopijny w tych dziełach” (Raffaella Baccolini, Tom Moylan, *Introduction. Dystopia and histories...*, s. 7). W świetle przywołanego cytatu krytyka stanowiska Moylana i Baccolini jest nie tylko pozbawiona merytorycznego ugruntowania, ale sprzeczna z wypracowywanymi przez lata w refleksji *utopian studies* definicjami podstawowych pojęć, które utwierdzają autorytety takich badaczy, jak Lyman Tower Sargent, Ruth Levitas, Tom Moylan, Raffaella Baccolini, Darko Suvin, Fredric Jameson i inni.

13 Ibidem, s. 10.

14 Tom Moylan, *Scraps of the untainted sky...*, s. 196.

zasadniczo otrzymuje niewiele detali o tym, jak te światy powstały, a dystopie zwykle pozostają w dużej mierze niezmienione przez zdarzenia w opowieści. Przeciwnie, dystopie w grach wideo mają tendencję do tego, by pokazywać graczom, w jaki sposób powstały i jakie procesy je ukształtowały. Zwracają uwagę na historyczny rozwój dystopii jako środek do angażowania graczy¹⁵.

Badacz podkreśla innowacyjny charakter wirtualnych dystopii w grach wideo, zwracając uwagę na to, że umożliwiają one graczom poznawanie i śledzenie historycznego procesu ich formowania, ale również dlatego, że czynią z nich aktywnych uczestników tych opowieści. Schulzke wskazuje zatem na ten rys wirtualnych dystopii, który wynika z partycypacyjnego charakteru medium, jakim jest gra wideo¹⁶. O ile możliwość uczestnictwa w wirtualnej dystopii rzeczywiście stanowi innowację, o tyle wątpliwości budzić może podkreślany w tekście dynamiczny charakter wirtualnych dystopii oraz możliwość śledzenia sposobu ich powstawania. Egzemplifikacja Schulzkiego opiera się na grach *Bioshock*, *Spec Ops: The Line* oraz *Fallout: New Vegas*, które, w perspektywie twierdzenia na temat obserwacji historycznego procesu tworzenia się dystopii, oferują graczom pewien wgląd w podstawy dystopijnej reprezentacji, ale trudno nazwać zbierane w tych grach strzępy wiedzy za wystarczający materiał do mówienia o narracji historycznej znacząco wykraczającej poza te, które oferuje nam film czy literatura, by podać przykłady *Oryksa i Derkacza*, *Igrzysk śmierci* lub *Starości Aksolotla*¹⁷. Wobec notowanego przez Baccolini i Moylana zwrotu w dystopiach lat 1980–1990 nieuprawniona jest również generalizacja, jakoby dystopie i utopie nie przedstawiały przyczyn lub procesu swojego powstawania¹⁸. Wirtualne dystopie dają raczej większe możliwości wykorzystania transmedialnych sposobów opowiadania historii poprzez zachęcanie graczy do encyklopedycznych poszukiwań i rekonstruowania podstawowych informacji o świecie. Znow chodziłoby zatem o partycypacyjny charakter medium, które stawia graczy w rolach detektywa, entomologa, historyografa, czyli redefiniuje zajmowaną przez bohatera utopii pozycję zarówno pod względem fokalizacji,

15 Marcus Schulzke, *The critical power of virtual dystopias...*, s. 327.

16 Ibidem, s. 330–331.

17 Lyman Tower Sargent, *The three faces of utopianism revisited...*, s. 7.

18 Raffaella Baccolini, Tom Moylan, *Introduction. Dystopia and histories...*, s. 3–4.

agencji czy światotwórstwa¹⁹, wystawiając i zachęcając odbiorcę do spersonalizowania swojego doświadczenia dystopii, co niekoniecznie oznacza, że skorzysta on z możliwości oferowanych mu przez twórców gry.

Analiza gry Orwell będzie więc prowadzić do sformułowania odpowiedzi na pytania interpretacyjne stawiane w myśl teorii i metodologii *utopian studies*, zainteresowanych problematyką społeczną, ekonomiczną i polityczną przedstawioną w badanym tekście. Celem interpretacji jest przedstawienie, w jaki sposób gry Orwell podejmują dialog z powieścią *Rok 1984* oraz z całą tradycją utopijną i dystopijną, którą uruchamiają w swojej krytyce współczesności.

Odniesienia w powieści a w grze

Interpretatorzy *Roku 1984* wskazują na to, że tekst Orwella nie jest ani unikalny²⁰, ani oryginalny²¹. Odwołują się do poprzedzającej jego wydanie olbrzymiej tradycji literackiej antyutopii, której przywołanie wymagałoby osobnego artykułu, oraz intertekstualnych powiązań z podstawowymi dla tej powieści

19 Krzysztof M. Maj, *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych*, Universitas, Kraków 2015.

20 Krytyka dotknęła w znacznej mierze artystycznego wymiaru powieści Blaira, wskazując na jego relewantność polityczną. Wbrew metaforycznym i symbolicznym lekturom *Roku 1984* sytuuje swoją refleksję Michael Clune, który wskazywał na napięcie w sferze przedstawień, kreowane przy pomocy artystycznych opisów przestrzeni i przedmiotów, zdradzające istotę totalitaryzmu. Michael Clune, *Orwell and the obvious*, „Representations” 2009, vol. 107, no. 1. Również Claire Hopley twierdzi, że styl Blaira znacząco wpłynął na styl angielskiej prozy powojennej: „Orwell udostępnił zatem nowej generacji pisarzy rozpoczynających swoje kariery po II wojnie światowej styl, który ma historyczne dostojeństwo i bogactwo, jak również współczesną różnorodność i celność. Jego praca działała jak przewód elektryczny, poprzez który metody artystyczne wypracowane we wczesnych latach tego wieku przepływały do głównego nurtu współczesnej prozy”. Claire Hopley, *Orwell's language of waste land and trench*, „College Literature” 1984, vol. 11, no. 1, s. 60. Badaczka wyraźnie wskazuje również na silny związek stylistyki Orwella z technikami wykorzystywanymi w literaturze wojennej, niemniej z tym zastrzeżeniem, że zmienia on język tego typu prozy, czyniąc go bardziej przystępnym dla czytelnika. Ibidem, s. 65–68.

21 Przeciwnie stanowisko reprezentuje Daphne Patai, twierdząc, że unikalne w *Roku 1984* jest przedstawienie przyszłości pozbawione moralnego uzasadnienia dla kontroli społecznej i władzy sprawowanej przez Partię. „*Rok 1984* jest nietypowy w swoim całkowitym odrzuceniu moralnego uzasadnienia dla użycia władzy”. Daphne Patai, *Gamesmanship and androcentrism in Orwell's 1984*, „Publications of the Modern Language Association” 1982, vol. 97, no. 5, s. 856. Na tym argumente buduje badaczka tezę, że działania Partii rozumieć można jako grę. Ibidem, s. 856–859.

odniesieniami do utopii Jamesa Harringtona *The Commonwealth of Oceania* (1956)²², dystopii Davida Macleana Parry'ego *The Scarlet Empire* (1906)²³, dystopii Jacka Londona *The Iron Heel* (1908)²⁴, a przede wszystkim *Braci Karamazow* (1880)²⁵ oraz satyry politycznej Fiodora Dostojewskiego *Notatki z podziemia* (1864), napisanej przeciwko utopii Nikołaja Czernyszewskiego *Co robić?* (1863), w której po raz pierwszy pojawia się słynna problematyka sprzeciwu wobec praw arytmetyki ($2 \times 2 = 5$)²⁶, odbijająca się następnie echem w powieści *My Jewgienija Zamiatina* (1924), którą Orwell pozytywnie recenzował w 1946 roku²⁷. Ramę narracyjną²⁸, krytykowaną przez Blaira w przedstawieniu Oceanii, odnajdujemy w *Rewolucji menadżerskiej* (1941) Jamesa Burnhama, księga Goldsteina, której fragmenty czyta Winston Smith w *Roku 1984*, stanowi natomiast parodię *Zdradzonej rewolucji* (1937) Lwa Trockiego²⁹.

Pod względem odniesień literackich gra studia *Osmotic* nie jest tak silnie uwikłana w dialog z tradycją dystopijną jak *Rok 1984*. Nie można natomiast odmówić twórcom *Orwella* ciekawego wykorzystania intertekstów. Motywem przewodnim pierwszej gry jest niemiecka pieśń z XIX wieku: *Die Gedanken sind frei* (*Myśli są wolne*), która silnie związana jest z ruchami rewolucyjnymi z XIX wieku, ruchem oporu za czasów rządów hitlerowskich czy popkulturowymi przedstawieniami buntowników i jeńców w XX wieku³⁰. W tym sensie

-
- 22 Zob. Nadia Khouri, *Reaction with nihilism. The political genealogy of Orwell's 1984*, „Science Fiction Studies” 1985, vol. 12, no. 2, s. 138.
- 23 Ibidem, s. 139. Khouri wskazuje na fakt, że w powieści Parry'ego możemy znaleźć bardzo wiele podobieństw do dzieł Orwella czy Zamiatina na poziomie fabularnym.
- 24 Daphne Patai, *Gamesmanship and androcentrism in Orwell's 1984...*, s. 857.
- 25 Patai twierdzi, że Orwell zrywa z linią poszukiwania racjonalnego uzasadnienia dla działań władzy, które łączy *Braci Karamazow* z dystopią Zamiatina.
- 26 Analizę problematyki tego istotnego dla *Roku 1984* Orwella intertekstu przeprowadził Adrian Wanner. Zob. Adrian Wanner, *The underground man as Big Brother. Dostoyevsky's and Orwell's anti-utopia*, in: *George Orwell. Updated edition*, ed. Harold Bloom, Infobase Publishing, New York 2007, s. 52–58.
- 27 Nadia Khouri, *Reaction with nihilism...*, s. 137.
- 28 Robert Paul Resch, *Dystopia, and the middle class in George Orwell's Nineteen Eighty-Four*, „boundary” 1997, vol. 24, no. 1, s. 171.
- 29 Adrian Wanner, *The underground man as Big Brother...*, s. 58. Zob. też: Nadia Khouri, *Reaction with nihilism...*, s. 137.
- 30 Zob. *The Man who Crossed Hitler*, reż. Justin Hardy (2011). Film opowiada historię Hansa Litena, żydowskiego prawnika, który oskarżył nazistów i wytoczył im proces o demontowanie

znaczenie pieśni w grze można odczytywać jako ciekawą paralelę do tradycyjnej rymowanki *Pomarańcze i cytryny* (*Oranges and lemons*), którą próbuje zrekonstruować Winston w *Roku 1984*. Pieśń wolnościowa jest zatem w grze Orwell wyrazem buntu przeciwko dyktaturze, terrorowi i nacjonalizmowi, a jednocześnie stanowi ważny element spajający narrację na poziomie symbolicznym. W drugiej części gry odniesienie do niemieckiej pieśni nie występuje, rozgrywkę rozpoczyna nagrany w systemie pełen napięcia dialog pomiędzy Rabanem Vhartem oraz podwójnym agentem Olegiem Bakayem, w którym Vhart odwołuje się do biblijnej rozmowy Piłata z Jezusem, gdy z ust rzymskiego urzędnika pada pytanie o prawdę. W ten sposób druga część gry od samego początku konstruuje polityczno-teologiczną atmosferę wokół prowadzonego śledztwa. Z jednej strony przedstawia bowiem Vharta wypowiadającego słowa Piłata jako kalekiego wizjonera, działacza politycznego występującego w imię świętego i podszytego szaleństwem gniewu skierowanego przeciwko mediom i systemowi, z drugiej natomiast stawia gracza w pozycji analogicznej w tym sensie, w jakim stawką w śledztwie jest już nie tylko prawda, ale i ludzkie życie. Pytanie o prawdę stanowi również zasadniczy element odniesienia intertekstualnego do *Roku 1984*, ponieważ wykorzystywane w grze mechaniki wpływania na opinię publiczną do złudzenia przypominają w swoim kształcie działanie Departamentu Archiwów, polegające na przepisywaniu i fałszowaniu historii. Gracz postawiony zostaje w pozycji, w której nie tylko rozsądza i prowadzi do oskarżenia oraz denuncjacji poszczególnych bohaterów: Vharta, jego żony – Karen, czy brata – Ilyi, ale stoi po stronie systemu fabrykującego prawdę w celu wzmocnienia aparatu Państwa.

demokracji i dążenie do totalitaryzmu, w którym to procesie wezwał Hitlera na świadka. Jako sprzeciw wobec propagandy hitlerowskiej już jako jeńiec wyrecytował *Die Gedanken sind frei* na znak protestu przeciwko celebracji dojścia nazistów do władzy. Por. Jon Kelly, Hans Litten: *The man who annoyed Adolf Hitler*, BBC News Magazine, 19 August 2011, <https://www.bbc.com/news/magazine-14572578>. Piosenkę wykorzystano również w filmach: *The Birdman*, reż. Philip Leacock (1971) – o ucieczce jeńców wojennych z zamku Colditz; 23, reż. Hans-Christian Schmid (1998) – o Karlu Kochu, niemieckim hakerze z czasów zimnej wojny, który zamieszany był w wykradanie danych z komputerów wojskowych USA i sprzedawanie ich KGB; *The Book Thief*, reż. Brian Percival (2013) – o dziewczynce pożyczającej i przemycającej książki dla Żydów, którzy ukrywają się w domu jej przybranych rodziców podczas II wojny światowej. Niepełny artykuł wskazujący na ważniejsze odniesienia do pieśni *Die Gedanken sind frei* odnaleźć można na angielskiej stronie Wikipedii: *Die Gedanken sind frei*, https://en.wikipedia.org/wiki/Die_Gedanken_sind_frei [dostęp: 12.10.2021].

Odniesienie biblijne wyraźniej podkreśla moralny wydźwięk drugiej części gry właśnie w perspektywie krytyki politycznej.

Osobną kwestią jest różnica pomiędzy kontekstem politycznym, społecznym i ekonomicznym, które stanowią istotne odniesienie dla *Roku 1984* oraz gier studia Osmotic. Jak pisze Udayan Mukherjee:

Rok 1984 George'a Orwella odzwierciedla paranoję, która utrzymywała się w Europie w czasie interregnum pomiędzy dwoma wojnami światowymi XX wieku. Dwie wojny oraz Wielki Kryzys wywołały poczucie szoku, przerażenia i rozczarowania. Gwałtowny wzrost faszyzmu i nazizmu pozostawiły ludzi złknięch i zagubionych. Istniejące instytucje polityczne nie były w stanie poradzić sobie z zaistniałą sytuacją³¹.

W świetle traumy wynikającej z dwóch wojen światowych oraz pojawienia się z ich końcem broni masowej zagłady w postaci bomb atomowych, ale także coraz silniejszego braku złudzeń co do konstrukcji reżimów komunistycznych, *Rok 1984* splata ze sobą wiele różnych problemów, które ludzkość do dziś przepracowuje. W podobnym trybie obie gry *Orwell* próbują również powiązać ze sobą wiele wątków charakterystycznych dla czasu wzmożonej kontroli i inwigilacji obywateli po 11 września 2001 roku. Nie wydaje się przypadkowe, że pierwsza gra rozpoczyna się od sekwencji przedstawiającej wybuch bomby na placu Wolności w miejscowości Bonton 12 kwietnia 2017. Początkiem gry jest zatem wydarzenie charakterystyczne dla symbolicznej, kulturowej i politycznej traumy XXI wieku. Podążając za filozoficznymi komentatorami (Baudrillard, Derrida, Habermas) ataków na World Trade Center oraz Waszyngton, którzy podkreślali wymiar symboliczny aktów terroru, warto zwrócić uwagę na to, że wysadzenie w powietrze monumentu wolności stanowi w grze atak o właśnie takim charakterze. Kolejnym istotnym kontekstem dla gier *Orwell* jest ujawnienie funkcjonowania tajnego systemu inwigilacji poczty elektronicznej, czatów, rozmów telefonicznych czy serwisów społecznościowych o nazwie PRISM stworzonego oraz wykorzystywanego przez Amerykańską Agencję Bezpieczeństwa Narodowego. Międzynarodowy skandal ciągnący się od 2013 roku, rozpoczęty

31 Udayan Mukherjee, *The development of socio-cultural society in Orwell's 'Nineteen Eighty Four'*, „IOSR Journal of Humanities and Social Science” 2014, vol. 19, no. 1, s. 12, <https://doi.org/10.9790/0837-19171216>.

przez informatyka i aktywistę Edwarda Snowdena oraz wspierany przez portal WikiLeaks założony przez Julię Assange'a, doczekał się ekranizacji filmowej w wydaniu Olivera Stone'a w 2016 roku w produkcji pod tytułem *Snowden*³². Obok kontekstów szpiegowsko-terrorystycznych ważnym tłem historycznym dla wykreowanej w grze sytuacji międzynarodowej jest europejski kryzys migracyjny związany z wojną domową w Syrii, Libii oraz konfliktem zbrojnym w Libanie, jak i innymi podobnymi wydarzeniami w Afryce i na Bliskim Wschodzie w latach 2006–2017. W grach *Orwell* tłem wydarzeń politycznych są wojna domowa, konflikt militarny, a następnie dyktatura w Parges, kraju sąsiadującym z Państwem, a głównymi wrogami władzy są przez większą część rozgrywki w obu tytułach imigranci: w pierwszej części Niemiec Abraham Goldfels / Gunter Aarons, w drugiej Pargasianin Raban Vhart. Materiały propagandowe prezentowane w grach konstruowane są wyraźnie na bazie postulatów antyimigracyjnie nastawionej i konserwatywnej prawicy znanych z przestrzeni politycznej współczesnej Europy.

Ilustracja 1. *Orwell: Keeping an Eye on You*. Agent Syms nazywa Goldfelsa imigrantem



Źródło: Opracowanie własne.

32 *Snowden*, reż. Oliver Stone (2016). Film nakręcono na podstawie dwóch książek poświęconych Snowdenowi: Luke Harding, *The Snowden files. The inside story of the world's most wanted man*, Vintage Books, New York 2014 oraz Anatoly Kucherena, *Time of the octopus. Based on the true story of whistleblower Edward Snowden*, Glasgöslav Publications Limited, London 2017.

Na profilu wyborczym przedstawicielki władzy czytamy:

Tradycja i kultura

Trzeba bronić naszej kultury. Wierzymy, że jest to możliwe, tylko jeśli ograniczymy do minimum imigrację i inne potencjalnie zakłócające czynniki oraz ocalimy nasze dzieci oraz naszą wspólnotę przed tego typu zagrożeniami. Wierzymy zatem, że ważne jest zamknięcie granicy z Parges, aby przeciwdziałać dalszej imigracji.

Wspieranie rodzin

Tradycyjna rodzina jako jednostka jest jednym z najbardziej znaczących konstruktów naszego społeczeństwa i niezwykle ważne jest, by ją zachować i chronić w każdy możliwy sposób. [...] Oczywiście jest, że małżeństwo osób tej samej płci jest nienaturalne i powinno być zakazane przez prawo. Wierzymy również, że tak zwane „planowane rodzicielstwo” jest mordowaniem dzieci i należy je tak traktować. Walczmy razem, by przeciwdziałać temu szaleństwu³³.

Gry *Orwell* podejmują zatem problemy polityczne i społeczne, odnosząc się bezpośrednio do retoryki antyimigracyjnej, dzięki czemu stają się istotną formą komentarza wobec współczesnego kontekstu historycznego, politycznego i społecznego. Pod tym względem zarówno *Rok 1984*, jak i gry studia *Osmotic* cechuje ten sam zamysł krytyczny związany z eksploracją i wyostreniem problemów dostrzeganych we współczesnej im kulturze. Ukazanie radykalnie homofobicznego dyskursu konserwatywnej Partii w grze można zestawić z ważnym problemem z seksualnością w *Roku 1984* omawianym przez Jonathana Rose'a, który pokazuje, że biopolityczna władza uznaje wszelką aktywność seksualną za perwersję, a do seksozbrodni przyznają się wszyscy obywatele torturowani przez system³⁴. W grach *Orwell* świadectwem totalitarnej tendencji politycznej władzy jest właśnie wykorzystywanie homofobii w dyskursie politycznym, które jest wyrazem dążenia do represji seksualnej. Co ciekawe, pozostaje ono zupełnie niewidoczne i nieodczuwalne w trakcie rozgrywki, ponieważ absolutnie

33 Osmotic Studios, *Orwell: Ignorance is Strength...*

34 Zob. Jonathan Rose, *Abolishing the orgasm. Orwell and the politics of sexual persecution*, in: *George Orwell. Into the twenty-first century*, eds. Thomas Cushman, John Rodden, Routledge, London 2016, s. 27–28. Rose pokazuje, że wykluczenie seksualności jest w *Roku 1984* analogiczne do doświadczanego przez Blaira dyskursywnego i instytucjonalnego wykluczenia homoseksualizmu. Por. *ibidem*, s. 26, 29–30.

wszystkie relacje interpersonalne mają charakter heteronormatywny. Obie gry Orwell świetnie pokazują natomiast, jak system inwigilacji jest w stanie rozgrywać relacje romansowe pomiędzy obywatelami i wykorzystywać je w charakterze politycznym. Analizując *Rok 1984* w perspektywie konstruowania swoistej ideologii purytańskiej, Rose pisze:

Seksualna hipokryzja opisana w *Roku 1984* znajduje odbicie w naszych współczesnych amerykańskich obyczajach. Nasze filmy, magazyny, powieści i programy telewizyjne kipią seksem. Mamy gorącą i zimną pornografię podłączoną do naszych domów przez Internet. Ale jeśli rozmawiamy o seksie w miejscu pracy czy nawet o nim żartujemy, można posądzić nas o molestowanie seksualne. W tym szaleństwie tkwi jednak jakaś metoda³⁵.

W perspektywie tych spostrzeżeń obie produkcje studia Osmotic można odczytywać jako teksty stawiające pytania o to, do jakiego stopnia inwigilacja jest zawsze wyrazem tego, co Rose nazywa wytwarzaniem podwójnych standardów. Jeśli bowiem śledztwo antyterrorystyczne przemienia się w manipulację wrażliwymi danymi o relacjach miłosnych między obywatelami, to mamy do czynienia z obnażaniem określonej strategii dominującej współczesny dyskurs publiczny, strategii transpolitycznej i transseksualnej. W niej właśnie Rose odnajduje czwartą prawdę implikowaną w tekście Orwella: „Osobiste jest Polityczne. [...] Konsekwencje są nieuniknione: jeśli nie istnieje sfera osobista, do której instytucje polityczne nie mogą wtargnąć, to prywatność została zniesiona”³⁶. Gry Orwell kontynuują zatem tą linię refleksji orwellowskiej, która stawia pytanie o granice pomiędzy tym, co osobiste, a tym, co polityczne.

W jednej z nowszych interpretacji *Roku 1984* pióra Williama Hunta najważniejszym intertekstem powieści Blaira jest *Boska komedia* Dantego³⁷. Badacz

35 Ibidem, s. 34.

36 Ibidem, s. 39.

37 Por. William Hunt, *Orwell's commedia. The ironic theology of Nineteen Eighty-Four*, „Modern Philology” 2013, vol. 110, no. 4, s. 539–553. Badacz pokazuje podobieństwa wykorzystanej symboliki numerologicznej pomiędzy powieścią Blaira oraz tekstami Dantego, tropiąc obsesyjne wykorzystanie numerów trzy, dziewięć czy siedem i cztery. Również układ *Roku 1984* odczytuje Hunt jako analogiczny do porządku *Boskiej komedii*: „O ile odniesienia do *Piekle* naturalnie dominują w *Roku 1984*, przeplatane są echem *Czyśćca* oraz *Raju*, często wywołując efekt ironicznego uderzenia bądź zaburzenia. Jesliby zrównać trzy części powieści

twierdzi, że tekst Orwella traktować należy jako zapis koszmaru Winstona Smitha, argumentuje bowiem, że otwierające powieść zdanie o zegarze wybijającym trzynastą stanowi alegoryczne wprowadzenie do przestrzeni onirycznej³⁸. Z podobnym zabiegiem nie mamy do czynienia w grach studia Osmotic, które poza dialogiem rozpoczynającym *sequel* nie operują chrześcijańskimi intertekstami, a oniryzm jest im całkowicie obcy.

Style realistyczne

Z trzech dominujących w pisarstwie Orwella stylów realistycznych, jakie opisał Roger Fowler, w grze odnaleźć można znamiona stylu deskryptywnego, który badacz charakteryzuje jako przywiązanie do szczegółowego i mikroskopijnego zwracania uwagi na detale, fakty, dokładnych opisów tekstur i właściwości materiałów³⁹. Styl ten widoczny jest w samej mechanice rozgrywki, polegającej na operowaniu interfejsem w celu wciągania do systemu *Orwell* precyzyjnych danych oraz informacji, które system oznacza jako istotne fakty w różnych formach komunikacji (rozmowy telefoniczne, wpisy na portalach społecznościowych, blogi, e-maile, artykuły w gazetach, dane z instytucji publicznych). Te dane gracz łączy w spójną i zapisywaną w indywidualnym profilu kryminalnym narrację tożsamościową na temat podejrzanych obywateli. Gracz ma mieć zatem poczucie, że uczestniczy w symulacji śledztwa prowadzonego przy pomocy najnowszego biopolitycznego mechanizmu inwigilacji obywateli. Realistyczne jest w tym przypadku konstruowanie profili, wyszukiwanie informacji mogących służyć jako poszlaki w śledztwie. Elementem wytwarzanej symulacji jest również łatwość obsługi interfejsu systemu *Orwell* oraz konieczność dokonywania wyborów wykluczających się treści. Gracz zyskuje poczucie sprawczości w tych momentach, w których *Orwell* podaje, że informacja znaleziona

z trzema kantykami Dantego, to porządek Orwellowskiej *Komedii* byłby następujący: czyściec, niebo oraz piekło. To zaburzenie sekwencji pomaga wyjaśnić dotychczasowe całkowite niedostrzeżenie hipotez Dantejskiego przez czytelników" (s. 543). Hunt wskazuje również na analogię pomiędzy postaciami przewodników Dantego w *Boskiej komedii* oraz ich przeciwieństwami, towarzyszami Winstona: Wergiliuszowi odpowiada Charrington, Beatrycze – Julia, a świętemu Bernardowi – O'Brien. Ibidem, s. 552–556.

38 Ibidem, s. 536, 539.

39 Roger Fowler, *Versions of realism*, in: *George Orwell. Updated edition*, ed. Harold Bloom, Info-base Publishing, New York 2007, s. 26–27.

w jednym źródle wchodzi w konflikt z informacjami z innych źródeł, a gracz ma możliwość wciągnięcia do systemu tylko jednej z poszlak, bez możliwości cofnięcia swojej decyzji. Gra symuluje w ten sposób proces doboru i eliminacji danych oraz wytwarza poczucie odpowiedzialności za decyzje, które mogą się skończyć śmiercią jednego z inwigilowanych obywateli lub opóźnić działanie aparatu sprawiedliwości, skutkując powodzeniem zamachów terrorystycznych. Obce natomiast jest w grze *Orwell* wskazywane przez Fowlera zastosowanie stylu realistycznego w przedstawieniach relacji społecznych pomiędzy grupą inwigilowanych oraz robotnikami czy osobami z niższych warstw społecznych. Gra nie podejmuje zasadniczego w twórczości Orwella tematu przedstawienia warunków życia proletariatu czy – współcześnie – prekariatu, lecz skupia się na wiernym odwzorowaniu relacji społecznych kształtowanych przy pomocy nowych mediów. Przedstawiona w grze inwigilacja nie różni się zatem od wielkości interakcji związanych z użytkowaniem mediów społecznościowych. Stąd interfejs gry *Orwell* konstruuje immersyjne doświadczenie rozgrywki, symulując to, co jest graczom znane z codziennych interakcji sieciowych – czytanie postów, blogów, gazet internetowych, e-maili itd. W ten sposób gra wytwarza poetykę inwigilacji na podstawie kognitywnych mechanizmów znanych z kultury uczestnictwa i stosowanych w celu uzyskania w niej jednostkowej partycypacji. O ile więc Orwellowski realizm służył wykreowaniu wizji określonych warunków życia społecznego w celu uzyskania krytycznego odzewu wśród czytelników, o tyle gra *Orwell* poddaje krytyce zarówno mechanizmy biopolitycznej kontroli mediów społecznościowych, jak i wyobrażenia na temat ich rewolucyjnego i partycypacyjnego charakteru.

Problem stylu czy konwencji w reprezentacji świata *Roku 1984* podjął również Michael Clune, który pisze:

Nic nie smakuje, nie wygląda ani nie sprawia wrażenia, jakie powinno. To odejście od oczekiwań otacza każdą rzecz charakterystycznym obłokiem postrzeżonego detalu, który proza Orwella reprodukuje. W Oceanii, by użyć znanego przykładu Martina Heideggera, każdy młotek, jaki podniesiesz, jest zepsuty⁴⁰.

40 Michael Clune, *Orwell and the obvious...*, s. 35.

Ilustracja 2. *Orwell: Keeping an Eye on You.* Okno wyboru sprzecznych informacji, które gracz – agent wciąga do systemu Orwell



Źródło: Opracowanie własne.

Badacz zwraca uwagę na ten element świata *Roku 1984*, który jest nieobecny w grach *Orwell*. Studio Osmotic doskonale odtworzyło w swoich produkcjach problem manipulacji informacjami, niemniej w rejestrze stylistycznym czy poetyce gry nie przywiązano zbyt dużej uwagi do taktylności, zmysłowego czy afektywnego doświadczenia rzeczywistości, które dla Blaira miało olbrzymie znaczenie. *Rok 1984* wprowadza specyficzne poczucie nieprzystawania świata do oczekiwań Winstona Smitha, co wydaje się ważne z perspektywy kreacji dystopijnego świata i tego, jak jest percypowany. Gry *Orwell* nie przyjmują tej poetyki ani w opisie doświadczeń bohaterów, ani w kształtowaniu immersywnej funkcji interfejsu, czyli w doświadczeniu samego gracza. Część tej strategii, czyniącej z *Roku 1984* tak dogłębną wizję dystopii, uobecnia się w nieprzystawaniu obrazów i informacji medialnych do doświadczeń bohaterów gier *Orwell*, niemniej nigdy nie dochodzi do zaburzenia tkaniny świata cielesnego, a jedynie do tąpnięć w przestrzeni symulaków, które są oczekiwane, opisywane i podawane krytyce. Świat gier studia Osmotic nie osiągnął zatem tego wymiaru, który osiągnął Blair w *Roku 1984* przy pomocy zaburzenia jego taktylności i sensualności⁴¹. W tym sensie gry *Orwell* nie problematyzują dwójmyślenia.

41 Ibidem, s. 37.

Biopolityka w grze *Orwell*

Roger Paden twierdzi, że *Rok 1984* przedstawia tortury oraz zniknięcia (ewaporacje) jako główne metody dyscypliny, aczkolwiek podkreśla on, że wykorzystuje się je jedynie do kontrolowania wyższych klas społecznych⁴². Badacz pokazuje, że tortury w powieści *Orwella* nie służą ani uzyskaniu zeznań, ani doprowadzeniu do wyznania winy, ani nawet zdobyciu wiedzy. Jedynym celem tortur w *Roku 1984* jest odczłowieczenie więźnia, zmuszenie go do konformizmu wobec terroru oraz zniszczenie jego podmiotowości i siły woli⁴³. Paden pisze: „Współczesne tortury są współczesnym antyhumanizmem”⁴⁴. Pokazując kontekst społeczny, polityczny i ekonomiczny zastosowania nowoczesnych tortur, badacz dochodzi do wniosku, że *Orwell* nie dostrzegł w normalizującej dyscyplinie alternatywy wobec antyhumanizmu⁴⁵. Badacz twierdzi, że współczesna, opisywana przez Foucaulta forma dyscyplinowania społeczeństw w o wiele większym stopniu wykorzystuje opisane w *Roku 1984* mechanizmy nadzoru i obserwacji, a skomputeryzowane systemy przechowywania danych na temat obywateli nie powinny być określane mianem „Orwellowskich”, ponieważ nie służą tym samym celom, co ich odpowiedniki w dystopijnej powieści.

Rozróżnienie Padana pomaga zrozumieć, że gra *Orwell* stawia problem inwigilacji i torturowania obywateli w inny sposób, niż czyni to autor *Roku 1984*. W pierwszej grze studia *Osmotic* osoby podejrzewane o współudział w zamachach terrorystycznych są poddawane przesłuchaniom, podczas których, na podstawie danych zebranych w systemie *Orwell*, zadaje się im pytania w formie zarzutów, wprowadza w błąd lub insynuuje winę. W grze nie przedstawiono natomiast nowoczesnych tortur, a przesłuchania nie mają na celu zniszczenia obywatela, lecz odkrycie prawdy i zdobycie poszlak w śledztwie, którego celem jest działanie antyterrorystyczne. W pierwszej grze chodzi raczej o problematyzowanie tego, do jakiego stopnia biopolityczne i informatyczne mechanizmy bezpieczeństwa stanowią wyraz nowej, antyhumanistycznej formy władzy

42 Roger Paden, *Surveillance and torture. Foucault and Orwell on the methods of discipline*, „Social Theory and Practice” 1984, vol. 10, no. 3, s. 261.

43 Ibidem, s. 265.

44 Ibidem, s. 266.

45 Ibidem, s. 269–270.

w społeczeństwie demokratycznym, które skłania się ku nacjonalistycznym i prawicowym dyskursom politycznym i publicznym.

Grę z powieścią Blaira łączy natomiast wykorzystanie retoryki perswazji. Michael Yeo wyróżnia dwie formy, jakie przyjmuje propaganda w *Roku 1984*: propagandę faktu oraz fikcji⁴⁶. Pierwsza dotyczy rozprzestrzeniania kłamstw w charakterze prawd:

Statystyki, raporty wojenne, zapisy historyczne i tak dalej, nie są po prostu fałszywe; stanowią kłamstwa, ponieważ wiadomo, że nimi są. Celem nie jest jednak rozprzestrzenianie faktów (czy kłamstw), ale propagowanie wartości lub sądów na ich temat, co propaganda faktu czyni niebezpośrednio. [...] To, że ludzie wierzą, że pewne kłamstwa to fakty, nie ma znaczenia dla Partii; liczą się natomiast poglądy na temat spraw rangi politycznej, do których te fakty ich przekonują⁴⁷.

Z identycznym mechanizmem spotykają się gracze w obu częściach gry Orwell, w których wszelkie komunikaty zamieszczane w narodowej gazecie *The National Beholder* oraz mediach rządowych (jak strony internetowe Ministerstwa Obrony) konstruowane są po to, aby przy pomocy faktów i kłamstw zapewniać obywateli o skuteczności działania aparatu bezpieczeństwa i wytwarzać przekonania na temat konieczności wspierania polityki prowadzonej przez Państwo. W ten sposób budowany jest wizerunek Catherine Delacroix, która pełni funkcję sekretarza obrony i jest bezpośrednio odpowiedzialna nie tylko za jawne forsowanie ustawy o bezpieczeństwie publicznym, ale również za uruchomienie tajnego systemu inwigilacji obywateli. Gra obnaża zatem sposoby funkcjonowania propagandy faktu, umiejscawiając gracza w pozycji analogicznej do tej zajmowanej przez Winstona Smitha, ma on bowiem dostęp do materiałów medialnych z poziomu, z którego widoczne są ich cele w służbie Państwa. Co więcej, druga część gry Orwell nastawiona jest na demaskowanie roli propagandy w wytwarzaniu przekonań społecznych, sytuując gracza w pozycji cynicznego propagatora kłamstw jako faktów, aby zdezwuować niezależne

46 Michael Yeo, *Propaganda and surveillance in George Orwell's 'Nineteen Eight-Four'*. *Two sides of the same coin*, „Global Media Journal: Canadian Edition” 2010, vol. 3, no. 2, s. 51–53.

47 Ibidem, s. 52.

dziennikarstwo Rabana Vharta i manipulować poglądami oraz wartościami politycznymi obywateli.

Yeo wskazuje również na propagandę fikcji w powieści Blaira, którą dostrzec można w pracy Julii piszącej teksty rozrywkowe, powieści oraz nienawistne ulotki. Badacz twierdzi, że cele obu form propagowania wartości i poglądów są identyczne, natomiast w przypadku tekstów rozrywkowych propaganda łączy się z przyjemnością estetyczną, przez co działa skuteczniej, bo jej odbiorca nie uświadamia sobie jej obecności. Z tą formą propagandy gra *Orwell* nie konfrontuje gracza ani w pierwszej, ani w drugiej części.

Analizując *Rok 1984*, Yeo przywołuje również dwie ważne kategorie opisujące inwigilację: panoptikon oraz szpiegowanie, które wyprowadza z rozważań Jeremy'ego Benthama, aby wyróżnić: inwigilację panoptyczną oraz ukradkową czy szpiegowską (ang. *surreptitious*)⁴⁸. Oba typy inwigilacji funkcjonują w podobny sposób w powieści Blaira, jak i w grach *Orwell*, ponieważ ich bohaterowie jednocześnie mają poczucie, że są rozpracowywani przez system policyjny, a jednocześnie głęboko wierzą w istnienie bezpiecznej przestrzeni prywatnej, którą w *Roku 1984* reprezentuje dziennik Winstona oraz wynajmowany przez niego pokój, natomiast w grach *Orwell* prywatne i zabezpieczone hasłami profile czy dane na dyskach komputerów. O ile jednak propaganda i inwigilacja w powieści Blaira uzupełniają się w celu wytwarzania wiary i ideologii oraz kontrolowania myśli obywateli (stanowią zatem narzędzie walki z protagonistą)⁴⁹, o tyle w produkcjach studia Osmotic dominuje szpiegowska forma inwigilacji, nad którą protagonista – gracz sprawuje kontrolę. Można zatem uznać, że gry *Orwell* nie tylko krytykują i demaskują mechanizmy podglądania obywateli, ale pokazują jednocześnie wpisaną w nie możliwość subwersji. Wydaje się, że możliwość zburzenia dystopijnego porządku wynika z tego, że propaganda w grach *Orwell* nie konstytuuje panoptikonu wokół centralnej postaci Boga, Wielkiego Brata czy Ojca Logosu⁵⁰. Sam system *Orwell*, w zamysle stworzony pod nazwą

48 „Inwigilacja ukradkowa [*surreptitious surveillance*] nie przeciwdziała mowie lub czynom, tak jak panoptycyzm, ale doszukuje się tego, co ludzie naprawdę myślą lub w co wierzą poprzez inwigilowanie ich mowy i działań, kiedy nie kontrolują się (iluzorycznie), wierząc, że znajdują się w przestrzeni prywatnej”. Ibidem, s. 54.

49 Ibidem, s. 58.

50 Krzysztof M. Maj, *Deconstructing utopia*, in: *More after more. Essays commemorating the five-hundredth anniversary of Thomas More's Utopia*, eds. Ksenia Olkusz, Michał Kłosiński, Krzysztof M. Maj, Ośrodek Badawczy Facta Ficta, Kraków 2016, s. 81.

Demiurgos, a zatem fantazmatycznie zaprojektowany z myślą o tej pozycji władzy, nie zajął jej ostatecznie ani w wymiarze symbolicznym – pozostaje tajny, a jego ujawnienie zagraża władzy, ani w wymiarze politycznym – jego istnienie nie jest gwarantem czy znaczącym elementem wizerunku rządzących. Jeżeli jakakolwiek postać w grach *Orwell* może zajmować pozycję Wielkiego Brata, jest to z pewnością sekretarz bezpieczeństwa Catherine Delacroix, sam system oraz gracze stanowią natomiast element programu widmowego sprawowania przez nią władzy, co powoduje, że pozycja Ojca Logosu pozostaje *de facto* wciąż nieobsadzona. Gracze znajdują się w pozycji paralelnej do tej, którą zajmuje Policja Myśli w *Roku 1984*, co daje możliwość postawienia ich przed szeregiem wyborów etycznych, politycznych i moralnych, które nierzadko prowadzą do subwersji narzędzi inwigilacji. Bardzo istotna dla propagandy i inwigilacji przedstawionej w grach *Orwell* jest rola postaci zwierzchników gracza – oficerów prowadzących. W *Orwell: Keeping an Eye on You* przełożonym gracza jest agent Symes, w *Orwell: Ignorance is Strength* w roli tej występuje agentka Ampleford. Obie postaci pełnią funkcję propagandową, ich agresywne i zdradzające podejrzliwość komentarze na temat wprowadzanych do systemu danych wyrażają skuteczność działań graczy oraz uzmysławiają poziom wiary wyższych rangą agentów zarówno w propagandę Państwa, jak i w agendę systemu inwigilacji. W ten sposób gracz nigdy nie podejmuje decyzji bez poczucia, że zostaną one przefiltrowane i ocenione z perspektywy sprzyjającej władzy. Poprzez tak skonstruowany zabieg narracyjny studio Osmotic wytworzyło poczucie, że również działania graczy podlegają inwigilacji i kontroli, co podkreślone zostało w teście na lojalność, który musi wypełnić każdy gracz rozpoczynający drugą część *Orwella*.

Jedną z najważniejszych i zarazem najciekawszych cech charakterystycznych dystopii w *Roku 1984*, która stanowi element konstytutywny przedstawionej w powieści biopolityki, jest to, co Ludmiła Gruszewska-Blaim nazywa „unieczynnieniem semiosfery”⁵¹. Badaczka, analizując znaczenie granicy w teorii Jurija Lotmana, rozumianej jako membrana przepuszczająca elementy obce (z zewnątrz) do wnętrza semiotyki właściwej semiosferze, pisze:

51 Ludmiła Gruszewska-Blaim, *The dystopian beyond. George Orwell's Nineteen Eighty-Four*, „Utopian Studies” 2020, vol. 31, no. 1, s. 144, <https://doi.org/10.5325/utopianstudies.31.1.0142>.

Ambicją rządów dystopijnych jest oczyszczenie granic z ich translacyjnej funkcji. Fizyczne i/lub metafizyczne mury oraz przeszkody mają zatrzymać wszelki niekontrolowany transfer informacji z zewnątrz. To maksymalne ograniczenie, jeśli nie całkowita eliminacja translacyjnej funkcji granicy ma na celu zaopatrzenie dystopii w wymagany komunikacyjny zastój⁵².

Warto zwrócić uwagę na to, że podkreślany przez badaczkę zastój komunikacyjny konstruuje się w podobny sposób zarówno w *Roku 1984*, jak i w grach studia Osmotic, poprzez dążenie do eliminacji tych przestrzeni semiotycznych, w których wytwarzane są stanowiska tożsamościowo różne od dominującej semiotycznie narracji Partii czy Państwa. W ten sposób działa Policja Myśli w powieści, podobną funkcję pełni również system inwigilacji w grach *Orwell*, w których celem jest powstrzymanie niezależnych dziennikarzy i aktywistów przed wyrażaniem wątpliwości co do polityki inwigilacji obywateli w Państwie. W grach w mniejszym stopniu dochodzi natomiast do tego, co Gruszewska-Blaim określa jako dystansowanie się dystopijnych reżimów wobec zewnątrz w znaczeniu kultury, historii czy polityki starego świata⁵³. Oba tytuły studia Osmotic przedstawiają Państwo jako efekt działania nowej polityki bezpieczeństwa, dystansujący się od starego świata przy pomocy statystyk spadku przestępczości oraz imigracji publikowanych na stronach rządowych i w gazetach. Owo odcięcie od zewnątrz zarówno historycznego, jak polityczno-społecznego widoczne jest w informacji na temat ustawy o bezpieczeństwie, kluczowej dla biopolitycznego reżimu przedstawionego w grach:

Ustawa o bezpieczeństwie stanowi zbiór skoncentrowanych na bezpieczeństwie praw i postanowień utworzonych finalnie po to, aby chronić wolność obywateli Państwa. Centralne dla Ustawy o bezpieczeństwie jest uproszczenie i przyspieszenie procesu wszczynania środków dochodzeniowych przeciwko podejrzanym oraz ich oskarżanie, jak również zabezpieczenie większego budżetu na wydatki związane z bezpieczeństwem. Ustawa o bezpieczeństwie utworzyła też drogę dla ostrzejszych regulacji dotyczących imigracji oraz ogólnego podróżowania do czy przejazdu przez Państwo. Wprowadzono również obowiązek informowania pracodawców, ilekroć aplikujący bądź pracownik był karany lub skądinąd

52 Ibidem, s. 145.

53 Ibidem, s. 146.

postrzegany jako potencjalnie groźny. Odkąd Ustawa o bezpieczeństwie weszła w życie w 2011 roku, całkowita liczba popełnionych aktów przemocy i terroryzmu spada, a ten trend utrzymuje się do dziś⁵⁴.

Przytoczona informacja na temat ustawy o bezpieczeństwie ukazuje, że Państwo konstruuje swój dystopijny i biopolityczny reżim poprzez wyraźne dążenie do zastoju w przepływie pomiędzy swoimi oraz obcymi – imigrantami. Obok granicy politycznej reżim wprowadza również groźbę natury społeczno-psychologiczno-ekonomicznej w postaci obowiązku zgłaszania pracodawcom przeszłej karalności, co oznacza wykluczenie obywateli zrehabilitowanych i naznaczenie ich na całe życie piętnem osób potencjalnie groźnych. Państwo wyraźnie dąży także do precyzyjnego odcięcia temporalnego, za rok przełomowy uznając termin wprowadzenia nowego prawa, który stanowi zerwanie więzi z przeszłością. Jednocześnie w działaniach Państwa zaobserwować można ten sam trend, który Gruszewska-Blaim wyczytuje w ciągle zmieniających się granicach politycznego zewnątrz w *Roku 1984*. Badaczka pisze, że „W dyskursie dystopijnym, innymi słowy, polityczne zewnątrz staje się narzędziem retorycznym stosowanym po to, aby unieruchamiać obywateli dystopijnego państwa i manipulować nimi”⁵⁵. W grach *Orwell* Państwo jednocześnie ogranicza imigrację oraz wysyła misje pokojowe do państw ościennych, szybciej i sprawniej oskarża oraz skazuje, tym samym prekaryzując własnych obywateli. O ile jednak *Rok 1984* w większym stopniu pokazuje paraliż społeczny, o tyle gry studia *Osmotic* precyzyjnie symulują złożony mechanizm penetrowania semiosfery inwigilowanych obywateli, bo system *Orwell* służy mapowaniu tych przestrzeni, które uważają oni za usytuowane poza, na zewnątrz polityczno-społecznej semiosfery Państwa. Gry pokazują zatem, że osobiste portale, osobiste komputery, osobiste grupy społecznościowe i strony internetowe – właśnie te miejsca – przestają być na zewnątrz, poza okiem systemu. W ten sposób studio *Osmotic* uchwyciło mechanizm rozszerzania biopolitycznej semiosfery dystopijnego reżimu. Gruszewska-Blaim, analizując analogiczną penetrację przestrzeni intymnej *Wisntona* i *Julii* w *Roku 1984*, pisze: „Wprowadzając strach w serca kochanków – docierając zarówno do ich umysłów, jak i wewnętrznych serc – Policja Myśli rozszerza swoją niesemiosferę o te »kilka centymetrów

54 Osmotic Studios, *Orwell: Keeping an Eye on You...*

55 Ludmiła Gruszewska-Blaim, *The dystopian beyond...*, s. 147.

sześciennych«, które kochankowie uważali za własne⁵⁶». W grach *Orwell* zadanie gracza polega właśnie na zdobywaniu, rozszerzaniu macek systemu inwigilacji o kolejne centymetry kwadratowe przestrzeni semiotycznej obywateli. Gra w *Orwell* jest zatem zapisem ukradkowego penetrowania prywatnej semiosfery obywateli, przez co obnaża dystopijny wymiar współczesnego usieciowionego ludzkiego bycia, które uspołeczniając się, jednocześnie samo pozbawia się zewnątrz, przestrzeni poza semiosferą biopolitycznej władzy.

Gra w Roku 1984 a granie w *Orwell*

Daphne Patai w swojej interpretacji *Roku 1984* odwołuje się do teorii gry Rogera Caillois, aby pokazać, że problem władzy został w powieści *Orwell* sprowadzony do męskiej i androcentrycznej gry pomiędzy Winstonem a O'Brienem⁵⁷. Badaczka odwołuje się również do eseju *The sporting spirit* napisanego przez pisarza w 1945 roku, który poświęcony jest analizie transformacji sportu w narzędzie polityczne oraz wykorzystania go w celu afektywnego napędzenia prawicowej i nacjonalistycznej retoryki⁵⁸. Echem eseju są w powieści rytualne celebracje *Nienawiści*, loteria dla proli czy struktura konfliktu militarnego pomiędzy Oceanią, Eurazją i Wschódazją. Patai ukazuje także, że sytuacja, w jakiej znalazł się Winston, została sprokurowana przez Partię wyłącznie po to, aby uczynić z niego gracza, przeciwnika, oponenta w grze. Bez pomocy O'Briena oraz symulakrum buntowniczej organizacji i księgi Goldsteina Winston nie byłby bowiem właściwym przeciwnikiem⁵⁹. *Rok 1984* jest w jej odczytaniu w większości poświęcony ustanawianiu reguł androcentrycznej gry, przygotowywaniu gracza oraz pola do męskiej rozgrywki o władzę⁶⁰.

56 Ibidem, s. 155.

57 Daphne Patai, *Gamesmanship and androcentrism in Orwell's 1984...*, s. 857, 865–870.

58 Ibidem, s. 858.

59 Ibidem, s. 860, 865.

60 Ibidem. Przeciwnego zdania jest Joan Weatherly, która *Rok 1984* proponuje odczytywać w perspektywie teorii Gustawa Karola Junga jako *Orwellowską* tragedię o utracie archetypicznej więzi z matką i kobiecą animą, w której prole to zbiorowa nieświadomość, a O'Brien pełni funkcję archetypu cienia. Przesłanie *Orwell* jest w tym odczytaniu związane z *katharsis* wywołaną przez złamanie ostatniego humanisty, ostatniego artysty, którego działania napędzane są przez obraz matki tkwiący głęboko w jego pamięci. Por. Joan Weatherly, *The death of Big Sister. Orwell's tragic message*, „College Literature” 1984, vol. 11, no. 1.

Pod tym względem podstawowa mechanika wykorzystana w grze *Orwell* nie odtwarza przedstawionej w powieści gry o władzę pomiędzy Winstonem a jego katem. Wręcz przeciwnie, gra *Orwell* konstruuje całą rozgrywkę wokół konieczności karmienia systemu odpowiednimi danymi, które prowadzą do zawiązania i rozwiązania intrygi. W ten sposób gra przekonuje nas, że jej stawką nie jest ani władza, ani kontrola, ale prawda⁶¹. Głównym zadaniem gracza jest decydowanie o prawdziwości bądź fałszywości określonej wypowiedzi lub informacji. Gra w *Orwella* toczy się wokół prawdy jako najwyższej wartości, która decyduje w ostatecznym rozrachunku o życiu lub śmierci obywateli, ale także o skuteczności systemu władzy. Wybór pomiędzy dwiema lub trzema sprzecznymi informacjami sprawia, że mechanika rozgrywki nie tylko staje się bardziej immersywna, wprowadza bowiem konieczność dokładnego zapoznania się z kontekstem, komunikatem i kodem wprowadzanej do systemu informacji, ale przedstawia moralną wartość prawdy, czyniąc ją warunkiem skuteczności biopolitycznego aparatu bezpieczeństwa.

Ilustracja 3. *Orwell: Ignorance is Strength*. Panel narzędzia do rozprzestrzeniania fałszywych informacji i dyskredytowania narracji Vharta



Źródło: Opracowanie własne.

61 Do analizy pojęcia prawdy z wykorzystaniem teorii Algirdasa Greimasa odnosi się Robert Paul Resh. Por. Robert Paul Resch, *Dystopia, and the middle class in George Orwell's Nineteen Eighty-Four...*, s. 141.

Problem prawdy stanowi również zasadniczą kwestię w drugiej części *Orwell: Ignorance is Strengh*, w której gracz otrzymuje możliwość korzystania z ulepszonej wersji systemu Orwell, pozwalającej na konstruowanie fałszywych danych w celu dyskredytacji przeciwników systemu poprzez media społecznościowe. Nowa opcja zbudowana jest wokół wytwarzania kontrnarracji ze strzępów wypowiedzi inwigilowanych. W drugiej części gry śledztwo zamienia się w regularną wojnę informacyjną, w której stawką jest deeskalacja napięć politycznych wywołanych przez Rabana Vharta w celu obalenia dyktatury w Parges, kraju sąsiadującym z Państwem, oraz ujawnienia rzeczywistych winowajców zbombardowania lokalnej szkoły, której Vhart był dyrektorem. W *Orwell: Ignorance is Strengh* system Orwell funkcjonuje zatem jako narzędzie służące transpolityce, wprowadza zamęt, niepewność, dzieli społeczeństwo, konstruuje konflikt i chaos, służąc zniszczeniu niewygodnych obywateli. Podczas operowania nową opcją na ekranie wyświetlona zostaje rozprzestrzeniająca się sieć kłamstw, a licznik zainteresowania opinii publicznej pokazuje, czy *fake news* osłabił poczytność atakowanego portalu czy nie. Przedmiotem kontroli jest więc nie tylko narracja, ale przede wszystkim powiązana z nią sfera afektów, które wyczytać możemy zaraz po użyciu narzędzia wpływu z licznych, lawinowo przyrastających, agresywnych i przepełnionych nienawiścią wpisów w mediach społecznościowych. W świetle problematyki prawdy oraz relatywności narracji o niej ważna wydaje się teologiczna interpretacja *Roku 1984* Hunta, podsuwająca ciekawy dla analizy produkcji studia Osmotic kontekst przypowieści teologicznej, której zasadnicze pytanie pozostaje w mocy również w przypadku gier, badacz pisze bowiem, że:

Sercem opowieści nie jest romans Winstona z Julią; jest nim walka Winstona o to, aby zrozumieć, dlaczego jego świat jest taki, jaki jest. Podobnie jak *Boska komedia, Rok 1984* traktuje o oświeceniu protagonisty, o pielgrzymie poszukującym prawdy o kosmosie, który zamieszkuje⁶².

Metaforycznymi pielgrzymami w obu grach *Orwell* są polityczni imigranci, których gracz ściga i inwigiluje: Goldfels i Vhart. Na poziomie proponowanej przez gry refleksji nad współczesnością oświeconym protagonistą pozostaje natomiast przede wszystkim sam grający, który bawiąc się w symulację inwigilowania, poszukuje prawdy ujawnianej przez grę o własnym *In-der-Welt-sein*.

62 William Hunt, *Orwell's commedia...*, s. 544.

Studio Osmotic wyraźnie formułuje zatem pytanie o to, do jakiego stopnia *bycie-w-świecie* jest przedmiotem technologicznej gry w wystawianie i podglądanie oraz o charakter konsekwencji takiego ujmowania ludzkiej egzystencji. W tym sensie gra *Orwell: We are Watching You* problematyzuje granie z ludzkim istnieniem na poziomie o wiele głębszym niż określanie, czy dana osoba jest dla władzy groźna czy nie, stawia bowiem znak równości pomiędzy byciem i bazą danych. Staje się to uderzająco widoczne z chwilą odkrycia przez gracza, że Abraham Goldfels nie żyje, a zatem przez znaczną część gry poszukiwania dotyczyły widma. Pod tym względem widmontologiczne bycie Goldfelsa odpowiada statusowi postaci z *Roku 1984* w interpretacji Hunta: „Wszystkie główne postaci w pewnym sensie utraciły życie”⁶³. Przeszukiwanie baz danych i archiwów czyni z gier *Orwell* jedne z najbardziej interesujących prezentacji systemu inwigilacji jako instytucji penetrującej cyfrową przestrzeń widm i symulaków.

Gra *Orwell: Ignorance is Strength* stanowi świetny przykład obnażania podstawowego mechanizmu władzy totalitarnej, o którym pisał w odniesieniu do *Roku 1984* Theo Finigan, odwołując się do klasycznej analizy Hannah Arendt z *Korzeni totalitaryzmu*⁶⁴ oraz refleksji na temat archiwum Jacques’a Derridy⁶⁵. Finigan pokazuje, że gorączka archiwum może wyrażać zarazem dążenie totalitaryzmu – przepisywanie i ciągle zmienianie archiwum przez władzę, jak i anty-totalitaryzmu – pragnienie spisania własnych doświadczeń w pamiętniku oraz dążenia Winstona do uzyskania wiedzy na temat przeszłości⁶⁶. Z podobnym problemem boryka się gracz obu części gry studia Osmotic. Z jednej strony jest postawiony w pozycji agenta-archiwisty, przeszukującego niezliczone archiwa mediów społecznościowych, urządzeń komunikacyjnych czy gazet. Z drugiej strony, przeszukiwanie archiwów dosłownie zamienia się w gorączkowe wynajdywanie ciągów przyczynowo-skutkowych, informacji pomocnych w śledztwie, które ostatecznie służą napisaniu nowej opowieści, konstytuującej archiwum

63 Ibidem, s. 548.

64 Hannah Arendt, *Korzenie totalitaryzmu*, przeł. Mariola Szawiel, Daniel Grinberg, Niezależna Oficyna Wydawnicza, Warszawa 1993.

65 Theo Finigan, „Into the Memory Hole”. *Totalitarianism and mal d’archive in Nineteen Eighty-Four and The Handmaid’s Tale*, „Science Fiction Studies” 2011, vol. 38, no. 3, s. 435, 442–444, <https://doi.org/10.5621/sciefictstud.38.3.0435>.

66 „Winston zafascynowany jest próbą ustanowienia prawdy na temat usuniętej przedrewolucyjnej przeszłości”. Ibidem, s. 445.

wedle potrzeb biopolitycznej władzy. O ile jednak pierwsza część *Orwella* jest bardziej nastawiona na rekonstrukcję archiwum w celu przeciwdziałania zamachom terrorystycznym, o tyle druga część gry czyni z archiwum narzędzie manipulacji opinią społeczną na miarę Departamentu Winstona Smitha z powieści Blaira. Obie części gry *Orwell* problematyzują zatem system inwigilacji w ponowoczesnym świecie nowych mediów jako totalitarny system zarządzania gorączką archiwum w tym sensie, że staje się ono zarówno przedmiotem sporu politycznego, jak i narzędziem kontrolowania afektów. Jednocześnie media społecznościowe, Internet, urządzenia komunikacyjne składają się w systemie *Orwell* w jedno wielkie wszech-archiwum, pozwalające na bieżąco śledzić już nie tylko ludzkie idee, ale samo życie, wraz z najintymniejszymi jego szczegółami. Obie gry *Orwell* doskonale obrazują ambiwalentny charakter tożsamości i relacji międzyludzkich tworzonych na potrzeby mediów społecznościowych, o których pisała Sherry Turkle w książce *Samotni razem*⁶⁷. Sam system nie jest bowiem w stanie oddzielić informacji prawdziwych od fałszywych, do tego potrzebni są agenci – gracze, którzy grzebią w gromadzonych przez *Orwell* archiwach, gorączkowo rekonstruując wirtualne tożsamości. Świetnie oddaje ten proces graficzna reprezentacja sieci zależności pomiędzy inwigilowanymi postaciami, która z czasem rośnie, ulega uzupełnieniu, tworząc uporządkowane meta-archiwum osobowych profili i powiązań obywateli, począwszy od ich zdjęć, a kończąc na numerach seryjnych ich komputerów. Stąd wynika również odczuwany podczas rozgrywki chaos informacyjny, przesył danych, który prowadzi chwilami do zagubienia się gracza w konstruowanym przezeń archiwum. Gra wielokrotnie stawia gracza przed koniecznością ponownego szukania informacji w znanych materiałach, dostępnych źródłach danych. Często musi on – pod presją czasu – wybrać tylko jedną z niezliczonych informacji, która pozwoli np. na aresztowanie podejrzanego. Dzieje się tak dlatego, że wprowadzane do systemu dane mają dodatkową, przypisaną im w mechanice gry wartość – czas. Każda wprowadzana do systemu informacja odpowiada dziesięciu minutom czasu w grze, co oznacza, że gorączka archiwum rośnie w sytuacjach „gry z czasem”, kiedy archiwum stawia opór, oferując graczowi-archiwistcie nadmierną ilość danych. Obie gry *Orwell*, a w szczególności część druga, powielają charakterystyczny

67 Sherry Turkle, *Samotni razem. Dlaczego oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem*, przeł. Małgorzata Cierpisz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2013, s. 82–137.

dla powieści *Rok 1984* schemat buntu wobec systemu, polegający na „obsesyjnym poszukiwaniu fragmentarycznych śladów przeszłości przejawiających się w pamięci, języku, geście i materialności”⁶⁸, który z jednej strony napędza działania graczy-archiwistów dążących do prawdy, z drugiej natomiast przyświeca działaniu takich postaci, jak Goldfels czy Vhart. Jak pokazuje Finigan na przykładzie *Roku 1984*, totalitaryzm ma obsesję archiwum, chce mieć je na wyłączność, używać i nadużywać go⁶⁹. Bohaterowie antysystemowi poszukują natomiast w archiwum szansy na zmianę, słowem – dostrzegają w archiwum coś, co otwiera możliwość jakiejś nieokreślonej przyszłości. W tym sensie archiwiści buntowników w dystopii wyrażają impuls utopijny, pragnienie i wiarę w przyszłość i w alternatywę. Jak pisze Finigan o pamiętniku Winstona:

Gorączka archiwum staje się równocześnie aktem wiary, zwrotem do Innego oraz sposobem na wyobrazenie sobie, że alternatywa wobec totalitarnej teraźniejszości istnieje w innym miejscu, być może w „przyszłości, która ma nadzieję”⁷⁰.

Obie gry *Orwell* stawiają zatem graczy w pozycji strażników, archontów dystopijnego, biopolitycznego porządku, którzy archiwum używają do tego, aby zamknąć możliwości wytworzenia alternatywy wobec systemu władzy. Mimo tego pesymistycznego usytuowania graczy obie gry pozostawiają im wystarczające pole manewru, pozwalające wykorzystać archiwum do walki z samym systemem inwigilacji. Stanowi to o innowacyjnym charakterze prowadzonych gier, przynajmniej jeśli odczytujemy je jako gry stawiające problem dystopii czy totalitaryzmu. Grzebanie w archiwum staje się w tych grach wyrazem gestu politycznego, etycznego i utopijnego. Najlepszym przykładem tego, jak pierwsza gra dokonuje dekonstrukcji systemu oddanego w ręce gracza, jest jedno z możliwych rozwiązań fabularnych, w którym gracz-agent-archiwista wciąga do systemu własne dane, które następnie zostają ujawnione publicznie przez hakerów, prowadząc do buntu społeczeństwa. Siłą tej ścieżki narracyjnej jest właśnie moment, w którym meta-archiwum systemu *Orwell* pochłania archiwistę, po czym zostaje upowszechnione, przestaje być tajemnicą, ulega dekonspiracji. Możliwy do wykonania gest powoduje, że podmiot w śledztwie

68 Theo Finigan, „*Into the Memory Hole*...”, s. 448.

69 Ibidem, s. 448–449.

70 Ibidem, s. 449.

staje się jego przedmiotem, a gracz zrzuca się bezpiecznej pozycji anonimowego agenta. Meta-archiwum płonie.

Problem klasy średniej

Bardzo istotnym czynnikiem, który warto poddać analizie zarówno w *Roku 1984*, jak i w grze *Orwell*, jest reprezentacja relacji klasowych. Robert Paul Resch zwracał w tej kwestii uwagę na polityczne nieświadome wpisane w powieść Blaira, które interpretował jako znaczący powód niespójności ideologicznej *Roku 1984*. Badacz pisze:

Ostatecznym źródłem niespójności powieści jest nieredukowalne napięcie pomiędzy świadomym zaangażowaniem Orwella w egalitarny, populistyczny sojusz klasy średniej z klasą robotniczą oraz jego nieświadomą identyfikacją z elityzmem oraz wolą mocy naturalnie lepszych [*superior*] jednostek⁷¹.

Resch dokonuje rozkładu opozycji socjalizmu i totalitaryzmu w pismach Orwella, wykorzystując (za Fredriciem Jamesonem) kwadrat semiotyczny Algirdasa Juliena Greimasa⁷². Przeprowadzona przezeń analiza stanowiska politycznego Orwella i wyobrażeń na temat sojuszu klasy średniej z klasą robotniczą⁷³, sprzyjaniu libertarianizmowi i egalitaryzmowi pokazuje, że autor *Roku 1984* nieświadomie waloryzuje wyjątkowe indywiduum kosztem gorszych mas⁷⁴. Resch zwraca także uwagę na odrzucenie przez Orwella analizy marksistowskiej, ogniskującej się na kondycji społecznej, determinacji ekonomicznej oraz walce klas, co zbliża jego krytykę totalitaryzmu do pozycji zajmowanej przez konserwatystów, którzy wyrażają przekonania elitystyczne w swoich postawach prokapitalistycznych⁷⁵. Okazuje się zatem, że sprzeciw wobec kapi-

71 Robert Paul Resch, *Dystopia, and the middle class in George Orwell's Nineteen Eighty-Four...*, s. 161.

72 Ibidem, s. 144.

73 Ibidem, s. 148–149.

74 Ibidem, s. 149 „Sojusz pomiędzy klasą średnią i klasą pracującą łączący wyalienowanego członka partii Winstona oraz wyzyskiwanych proli jest niemożliwy, ponieważ nie istnieją warunki dla związku opartego na współdziałaniu pomiędzy lepszymi i gorszymi istotami”. Ibidem, s. 155.

75 Ibidem, s. 153.

talizmu spotyka się z postawami prokapitalistycznymi w tym samym geście odrzucenia totalitaryzmu.

Odkryta przez Rescha ambiwalencja w postawie politycznej Orwella⁷⁶ znajduje odbicie w grze studia Osmotic. Głównymi podejrzanymi w grze pozostają bowiem zamożni przedstawiciele klasy średniej i sprekaryzowanej inteligencji. Pierwsza podejrzana, Cassandra Watergate, jest artystką, córką właścicieli firmy farmaceutycznej. Jej partner, Joseph Langley, jest znanym i cenionym prawnikiem. Przyjaciółka podejrzanej, Juliet Kerrington, jest pracownikiem działu PR w korporacji zajmującej się innowacyjnymi technologiami. Były partner, Harrison O'Donnell, pracuje jako dziennikarz dla narodowej gazety. Wszystkich spaja więź z profesorem Abrahamem Goldfelsem (Guntherem Aaronsem), medioznawcą, wykładowcą uczelni wyższej. Jedyną osobą, która ze wszystkich podejrzanych cierpi ze względu na swój status społeczny i ekonomiczny, jest Nina Maternova, sierżant armii narodowej, która utraciła stanowisko i możliwość godnego zarabiania pieniędzy za dezercję, będącą następstwem traumy po śmierci męża – również wojskowego. A zatem tylko jedna z bohaterek w całej grze jest rzeczywiście przedstawicielką wykluczonych, zarówno społecznie, ekonomicznie, jak i politycznie, i to ją gra czyni współodpowiedzialną za ataki terrorystyczne oraz – jeśli nie zostanie zastrzelona podczas próby aresztowania – również za śmierć współpracownika gracza, agenta Symesa. Gra *Orwell* przedstawia więc sojusz klasy średniej z inteligencją i klasą wyższą, sojusz zbudowany wokół krytycznych wykładów uniwersyteckich profesora – imigranta oraz wpisów na portalach społecznościowych. Polityczne nieświadome gry kształtuje się zatem na tym samym założeniu, które Resch odczytywał w tekstach Orwella, na wierze w libertarianizm, egalitaryzm przy jednoczesnym założeniu, że ich gwarantem jest wybitna jednostka, a nie masa, proletariats czy prekariat. W tym sensie gra powieła i uwspółcześnia polityczną

76 Również John Rodden podkreśla ambiwalencję postawy politycznej Orwella, twierdząc, że był on myślicielem metapolitycznym i patriotą, radykalnym buntownikiem i konserwatystą, socjalistą oraz zażartym krytykiem ortodoksji oraz populizmu na lewicy, co wynika z jego doświadczeń: „Pomimo że nie był ani chłopem jak Cobbett, ani chłopcem z niższej klasy jak Dickens, Orwell doszedł do swoich radykalnych przekonań nie dzięki książkom, ale poprzez odyseję doświadczeń, które przywiodły go na spotkanie z życiem podklasy społecznej i robotników: włóczęgostwo w Londynie, praca na zmywaku w Paryżu, spotkanie górników i bezrobotnych w Wigan, walka w Katalonii. To doświadczenie obserwatora-uczestnika było wyjątkowe wśród intelektualistów jego pokolenia”. John Rodden, *George Orwell, Pickwickian radical? An ambivalent case*, „The Kenyon Review” 1990, vol. 12, no. 3, s. 143.

agendę Blaira, reprodukując jednocześnie jego polityczne nieświadome. Ponadto ustanowienie jako ofiar inwigilacji i przeciwników politycznych, beneficjentów polityki neoliberalnej (przypomnijmy: prawnicy, finansjera, PR-owcy, mainstreamowi dziennikarze, spadkobiercy korporacyjnych fortun, żołnierze) ujawnia bardzo ograniczony charakter sprzeciwu wobec totalitaryzmu, który nie kwestionuje dominujących form wyzysku, struktur ekonomicznych czy mechanizmów wykluczenia. Wyraźny jest natomiast lęk przed utratą miejsca zajmowanego w systemie neoliberalnym, co dodatkowo wzmacnia poczucie, że przedstawiona w grze grupa społeczna walczy jedynie o możliwość dalszego i nieograniczonego korzystania z dobrodziejstw systemu. Elityzm postaci przedstawionych w grze odzwierciedla zatem elityzm Winstona Smitha, co znajduje potwierdzenie w ich społecznej izolacji od znajomych i przyjaciół, którzy krytykują ich radykalne wpisy w mediach społecznościowych. W grze *Orwell* nie ma oczywiście mowy o prolach, ich funkcję pełnią natomiast milczące i oportunistyczne masy (lub inni reprezentanci klasy średniej), o których gra nie mówi niczego poza piętnowaniem ich bierności i braku zaangażowania, jakie wyczytujemy z komunikatów inwigilowanej grupy. Gra różni się od powieści *Orwella* również pod względem konstrukcji narracyjnej, na którą zwrócił uwagę Resch, pokazując, że aneks poświęcony nowomowie w Oceanii wprowadza utopijną ramę posttotalitarnego świata⁷⁷. Podobnej ramy nie ma oczywiście w grze, która w zamian proponuje pozytywne lub negatywne rozwiązania przedstawionego konfliktu. W przeciwieństwie do arbitralnego i pozbawionego historycznej analizy utopijnego miejsca⁷⁸, z którego pisany jest aneks do *Roku 1984*, gra *Orwell* skupia się na uchwyceniu momentu krytycznego w formowaniu się alternatywy wobec opresyjnych działań biopolitycznej władzy. Resch interpretuje postać Winstona Smitha jako bohatera, który w swojej porażce przedstawia upadek ideologii politycznej *Orwella*, ponieważ autor nie jest w stanie uczynić go bohaterem klasy średniej:

Nieobecna obecność bohatera klasy średniej wyjaśnić można jedynie przez napięcie między populizmem a elityzmem *Orwella*, które sprawia, że nieprzed-

77 Robert Paul Resch, *Dystopia, and the middle class in George Orwell's Nineteen Eighty-Four...*, s. 158.

78 Ibidem, s. 159.

stawialne są ani utopijna rama, ani bohater klasy średniej, który powołałby ją do istnienia⁷⁹.

Tej oceny Rescha nie można natomiast powtórzyć w wypadku gry *Orwell*, ponieważ stawia ona gracza w roli bohatera zdolnego do zmiany *status quo* sytuacji politycznej, w której się odnalazł. Również przedstawiciele klasy średniej w grze należy uznać za postaci realizujące postulat heroicznego buntu przeciwko systemowi w imię sprzeciwu wobec działań władzy. Są to dodatkowe argumenty za uznaniem obu części gry *Orwell* za ważne i innowacyjne krytyczne dystopie, które przepracowują problem ideologii politycznej, stawiając gracza w pozycji dysponenta jej mechanizmów.

Symulakrum i transpolityka

Powieść Blaira oraz produkcje studia *Osmotic* sytuują się w samym centrum postmodernistycznej debaty na temat symulakrów czy transpolityki. Dziwić zatem może zdanie Morrisa Dicksteina, który pisze, że:

Poprzez zwrócenie uwagi na najbardziej ekstremalne, nawet przejściowe cechy systemu totalitarnego – hurtowe przepisywanie przeszłości, ciągle zmieniającą się linię polityczną, jawne drażnienie tekstów i zdjęć, deifikację lub demonizację czy masową eliminację postaci historycznych, nawet otwarte zaprzeczanie prostym faktom (dwa plus dwa jest cztery) – Orwell przewiduje postmodernistyczną debatę o prawdzie i języku, ale nie wnosi w nią swojego wkładu⁸⁰.

Trudno zgodzić się z tą tezą z kilku powodów. Po pierwsze, konceptualizacja nowomowy, dwójmyślenia czy tego, co nazwalibyśmy kognitywnymi ramami totalitaryzmu, nie tylko stanowi ważny wkład w debatę o prawdzie i języku, ale w ogóle ją umożliwia. Po drugie, Orwellowski wkład w problematykę prawdy i języka polega na pokazaniu ścisłego związku pomiędzy biopolityką oraz intelektem powszechnym, czyli zdolnością i siłą do twórczego myślenia. Po trzecie, Blair nie tylko antycypuje problem destruowania wrażliwości językowej,

79 Ibidem, s. 173.

80 Morris Dickstein, *Hope against hope. Orwell's posthumous novel*, in: *George Orwell. Into the twenty-first century*, eds. Thomas Cushman, John Rodden, Routledge, London 2016, s. 71.

cielesności i zmysłowości w relacjach międzyludzkich, opisany przez włoskich filozofów z Franco „Bifo” Berardi na czele, ale dekonstruuje on i ukazuje zasadnicze cechy impulsu dystopijnego, który odbija się echem we współczesności: automatyzację języka⁸¹, wyczerpanie przyszłości⁸², defeminizację⁸³ czy semio-inflację⁸⁴. W przypadku *Roku 1984* semio-inflacja, czyli inflacja w polu znaczenia, afektów, polegająca na tym, że potrzeba więcej słów, by otrzymać mniej sensów, jest z jednej strony efektem ciągłego przepisywania historii i nadprodukcji symulakrycznych narracji na temat ekonomii, polityki czy wojny. Z drugiej strony, owa semio-inflacja znajduje swoje odbicie w działaniach semio-deflacyjnych, czyli tworzeniu słownika nowomowy, którego celem jest niszczenie słów i upraszczanie języka. W grach *Orwell* semio-inflacja jest właściwie problemem podstawowym i przedmiotem śledztwa, bo gra bombarduje gracza przeróżnymi informacjami, z których ma on ułożyć sensowną narrację. Jednocześnie w drugiej części gry semio-inflacja wpisana jest także w mechanizm rozprzestrzeniania symulakrów i wytwarzania transpolityki, ponieważ celem działań gracza jest odwrócenie uwagi od niewygodnych dla Państwa informacji, dyskredytacja Vharta i jego portalu społecznościowego. Wbrew Dicksteinowi należy zatem uznać nieoceniony wkład Blaira w debatę o prawdzie i języku, zwłaszcza w tych aspektach, w których pokazuje on, że dystopia konstytuuje się właśnie poprzez – powtórzmy – defeminizację, wyczerpanie przyszłości, automatyzację języka oraz oczyszczenie języka z cielesności i znaczeń.

Transpolityka w grach *Orwell* wynika z wyraźnego konstruowania przez Państwo utopijnej wizji społeczeństwa immunizowanego na byłych przestępców, imigrantów czy osoby LGBT. Dyskurs immunizacyjny został przedstawiony jako najważniejszy element nowego porządku utopijnego, którego przeciwnikami są terroryści oraz dziennikarze demaskujący iluzję porządku wytwarzaną przez narodowe media. W tym sensie gry doskonale prezentują próbę zastopowania, zaarrestowania utopijnej transgresji, którą opisywał Baudrillard w swoim eseju *Utopia deferred* opublikowanym w „Utopie”⁸⁵:

81 Franco Berardi, *The uprising. On poetry and finance*, Semiotext(e), Los Angeles 2012, s. 16.

82 Ibidem, s. 80.

83 Ibidem, s. 91.

84 Ibidem, s. 96.

85 Jean Baudrillard, *Utopia deferred. Writings from Utopie (1967–1978)*, Semiotext, New York, London 2006, s. 61–63.

Jeśli chodzi o znak, Utopia jest luką, usterką, pustką, która przechodzi przez znaczące i oznaczane oraz odwraca każdy znak. Przechodzi ona pomiędzy każdą rzeczą i jej modelem, anulując ich właściwe miejsca. Bezustannie przemieszcza politykę i unieważnia ją jako taką⁸⁶.

Przedstawiony w grach *Orwell* system inwigilacji służy właśnie eliminacji pustych miejsc, tych przestrzeni, w których możliwa jest gra z Państwem prowadząca do subwersji, do anulowania zrealizowanej utopii immunizacji. Nieprzypadkowo podmiotami, które przysparzają Państwu najwięcej problemów, są dwaj imigranci: Abraham Goldfels – profesor medioznawstwa z Niemiec oraz Rhaban Vhart – dziennikarz, dyrektor szkoły w fikcyjnym kraju Parges, zbombardowanej przez siły Państwa podczas akcji pokojowej. Ich wpisy w mediach społecznościowych traktowane są jako wyraźne zagrożenie, z którym system walczy przy pomocy narzędzia do produkowania i rozprzestrzeniania kontrnarracji. W ten sposób utopijna immunizacja zatacza krąg, przybiera wirusową, fraktalną formułę, immunizuje i zaraża jednocześnie. Kontrnarracje o charakterze *fake newsów* przedstawione zostały jako rozprzestrzeniająca się i infekująca obywateli broń masowego rażenia w przestrzeni znaków. Ich celem w grze nie jest bowiem przekonanie obywateli do racji Państwa, ale zniszczenie oglądalności i poczytności strony z publikacjami Vharta. Gry studia *Osmotic* świetnie uchwyciły zatem istotę transpolityki w służbie konserwatywnej utopii: immunizuje ona, aresztuje, wypełnia i zamazuje puste przestrzenie przy pomocy znaków rozprzestrzenianych niczym infekcja, wirus. Najbardziej zaskakujące jest natomiast, że gry przedstawiają buntowników jako przepelnionych agresją furiatów, którzy rzucają wyzwanie Państwu, uciekając się do przemocy symbolicznej. W tym sensie dodatkowego znaczenia nabiera zdanie Baudrillarda, który pisze, że:

Utopia jest nie-miejscem, radykalną dekonstrukcją wszelkiej przestrzeni politycznej. Nie uprzywilejowuje także rewolucyjnej polityki. [...] Utopia jest nie tylko denuncjacją symulakrum Rewolucji, jest również analizą Rewolucji jako pewnego politycznego *modelu symulacji* jakiegoś racjonalnego ograniczenia dla człowieka, które przeciwstawia się radykalności utopii⁸⁷.

86 Ibidem, s. 62.

87 Ibidem, s. 61.

Pierwsza gra *Orwell: Keeping an Eye on You*, stanowiąca ramę wydarzeń części drugiej, ma cztery możliwe zakończenia, z których trzy przedstawiają rewolucję społeczną. Gracze mogą doprowadzić do: a) aresztowania wszystkich powiązanych z głównym podejrzanym studentów i aktywistów społecznych (grupy Thought), co skutkuje awansem gracza; b) do upadku systemu poprzez ujawnienie się gracza jako jego agenta, co prowadzi do ewolucji grupy Thought w partię polityczną; lub c) do kompromitacji i dymisji minister Delacroix, czołowej postaci stojącej za systemem Orwell, czego efektem jest jego oficjalna likwidacja. Działania graczy zamykają się w ramach precyzyjnie skonstruowanego symulakrum Rewolucji: gracze przed ekranami komputerów walczą z opresyjnym, totalitarnym systemem lub utożsamiają się z jego polityką w celu uzyskania korzyści materialnych. Obie gry *Orwell* stanowią wnikliwe analizy Rewolucji rozumianej jako polityczny model symulacji. Mamy w nich bowiem do czynienia z symulacją symulacji, otwierają zatem przestrzeń krytyki i dekonstrukcji konserwatywnej utopii.

Podsumowanie: gra z dystopią

Gry studia *Osmotic* podejmują dialog z *Rokiem 1984* Blaira na wielu różnych płaszczyznach i uwspółcześniają problemy poruszane w tej klasycznej dystopii. Analiza porównawcza służyła nie tylko nakreśleniu mapy zagadnień wspólnych dla tekstu literackiego i gry wideo. Miała ona również na celu próbę odpowiedzi na pytanie o charakter innowacji, które wynikają ze specyfiki formy przekazu gier *Orwell* oraz stwarzanych przez nie możliwościach narracyjnych. Uczynienie gracza dysponentem mechanizmów inwigilacji sprawiło, że doświadczenie dystopii skonstruowane w powieści Blaira zostało przekodowane na nową formę wyrazu opierającą się na uczestnictwie w dystopii krytycznej. Inwigilacja i propaganda oraz konstruowana przy ich pomocy biopolityczna przemoc stały się w grach *Orwell* przedmiotem fascynującej symulacji, która w swojej agendzie politycznej zakłada zderzenie graczy z doświadczeniem systemowej patologii. W ten sposób gracze kształtują obraz krytycznej dystopii i współtworzą jej możliwe rozwiązania, będąc afektywnie zaangażowani w kwestie natury etycznej, politycznej i społecznej. Innowacyjne sproblematyzowanie narracji dystopijnej konstytuuje się na poczuciu uczestnictwa i decyzyjności wytworzonym przez immersyjny interfejs wykorzystujący realistyczną konwencję, której celem jest symulowanie systemu inwigilacji. Poetyka gry jest zatem hiperrealistyczna,

przekonuje bowiem do krytycznej refleksji politycznej poprzez uobecnienie mechanizmów inwigilacji i oddanie ich na użytek graczy. Studio Osmotic zaprasza do gry z dystopią, do gry w *Orwella* i z Orwellem, czyniąc ze swojego produktu metonimię lub alegorię współczesnej transpolityki. Stawką rozgrywki jest zwiększenie świadomości graczy na temat prawdy, fałszu oraz ambiwalentnej roli archiwum we współczesnym życiu. Istotą *Orwella* jest penetrowanie przestrzeni prywatnej obywateli, wyrażające voyeurystyczne pragnienie władzy i skutecznie wyprojektowane na graczy, którzy naruszając granice prywatności, odkrywają kruchość tejże w dobie globalnej cyfryzacji. Gra w *Orwella* doskonale problematyzuje ambiwalentny charakter archiwum i prywatności, których penetrowanie jest ciągłym konstruowaniem często sprzecznych narracji w służbie lub na przekór agendum politycznym.

Frostpunk – tęsknota za biopolityką stanu wyjątkowego

Wprowadzenie

Rozdział poświęcony jest krytycznej analizie i interpretacji gry *Frostpunk*. Skupiam się w nim na odczytaniu reprezentacji i mechanik zastosowanych w tej grze strategicznej, której celem jest zbudowanie miasta w czasach apokaliptycznej zimy, zarządzanie jego populacją, a w perspektywie opowieści głównego wątku fabularnego gry – przetrwanie ludzkości. W rozdziale wykorzystałem z jednej strony narzędzia narratologii światotwórczej, z drugiej strony – teoretyczne ujęcia problemów z zarządzaniem populacją, charakteryzowane we współczesnej filozofii jako biopolityczne lub immunologiczne. *Frostpunk* czytam zatem jako grę o narzędziach władzy, konsekwencjach ich użycia oraz perspektywach, jakie projektuje w obliczu apokalipsy.

Przed rozpoczęciem właściwej analizy i interpretacji mechanik i reprezentacji realizowanych podczas rozgrywki konieczne jest przeanalizowanie transmedialnych i intertekstualnych elementów gry umiejscowionych na stronie domowej producenta, w trailerze oraz menu. Ten gest rekonstrukcji swojego kontekstu światotwórczego uważam za podstawowy w myśl lepszego zrozumienia świata narracji¹ konstruowanego w grze *Frostpunk*² oraz pogłębienia immersji³. Strona internetowa producenta zeskryptowana została tak, że już w pierwszym momencie potencjalny gracz wciągnięty zostaje w bardzo zmyślnie zaprojektowany świat: dominuje tu biel, odcienie błękitu, a elementy infrastruktury miejskiej oraz postaci z gry odciskają się na zimowym tle w stonowanych brudnoszarych, industrialnych kolorach, które rozświetla żar pieca węglowego

1 Krzysztof M. Maj, *Światotwórczość w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania*, Universitas, Kraków 2019, s. 326–327.

2 11 bit studios, *Frostpunk*, PC: 11 bit studios, 2018.

3 Krzysztof M. Maj, *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych*, Universitas, Kraków 2015, s. 175–183.

ogrzewającego miasto – jedyne „ciepłe” miejsce w ilustracjach koncepcyjnych. Zmieniające się na stronie producenta obrazy zostały opisane krótkimi hasłami, których nagłówki – cechy szczególne produktu – zaznaczono wersalnikami. Wprowadzają one ważne z perspektywy światotwórczej informacje na temat istoty i charakteru rozgrywki. Czytamy więc, że:

MIASTO MUSI PRZETRWAĆ

Frostpunk to gra o przetrwanie miasta, w której ciepło oznacza życie, a każda decyzja ma swoją cenę.

TWÓRZ PRAWO

Spółceństwo to grupa ludzi postępujących wedle tych samych reguł i podzielających podobne przekonania. Ustanawianie praw i obyczajów będzie kluczowym czynnikiem w kształtowaniu twojej społeczności.

WAŻ SWOJE WYBORY

Zezwolisz na pracę dzieci? Jak potraktujesz chorych i rannych? *Frostpunk* rzuca wyzwanie umiejętnościom taktycznym graczy, kwestionując jednocześnie ich moralność.

EKSPLORUJ

Przetrwanie polega na nadziei i woli życia. Umiejętność ich rozpalania i podtrzymywania w twoich ludziach będzie czynnikiem determinującym sukces⁴.

Zarysowane przez twórców charakterystyczne cechy rozgrywki ukazują podstawowe założenia na temat roli gracza w konstruowanym świecie. Znaczące jest wykorzystanie imperatywu w formach czasowników, który służy postawieniu gracza w pozycji adresata-wykonawcy rozkazu. Formuła rozkazu buduje bowiem poczucie konieczności, fatalizmu, które wpisane zostało również w hasło przewodnie gry wykorzystane w reklamującym ją trailerze pod tytułem *Miasto musi przetrwać*. Ów fatalizm wytwarzany dyskursywnie w hasłach reklamowych koresponduje z konstruowaną w grafikach koncepcyjnych apokaliptyczną atmosferą wiszącą nad ludzkością katastrofalnej zimy. Pozostałe hasła reklamowe kładą akcent na aspekty związane z wyobrażeniami społecznymi – pojawia się tutaj definicja społeczeństwa, zarządzanie ludźmi, ich przekonaniami, lękami i oczekiwaniami na temat przyszłości. Formuła podstawowa odznacza się na tle innych animizacją miasta na bazie wielopłaszczyznowej metonimii: *miasto*

4 11 bit studios, *Frostpunk* Official Website, <http://www.frostpunkgame.com>.

musi przetrwać znaczy ‘mieszkańcy muszą przetrwać’, natomiast ciepło oznacza życie bezpośrednio odnosi bycie ludzkie do sposobu podtrzymywania miasta jako mechanizmu przy życiu – do olbrzymiego pieca węglowego stanowiącego jego serce (będącego kluczowym elementem mechaniki rozgrywki⁵). Imperatyw stwarza również poczucie powołania do gry, a dokładniej do pełnienia w grze określonej funkcji: prawodawcy, taktyka, lidera. *Frostpunk* powołuje graczy, oferuje im wyobrażenie i poczucie misji społecznej oraz moralnej. To jednak nie wszystko – retoryka haseł reklamowych mówi o wyzwaniu rzuconym graczom, o sukcesie, którego miarą są nadzieja i wola życia, a zatem o najbardziej humanistycznych, utopijnych ideach społecznych. Zarówno trailer, jak i strona producenta pracują nad wytworzeniem wizji sytuującej gracza w pozycji utopisty walczącego z przeciwnościami losu reprezentowanymi przez spełniającą się na jego oczach apokalipsę. Świat narracji *Frostpunka* szkicuje bardzo wyraźny obraz społeczeństwa postawionego w stan wyjątkowy oraz gracza wezwanego, wyzwanego i powołanego w celu ocalenia miasta i ludzkości. Nietrudno zatem odczytać ową pozycję jako właściwą dla mesjasza lub Ojca Logosu⁶, a sytuację wytworzoną przez twórców gry jako sytuację gry z mesjanizmem lub utopianizmem⁷. Rozwinięcie tej problematyki zostanie zaproponowane w toku dalszej analizy rozgrywki, żadna bowiem z obietnic – ani mesjanistyczna, ani utopijna – nie zostaje spełniona.

Wytworzony w trailerze oraz przy pomocy grafik koncepcyjnych zarys świata narracji zostaje dopełniony z chwilą uruchomienia gry: oto zza śnieżnej wichury wyłania się menu, a z głośników wydobywa się melodia skomponowana przez Piotra Musiała, w której dominują instrumenty smyczkowe. Kompozytor

-
- 5 Por. recenzję gry w serwisie IGN: „Świat zamarł – niespodziewane i nagłe zlodowacenie przykryło całą kulę ziemską. Ostatnią nikłą nadzieją są potężne węglowe piece grzewcze, wokół których mogą powstać nowe miasta ludzkości. Ty dowodzisz jednym z tych miast, a kto wie, może i ostatnim z nich?”. *Frostpunk* – Recenzja, *IGN Polska*, 10 maja 2018, <https://pl.ign.com/frostpunk/16373/review/recenzja-gry-frostpunk>.
- 6 Krzysztof M. Maj, *Eutopie i dystopie. Typologia narracji utopijnych z perspektywy filozoficzno-literackiej*, „Ruch Literacki” 2014, z. 2(323), s. 163–168.
- 7 Problem rozróżnienia pomiędzy mesjanizmem a utopianizmem powróci w dalszych partiach tekstu. W tym miejscu zaznaczam jedynie, że przyjmuję owo rozróżnienie za tekstem Agaty Bielick-Robson. Agata Bielick-Robson, *The Messiah and the Great Architect. On the difference between the Messianic and the Utopian*, „Utopian Studies” 2018, vol. 29, no. 2, <https://doi.org/10.5325/utopianstudies.29.2.0133>.

w wywiadzie z Danielem Wójcikiem wskazuje na ciekawą cezurę wprowadzoną w ustrukturuwaniu muzyki jako ważnego czynnika światotwórczego:

Muzyka do *Frostopunk* jest więc podzielona na muzykę miasta oraz muzykę ludzi i prowadzona jest symultanicznie. Podczas kiedy ambientowa warstwa miasta daje nam tło środowiskowe, dramaty i nadzieje ludzi opowiadane są przez instrumenty smyczkowe. Mamy więc połączenie konwencjonalnej i niekonwencjonalnej kompozycji, gdzie podstawą ambientów stały się w specyficzny sposób „zamrożone” dźwięki i instrumenty – rozciągnięte w czasie i rozmyte. Warstwa miasta jest muzycznym obrazem w skali makro, powolną ewolucją, tłem dla obrazu mikro – historii o ludziach⁸.

Artysta szkicuje strukturalny podział konstytuujący charakterystyczne cechy muzyki przypisanej do miasta oraz do ludzi. Muzyka ma w tej koncepcji kształtować wyobrażenie o ewolucji miasta oraz o dramatach i nadziei jego mieszkańców. Miasto ulega zatem animizacji za sprawą muzyki skrojonej tak, aby oddawać tempo zmian zachodzących w symulacji. Ścisły związek ścieżki dźwiękowej z konstruowaną wizją katastrofy usłyszeć można w budowanym przez muzykę napięciu, np. w momentach kluczowych (burze śnieżne, spadek temperatur) lub w konkluzji rozgrywanego scenariusza. W menu gry dominują melodie bazujące na instrumentach smyczkowych, co doskonale komponuje się z przedstawionymi w obrazach tła sylwetkami mieszkańców miasta. Podobnie jak w narracji muzycznej Musiała, także i w tym aspekcie estetyki reprezentacji w grze dominantą jest metonimia, postaci opisane w menu stanowią bowiem miniaturę wyobrażenia o skonstruowanym we *Frostopunku* świecie społecznym. Ich charakterystyka jest znacząca dla proponowanej w niniejszym tekście lektury biopolitycznej oraz utopijnej⁹:

8 Piotr Musiał, Daniel Wójcik, *Piotr Musiał o muzycznej stronie gier video*, „Biały Kruk” 2017, nr 2, <https://magazyn.bialykrak.org/piotr-musial-o-muzycznej-stronie-gier-video>.

9 O metonimii jako istotnej zasadzie konstrukcyjnej utopii pisali Andrzej Zgorzelski oraz Artur Blaim. Por. Andrzej Zgorzelski, *Born of the fantastic*, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2004, s. 45–46; Artur Blaim, *Theses on synecdoche and Utopia*, in: *Spectres of Utopia. Theory, practice, conventions*, eds. Artur Blaim, Ludmila Gruszevska-Blaim, Peter Lang, Frankfurt am Main 2012, s. 190–193. W przypadku gry *Frostopunk* metonimia czy synecdocha wpisuje się w dwa tryby jej użycia w tekście opisywane przez Blaima: jako element maskujący dokładną charakterystykę społeczeństwa (Artur Blaim, *Theses on synecdoche*

Samson Fisk, 39. Pracuje w kopalni węgla. Skłonny do przemocy i hazardu.

Claire Desmond, 12. Pracujące dziecko. Śni o słońcu i jedzeniu.

Colin Clarke, 52. Rozwija technologię miasta.

Ann Desmond, 37. Uchodźca z Londynu. Matka Claire, pomaga w placówkach medycznych¹⁰.

Przywołane opisy postaci stanowią tło poszczególnych sekcji menu, jego topografia została skonstruowana w taki sposób, aby przedstawić przypadkowych aktorów opowieści, w której przyjdzie nam uczestniczyć w charakterze burmistrza zarządzającego miastem. Charakterystyczne dla opisów postaci jest bardzo stereotypowe naszkicowanie problemów klasowych i archetyalizacja wyobrażeń społecznych. Górnik jest zatem skłonny do przemocy i hazardu, Inżynier napędza rozwój miasta, Matka pracuje w charakterze pomocnicy medycznej, a Dziecko zaciągnięte do pracy marzy o lepszym świecie. W ten sposób gra już na poziomie menu konstruuje wyobrażenie o społeczeństwie, którym zarządzać będą gracze, wyobrażenie waloryzujące postaci dramatu przy pomocy konstruowanej wielopłaszczyznowo metonimii. Z jednej strony charakterystyczne cechy opisanych postaci przekładają się na ich klasowość i pozycję genderową, z drugiej strony wymienione postaci stanowią synekdochę stworzonych na potrzeby gry archetypów: Uchodźcy, Matki, Inżyniera, Robotnika i Dziecka. Te archetypy będą funkcjonować jako podstawowe wyznaczniki skonstruowanych w grze wydarzeń, zmuszających graczy do dokonywania wyborów moralnych, które kształtować będą ich indywidualne doświadczenie immersji w świecie narracji.

Miasto jak arka

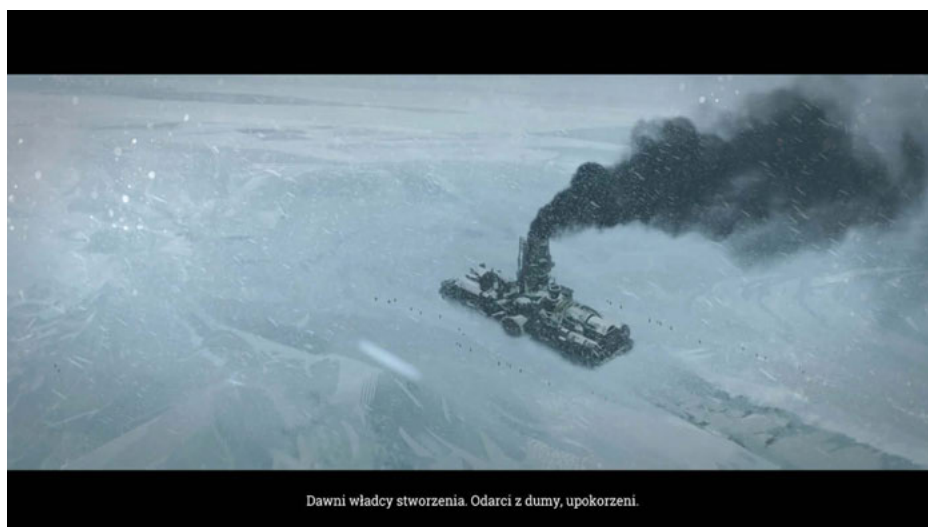
W analizowanej i interpretowanej wersji gry *Frostpunk* (v1.2.1) dostępne są cztery scenariusze rozgrywki: *Nowy dom* (główna opowieść), *Arki*, *Uchodźcy*, *Upadek Winterhome*. Zanim rozpocznie się właściwa rozgrywka, gra przedstawia zasadnicze rozróżnienie na opowieść główną oraz narracje poboczne, dodatkowe. Tematem spajającym wszystkie cztery scenariusze na poziomie problematyki

and Utopia..., s. 191) oraz jako tryb konstruowania tekstu utopijnego, w tym sensie, w jakim stanowi on hierarchiczną strukturę znaczeniową (ibidem, s. 192).

10 11 bit studios, *Frostpunk*...

zapisanej w tytułach jest zamieszkiwanie, a dokładniej: specyficzna sytuacja, w której znajduje się człowiek w świecie, kiedy poszukuje i konstruuje nowy dom, buduje arkę, staje się uchodźcą czy przygotowuje się do upadku domostwa. Tytuły scenariuszy zaznaczają moment właściwy doświadczeniu granicy pomiędzy zamieszkiwaniem i bezdomnością, liminalności dotykającej ludzkie bycie w chwili, kiedy dosłownie i w przenośni brakuje mu gruntu pod nogami lub zostaje wygnane lub wywłaszczone z domu, z tego co znane i oswojone.

Ilustracja 4. *Frostpunk*. Obraz przedstawiający exodus mieszkańców w trakcie apokaliptycznej zimy



Dawni władcy stworzenia. Odarci z dumy, upokorzeni.

Źródło: Opracowanie własne.

Punktem początkowym, oryginalnym wydarzeniem, które definiuje i charakteryzuje świat narracji gry *Frostpunk*, jest apokaliptyczne – czytaj: wynikające ze stanu wyjątkowego, a zatem specyficznej sytuacji zawieszenia prawa¹¹ – umiejscowienie jego bohaterów w pozycji granicznej, pomiędzy nagą materialnością życia (*dzoē*) a formą, jakie życie przyjmuje w sytuacji politycznej, społecznej i ekonomicznej (*bios*)¹². W tym sensie ludzie przedstawieni w grze są aktorami

11 Giorgio Agamben, *Homo sacer. Suwerenna władza i nagie życie*, przeł. Mateusz Salwa, Prószyński i S-ka, Warszawa 2008, s. 20.

12 Ibidem, s. 9–24.

po upadku wszelkiej polityczności, tułaczami, rozbitkami walczącymi o zachowanie i podtrzymanie życia oraz nadanie mu politycznego sensu. Gra koncentruje się na budowie ostatniego miasta na Ziemi, co czyni z gracza już nie tylko mesjasza, utopistę, ale również ostatniego suwerena, któremu w udziale przypadła rola założyciela nowego ludzkiego domu, oryginalnego *polis*, konstruktora nowego ładu, zagospodarowania i podporządkowania biologicznego życia władzy politycznej, jej celom i ambicjom. Wymienione pojęcia zaczerpnięte z dyskursu filozoficznego Giorgio Agambena, takie jak suwerenność, *polis*, nagie życie oraz życie polityczne, proponuję połączyć z pojęciem immunizacji w myśli Roberto Esposito¹³, a ich dwie różne drogi rozumienia biopolityki zderzyć z projektowaną w grze wizją społeczną. Dla lepszego zrozumienia tego zamysłu warto zacząć od lektury wprowadzenia do pierwszego scenariusza *Frostpunka* zatytułowanego *Nowy dom* (główna opowieść):

Brniemy przez bezkresny zamazany świat. Dawni władcy stworzenia. Odarci z dumy, upokorzeni. Jeszcze wczoraj, zdawałoby się, kierowaliśmy świat na nowe tory. Zanim mróz... położył wszystkiemu kres. Nagle. Bez ostrzeżenia. Gdy nadeszła zmiana... nie oszczędziła nikogo... bogatych ani biednych, lordów ani żebraków. Śnieg pochłonął nasz świat, a wraz z nim resztki... naszego człowieczeństwa. Skończyły się lata dostatku. A ci, którzy przetrwali, musieli się dostosować. Porzuciliśmy nasze domy, by wyruszyć na północ. Tułaliśmy się całe tygodnie... a może miesiące... Porzucając wszystko, co dawniej uważaliśmy za niezbywalne. Tylko nadzieja... pchała nas naprzód. Powoli. Krok za krokiem. Zналиśmy cenę naszej wyprawy. I zapłaciliśmy ją. Po stokroć. Aż wreszcie... nadszedł czas. By zbudować ostatnie miasto na Ziemi¹⁴.

Opowieść wprowadzającą do pierwszego scenariusza w imieniu zbiorowości patetycznym tonem, wypowiada dojrzały, męski głos. Narracja ma charakter podniosły, dramatyczny, co sygnalizują pauzy, wielokropki, frazy konstruowane w taki sposób, aby uwydatnić wygłosy wypowiedzianych zdań, w których wybrzmiewają określenia nadające strukturze wypowiedzi wzniosły ton. Sama struktura komunikatu, wiernie oddana w zapisie polskim, wskazuje na poetycki

13 Roberto Esposito, *Pojęcia polityczne: wspólnota, immunizacja, biopolityka*, przeł. Mateusz Burzyk i in., Universitas, Kraków 2015.

14 11 bit studios, *Frostpunk...*

rytm i wręcz wersową konstrukcją frazy, wyraźnie deklamowanej, w której krótkie zdania odcinają poszczególne wersy. Wytworzone narracyjnie napięcie osiąga szczyt i rozładowuje się w ostatnim zdaniu obwieszczającym cel swojego exodusu lirycznego „My” zamykającego się w hiperboli wyrażonej frazą: *ostatnie [...] na Ziemi*. Język tnący precyzyjnie frazę oddaje afektywne splątanie komunikatu o exodusie oraz konieczności biopolitycznego przeformułowania kondycji ludzkiej. Apokaliptyczna zima funkcjonuje zatem w charakterze wydarzenia sprowadzającego całość gatunku ludzkiego do bezklasowego i bezkastowego amalgamatu, z którego dopiero wyłoni się nowy, silniejszy człowiek. Mowa tu o porzuceniu zwyczajów, udogodnień, tułaczce, kryzysie, a nowy człowiek napędzany jest jedynie wolą przetrwania i nadzieją, że jest ono możliwe. Wydarzenie opisywane we wstępie do głównego scenariusza zadaje kłam wyobrażeniom o dominacji człowieka, głos narracyjny¹⁵ mówi o „odarcie z dumy” i „upokorzeniu”, co dosyć jednoznacznie wskazuje umiejscowienie pychy ludzkiej w przekonaniu o własnej potędze i władzy. Wprowadzenie ma ton apokaliptyczny w tym sensie, w jakim wieści koniec świata, koniec człowieka, i zdradza pewną prawdę, o której pisał Jacques Derrida, analizując istotę celu wykorzystania owego tonu:

My jesteśmy jedynymi na świecie. Ja jestem jedynym zdolnym ujawnić przed tobą prawdę lub przeznaczenie. Mówię ci ją, daję ci ją, chodź, bądźmy przez moment, my, którzy jeszcze nie wiemy, kim jesteśmy, bądźmy przez chwilę, przed końcem jedynymi żyjącymi, jedynymi czuwającymi, będzie to przez to intensywniejsze. Będziemy sektą, utworzymy gatunek, płeć biologiczną lub społeczną (*Geschlecht*), rasę, sami własnymi siłami nadamy sobie imię. (To jest po trosze scena Babel, o której możemy znowu mówić [...])¹⁶.

Dyskurs Derridy pozwala zrozumieć istotę i cel głosu, który przybiera ton apokaliptyczny we wprowadzeniu do gry *Frostpunk*. Oto prawda końca, spostrzeżenie sytuacji samotności w świecie, wygnania z domu, staje się tym, co napędza wolę i marzenie o zjednoczeniu, wspólnym czuwaniu w obliczu nadchodzącego końca. Uderzająca jest w tej wizji wskazywana przez Derridę

15 Jacques Derrida, *O apokalipsie*, przeł. Iwona Boruszkowska, Krzysztof Wojtasik, Michał Koza, Wydawnictwo Eperons-Ostrogi, Kraków 2018, s. 94–95.

16 Ibidem, s. 92.

ambivalencja, wynikająca ze wspólnoty nawiązującej się pomiędzy czuwającymi oraz architektami miasta Babel w zamiarze nadania sobie znaku czy imienia, czyli ostatecznej unifikacji. W tym sensie *Frostpunk* wykorzystuje w świecie narracji głos, który wzywa do czuwania w obliczu końca, ale jednocześnie do realizacji ostatniego wielkiego projektu biopolitycznego. Przetrwanie, które stanowi istotę teleologii *Frostpunka*, staje się wyrazem sprzeciwu wobec apokalipsy, a zamysł zbudowania ostatniego miasta na Ziemi jest wobec końca świata jednocześnie zbieżny z gestem Noego, jak i przeciwny wobec niego; dla Noego apokalipsa była przecież obietnicą nowego porządku za sprawą przymierza z Bogiem¹⁷, który w biblijnej przypowieści daje Noemu techniczny plan arki:

A oto, jak masz ją wykonać: długość arki – trzysta łokci, pięćdziesiąt łokci jej szerokość i wysokość jej – trzydzieści łokci. Nakrycie arki, przepuszczające światło, sporządzisz na łokieć wysokie i zrobisz wejście do arki w jej bocznej ścianie; uczyni przegrody: dolną, drugą i trzecią¹⁸.

Przywołana przypowieść uświadamia nam, że oprócz symbolicznego aktu przymierza równie ważna jest technika umożliwiająca przetrwanie. Bóg daje Noemu instrukcję wykonania arki oraz apokaliptyczną obietnicę destruktywnego deszczu, przed którym nowa technologia ma chronić. Czas oczekiwania na koniec świata jest czasem przygotowań do przetrwania, konstruowania maszyny i planowania nowej biopolityki. W tym sensie *Frostpunk* stawia gracza w analogicznej sytuacji, głosem narracji obwieszczając projekt ostatniego miasta na Ziemi, które ma dać nadzieję przetrwania apokalipsy. Miasto jest zatem technologiczną alegorią arki, a gracz – suwerenem bez przymierza, co dodatkowo wzmacnia dramatyzm narracji prowadzonej przez 11-bit studios. Tam bowiem, gdzie Noe otrzymuje boską obietnicę oraz boski plan, gracz uwikłany w konstrukcję porządku społecznego skazany jest na błądzenie, społeczne eksperymentowanie na żywej (symulowanej, czyli stanowiącej modelowe

17 *Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu w przekładzie z języków oryginalnych*, oprac. zespół biblistów polskich z inicjatywy Benedyktynów Tynieckich, red. nauk. Augustyn Jankowski, Lech Stachowiak, Kazimierz Romaniuk, tł. ksiąg Władysław Borowski i in. Wydawnictwo Pallottinum, Poznań 1971, Księga Rodzaju, 6:7–10.

18 *Ibidem*, Księga Rodzaju, 6:15–16.

uproszczenie reprezentacji¹⁹⁾ tkance i na wielokrotne porażki kończące rozgrywkę posępnym ekranem wieszczącym przegraną: zagładę ludzkości.

Wspólnota na ostrzu noża

Ilustracja 5. *Frostpunk*. Inicjalny obraz krateru, w którym przyjdzie graczom budować miasto



Źródło: Opracowanie własne.

Przestrzenią gry jest dosyć ograniczona plansza, na środku której stoi olbrzymi reaktor – piec węglowy. Gracze mają do dyspozycji szereg zasobów, którymi dysponują podczas rozgrywki, są to:

- a) ludzie dzielący się na robotników, inżynierów i dzieci, a w następnej kolejności na zdrowych i chorych;
- b) jedzenie, bez którego ludzie zaczynają chorować, a następnie umierać; zdobywa się je, polując na zwierzęta lub uprawiając rośliny w szklarniach;

19 Michał Kłosiński, *Symulakrum*, w: *Ilustrowany słownik terminów literackich. Historia, anegdota, etymologia*, red. Zbigniew Kadłubek, Beata Mytych-Forajter, Aleksander Nawarecki, Słowo/Obraz/ Terytoria, Gdańsk 2019.

- c) węgiel służący do podtrzymywania gigantycznego pieca przy „życiu”, który pozyskuje się z odkrywek, kopalni lub spalając drewno;
- d) drewno i stal, które służą do konstrukcji wszelkich budynków, pozyskiwane z zapasów, a następnie z budynków specjalistycznych (tartaki, kopalnie);
- e) rdzenie parowe, które można pozyskać jedynie, szabrując okolice miasta lub wykonując zadania specjalne; są one koniecznym komponentem najbardziej zaawansowanych budynków oraz automatonów;
- f) automatomy, które wykonują prace za ludzi; ich konstrukcja wymaga wykorzystania dużej liczby zasobów oraz „rdzeni parowych”.

Terytorium dostępne pod rozbudowę miasta ma kształt okręgu, jest otoczone ogromnymi ścianami z zamrożonych drzew, kamieni i zasobów naturalnych, a na zewnątrz prowadzi winda parowa. Taka konstrukcja przestrzeni powoduje, że od samego początku wytworzona zastaje atmosfera wyraźnego odcięcia miasta (centrum) od peryferii. Wszystko poza przestrzenią miasta widoczne jest jedynie na mapie świata, po której wędrować mogą tylko ekspedycje wysyłane przez graczy w celu pozyskiwania i rabunku opuszczonych lokalizacji. Właściwą przestrzenią zmagania gracza jest wyizolowana i skoncentrowana wokół pieca wyrwa w ziemi, ukonstytuowana za sprawą granicy pomiędzy tym, co swojskie i obce, bezpieczne i niebezpieczne, pomiędzy ciepłem i zimnem. Już zatem konstrukcja terytorium, na jakim toczy się właściwa rozbudowa miasta, stanowi podstawę poetyki immunizacji, która polega na wyraźnym odcinaniu przestrzeni, miejsc w ramach wytwarzania binarnych opozycji: Tu / Tam, Wnętrze / Zewnątrz, *Sacrum* (ciepło) / *Profanum* (zimno)²⁰. W tym sensie miasto w grze *Frostpunk* stanowi również przestrzeń wytworzoną w ramach działania stanu wyjątkowego, który Agamben wiąże z suwerenną decyzją. Píše on:

W suwerennym wyjątku chodzi bowiem nie tyle o kontrolowanie lub neutralizowanie nadmiaru, ile przede wszystkim o stworzenie i zdefiniowanie przestrzeni, w której porządek polityczno-prawny może obowiązywać. Wyjątek jest zatem,

20 Tadeusz Sławek, *Akro/nekro/polis: wyobrażenia miejskiej przestrzeni*, w: *Pisanie miasta – czytanie miasta*, red. Anna Zeidler-Janiszewska, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań 1997. O tym fenomenie pisała, cytując Sławka, również Patrycja Cembrzyńska: „[...] przypowieść o wieży Babel jest historią cywilizacji cierpiącej na lęk przestrzeni, lęk przed chaosem, historią poszukiwania centrum”. Patrycja Cembrzyńska, *Wieża Babel. Nowoczesny projekt porządkowania świata i jego dekonstrukcja*, Universitas, Kraków 2012, s. 85.

w tym sensie, fundamentalną lokalizacją (*Ortung*), która nie ogranicza się tylko do rozróżnienia tego, co wewnątrz, i tego, co na zewnątrz, sytuacji normalnej i chaosu, lecz ponadto wytycza pomiędzy nimi próg (stan wyjątkowy), poczynając od którego wewnątrz i zewnątrz wchodzi w topologiczne związki będące warunkiem ważności porządku²¹.

Miasto we *Frostpunku* jest przestrzenią wyjątku zarówno jako projekt polityczny – ostatnie miasto, ale również jako projekt topograficzny – odcięcie od świata zewnętrznego. Jego funkcjonowanie wiąże się również z zawieszeniem starego porządku prawnego i oddaniem całej władzy w ręce gracza – suwerena, który otrzymuje drzewo technologiczne i księgę praw. Produkcja 11 bit studios stawia zatem graczy w pozycji realizatorów modernistycznego projektu miasta totalnego, podległego scentralizowanemu i hierarchicznemu modelowi władzy²². W tej perspektywie zarówno księga technologii, jak i księga praw czynią z *Frostpunka* grę o nowoczesności, wpisującą się w marzenie o ponownym uporządkowaniu świata. Patrycja Cembrzyńska pisze:

Nowoczesność uosabiają więc prawodawcy, biurokraci, inżynierowie oraz architekci. Jej żywiołem stają się obrady, diagnozy, zaszeregowania, prognozy, ekspertyzy, tabelki, plany, wzory, kanony, standardy. Oto nowoczesność! Koło zamachowe, które z precyzją realizuje rozpisane w grafiku zadania, punkt po punkcie przebudowując świat²³.

Drzewo technologiczne stanowi zatem właściwy mechanizm realizacji wizji o nowoczesności skonfrontowanej z apokalipsą, stąd wyraźny układ i plan zamieszczonych w nim dziedzin innowacji technologicznej: ogrzewania, eksploracji, surowców oraz żywności, zdrowia i domów. Rozwój każdej z nich stanowi ważny element testowania umiejętności taktycznych graczy, którzy rozwijając poszczególne technologie, reagują na rzucane im w grze wyzwania, takie jak rosnące zapotrzebowanie na jedzenie, ogrzewanie domostw itp. W ten sposób gracze wypełniają kolejne elementy wizji nowoczesności, muszą bowiem prognozować, planować i precyzyjnie przygotowywać się do przebudowy miasta

21 Giorgio Agamben, *Homo sacer...*, s. 32.

22 Patrycja Cembrzyńska, *Wieża Babel...*, s. 14–15.

23 Ibidem, s. 77–78.

oraz świata. Drzewo technologii jest przestrzenią realizacji decyzji gracza na poziomie techniki miasta i przedstawia wizję ewolucji tejże jako sprawczej siły ludzkości, która prowadzi do okiełznania apokaliptycznego żywiołu (zimna)²⁴. Technologia przedstawia we *Frostpunku* zestaw mechanizmów immunizujących pozytywnie, zabezpieczających życie, w myśl nowoczesnej biopolityki. W tym sensie jej wyobrażenie pozostaje absolutnie pozytywne, stanowi obietnicę zbawienia niezależną od obranej drogi polityczno-prawnej. Bez rozwoju technologii każde miasto we *Frostpunku* skazane jest na zagładę, a gracze na porażkę.

Ilustracja 6. *Frostpunk*. Przykład dyspozytywu władzy w księdze praw – praca dzieci



Źródło: Opracowanie własne.

- 24 W swojej analizie apokalipsy oraz wirtualności jako dwóch paradygmatów realizmu Jakub Momro pisze: „Apokalipsa traktowana jako groźba staje się więc negatywem nowoczesności pojmowanej jako niedokończony i nieskończony projekt; potencjalnie możliwa do zrealizowania, ale faktycznie zakazana, okazuje się działać z jednej strony jako cenzura blokująca możliwość obecności pewnych treści i zakazująca używania określonych sposobów artykulacji, z drugiej – jako możliwość nieograniczonej produkcji języków”. Jakub Momro, *Wirtualność i apokalipsa. Dwa nowoczesne paradygmaty realizmu*, „Teksty Drugie” 2014, nr 4, s. 52. W przypadku gry *Frostpunk* dochodzi do specyficznego sprzężenia wirtualności, którą Momro tłumaczy jako dostępność rzeczywistości z apokaliptycznym dystansem wobec niej. Ze zderzenia tych dwóch paradygmatów realizmu wynika wewnętrzny konflikt oraz napięcie wytworzone w grze: pomiędzy wirtualnością doświadczanego wydarzenia, jakim jest zagłada, oraz apokaliptycznym dystansem wobec rzeczywistości wpisanym w świat narracji. Napięcie pomiędzy wirtualnością rozumianą jako przedłużenie rzeczywistości czy porządek symulaków oraz apokalipsą operującą w porządku fikcyjności skłania do postawienia pytania o to, jak w grach wideo realizować się może dialektyczne napięcie pomiędzy różnymi paradygmatami realizmu.

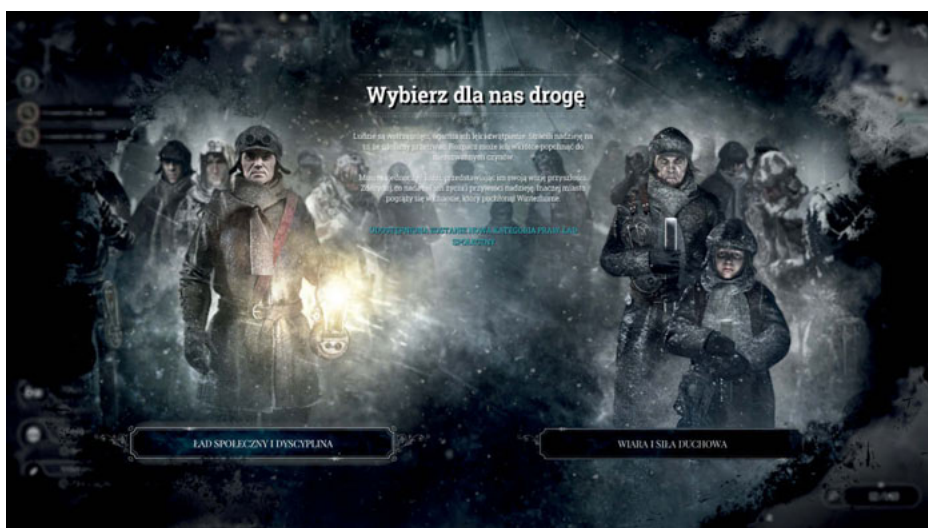
Dla analizy biopolityki ważniejsza jest jednakże księga praw, która wprowadza mechanikę wykluczających się wyborów o charakterze moralnym, kształtujących zarządzaną przez graczy społeczność. *Frostpunk* doskonale oddaje istotną zasadę konstytutywną dla porządku nowoczesnego, na którą wskazuje Cembrzyńska, pisząc: „Budowa Nowej Babel okupiona być przeto musi utratą wolności, ścisłym podporządkowaniem jednostkowych pragnień systemowi”²⁵. Przykładem może być prawo dotyczące dzieci, które pozwala graczom umieścić je w świetlicach lub posłać do bezpiecznej pracy. Wybór opcji drugiej stwarza kolejny dylemat prawny: uczynić z dzieci pomocników medycznych i naukowych czy pozwolić na ich pracę w ciężkich warunkach. Istotą wyborów w księdze praw jest przypisana do nich w systemie dodatkowa wartość – nadzieja i zadowolenie. Każde prawo niesie ze sobą konsekwencje w postaci zmniejszenia lub zwiększenia wskaźnika porządku społecznego. Znajdujemy się zatem w przestrzeni nowoczesnej wiary w prawdę pomiarów i statystyk, które czynią z graczy inżynierów i architektów ludzkiego szczęścia. Owa relacyjność wpisana w system gry nie zmienia jednak faktu, że możliwe jest skonstruowanie księgi praw w taki sposób, aby wprowadzić najbardziej kontrowersyjne prawa, jak np. kanibalizm czy dosypywanie trocin do jedzenia. W ten sposób gra przedstawia wizję stanu wyjątkowego i pozwala graczom uczestniczyć w jego kształtowaniu. Wybory dokonywane w księdze praw mają bowiem charakter wyjątków, włączających wyłączeń²⁶. Gra legitymizuje sytuację stanu wyjątkowego, konstruując świat narracji w taki sposób, aby gracze podejmowali suwerenne decyzje. Casus pracujących dzieci jest właśnie włączeniem do porządku pracy tych, którzy byli z niego wcześniej wyłączeni. Opisywana mechanika rozgrywki we *Frostpunku* ukazuje, że twórcy skutecznie skonstruowali relację pomiędzy reprezentacją stanu wyjątkowego oraz problemami moralnymi nowoczesności, projektując je w świat współczesny, kulturę dobrobytu, dostatku i praw człowieka. W następstwie decyzji o pracy dzieci gracze natychmiast otrzymują możliwość wykorzystania ich w zarządzanych przez siebie budynkach, co świetnie obrazuje specyficzny mechanizm złapania życia poprzez prawo, o którym pisze Agamben: „Prawo nie ma bowiem innego życia, prócz tego, które udaje mu się w sobie schwytać poprzez włączające wyłączenie *exceptio*: prawo żywi

25 Paulina Cembrzyńska, *Wieża Babel...*, s. 79.

26 Giorgio Agamben, *Homo sacer...*, s. 36.

się życiem, a bez niego jest martwą literą”²⁷. Charakterystyczne dla książki praw wyboru nie były jednak wystarczające, skoro zdecydowano się na wprowadzenie dodatkowego podziału, który ostatecznie definiuje ścieżkę uprawianą przez gracza biopolityki, wyboru pomiędzy „Ładem społecznym i dyscypliną”²⁸ oraz „Wiarą i siłą duchową”²⁹. Decyzja w tej mierze jest nieodwracalna i podporządkowuje rozgrywkę nowym dyspozytywom przypisanym do każdej z dróg rozwoju prawnego. Co więcej, gra wymusza wybór jednej z dwóch ścieżek pod pretekstem konieczności utrzymania gasnącej nadziei w społeczeństwie. Oto jak kwestia zostaje postawiona w grze:

Ilustracja 7. *Frostpunk*. Karta wyboru drogi rozwoju społecznego



Źródło: Opracowanie własne.

Wybierz dla nas drogę

Ludzie są wstrząśnięci, ogarnia ich lęk i zwątpienie. Stracili nadzieję na to, że zdołamy przetrwać. Rozpacz może ich wkrótce popchnąć do nierozważnych czynów.

²⁷ Ibidem, s. 44.

²⁸ 11 bit studios, *Frostpunk*...

²⁹ Ibidem.

Musisz zjednoczyć ludzi, przedstawiając im swoją wizję przyszłości. Zdecyduj, co nada cel ich życiu i przywróci nadzieję. Inaczej miasto pograży się w chaosie, który pochłonął Winterhome³⁰.

Wypowiadany w imieniu zbiorowości komunikat zaadresowany bezpośrednio do gracza-burmistrza ma charakter ideologiczny w tym znaczeniu, że łączy konieczność zjednoczenia wspólnoty z konkretną narzuconą teŝe wizją utopijną, wyraźnie wpisaną w przytoczony fragment w określeniu *wizja przyszłości*. W tym miejscu uwidacznia się ambiwalencja biopolityki, którą świetnie ujął Esposito za pomocą pojęcia immunizacji oraz prawa wspólnoty. Moment wezwania gracza do wyboru jednego z modusów sprawowania władzy poprzez prawodawstwo jest w istocie właściwym momentem założycielskim wspólnoty, jak pisze Esposito: „Stajemy się członkami wspólnoty dlatego, że i o ile łączy nas wspólne prawo”³¹. Esposito tłumaczy, że owo prawo zobowiązuje członków wspólnoty do zrzeczenia się lub oddania czegoś – wspólnota konstruuje się zatem poprzez łączący wszystkich dar lub wyrzeczenie. Włoski filozof wskazuje w swojej refleksji dwa określenia daru: *datum* oraz *munus*, odnosząc je do pojęcia wspólnoty konstytuowanej wobec braku, nieposiadania, które to stanowią właśnie to, co współdzielone. Pojęcie *munus* będzie dla niniejszej lektury znaczące jako wspólny źródłosłów zarazem *communitas*, jak i *immunitas*, który Esposito charakteryzuje w następujący sposób:

Tę konotację udało mi się, jak sądzę, odnaleźć w idei „immunizacji”, pochodzącej od łacińskiego terminu *immunitas*, związanego właśnie z *communitas* w relacji – w pierwszym przypadku negatywnej, a w drugim pozytywnej – do słowa *munus*: o ile członków *communitas* obowiązuje to samo prawo, te same obowiązki czy dary do złożenia (takie są znaczenia *munus*), o tyle *immunis* jest ten, kto jest od nich wolny lub z nich zwolniony, kto nie ma zobowiązań względem drugiego i może zachować tym samym swą nienaruszalną substancję podmiotu, będącego panem samego siebie³².

30 Ibidem.

31 Roberto Esposito, *Pojęcia polityczne...*, s. 17.

32 Ibidem, s. 69.

Wybór pomiędzy dyscypliną a wiarą jest zatem zupełnie nieistotny z perspektywy wspólnoty oczekującej przywrócenia nadziei lub po prostu daru nadziei (w znaczeniu *donum*, które suweren daje w zamian za *munus* obywateli). Paradoxs, na który wskazuje Esposito, polega jednak na tym, że właśnie owo wezwanie suwerena-gracza do wyboru spoiwa wspólnoty jest zarazem końcem wspólnoty, która istniała do tej pory, stanowi bowiem początek projektu totalizującego i wymuszającego absolutne poddaństwo: wobec zideologizowanej wizji porządku bądź zinstytucjonalizowanej formy wiary. Z chwilą wyboru drogi dla wspólnoty mechanika gry pozwala graczom na konstruowanie specjalistycznych budynków, które mają na celu dokładnie to samo: całkowite podporządkowanie ludności miasta wybranej idei, co obrazuje wskaźnik podległości obywateli ulokowany w samym centrum interfejsu *Frostpunka*. Istotą gry jest właściwie owo przekształcenie wspólnoty nieuporządkowanej, jak powiedziałby za Heideggerem Esposito: „wspólnoty ułomności”³³, czy wzajemnej troski we wspólnotę jednego celu, jednej idei, jednego prawa, jednej wiary. *Frostpunk* rękami graczy patologizuje wspólnotę w imię dążenia do spełnienia wizji Babel, ujednolicenia wszystkich pod jednym znakiem – zrealizowanej dystopii o wyraźnym zacięciu krytycznym³⁴. Jeśli zatem gra konstruuje jakąś wizję wspólnoty, to jest to wizja katastrofalna, wpadająca w totalitaryzm. Jak pisze Esposito:

Oto, czego od zawsze uczy nas melancholia: że granicy nie da się przekroczyć, że Rzeczy nie da się w pełni zawłaszczyć, że nie możemy identyfikować wspólnoty z nią samą – z całą nią i z nią jako całością – jeśli nie chcemy się odwołać do formy totalitarnej. Czym bowiem był totalitaryzm ubiegłego stulecia, jeśli nie iluzją – szaloną iluzją – że wspólnota identyfikuje się z samą sobą i w ten właśnie sposób się spełnia?³⁵

Doświadczenie, do jakiego zapraszają twórcy *Frostpunka*, jest zatem zasadnicze dla konstytuowania narracji dystopijnej, czyli katastrofalne bądź apokaliptyczne wydarzenie, które wymusza identyfikację wspólnoty z sobą

33 Ibidem, s. 34.

34 Gerald Farca, *Playing dystopia. Nightmarish worlds in video games and the player's aesthetic response*, Transcript Verlag, Bielefeld 2018, s. 118.

35 Roberto Esposito, *Pojęcia polityczne...*, s. 40.

samą w imię iluzji uleczenia ludzkości z melancholii wywołanej tym wydarzeniem. 11 bit studios stworzyło posttraumatyczny świat narracji na zasadzie dystopijnego paradoksu: nadzieja tkwi w absolutnym posłuszeństwie, tylko ono stanowi bowiem spełnienie, lek na melancholię za utraconą/nieobecną wspólnotą.

Analityka biopolityki

Frostpunk jest grą o biopolityce, jest grą biopolityczną³⁶. Nie ulega bowiem wątpliwości, że problem przetrwania rasy ludzkiej, mechanizmów ochrony życia, polityk i praw mających owo życie ocalać, nadzorować, przedłużać oraz definiować jego granice jest zasadniczy dla współczesnego myślenia o odporności. Wedle pojęcia immunizacji Esposito, wybór drogi nadziei, do którego zmusza graczy produkcja 11 bit studios, jest realizacją idei monoteizmu politycznego:

Monoteizm polityczny – myśl zakładająca, że jednemu bogu musi odpowiadać jeden król i jedno królestwo – wyraża samo sedno immunizacji w jej najbardziej agresywnym wymiarze, realizującym się poprzez zamknięcie granic, które nie tolerują niczego poza własnym terytorium, które wyłączają samą myśl o zewnętrznosci, które nie dopuszczają żadnej obcości, która mogłaby zagrozić logice Jeden-wszystko³⁷.

Opisana przez Esposito logika monoteizmu politycznego jest we *Frostpunku* obecna od samego początku rozgrywki, niemniej dopiero wymóg skonsolidowania ludu wokół jednej z dwóch dróg rozwoju ukazuje, jak immunizacja wprężnięta została w mechanikę rozgrywki. Gra doskonale obrazuje podwójny wektor immunizacji, a zatem i biopolityki w ostatecznych dyspozytywach dostępnych w księdze praw. Ścieżka ładu i dyscypliny prowadzi do dekretu zatytułowanego

36 Na temat biopolityki w studiach groźnawczych zob. również: Salko Joost Kattenberg, *Biopolitical games. Identifying obscured mechanisms in applied games* (MA), University of Utrecht 2015; Stephanie Rutheford, Pablo S. Bose, *Biopower and play. Bodies, spaces, and nature in digital games*, „Aether: The Journal of Media Geography” 2013, vol. 12, no. 10; Jakub Wencel, *Gamified vs. non-gamified space in video games: a biopolitical approach*, in: *Gamification. Critical approaches*, eds. Jarosław Kopeć, Krzysztof Pacewicz, University of Warsaw, Warsaw 2015.

37 Roberto Esposito, *Pojęcia polityczne...*, s. 104.

„Nowy porządek”, drzewo wiary i siły duchowej wieńczy natomiast „Nowa wiara”. Analiza tych dyspozytywów pomoże zrozumieć istotę biopolityki *Frostpunka*:

Ilustracja 8. *Frostpunk*. Karta ostatniego wyboru w drzewie porządku



Źródło: Opracowanie własne.

Nowy porządek. Po wprowadzeniu „Nowego porządku” każdy, kto ośmieli się wyrażać wątpliwości, zostanie uznany za zdrajcę. Posłuszeństwo to największa cnota – bez niej miasto nie przetrwa. Kto się nie przyłączy, zostanie zmiotłony. Nowa wiara. Po wprowadzeniu „Nowej wiary” każdy, kto ośmieli się wątpić, zostanie napiętnowany jako wróg wiary. Wszyscy muszą bez reszty poświęcić się naszej sprawie. Kto się nie przyłączy, zostanie zmiotłony³⁸.

Oprócz krótkich opisów poszczególnych praw gra charakteryzuje pozytywne i negatywne skutki ich podpisania przy pomocy oznaczenia kolorystycznego w czterech punktach. Na niebiesko czytamy zatem, że: „Nadzieja już nigdy nie będzie stanowić problemu. Powstanie miejsce publicznych egzekucji”³⁹, na czerwono natomiast: „Część wrogów publicznych zginie. Niektórzy będą walczyć

38 11 bit studios, *Frostpunk*...

39 Ibidem.

przeciw temu prawu. Część z nich zginie”⁴⁰. W efektach wprowadzenia „Nowej wiary” jedyną różnicę stanowi punkt trzeci, który frazę o wrogach publicznych zastępuje hasłem: „Część heretyków umrze”⁴¹. Trudno znaleźć bardziej wymowny fragment tekstu w grze, w którym wyrażałyby się obie opisywane przez Esposito tendencje immunizacyjne: biopolityczna oraz tanatopolityczna:

[...] podwójnie skrzyżowany proces polityzacji życia i biologizacji polityki, który rozwija się do początku ubiegłego wieku, ma zupełnie inny wymiar. Nie tylko dlatego, że stawia życie coraz bardziej w środku gry politycznej, ale także dlatego, że w pewnych warunkach posuwa się do odwrócenia tego biopolitycznego wektora w przeciwnym, tanatopolitycznym kierunku – do powiązania batalii na rzecz życia z praktykami zadawania śmierci⁴².

W ostatecznym punkcie rozwoju jednej z wybranych ścieżek prawnych gra oferuje dwa identyczne rozwiązania ustrojowe, które konstytuują ten sam dyskurs immunizacyjny, stawiając wątpliwości w założenia systemu na pozycji „wrogów publicznych” lub „heretyków”, finalizując zatem formułę „bando”⁴³, czyli wyrzucenia ze społeczności, wyjęcia spod prawa. Ostatecznym rozwiązaniem (SIC!) problemu nadziei, niezbędnej do przetrwania wspólnoty i gatunku ludzkiego, okazuje się ustanowienie granicy immunizacyjnej pomiędzy zjednoczonym wokół idei ludem oraz tymi, którzy wątpią. Zapis mówiący o zmiażdżeniu wątpliwości w wybraną przez gracza-suwerena ideologię idzie w parze z tanatopolitycznym, pozytywnym punktem programu: „powstaniem miejsca publicznych egzekucji”. Immunizująca biopolityka, ustanowiona w celu ochrony życia, konstytuuje się ponownie wokół metafory miażdżenia go. Zasadniczym problemem *Frostopunka* nie jest zatem konstruowanie miasta, ale wdrażanie biopolityki, zarządzanie życiem, o które toczy się walka z apokaliptyczną zimą i na którym ćwiczy się praktyki kontroli i zadawania śmierci, realizując tym samym „paradygmat nowoczesnej polityki”⁴⁴.

40 Ibidem.

41 Ibidem.

42 Roberto Esposito, *Pojęcia polityczne...*, s. 115.

43 Giorgio Agamben, *Homo sacer...*, s. 153.

44 Roberto Esposito, *Pojęcia polityczne...*, s. 115.

Podsumowanie: fałszywa utopia

W tym miejscu uwidacznia się bankructwo próby wpisania w świat narracji *Frostpunka* idei mesjanistycznej, do której gra zaprasza w hasłach mówiących o utopijnej nadziei konstruowaniu ostatniego miasta na Ziemi, spójnej z założeniami growych dystopii, które mają przestrzegać przed złem i kształcić odpowiedzialność i etyczną postawę⁴⁵. Perwersja utopii w dystopię zgodna jest z obserwacjami Agaty Bielik-Robson, która bardzo precyzyjnie określiła różnice pomiędzy tym, co utopijne, oraz tym, co mesjanistyczne. Badaczka pisze:

Abstrakcyjna utopia, której Bloch nie aprobeuje, jest sztucznym projektem Wielkiego Architekta – lub, by użyć gnostyckiego idiomu bliskiego sercu Blocha, fałszywym tworem jakiegoś Archona lub jakiegoś Demiurga, który może kierować się dobrymi intencjami, ale realizując je, jest skazany na ich udaremnienie (spójrzmy na Urizena Blake’a, nowoczesną gnostycką reprezentację kalkulującego demiurga). Dlaczego? Ponieważ architektoniczny umysł utopijny ma obsesję porządku – i to właśnie ten porządek, który stanowi jego nowe reguły i nowe prawa, sprzeciwia się ziarnu *Ur-Phantasie* radykalnej *communitas* polegającej na wymykającej się prawu [*lawless*] spontaniczności⁴⁶.

Refleksja Bielik-Robson pozwala lepiej zrozumieć moment, w którym księga praw informuje graczy, że nadzieja już nigdy nie będzie stanowić problemu. Instytucjonalne przejęcie władzy nad nadzieją, ludzkimi sercami, życiem – oto marzenia wpisane w świat narracji *Frostpunka*. Realizacja utopijnej obsesji porządku zbiega się z przypieczętowaniem wizji monoteizmu politycznego. Mesjanizm wymyka się natomiast prawu, jest anarchiczny [*lawless*] i dlatego w jego obietnicy badaczka dostrzega istotę pozytywnej utopijności Blocha: „To, co tutaj równie istotne, to czasowy wymiar mesjańskiej obietnicy: jej strukturalna przyszłościowość, jej *nie-już, noch-Nicht* Blocha”⁴⁷. Owa struktura czasowości, która stanowi jednocześnie koło zamachowe nadziei, wyrażona we wstępie do gry w marzeniu wspólnoty odwołującej się do apokalipsy, zostaje ostatecznie wprzęgnięta w nowoczesny projekt przekształcający arkę w obóz, potwierdzając tym

45 Gerald Farca, *Playing dystopia...*, s. 119–121.

46 Agata Bielik-Robson, *The Messiah and the Great Architect...*, s. 138.

47 Ibidem, s. 147.

samym obawy Agambena w myśl opisywanego przez Esposito wykrzywienia logiki immunizacji w stronę tanatopolityki. W tym sensie *Frostpunk* odtwarza nowoczesną biopolitykę, nie dając graczom mesjańskiej możliwości otwarcia na to, co nieznanne, nie-już. W grze możliwa jest zatem jedynie utopia fałszywa, projekt skazany na niepowodzenie, konstytuujący ostatecznie krytyczną dystopię⁴⁸, w myśl pobudzenia refleksji *post factum*, po tym, jak rękami graczy skonstruowany został nowy, biopolityczny ład i totalitarny reżim⁴⁹.

48 Raffaella Baccolini, Tom Moylan, *Introduction. Dystopia and histories*, in: *Dark horizons. Science fiction and the dystopian imagination*, eds. Raffaella Baccolini, Tom Moylan, Routledge, New York, London 2003, s. 7.

49 Gerald Farca, *Playing dystopia...*, s. 129.

Cyfrowi dublerzy Robinsona Crusoe: robinsonady w grach wideo

Wprowadzenie

W tym rozdziale podejmuję problem gier charakteryzowanych w literaturze specjalistycznej jako cyfrowe robinsonady. Interesuje mnie zatem to, jak gry podejmują temat znany z klasycznych form literackich czy filmowych. Rozdział ma dwuczęściową strukturę. Część pierwsza stanowi rekonstrukcję problematyki cyfrowych robinsonad i przedstawia dotychczasowe lektury posługujące się metodologią postkolonialną w badaniach nad grami wideo, które kontynuowały zapoczątkowaną w analizach literackich krytykę ideologii liberalnej oraz kolonializmu. Część druga przedstawia nowe odczytanie wynikające z przyjęcia założeń ontologii zwróconej ku przedmiotom, która pozwala postawić pytania o wyspę jako przedmiot czyniący z Crusoe rozbitka oraz o charakter pozycji rozbitka w perspektywie ontologicznej. Celem rozdziału jest zwrócenie uwagi na możliwość innego spojrzenia zarówno na rozbitka, przedmioty, jak i na samą wyspę jako na przedmioty uwikłane we wzajemne relacje.

W książce *Robinson Crusoe and his doubles* Artur Blaim problematyzuje i określa gatunek literackiej robinsonady w kategoriach strukturalnych:

Robinsonadę rozumiemy tutaj jako gatunek literacki, w którym strukturalnie centralną pozycję zajmuje sekcja poświęcona bezludnej wyspie przedstawiająca samotnego mężczyznę lub kobietę, albo grupę ludzi wyizolowanych przez innych ludzi lub siły natury. Sekcja poświęcona bezludnej wyspie wprowadza zestaw połączonych wzajemnie motywów, które pojawiają się w każdej robinsonadzie w narzuconym porządku: wymuszona izolacja, początkowa desperacja, adaptacja w celu przetrwania, uwolnienie z izolacji lub dobrowolna akceptacja życia w samotności¹.

1 Artur Blaim, *Robinson Crusoe and his doubles. The English robinsonade of the eighteenth century*, Peter Lang, Frankfurt am Main 2016, s. 8.

Mając na uwadze tę definicję, można od razu wskazać elementy, które gry remediują² w zgodzie z tradycją gatunku literackiego lub przekształcają ze względu na specyfikę możliwości narracyjnych właściwych nowej formie ludycznej, jaką stanowi gra cyfrowa. Skrupulatna analiza historyczna gatunkowości literackich robinsonad dokonana przez Blaima pozwala podjąć temat cyfrowych robinsonad z perspektywy innowacji problemowych wprowadzanych przez gry cyfrowe wobec ich wzorca literackiego. Niewątpliwie ważnym elementem wieloaspektowej narracji oryginalnej robinsonady jest duchowa autobiografia³, której próżno szukać w jej cyfrowych kontynuacjach. Jest to poważna zmiana wynikająca z charakterystyki ludycznej gier wideo: Crusoe w narracji Defoe **jest** rozbitkiem, gracze natomiast **bawią się** w rozbitków. O ile zatem czytelnik zafascynowany prawdopodobieństwem historii Robinsona Crusoe⁴, czyli klasycznym chwytem powieści przygodowej, doświadcza tej historii jako opowieści o duchowej przemianie protagonisty, o tyle gracz w o wiele większym stopniu dzieli autobiografię kontrolowanego bohatera z własną tożsamością narracyjną⁵. Dzięki temu cyfrowa robinsonada w pełni realizuje dydaktyczną funkcję

2 Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Understanding new media*, MIT Press, Cambridge 2000, s. 46.

3 Artur Blaim, *Robinson Crusoe and his doubles...*, s. 64–68.

4 Ibidem, s. 55–56.

5 Pojęcia tożsamości narracyjnej używam za Paulem Ricoeurem, który charakteryzuje ją jako podstawowy mechanizm rozumienia siebie (Paul Ricoeur, *O sobie samym jako innym*, przeł. Bogdan Chelstowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2003). Wyczerpującą analizę tej problematyki w refleksji francuskiego filozofa przedstawiła Adriana Warmbier, która pisze: „Ricoeur twierdzi, że pojęcie tożsamości narracyjnej kształtuje w nas zdolność narracyjnego rozumienia samych siebie” (Adriana Warmbier, *Tożsamość narracyjna i hermeneutyka siebie. Paula Ricoeura filozofia człowieka*, Universitas, Kraków 2018, s. 270). Pojęcie tożsamości narracyjnej stanowi jedno z podstawowych założeń mojego projektu hermeneutyki gier wideo, który dotyczy egzystencjalnego zaangażowania gracza w grę i zamieszkiwania wirtualnych światów (Michał Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2018, s. 63–74). Granie w gry staje się w tym ujęciu ważnym procesem spajania na nowo opowieści o sobie i można je odczytywać jako proces samorozumienia. Innego zdania jest natomiast Tomasz Z. Majkowski, który akcentuje w badaniu tożsamościowych aspektów rozgrywki etykę autentyczności Charlesa Taylora, a zatem odwrotną relację etyczną, niż ta oferowana przez Ricoeura. Badacz pisze: „Dla Taylora relacja tekstu i podmiotu wiąże się z projekcją samego siebie na tekst, pojmowany jako element projektu konstruowania systemu wartości przez podmiot: rodzaj argumentu na rzecz słusznego wyboru. Rozpoznania moralne poprzedzają zatem akt interpretacji. Postulat Ricoeura jest dokładnie przeciwny: jedyną drogą do samopoznania jest rozpoznanie siebie

przypisywaną jej literackim pierwowzorom, stawia bowiem odbiorcę w pozycji Crusoe i wymusza na nim uruchomienie wiedzy i umiejętności właściwych racjonalnemu podmiotowi kultury Zachodu. Czyniąc to, cyfrowe robinsonady muszą jednak zastąpić duchową autobiografię powieściowego bohatera, silnie związaną z konstruktem tożsamości narracyjnej rozbitka i protagonisty, wygodną do osadzenia i ucieleśnienia doświadczeń gracza pozycją awatara⁶. Tam, gdzie literacki pierwowzór wytwarza obraz Crusoe, gracze są już w pozycji zapośredniczonych rozbitków, czy – jak ujmuje to Blaim w tytule swojej rozprawy – jego dublerów. Cyfrowe robinsonady czynią zatem graczy spadkobiercami doświadczenia Crusoe, angażując ich w grę wedle scharakteryzowanego wcześniej schematu: wymuszonej izolacji, początkowej desperacji, troski o przetrwanie, po których następuje akceptacja nowych warunków egzystencji lub ucieczka z „wyspy”. Zasadnicza różnica ujawnia się w teleologii izolacji i przetrwania, tam, gdzie bohater Defoe przeżywa doświadczenie religijno-moralne⁷, gracze stają wobec stawki w grze, doświadczają ludyczności izolacji i przetrwania. Cyfrowe robinsonady zastępują więc religijne i moralne doświadczenie autobiograficzne uczestnictwem w bezpiecznej zabawie.

Opisana zmiana charakteryzuje redukcję jednego z wymiarów narracji właściwych oryginałowi. Blaim opisał trzy podstawowe dla tekstu Defoe konwencje gatunkowe: 1. narrację przygodowo-podróżniczą, 2. duchową autobiografię połączoną z opowieścią dydaktyczną oraz 3. parabolę⁸. Specyfika medium oddającego graczom sprawczość wzmacnia aspekty przygodowe za cenę dwóch pozostałych, co wpisuje się w odnotowaną przez badacza tendencję do redukcji złożonej struktury semantycznej pierwowzoru w jego licznych kontynuacjach. Na przykład, gry w zasadzie pomijają podkreślany w analizie Blaima podział dziennika Crusoe na „właściwy”, który wyraża ja doświadczające, oraz „wyobrazony”, charakteryzujący ja opowiadające, co nie oznacza całkowitej rezygnacji z narracji bohatera, którą ilustrować mogą analogiczne wpisy w dziennikach

samego w tekście napotkanym w całej jego obcości” (Tomasz Z. Majkowski, *Języki gropowieści. Studia o różnojęzyczności gier cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2019, s. 107).

6 Rune Klevjer, *Enter the avatar*, in: *The Philosophy of computer games*, eds. John Richard Sageng, Hallvard Fossheim, Tarjei Mandt Larsen, Springer Netherlands, Dordrecht 2012, s. 17–38.

7 Artur Blaim, *Robinson Crusoe and his doubles...*, s. 68.

8 Ibidem, s. 85.

questów, adnotacje na mapach oraz inne zdiegetyzowane elementy interfejsu. Redukcja aspektów religijnych właściwa kształtowaniu się gatunku literackiego⁹ w cyfrowych robinsonadach wiąże się ze znaczącym rozszerzeniem ekonomicznego charakteru rozgrywki. Jeśli zatem gracze przeżywają opowieść Crusoe jako parabolę, to odnajdują w niej raczej opowieść o przedsiębiorczości, zgodną z interpretacjami protagonisty Defoe jako mitu „homo economicus”¹⁰ niż zapis przygody duchowej.

Kolejne znaczące przesunięcie dotyczy problematyki prawdopodobieństwa narracji. O ile bowiem w początkach gatunku literackiego wiele uwagi poświęcano konstruowaniu mimetyzmu opowieści o rozbitkach, o tyle gry wrzucają protagonistę i gracza w obcy świat, nie konstruując przy tym zbyt złożonej ramy narracyjnej. Prawdopodobieństwo budowane w pierwszych iteracjach literackich robinsonad, które ewoluowało z czasem w relacji do różnych konwencji literackich, w grach funkcjonuje już w charakterze zestawu mechanik reprezentujących ekonomię bycia nastawioną na: pragnienie, głód, temperaturę, choroby, pracę nad schronieniem etc. Metatekstowe elementy narracji są w cyfrowych robinsonadach zbędne, faktyczności świata i opowieści – wzorem nowoczesnych i ponowoczesnych przemian gatunku – nie trzeba już potwierdzać subtelną grą z czytelnikiem. W zamian cyfrowe robinsonady czynią czas spędzony na wyspie osiągnięciem gracza, wyznacznikiem jego lub jej skuteczności. W niektórych z nich, np. w typowym scenariuszu rozgrywki *The Forest*¹¹ czy *Don't Starve*¹², gra wyświetla informację o przeżytych dniach wraz z chwilą śmierci bohatera – jako informację o skuteczności działań graczy. Opowieść o przeżyciu zamienia się zatem strukturalnie w opowieść o życiu dobrym, skutecznym, umiejętnym, a co za tym idzie, w narrację potwierdzającą zdolność do przetrwania poza współczesnym graczowi kontekstem społecznym.

Jeśli w planie fabularnym klasycznych narracji rozbitkowie wyruszają z bezpiecznej przestrzeni domu czy społeczeństwa i powracają do niej, to

9 Ibidem, s. 89–117.

10 Za Blaimem odsyłam zainteresowanych tym wątkiem do interpretacji Iana Watta oraz monografii pod redakcją Ulli Grapard i Gillian Hewitson: *Robinson Crusoe's economic man. A construction and deconstruction*, eds. Ulla Grapard, Gillian Hewitson, Routledge, London 2014; Ian Watt, *Narodziny powieści. Studia o Defoe'cie, Richardsonie i Fieldingu*, przeł. Agnieszka Kreczmar, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1973.

11 Endnight Games, *The Forest*, PC: Endnight Games, 2018.

12 Klei Entertainment, *Don't Starve*, PC: Klei Entertainment, 2013.

w cyfrowych robinsonadach nie ma potrzeby rozpoczynać przygody inaczej, niż wkraczając *in medias res*, bo bezpieczną przystań, dom i społeczność stanowią dla głównych aktorów przygody *de facto* przestrzenie, w których i z których prowadzą grę. Blaim wskazuje także, że etap przed wylądowaniem na wyspie charakteryzuje dążenie do transgresji granic, podczas gdy właściwy epizod na wyspie konstytuują działania ustanawiające granice¹³. Owo ustanawianie granic można odczytywać jako podstawową czynność związaną z zamieszkiwaniem¹⁴, a w grach cyfrowych ma ono charakter konstytutywnego elementu wytwarzanej przez nie oikologii¹⁵. Zamieszkiwanie uruchamia w cyfrowych robinsonadach ten sam model binarnej opozycji natury i kultury, o którym pisał Blaim w odniesieniu do ich literackich pierwowzorów¹⁶, z tą jednak różnicą, że gry koncentrują się na budowaniu do tego stopnia, że staje się ono w nich celem samym w sobie. W ten sposób gry uruchamiają i wysuwają na pierwszy plan utopijny aspekt robinsonad¹⁷, zachęcają bowiem do utopijnej architektury, czyli planowania alternatywnych przestrzeni społecznych ucieleśniających fantazję o lepszym świecie¹⁸. Cyfrowe robinsonady doskonale realizują również założony w literackich pierwowzorach suspens, który polega na tym, że przeżycie bohatera nie jest w nich pewne¹⁹. Wynikające z tej niepewności napięcie jest w cyfrowych robinsonadach stawką rozgrywki i konstytuuje teleologię gry oraz jej wieloaspektową immersję²⁰, stanowi jednocześnie o ich przynależności do szerszej kategorii gier o przetrwanie (ang. *survival games*)²¹, które mogą przybierać formę kooperacyjnych strzelanek (*Left 4 Dead 2*)²², strategii

13 Artur Blaim, *Robinson Crusoe and his doubles...*, s. 108–109.

14 Michał Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo...*, s. 57.

15 Krzysztof M. Maj, *Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, s. 206–207.

16 Artur Blaim, *Robinson Crusoe and his doubles...*, s. 151–153.

17 Ibidem, s. 146.

18 Ruth Levitas, *Utopia as method. The imaginary reconstitution of society*, Palgrave Macmillan, London 2013, s. 197.

19 Artur Blaim, *Robinson Crusoe and his doubles...*, s. 114.

20 Piotr Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016, s. 51; Gordon Calleja, *In-game. From immersion to incorporation*, MIT Press, Cambridge 2011, s. 43–44.

21 Robert Baumgartner, „Main objective: Don't Starve”. *Representations of scarcity in virtual worlds*, „RCC Perspectives” 2015, no. 2, s. 49.

22 Valve, *Left 4 Dead 2*, PC: Valve, 2009.

czasu rzeczywistego (*Frostpunk*²³) czy *tower defence* (*Orcs Must Die!*²⁴). Elementy i mechaniki survivalowe możemy odnaleźć również w postapokaliptycznych grach RPG (*Fallout 4*²⁵), seriach przygodowych (*Rise of the Tomb Raider*²⁶) czy *battle royale* (*Fortnite*²⁷).

W odróżnieniu od innych gier survivalowych cyfrowe robinsonady cechowałyby zatem szczególna teleologia rozgrywki, spajająca mechaniki przetrwania (jak np. konieczność zdobywania pożywienia, budowy schronienia, walki z florą czy fauną itd.) z eksploracją i kolonizacją odizolowanej od znanego świata i wyraźnie ograniczonej przestrzeni. Nieprzypadkowo jednym z najistotniejszych dyskursów dających wgląd w problematykę cyfrowych robinsonad będzie postkolonializm, który od pewnego czasu, głównie za sprawą prac Souvika Mukherjee²⁸, zdobywa coraz większą popularność w badaniach groźnawczych. W tym duchu używa pojęcia cyfrowych robinsonad Robert Baumgartner, wskazując na brak, niedobór czy niedostatek (ang. *scarcity*) jako podstawową siłę napędzającą działania zarówno literackiego pierwowzoru, jak i jego cyfrowych rekonstrukcji. Badacz pisze:

[...] biały mężczyzna zostaje odizolowany od cywilizacji i doświadcza niedostatku na wszystkich poziomach – aż do czasu, gdy wykorzystywał swój wykształcony umysł i wytrwałość w celu uzyskania dostępu do ukrytego w otaczającym go środowisku bogactwa wyspy. Wszystko to dzieje się w ramach od-tworzenia rozwoju cywilizacji, od łowiectwa i zbieractwa przez wytwarzanie narzędzi i proste rolnictwo, po ekonomiczną samowystarczalność i bogactwo. Możemy odczytywać te gry w przetrwanie jako interaktywne re-konstrukcje tego procesu, cyfrowe robinsonady, które ustanawiają niedostatek jako wielkie niebezpieczeństwo egzystencjalne – tylko po to, by obrócić je w dostatek. Symulacja przetrwania

23 11 bit studios, *Frostpunk*, PC: 11 bit studios, 2018.

24 Robot Entertainment, *Orcs Must Die!*, PC: Microsoft, 2011.

25 Bethesda Game Studios, *Fallout 4*, PC: Bethesda Softworks, 2015.

26 Crystal Dynamics, *Rise of the Tomb Raider*, PC: Microsoft Studios, 2016.

27 Epic Games, *Fortnite Battle Royale*, PC: Epic Games, 2017.

28 Souvik Mukherjee, *Videogames and postcolonialism. Empire plays back*, Springer International Publishing, Cham 2017; Souvik Mukherjee, Emil Lundedal Hammar, *Introduction to the special issue on postcolonial perspectives in game studies*, „Open Library of Humanities” 2018, vol. 4, no. 2, <https://doi.org/10.16995/olh.309>.

pozwala graczom na realizację fantazmatu nowoczesności w obrębie bezpiecznej areny, „magicznego kręgu” gry, gdzie szanse działają na ich korzyść²⁹.

Brak wywołuje zdaniem Baumgartnera podstawowy lęk rozwiniętych społeczeństw kapitalistycznych, których aksjologia opiera się na binarnej opozycji dostatku i ubóstwa. W tytułach, które nie pozwalają graczom na powtórzenie gestu kolonizatora-zdobywcy bogactw, dopatruje się Baumgartner autorefleksji gier nad ich uwikłaniem w ideologię neoliberalną. Cyfrowe robinsonady będą zatem stanowić przykład narracji o walce z niedostatkiem i ubóstwem, a istotą rozgrywki będzie w perspektywie ekonomiczno-politycznej nie tyle przetrwanie, co akumulacja kapitału. Schematem tożsamości narracyjnej rządził będzie natomiast fallogocentryczny wzorzec kolonizatora, który czyni sobie ziemię poddaną dzięki technice i racjonalności. Podobny wektor lektury „symulowanych robinsonad” odnajdujemy w analizie porównawczej *Robinsona Crusoe* i gry *Minecraft*³⁰ pióra Phillipa Lobo. Badacz pokazuje, że współczesne odczytania gry *Minecraft* jako robinsonady³¹ akcentują (często krytycznie) ten sam pedagogiczny charakter opowieści o przygodach słynnego rozbitka, który komentował już Jean-Jacques Rousseau, widząc w niej godną naśladowania zabawę, ponieważ kształtuje ona autonomię, chęć do działania oraz kreatywność³². Edukacyjny aspekt robinsonad stanowi ważny element ich uznania i popularności, co podkreśla Blaim w swojej analizie gatunku, wskazując nie tylko na lekturę Rousseau, ale również Marii Edgeworth, Samuela Taylora Coleridge’a i Charlesa Lamba³³. Cyfrowa robinsonada stanowiłaby przedłużenie oświeceniowego projektu pedagogiki twórczej podmiotowości, dlatego Lobo proponuje analizować immersyjną poetykę *Minecrafta*, wychodząc od sytuacji, w jakiej znajduje się indywidualium w grze. Kluczowe jest wedle niego oczyszczenie postaci gracza z wszelkich cech osobowych, co czyni z niej

29 Robert Baumgartner, „Main objective: Don't Starve”..., s. 51.

30 Mojang Studios, *Minecraft*, PC: Mojang Studios, 2011.

31 Josef Nguyen, *Minecraft and the building blocks of creative individuality*, „Configurations” 2016, vol. 24, no. 4, s. 473–484, <http://doi.org/10.1353/con.2016.0030>; Daniel Dooghan, *Digital conquerors. Minecraft and the apologetics of neoliberalism*, „Games and Culture” 2019, vol. 14, no. 1, s. 1–20, <http://doi.org/10.1177/1555412016655678>.

32 Phillip Lobo, *Novel subjects. Robinson Crusoe & Minecraft and the production of sovereign selfhood*, „Game Studies” 2019, vol. 19, no. 1, s. 3–4, <http://gamestudies.org/1901/articles/lobo>.

33 Artur Blaim, *Robinson Crusoe and his doubles...*, s. 32–33.

„hiper-Robinsona”³⁴, wrzuconego w ten sam schemat konieczności przetrwania, ale jednocześnie całkowicie otwartego na motywacje grających. Owej ekspresji podmiotowości sprzyja struktura pracy, wytwarzania przedmiotów, czasowości poddanej świadomemu doświadczeniu³⁵ czy realistycznego świata, który jest światem do zamieszkania. Lobo wskazuje na trzy podstawowe cechy przestrzeni nieskrępowanej podmiotowości: nadmiar, opór oraz przygodność:

Te trzy aspekty świata *Minecrafta* – nadmiar, opór oraz przygodność – wszystkie składają się na wytwarzanie poczucia inności, definicyjnie związane z granicą siebie. Opisują to, co *niezamieszkanne* [*uninhabited*] – to, co nie zostało podciągnięte pod zwyczaj [*habit*], co przekracza, opiera się i gmatwa habituację – a przez to zarazem naturę i innego. To w służbie wytwarzania przestrzeni dla pozbawionego zwyczajów podmiotu [*habit-less subject*] wytwarza się podobny świat, tylko po to, by zachęcić go do wygenerowania własnych, nowych zwyczajów, a zatem nowej podmiotowości³⁶.

Ostatnim ogniwem spajającym literacki pierwowzór oraz cyfrową robinsonadę jest, w odczytaniu Lobo, transformacja złąknionego, przerażonego i osamotnionego z początku rozbitka w suwerena zarządzającego przestrzenią natury, nowoczesny podmiot wiedzy i władzy³⁷. Ta lektura, silnie zainspirowana w tekście Lobo refleksją Jacques’a Derridy, otwiera problematykę relacji z innym, widmontologii i ambiwalencji związanej z pozycją bohatera i gracza, jaką projektuje zarówno wzorzec klasycznej, jak i cyfrowej robinsonady.

Zrekonstruowana na podstawie frapującej analizy Lobo specyfika cyfrowych robinsonad pozwala w niej uchwycić powtórzenie kolonialnego, neoliberalnego wzorca, tak silnie ukonstytuowanego współcześnie w grach imperium³⁸. Daniel Dooghan dostrzega w nim neoliberalną utopię³⁹, my natomiast czytamy – w jego

34 Phillip Lobo, *Novel subjects. Robinson Crusoe & Minecraft...*, s. 5.

35 Ibidem, s. 5–6.

36 Ibidem, s. 7.

37 Ibidem, s. 8–11.

38 Daniel Dooghan, *Digital conquerors...*, s. 16; Nick Dyer-Witheford, Peuter de Greig, *Gry imperium. Globalny kapitalizm i gry wideo*, przeł. Adrian Zabielski, Krzysztof Abriszewski, Paweł Gąska, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2019, s. 47–48.

39 Daniel Dooghan, *Digital conquerors...*, s. 2–3, 11. Użycie pojęcia utopii do opisu gry *Minecraft* jest problematyczne ze względu na to, że w grze nie został przedstawiony alternatywny

powtarzaniu i idealizowaniu⁴⁰ ekonomicznych mitologii neoliberalizmu oraz w jego powracaniu do pedagogiki indywidualizmu – symptomy retrotopijnej nostalgii⁴¹. Jej charakterystycznym rysem jest eskapistyczne poszukiwanie fantazmatu idealnej wspólnoty, praw i obyczajów w przeszłości. Właściwe cyfrowym robinsonadom oczyszczenie kulturowego pola, powrót do stanu natury, ponowne przejście drogi dojrzewania od samotności ku suwerenności oraz wizja skazanego na siebie lub własne plemię podmiotu zasiedlającego nowy świat – to podstawowe symptomy owej retrotopijnej nostalgii, którą identyfikuje Bauman w poszczególnych rozdziałach swojej książki. Jednocześnie, jak pokazuje Ian Kinane, już sam topos wyspy jest znaczący dla całego systemu zachodniej ideologii i wyobraźni kulturowej, których wyrazem są literackie oraz filmowe robinsonady⁴², bo wytwarza on geopoetycką przestrzeń umożliwiającą eksperymentowanie z podmiotowością, aksjologią, świadomością czy historią.

W stronę nowej ontologii wyspy

Czy jednak cyfrowe robinsonady skazane są na reprodukcję i kontynuowanie jednego retrotopijnego zestawu idei? Czy możliwa jest alternatywna interpretacja sytuacji podmiotu w relacji do świata, innego i fatalnego wzorca kolonialnej supremacji fallogocentryzmu⁴³? To pytanie wynika z przekonania, że możliwe jest subwersywne odczytanie pozycji zajmowanej przez graczy w cyfrowych robinsonadach, sięgające do wywrotowych narracji, jakie oferują. Jak wskazuje Mukherjee, „gry wideo odzwierciedlają z jednej strony fascynację

system społeczny, jest ona zatem pozbawiona podstawowego w myśl klasycznych definicji utopii rdzenia problemowego. Por. Michał Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo...*, s. 164–165. W przeciwieństwie do Dooghana i w zgodzie z cytowanym przezeń Jamesonem można natomiast mówić o impulsie utopijnym czy utopijności, która uwidacznia się w ramach prowadzonej przez Dooghana analizy mechanik rozgrywki.

- 40 Daniel Dooghan, *Digital conquerors...*, s. 8.
- 41 Zygmunt Bauman, *Retrotopia. Jak rządzi nami przeszłość*, przeł. Karolina Lebek, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018, s. 11.
- 42 Ian Kinane, *Theorising literary islands. The island trope in contemporary Robinsonade narratives*, Rowman & Littlefield International, London, New York 2017, s. 51–52, 213. Opracowanie Kinane stanowi dla mnie pomost pomiędzy refleksją literaturoznawczą oraz filmoznawczą a proponowanym w niniejszym tekście ujęciem groznawczym. Zainteresowanych refleksją nad filmowymi remediacjami robinsonad odsyłam do tego opracowania.
- 43 Daniel Dooghan, *Digital conquerors...*, s. 11–12.

kolonialnymi i orientalistycznymi stereotypami, a z drugiej, opór na podobne »ustalenia« oraz łączenie wielu hybrydycznych tożsamości”⁴⁴. Druga część tekstu dotyczy zatem możliwych punktów oporu wobec kolonialnego stereotypu leżącego u podstaw cyfrowych robinsonad oraz poszukiwania alternatywnej lektury wynikającej z remediacji klasycznego wzorca literackiego.

Jednym z podstawowych mechanizmów podlegających subwersji zarówno w grach, jak i literaturze jest – paradoksalnie – model ekonomii liberalnej. Ten paradoks wynika z faktu, że robinsonady stanowią opowieści o ponownym konstruowaniu cywilizacji, w którym zostaje ona oczyszczona z błędów przeszłości, ideologii itp.⁴⁵. W punkcie zerowym i literackich, i cyfrowych robinsonad ich protagoniści zostają pozbawieni strukturalnych wyznaczników aksjologii świata, z którego pochodzą: władzy, bogactwa czy pozycji społecznej⁴⁶. Blaim pokazuje, że owo inicjalne sprowadzenie sytuacji podmiotu do absolutnego pragmatyzmu związanego z przedmiotami i narzędziami jest w tych narracjach o wiele bardziej istotne od momentu, w którym możliwe staje się zapewnienie sobie komfortu życia. W tym sensie niedobór, brak, niedostatek, o których pisał Baumgartner, można interpretować w kategoriach eksperymentu społecznego dotyczącego wartości kapitalistycznych i marzenia o ich usunięciu. W interpretacji Blaima ważny wątek w klasycznych robinsonadach stanowi bowiem relatywizacja znaków-przedmiotów czy ogólnych ekwiwalentów, takich jak złoto, pieniądze czy inne oznaki wartości⁴⁷. To zaburzenie systemu wartości właściwe klasycznym robinsonadom zostaje powtórzone w ich cyfrowych odpowiednikach: w *Don't Starve* złoto służy jedynie do ulepszania łopaty, kilofów i zwykłych narzędzi wydobywczych, w *The Forest* do konstrukcji materiałów wybuchowych używa się monet, natomiast w grze *Minecraft* ogólnym ekwiwa-

44 Souvik Mukherjee, *Videogames and postcolonialism...*, s. 71.

45 Artur Blaim, *Robinson Crusoe and his doubles...*, s. 164.

46 Blaim pisze: „Umiejscowienie protagonisty w odizolowanym środowisku przywraca ważność najbardziej fundamentalnych ludzkich potrzeb zaciemnianych w cywilizowanym świecie przez dążenie do władzy, bogactwa i pozycji społecznej. Pozbawiony/na wszystkiego, co niepotrzebne, luksusowe i konwencjonalne, zmagają się z prawdziwie podstawowymi potrzebami, jak jedzenie, picie czy poszukiwanie schronienia”. Ibidem, s. 165.

47 Ibidem s. 166. Na ten temat pisał również Kinane, który twierdzi, że wyspa wywołuje zawieszenie aksjologii świata cywilizowanego, a rozbitkowie żyją w stanie ciągłej terażniejszości. Ian Kinane, *Theorising literary islands...*, s. 92–93.

lentem są szmaragdy, które konstruują ekonomię świata, kiedy gracze zadbali już o przetrwanie i spotykają lokalne cywilizacje. Blaim celnie zauważa:

Przeto fascynacja Crusoe i innych rozbitków przedmiotami materialnymi (odzwierciedlona w długiej liście narzędzi i dóbr zabranych z wraku) niekoniecznie stanowi przykład ludzkiego pragnienia gromadzenia własności na modłę kapitalistyczną, ale wskazuje na zmianę w hierarchii wartości⁴⁸.

Teza Blaima pozwala na ponowne przemyślenie retrotopijnego charakteru owego właściwego robinsonadom oczyszczenia kulturowego pola. Jeżeli cyfrowe robinsonady nie wprowadzają podstawowej dla kapitalizmu, ogarniającej wszystko więzi ekonomicznej, wyrażanej przy pomocy ogólnych ekwiwalentów, to, być może, zamiast go afirmować, są wobec niego subwersywne? Pod płaszczykiem cyfrowych robinsonad ujawniałyby się zatem ponowne odkrycie przedmiotowości otaczających nas przedmiotów. Czy robinsonady nie są właściwie przygodami, opowieściami, wydarzeniami, które przywracają nam wiarę w przedmioty, w naszą bezwzględną od nich zależność, ale także ich absolutną autonomię? Fascynację przedmiotami materialnymi nazywać można fetyszyzmem przedmiotowym, doszukując się w nim ideologii neoliberalnej. Można wszakże spojrzeć na robinsonady jak na narracje o przedmiotach w potrzasku, wyrwanych z kręgu znaczeń, który je definiował. Możliwe jest zatem odczytywanie impulsu utopijnego⁴⁹ w wyzerowaniu relacji z przedmiotami czy narzędziami, a jednocześnie w obnażeniu zasadniczej wspólnoty pomiędzy podmiotem i przedmiotami, które nagle dzielą wspólny los na wyspie, odizolowane od właściwego im układu, relacji i hierarchii. Być może, idąc śladami ontologii zwróconej ku przedmiotom⁵⁰, należy postawić tezę, że zaburzając

48 Artur Blaim, *Robinson Crusoe and his doubles...*, s. 166–167.

49 Fredric Jameson, *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*, przeł. Maciej Płaza, Małgorzata Frankiewicz, Andrzej Miszk, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011, s. 4–5.

50 Graham Harman, *Object-oriented ontology. A new theory of everything*, Pelican an imprint of Penguin Books, London 2018, s. 53. W tekście posługuję się przekładem „ontologia zwrócona ku przedmiotom” stosowanym w polskim tłumaczeniu wydania *Traktatu o przedmiotach* Harmana. Szymon Wróbel, *Otchłań przedmiotu. O filozofii, która nie jest już strażniczką bytu*, w: Graham Harman, *Traktat o przedmiotach*, przeł. Marcin Rychter, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2013, s. XXIV.

trwale hierarchie wartości, cyfrowe robinsonady wyrażają tęsknotę za przedmiotowością przedmiotów. Wszak istotą cyfrowych robinsonad jest potęgowanie więzi pomiędzy ciałem rozbitka a rzeczami. Izolacja, konieczność przetrwania oraz pozbawienie udogodnień technologicznych powodują rekonfigurację relacji podmiot – przedmiot, przywracając pewien symbiotyczny porządek pomiędzy człowiekiem i nie-człowiekiem⁵¹. Jest to sprzeczne z implikowanymi przez badaczy imperialnymi teleologiami omawianych gier. Budowa schronienia, poszukiwanie pożywienia, zbieranie zasobów w celu zwiększenia możliwości przetrwania są w równej mierze właściwe kolonizatorom, co kolonizowanym. W tej perspektywie właściwe byłoby raczej uznanie gracza za niemile widziany przedmiot, ciało obce, bakcył zagrażający spójności świata wyspy, a nie za kolonizatora widzącego w świecie wyspy zasoby do eksploatacji i odbudowy imperium wedle znanej i uwewnętrznionej formuły. Cyfrowe robinsonady wyprowadzają swoją ludyczność z prostego założenia: przetrwanie wyraża miarę skuteczności poczynań gracza, a jego warunkiem jest umiejętne odnalezienie bezpiecznego miejsca w ambiwalentnym świecie, który stawia opór. Dochodzimy w ten sposób do istotnego problemu przedmiotowości w cyfrowych robinsonadach. Przedmioty stawiają opór, wprawiają w poznavcze osłupienie, stają na drodze i rzucają wyzwanie, ale także – w trybie metaforycznym – mówią do nas, wzywają, przyciągają, zwodzą na manowce, są przyjaciółmi w trudnych czasach, ratują życie, ujawniają się i wycofują ze świata⁵².

Przedstawiona perspektywa spojrzenia na przedmioty pozwala również ponownie przemyśleć figurę obcego, innego jako potwora, który zostaje wyznaczony przez kolonizujące imperium i jest przez nie metodycznie zwalczany⁵³. W tym duchu interpretują systemowe wykluczenie rodzimych mieszkańców wysp Lobo, Baumgartner, Nguyen i Dooghan, potwierdzając przypuszczenia dotyczące konstruowanej w narracjach imperialnych binarnej opozycji między racjonalnym, etycznym najeźdźcą oraz przerażającym, potwornym i pozbawionym komplementarnego systemu wartości obcym. Próba zdystansowania się wobec lektury postkolonialnej, dopatrującej się w cyfrowych robinsonadach podręcznika praktyk imperialnych, wynika z przekonania, że zmiana optyki

51 Andrzej Marzec, „*Jesteśmy połączonym z sobą światem*” – Timothy Morton i widmo innej wspólnoty, „*Teksty Drugie*” 2018, nr 2, s. 93.

52 Graham Harman, *Traktat o przedmiotach...*, s. 55–57.

53 Souvik Mukherjee, *Videogames and postcolonialism...*, s. 55–56.

może doprowadzić do ponownego ich sproblematyzowania. Dotychczasowe badania wyraźnie łączą przetrwanie z kolonizacją, a budowanie i interwencje w świecie rozbitka czytają paradygmatycznie jako alegorię, metonimię lub metaforę podboju. Krytyka ekonomicznego spojrzenia na świat jako zbiór zasobów do eksploatacji jest w tych lekturach tak silna, że stanowisko polemiczne wydaje się wręcz niemożliwe. Jakkolwiek fascynująca nie byłaby krytyka wytworzona w tym paradygmacie, jej ponawiane zastosowania redukują cyfrowe robinsonady do roli nośników ideologii imperium. Znaczące jest to, że omawiane gry stawiają graczy nie tylko w pozycji rozbitków, ale przede wszystkim w pozycji zwierzyny łownej. W *Don't Starve* poluje na nas regularnie sfera ogarów oraz potwory, w *The Forest* – grupa kanibali, w *Minecraftie* – creepery i nieumarli, w *Ark: Survival Evolved*⁵⁴ – dinozaury. Światy w cyfrowych robinsonadach są z założenia spójne w jednym: podejmują próby zwalczania intruza, jakim w ich obrębie jest postać kontrolowana przez gracza. Bohater cyfrowej robinsonady stanowi czynnik uruchamiający system obronny świata, w którym się znalazł. Przypomina wirusa, przeciw któremu ów system obronny wysyła agentów immunizacji, zwiększając swoją odporność poprzez generowanie przeciwników. Cyfrowe robinsonady można zatem odczytywać jako biopolityczną alegorię, w tym znaczeniu, w jakim Roberto Esposito charakteryzuje problem biopolityki, biowładzy i tanatopolityki w kategoriach immunizacji⁵⁵.

Zmiana hierarchii wartości, o której pisał Blaim, w cyfrowych robinsonadach ściśle wiąże się z koniecznością zatroskania graczy o życie bohatera. Owo zatroskanie przybiera formę poszukiwania ratunku i zbawienia w przedmiotach, w narzędziach służących do zamieszkania, polowania czy utrzymania zdrowia. Przetrwanie osiąga się poprzez opanowanie umiejętności wytwarzania i używania przedmiotów stosowanych wedle logiki immunizacji (widocznej w konieczności konstruowania kolejnych barier, jak: mury, ubranie, uzbrojenie, leki). Podstawowa mechanika konstytutywna dla cyfrowych robinsonad polega na kombinowaniu przedmiotów ze sobą. W ten sposób dochodzimy do właściwej granicy w robinsonady teleologii czy raczej do tego, co stanowi o ludyczności gry w Robinsona Crusoe. O ile literackie pierwowzory oddają

54 Studio Wildcard, *Ark: Survival Evolved*, PC: Studio Wildcard, 2017.

55 Roberto Esposito, *Bios. Biopolitics and philosophy*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2008, s. 46; Mikołaj Ratajczak, *Poza paradygmat immunizacji: biopolityka w projekcie filozoficznym Roberta Esposito*, „Praktyka Teoretyczna” 2015, nr 3, s. 175–177, <https://doi.org/10.14746/prt.2011.37>.

zatroskanie bycia poprzez opowieść o dziejach rozbitków i przygodach związanych z koniecznością przetrwania, o tyle ich growe remediacje na pierwszym planie stawiają konfigurowanie i rekonfigurowanie relacji między przedmiotami. To właśnie w gestach, działaniach i relacjach, na jakie pozwala retoryka proceduralna – „gry tworzą abstrakcyjne reprezentacje precyzyjnych jednostek ludzkiego doświadczenia”⁵⁶ – w każdej z cyfrowych robinsonad realizuje się właściwy im schemat kolonizacji oparty na pragmatycznym zawłaszczeniu tego, co obecne w świecie. Retoryka kolonizacji musi w grach o przetrwanie wynikać z pragmatycznego⁵⁷, a zatem narzędziowego (*Zuhandenheit*) potraktowania tego, co jest na wyspie, a w konsekwencji – całej wyspy jako takiej. Wyspa czy inne miejsce izolacji stanowi narzędzie lub – posługując się słownikiem Harmana – przedmiot [*object*], co oznacza, że sama w sobie jest możliwością działania: „Narzędzie nie jest efektywne, »bo ludzie go używają«; przeciwnie, tylko wtedy można go użyć, jeśli jest *zdolne do działania*, do zadania jakiegoś ciosu rzeczywistości. W skrócie, narzędzie nie podlega »użyciu« – ono *jest*”⁵⁸. Odkrycie, że cyfrowe robinsonady powtarzają jedynie imperialne spojrzenie na świat jako zasób do eksploatacji, należy więc uzupełnić o spostrzeżenie, że zarówno wyspa, jak i wszystkie składające się na nią przedmioty posiadają podwójny wymiar bycia: obecność (*Vorhandenheit*) i poręczność (*Zuhandenheit*)⁵⁹. Wyspa działa podobnie, jak działają wszystkie przedmioty w grze dostępne w tej czy innej postaci, stanowi bowiem urządzenie, układ. Dopiero przyjęta za Harmanem optyka pozwala ujawnić nową perspektywę proponowaną przez

56 Ian Bogost, *Unit operations. An approach to videogame criticism*, MIT Press, Cambridge 2008, s. 114. Na temat retoryki proceduralnej Bogosta zob. Piotr Sterczewski, *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych*, „Teksty Drugie” 2012, nr 6, s. 213–216.

57 Podzielał tutaj przekonanie Harmana, że w filozoficznym ujęciu Heideggera *pragmata* służą teorii narzędzi jako takich, nie pragmatyzmowi: „Analiza Heideggera w żadnym wypadku nie prowadzi do »filozofii praktycznej«. W najlepszym przypadku możemy mówić o filozofii *pragmatycznej*: nie jakimś pragmatyzmie, ale teorii dotyczącej *pragmata*, czyli samych narzędzi”. Graham Harman, *Tool-being. Heidegger and the metaphysics of objects*, Open Court, Chicago 2002, s. 20.

58 Ibidem.

59 Ibidem, s. 31–32, 36. „Tego rodzaju byty są uwikłane w globalny dualizm pomiędzy »poręcznością« a »obecnością« nie mniej niż drewniane czy metalowe sprzęty. I choć Heidegger temu przeczy, nawet ludzkie *Dasein* istnieje na oba te sposoby”. Graham Harman, *Traktat o przedmiotach...*, s. 58.

cyfrowe robinsonady. Oto bowiem na plan pierwszy wychodzi nie Crusoe, ale wyspa jako przedmiot zdolny do oddziaływania i wytwarzania rozbitka. To nie gracze czynią z przedmiotów narzędzia, to one uobecniają się i wytwarzają znaczenia. To, w końcu, wyspa kolonizuje rozbitka, wytwarzając relacje pomiędzy przedmiotami i wymuszając dostosowanie się do nich oraz totalności świata.

Cyfrowe robinsonady wrzucają graczy w światy uzależniające poczynania protagonistów od tego, co robią z nimi przedmioty. Co więcej, w myśl ontologii zwróconej ku przedmiotom zarówno my, nasz Crusoe, wyspa, jak i inne przedmioty posiadamy oba opisane przez Harmana tryby istnienia, to znaczy jesteśmy zarówno obecni (*Vorhanden*), jak i poręczni (*Zuhanden*). Refleksja Harmana pozwala dostrzec w cyfrowych robinsonadach opowieści o konieczności ciągłego wyzerowywania relacji protagonisty z przedmiotami, dzięki czemu przedmioty stają się na powrót dziwnymi atraktorami, nie tylko między nami, ale między sobą nawzajem. Sytuacja rozbitka wzmacnia bowiem poczucie egzystencjalnej więzi przedmiotów z przedmiotami i z człowiekiem jako przedmiotem. Poszukiwanie pozostałości po wraku własnego okrętu, wyprawy do innych wraków, zbieranie zasobów byłyby właściwie trybem działania zdradzającym próby odzyskania starej więzi między przedmiotami. Wraki, szmaty, pakuły, resztki, ruiny, wrzucone w świat „wyspy” wraz z rozbitkami, przyciągają się nawzajem, znalazłszy się jednocześnie w matni samej wyspy-przedmiotu, rozbijającego, a następnie przyciągającego wszystkie te przedmioty na równi.

Czymże zatem jest rozbitek, jeśli nie zepsutum, uszkodzonym byciem? Rozbitek, rozbity przedmiot, przyciągany jest przez inne rozbite przedmioty, z którymi łączy go odniesienie do fatalnego atraktora, jakim jest wyspa. Wyspa obnaża poręczność człowieka (*Zuhandenheit*), a poprzez popsucie go, jak i innych przedmiotów wyrzucanych na jej brzeg, pozwala mu się uobecnić (*Vorhandenheit*) w stanie odpadu, zepsucia, rozbicia. Krzątanina, zbieractwo, budowanie, odkrywanie na nowo przedmiotów, to wszystko efekt nieznośnego poczucia wspólnoty w entropii. Cyfrowe robinsonady obnażałyby zatem nie pęd do kolonizacji, imperialne marzenie zachodniego kapitalizmu, ekonomię zarządzania zasobami, lecz uporczywą walkę z własną popsutą poręcznością. Przetrawanie oznacza w tych grach właściwie ciągle mierzenie się z dysfunkcjonalnością bycia, zarówno rozbitka, jak i otaczających go przedmiotów, które psują się, wymagają naprawy, ponownego wynajdywania itd. Ale cyfrowe robinsonady ujawniają również wymiennność ról odgrywanych przez przedmioty, wymiennność, którą opisuje Harman jako metaboliczne odwrócenie: „Narzędzie

i popsute narzędzie są schwywane w jakimś metabolicznym odwróceniu. Stanowią nieodłączne bieguny, które nigdy nie odnoszą się do konkretnych ontycznych rodzin przedmiotów”⁶⁰. Wyspa wymaga od rozbitka wejścia w to „metaboliczne odwrócenie” czy też uruchomienia owego „metabolizmu”, procesu przemiany, który polega na ciągłym trawieniu, ponownym funkcjonalizowaniu, przerabianiu przedmiotów – z popsutych na użyteczne i z użytecznych na popsute. Świetnie uchwycił ten rodzaj relacji z przedmiotami w grach Tomasz Z. Majkowski, opisując wchłanianie, pożeranie oraz wydalanie przedmiotów jako fundamentalny element realizmu groteskowego:

Bohater wzrasta w potęgę, pochłaniając to, co pozostało z unicestwionych ciał jego przeciwników: coraz potężniejsze przedmioty, punkty i pieniądze. Czasem zjada też elementy świata: wiszące w powietrzu kule energii, wirujące monety i inne zdobycze, które pozwalają mierzyć progres. [...] Zaspokojenie zapewnia dopiero przekształcenie niepotrzebnego śmiecia w jakąś inną postać: sprzedaż go, rozmontowanie na części zamienne, przekształcenie w inną materię⁶¹.

Budowane na metaforycznym potraktowaniu materii gry Bachtinowskie interpretacje Majkowskiego pomagają zrozumieć pozycję zajmowaną przez gracza w systemie metabolicznym wyspy. W cyfrowych robinsonadach gracz nie jest jednak jedynym podmiotem karnawału, sam bowiem podlega pożarciu, przekształceniu i wydalaniu, na przykład wtedy, gdy przetrwanie wymaga przebrania bohatera w groteskowe stroje z upolowanych zwierząt, upodabniającego go do potworów, które na niego polują. Pochłanianie i metabolizowanie przedmiotów zachodzi w nieoczekiwany sposób nie tylko za sprawą gracza, ale również za sprawą innych przedmiotów, pochłaniających i metabolizujących siebie nawzajem. W ten sposób cyfrowe robinsonady retrotopijnie przywracają pewne formy połączenia, współzależności czy wspólnoty tego, co ludzkie i nie-ludzkie, jak określa je Andrzej Marzec w swojej interpretacji propozycji filozoficznej Timothy’ego Mortona na przykładzie *Pocahontas*⁶².

60 Graham Harman, *Traktat o przedmiotach...*, s. 106.

61 Tomasz Z. Majkowski, *Języki gropowieści...*, s. 158.

62 Andrzej Marzec, „Jesteśmy połączonym z sobą światem”..., s. 98–99.

Podsumowanie

Można postawić tezę, że gry, remediując klasyczny schemat literacki, wzmocniły ten aspekt robinsonad, który pozwala na ich subwersywne odczytanie odwołujące się do „płaskiej ontologii”, niwelującej opozycję podmiot – przedmiot, w rozumieniu Harmana, Mortona czy Bogosta. W tym przypadku metaforyzacja sytuacji rozbitka i przedmiotów pozwala lepiej zrozumieć charakter symbiotycznego porządku, na jaki retrotopijnie wskazują omawiane robinsonady. Wyspa trawi, a przedmioty w stanie rozbitcia tracą swój dotychczasowy kontekst, ukazują się zatem jako jednostkowe wobec jej totalności, co znaczy, że ich poręczność i obecność muszą ulec zmianie. Przedmiot-rozbitek znajduje się w analogicznej sytuacji, co umyka w interpretacjach ekonomicznych czy postkolonialnych. Odkrycie, że cyfrowe robinsonady na wzór swych literackich i telewizyjnych pierwowzorów czynią ze świata zasób do eksploatacji, jest jednocześnie celne i niewystarczające, pomija bowiem faktyczną przemianę wymuszoną przez wyspę-przedmiot. Cyfrowe robinsonady pozwalają ujawnić narzędziowość przedmiotu, jakim jest Crusoe czy inny przedmiot-rozbitek, awatar na wyspie. Ich problemem nie jest uobecnienie kolonizacji czy ekonomii, ale realne oddziaływanie przedmiotów na siebie nawzajem. W tym sensie cyfrowe robinsonady ponownie ustanawiają, w trybie alegorii, podróży duchowej, bezpieczną przestrzeń spotkania graczy z przedmiotami, przywracając, w charakterze retrotopijnej nostalgii, poczucie więzi ze światem. Niestety, kiedy cyfrowy Crusoe przestaje być rozbitkiem, a wyspa jako przedmiot wycofuje się z jakiegokolwiek relacji, cyfrowe robinsonady obnażają narzędziowość przedmiotu-rozbitka, o którym traktowały wcześniejsze interpretacje. Nieuchronnie powraca bowiem podmiot, narzędzie zachodniej, imperialnej kolonizacji, a przedmiotem gry staje się nie współbycie, lecz akumulacja kapitału. Wtedy zazwyczaj gra się, niestety, kończy.

Cyfrowy recycling: retrotopia w reprezentacjach statków w *World of Warships*

Wprowadzenie

W tym rozdziale przedstawiam interpretację okrętu ORP Błyskawica, słynnego niszczyciela z II wojny światowej, którego cyfrową reprezentację odnaleźć można w grze *World of Warships*¹. Na sens okrętu składa się wytworzona w grze sieć znaczeń: jego symboliczny związek z błyskawicą, historyczna wartość jednostki wojkowej oraz symulacja tejże w systemie gry. W niniejszej analizie wypracuję ścieżkę rozumienia tego typu obiektów jako mediów eksplorowania i idealizowania przeszłości. Celem tego studium przypadku jest przebadanie procesu recyklingu historii w grach cyfrowych. Wykorzystuję w tym celu narzędzia ontologii egzystencjalnej oraz groznawczych studiów historiozoficznych. Zaczynam od wprowadzenia pojęcia obiektu *quasi*-historycznego, kategorii ukutej w celu uchwycenia złożoności statku odtworzonego cyfrowo i symulowanego w silniku gry. Myślę, że to pojęcie pozwoli lepiej zrozumieć sposoby, w jakie gry uczestniczą w ponownym wynajdowaniu przeszłości, manipulują ontologią historycznych artefaktów oraz obiektów cyfrowych stworzonych na ich obraz i podobieństwo. Chcę przez to podkreślić, że wszelkie manipulacje historyczne czy ideologiczne mają również miejsce na poziomie przedmiotów, ponieważ to one funkcjonują jako pamięciowe protezy: są grane, używane oraz pamiętane jako nośniki pamięci o przeszłości. Jako takie uczestniczą w procesie produkowania pamięci społecznej.

Pierwsza część rozdziału poświęcona jest zdefiniowaniu pojęcia obiektu *quasi*-historycznego, jego operacjonalizacji oraz usytuowaniu go w kontekście badań nad ontologią gier cyfrowych. Część druga przedstawia strategie retoryczne wykorzystywane przez Wargaming.net w produkcji tychże przedmiotów, skupiam się w niej na mitologizacji i symulacji ORP Błyskawicy. Część trzecia niniejszego eseju podejmuje problematykę idealizacji przeszłości oraz

1 Lesta Studio, *World of Warships*, PC: Wargaming.net, 2020.

łączy obiekt *quasi*-historyczny z pojęciem retrotopii. W ostatniej sekcji tekstu analizuję natomiast utowarowienie obiektu *quasi*-historycznego jako elementu cyfrowego archiwum. Podsumowuję rozważania namysłem nad cyfrowym recyclingiem w grach wideo, wskazując na ambiwalentny charakter tego procesu, który uczestniczy w produkowaniu nowych form i nośników pamięci społecznej.

Ontologia cyfrowej reprodukcji – obiekt *quasi*-historyczny

Wprowadzenie kategorii obiektów *quasi*-historycznych wymaga rozróżnienia grup przedmiotów², które z jednej strony funkcjonują jako cyfrowe reprodukcje rzeczywistych artefaktów historycznych, a z drugiej strony podlegają utowarowieniu, mitologizacji oraz manipulacji, aby pełnić role ludyczne. Myślę, że pojęcie obiektu *quasi*-historycznego pomoże lepiej zrozumieć, jak gry wytwarzają ideologiczne i afektywne roszczenia do historycznej materii. W klasycznym opracowaniu na temat ontologii gier cyfrowych Espen Aarseth zidentyfikował dwa dominujące podejścia do tej problematyki: formalne i egzystencjalne³. Pierwsze skupia się na wytwarzaniu typologii przydatnych w analizie gier, a zatem proponuje badanie różnych ich elementów, takich jak interfejs, zasady, jednostki i cele⁴. Stanowi ono podstawę prowadzonego od lat *Game Ontology Project*, najbardziej ambitnej inicjatywy wypracowania metajęzyka do opisu każdego najmniejszego elementu gry cyfrowej⁵. Podejście egzystencjalne wyrasta natomiast z prób rozwiązania problemów z tak obszernymi pojęciami, jak fikcja, rzeczywistość, wirtualność, które dotyczą badań nad growymi narracjami, obiektami i reprezentacjami⁶. Chociaż Aarseth zidentyfikował dwa najważniejsze trendy w obrębie tego podejścia (funkcjonalności vs realności), twierdząc, że jego opis jest niewystarczający, szczególnie w perspektywie najnowszych

2 José P. Zagal, Michael Mateas, Clara Fernández-Vara, *Towards an ontological language for game analysis*, in: *Worlds in play. International perspectives on digital games research*, eds. Suzanne de Castell, Jennifer Jenson, Peter Lang, New York 2007, s. 29.

3 Espen Aarseth, *Ontology*, in: *The Routledge companion to video game studies*, eds. Mark J.P. Wolf, Bernard Perron, Routledge Taylor & Francis Group, New York, London 2016, s. 484.

4 Michael S. Debus, José P. Zagal, Rogelio E. Cardona-Rivera, *A typology of imperative game goals*, „Game Studies” 2020, vol. 20, no. 3, http://gamestudies.org/2003/articles/debus_zagal_cardonarivera.

5 José P. Zagal, Michael Mateas, Clara Fernández-Vara, *Towards an ontological language...*, s. 24.

6 Espen Aarseth, *Ontology...*, s. 490–491.

badania, które skupiają się na filozofii egzystencjalnej jako podstawie refleksji groznowczej⁷. Ontologia egzystencjalna w studiach groznowczych opiera się na zróżnicowanych założeniach, stawia pytania o relacje między jednostkowym doświadczeniem bycia w świecie a byciem w światach gier, rozgrywaniem relacji tożsamościowych itd. Ten związek opisywano w kategoriach przedłużenia⁸, doświadczenia innego *Lebensweltu*⁹, utopijnej przestrzeni dla egzystencjalnych marzeń¹⁰ czy sceny wchodzenia i wychodzenia z tożsamościowych ról¹¹. Co więcej, najnowsze podejścia, które wykorzystują nowy materializm, rozszerzają to pole badań o refleksję posthumanistyczną¹². Stawiam obiekt *quasi-histeryczny* na przecięciu ontologii formalnej i egzystencjalnej. Po pierwsze dlatego, że jest to uproszczona reprezentacja i symulacja konkretnego historycznego artefaktu, jego cyfrowa reprodukcja. Po drugie dlatego, że jest to jednostka cyfrowa oraz medium konkretnych mechanik growych. Po trzecie dlatego, że stanowi sieć znaczeń, która uczestniczy w produkowaniu wiedzy o historii i pozwala graczom doświadczyć jej jako fikcji. Problem reprezentacji historycznej w grach jest zatem zarazem ontologiczny, egzystencjalny i ideologiczny.

Skupiając się na obiektach, które funkcjonują jako reprezentacje historyczne, pragnę doprecyzować dyskusje dotyczące gier jako nośników historii lub form dokumentalnych¹³. Adam Chapman celnie spostrzegł, że gry, które realistycznie symulują środowisko, obiekty, postacie czy wydarzenia, oferują bardzo ograniczony dostęp do reprezentacji historycznej¹⁴. W swoich pracach

-
- 7 Michał Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2018; Stefano Gualeni, Daniel Vella, *Virtual existentialism. Meaning and subjectivity in virtual worlds*, Springer International Publishing AG, Cham 2020, s. 11.
 - 8 Olli Tapio Leino, *Emotions in play. On the constitution of emotion in solitary computer game play*, IT University of Copenhagen, Copenhagen 2010, s. 187–188.
 - 9 Daniel Vella, *The ludic subject and the ludic self. Analyzing the 'I-in-the-gameworld'*, IT University of Copenhagen, Copenhagen 2015, s. 97.
 - 10 Michał Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo...*, s. 49–51.
 - 11 Stefano Gualeni, Daniel Vella, *Virtual existentialism...*, s. 26.
 - 12 Justyna Janik, *Gra jako obiekt oporny: performatywny charakter relacji gracza i gry wideo*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2021.
 - 13 Ian Bogost, Cindy Poremba, *Can games get real? A closer look at 'documentary' digital games*, in: *Computer games as a sociocultural phenomenon. Games without frontiers, war without tears*, eds. Andreas Jahn-Sudmann, Ralf Stockmann, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2008.
 - 14 Adam Chapman, *Digital games as history. How videogames represent the past and offer access to historical practice*, Routledge, New York, London 2016, s. 61–62.

badacz skupia się na krytycznym odczarowaniu stanowisk mówiących o poznawczej rekonstrukcji, które ufundowane są na założeniu doświadczania historii poprzez grową symulację¹⁵. Chapman wprowadził pojęcie cyfrowo-ludycznej rekonstrukcji, aby opisać ożywienie przeszłości przez rozgrywkę, które pozwala graczom eksplorować alternatywne i kontrfaktyczne scenariusze. Wskazuje również na to, że przechodząc proces utowarowienia, cyfrowe obiekty historyczne tracą swój autorytet, materialność i aurę¹⁶. Chociaż bliska mi jest krytyka ideologii w grach w związku z ekonomią polityczną reprezentacji historycznych, proponuję inne podejście do ontologii artefaktów historycznych. Studia, które skupiają się na kontrfaktyczności¹⁷ czy kontrhistoryczności¹⁸ ludonarracji, dają wgląd w gry jako formę historyczną lub medium historii. W tym opracowaniu odnoszę się do wskazanych problemów z nieco innej perspektywy. Podczas gdy „historyczne studia groznawcze”¹⁹ kładą nacisk na reprezentacyjną i referencyjną stronę realistycznych symulacji, mnie interesują bardziej rozważania nad ontologicznym manipulowaniem artefaktami historycznymi. Z tego powodu wybrałem pojęcie *quasi*-historyczności, które analizował Paul Ricoeur w swoich rozważaniach poświęconych historii, czasowi i opowieści. Twierdzę, że teoria Ricoeura wzmacnia ideę obecną w opisywanych powyżej dyskursach groznawczych, jednocześnie wprowadzając obcy tym debatom poziom namysłu nad problemem pamięci, upamiętniania oraz przypomnienia. Pojęcie obiektu *quasi*-historycznego można uznać za brakujące ogniwo między studiami o grach jako formie historycznej oraz badaniem ich z perspektywy archeologii czy heritologii²⁰. *Quasi*-historyczność oferuje ponadto możliwość dekonstrukcji

15 Ibidem, s. 66–67.

16 Ibidem, s. 209.

17 Thomas Apperley, *Modding the historians' code. Historical verisimilitude and the counterfactual imagination*, in: *Playing with the past. Digital games and the simulation of history*, eds. Matthew Kapell, Andrew B.R. Elliott, Bloomsbury Academic, New York 2013, s. 189; Marcus Schulzke, *Refighting the Cold War. Video games and speculative history*, in: *Playing with the past. Digital games and the simulation of history*, eds. Matthew Kapell, Andrew B.R. Elliott, Bloomsbury Academic, New York 2013, s. 262.

18 Adam Chapman, *Digital games as history...*, s. 237.

19 Adam Chapman, Anna Foka, Jonathan Westin, *Introduction: what is historical game studies?*, „Rethinking History” 2017, vol. 21, no. 3, s. 4, <https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638>.

20 Tara Jane Copplestone, *Designing and developing a playful past in video games*, in: *The interactive past. Archaeology, heritage & video games*, eds. Angenitus Arie Andries Mol et al., Sidestone Press, Leiden 2017; Andrew Reinhard, *Video games as archeological sites. Treating*

binarnej opozycji faktu i fikcji oraz pozwala na lepsze zrozumienie procesu, który określam jako cyfrowy recycling. Hermeneutyka gier historycznych problematyzuje twierdzenia, że uczestniczą one w procesie autorefleksji²¹ poprzez uprawomocnianie dostępu do historii [ang. *enfranchisement*]²², które podkreśla Chapman w swoich pracach. Co więcej, pojęcie obiektu *quasi*-historycznego pozwala pokazać, że gry są nową formą produkowania pamięci społecznej. Śledząc ontologiczne aspekty tej formy, staram się odpowiedzieć na pytania o to, jak gry przetwarzają historię, manipulując jej artefaktami.

Ilustracja 9. *World of Warships*. Okręt ORP Błyskawica w porcie gracza



Źródło: Opracowanie własne.

Na początek warto rozpakować trzy aspekty omawianego obiektu, polskiego niszczyciela ORP Błyskawica. Błyskawica to przede wszystkim zjawisko

digital entertainment as built environments, in: *The interactive past. Archaeology, heritage & video games*, eds. Angenitus Arie Andries Mol et al., Sidestone Press, Leiden 2017; Michał Mochocki, *Role-play as a heritage practice. Historical LARP, tabletop RPG and reenactment*, Routledge, Abingdon, Oxon, New York 2021; Michał Mochocki, *Heritage sites and video games. Questions of authenticity and immersion*, „Games and Culture” 2021, <https://doi.org/10.1177/15554120211005369>.

21 Adam Chapman, *Digital games as history...*, s. 238.

22 Ibidem, s. 272.

meteorologiczne. W polszczyźnie określa się je wyrazem o szczególnym brzmieniu, który dzięki zwarto-wybuchowemu *b*, po którym następuje dźwięczna półsamogłoska *ł*, samogłoska *y* oraz dwie spółgłoski bezdźwięczne *s* i *k*, wyraża – instrumentalizując głoskowo – szybkość wpisaną w źródłosłów *błysk*. Ten oślepiający obserwującego fenomen oddajemy zatem, w zgodzie z utraconą wizją, poprzez synestezję. ORP Błyskawica to również nazwa jednego z najsłynniejszych polskich niszczycieli z okresu II wojny światowej, który funkcjonuje współcześnie jako obiekt w Muzeum Marynarki Wojennej w Gdyni²³. Błyskawica to w końcu także nazwa *quasi*-historycznego wirtualnego obiektu w grze *World of Warships*, który twórcy wprowadzili do wieloosobowej gry akcji wydawanej od 2015 roku przez Wargaming.net. Z trzech wymienionych to ostatnią, wirtualną Błyskawicę nazywam obiektem *quasi*-historycznym.

To pojęcie łączy dwie idee: *quasi*-historyczność oraz cyfrową ontologię. Aby lepiej zrozumieć sam proces wytwarzania symulowanej Błyskawicy w *World of Warships*, odwołuję się do refleksji Yuka Hui, który charakteryzuje obiekty cyfrowe w następujący sposób: „Przez obiekty cyfrowe rozumiem obiekty, które przyjmują kształt na ekranie lub skrywają się na tyłach programu komputerowego, składające się z danych i metadanych regulowanych strukturami lub schematami”²⁴. W skrócie: Błyskawica stanowi obiekt cyfrowy zarówno na ekranie, jako trójwymiarowy model pokryty teksturami, jak i element kodu gry ukryty przed naszym wzrokiem. Z jednej strony Błyskawica jest trójwymiarową reprodukcją, z drugiej – elementem konkretnej biblioteki i struktury kodu podlegającej procedurom silnika gry. W swoich pracach Hui opisuje dwie dominujące formy produkowania obiektów cyfrowych. Nazywa ten proces „digitalizacją” i tłumaczy, że można go podzielić na „obiektyfikację danych” oraz „datafikację obiektów”²⁵. Obiektyfikacja danych opisuje proces produkowania fizycznych jednostek z obrazów cyfrowych. Najlepszym przykładem jest tutaj drukowanie (obrazów na ekranie lub obiektów trójwymiarowych). W tym celu należy zaprogramować sprzęt poprzez tworzenie mapy relacji między danymi oraz urządzeniami. Ostatecznym produktem jest fizyczna realizacja bazująca na obiekcie cyfrowym. Jeśli widzimy Błyskawicę na ekranach, dzieje się tak

23 Muzeum Marynarki Wojennej w Gdyni, Oficjalna strona Muzeum Marynarki Wojennej w Gdyni, 2021, <https://muzeummw.pl>.

24 Yuk Hui, *On the existence of digital objects*, University of Minnesota Press, Minneapolis, London 2016, s. 1.

25 Ibidem, s. 50.

dlatego, że jej cyfrowy obraz został zmapowany na konkretne piksele naszego monitora. Jeśli składamy jej plastikowy model w skali 1:1000, dzieje się tak dlatego, że ten model został wydrukowany jako fizyczna, mimetyczna manifestacja cyfrowych danych. Datafikacja obiektów działa w odwrotnym kierunku: poprzez skanowanie i przypisanie informacji do obiektów fizycznych tworzy się ich mapy i wprowadza tym samym do przestrzeni cyfrowej. Błyskawica w *World of Warships* stanowi przykład tego procesu, ponieważ cyfrowy obiekt ufundowany został na danych zebranych przez producenta we współpracy z muzeum, które dało dostęp do oryginalnego okrętu oraz jego schematów. Wynika z tego, że w *World of Warships* wszystkie okręty uczestniczą zarówno w procesie produkcji obrazów cyfrowych, jak i datafikacji przedmiotów: nie stanowią zatem jedynie reprezentacji, ale uzyskały nowe miejsce odniesienia oraz znaczeń w samej grze. Statki zostały ponadto skutecznie zasymulowane, co oznacza, że niektóre z ich funkcji i zachowań zostały uproszczone, aby pasowały do systemu gry²⁶. Najbardziej oczywistym elementem symulacji jest system punktów życia okrętów. Refleksja Hui pozwala lepiej zrozumieć rolę gier w procesie „cyfrowego recyklingu” obiektów historycznych. Reprodukując podobne przedmioty w cyfrowych światach, przestają one być jedynie symulacjami, narracjami czy reprezentacjami, ale wymagają holistycznego spojrzenia jako złożone sieci znaczeń, które tylko gry są w stanie tworzyć.

Drugim pojęciem istotnym dla moich rozważań obiektów cyfrowych w *World of Warships* jest *quasi*-historyczność. Zapożyczam to pojęcie z prac Paula Ricoeura w oryginalnym brzmieniu, ze względu na wieloznaczność tego przyśłówka, którym oddaje się przede wszystkim pozornie opisywanych zjawisk, stąd rodzime odpowiedniki i przekłady korzystają z następujących leksemów: *pozornie, niby, jakby, prawie* oraz *rzekomo*²⁷. Najbliższe łacińskiego źródłosłowu tłumaczenie „obekt pozornie-historyczny” proponuję stosować wymiennie, aczkolwiek odbiega ono od rodzimych przekładów dzieł Ricoeura, których nie śmiem poprawiać. *Quasi*-historyczność opisuje funkcję narracji wykorzystujących fikcję do eksplorowania scenariuszy, które się nie wydarzyły. Jednakże,

26 Gonzalo Frasca, *Simulation versus narrative. Introduction to ludology*, in: *The video game theory reader*, eds. Mark J.P. Wolf, Bernard Perron, Routledge, New York 2003, s. 223.

27 Por. *quasi* »jakby, rzekomo, pozornie; też: prawie«; *quasi*- »pierwszy człon wyrazów złożonych tworzący nazwy i określenia osób, rzeczy lub zjawisk, które są czymś tylko pozornie lub nie są tym w ogóle«. Zob. *quasi* [hasło], w: *Słownik Języka Polskiego PWN. Wersja on-line*, <https://sjp.pwn.pl/szukaj/quasi.html> [dostęp: 20.10.2021].

jak wyjaśnia Ricoeur, pojęcie to nie ogranicza się do fikcji historycznych, ponieważ *quasi*-historyczność narracji fikcyjnych stanowi lustrzane odbicie *quasi*-fikcyjności narracji historycznych. *Quasi*-historyczność stanowi bowiem tryb opowiadania także przeszłości fikcyjnej jako historii. Dobrym przykładem jest *quasi*-historyczna narracja *Gry o tron*²⁸, opowiadająca historię fikcyjnego świata w tym samym trybie, w którym opisywano historię wypraw krzyżowych. Podobnie *quasi*-fikcyjność opisuje ideę, że narracje historyczne korzystają z tych samych narzędzi narracyjnych, które stosuje się w fikcji literackiej, nawet jeśli znajdują oparcie w dokumentach historycznych. Ricoeur tłumaczy, że *quasi*-historyczność narracji można postrzegać jako narzędzie uwalniania ukrytej potencjalności przeszłości:

Jeśli jest prawdą, że jedną z funkcji fikcji splecionej z historią jest retrospektywne uwalnianie pewnych nieureczywistnionych możliwości przeszłości historycznej, sama fikcja może *post factum* spełniać ową uwalniającą funkcję właśnie dzięki swemu *quasi*-historycznemu charakterowi. *Quasi*-przeszłość fikcji staje się w ten sposób detektorem *możliwości ukrytych w rzeczywistej przeszłości*²⁹.

Gra *World of Warships* stanowi w tym sensie wirtualny poligon, na którym dzięki fikcji oraz symulacji realizują się możliwe i nieureczywistnione scenariusze przeszłości. Toteż refleksja Ricoeura pokazuje pozytywną stronę konترفaktyczności³⁰. Błyskawica będzie w grze obiektem *quasi*-historycznym, ponieważ pozwala retrospektywnie uwalniać pewną historyczno-fikcyjną potencjalność, której świadectwem nie jest zacumowany w Gdyni okręt. Jako nowy ośrodek znaczeń Błyskawica spaja symbolizm zjawiska meteorologicznego, artefakt historyczny oraz jego recyklingową, cyfrową symulację.

Poniższa analiza hermeneutyczna³¹ ma na celu uzyskanie wglądu w ten cyfrowy, *quasi*-historyczny obiekt. Ze względu na jej ugruntowanie filozoficzne hermeneutyka najlepiej łączy grową ontologię z namysłem nad historią

28 George R.R. Martin, *Pieśń lodu i ognia. Gra o tron*, przeł. Michał Jakuszewski, Paweł Kruk, Zysk i S-ka, Warszawa 1998.

29 Paul Ricoeur, *Czas i opowieść. Czas opowiadany*, przeł. Urszula Zbrzeźniak, t. 3, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008, s. 277.

30 Thomas Apperley, *Modding the historians' code...*, s. 189; Marcus Schulzke, *Refighting the Cold War...*, s. 262.

31 Tomasz Z. Majkowski, *Języki gropowieści...*; Michał Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo...*

i pamięcią. W przeciwieństwie do niezwykle cennych „historycznych studiów groznowczych”³², które badają szerokie spektrum problemów z reprezentacją historii w grach, ja skupię się na pojedynczym obiekcie, aby opisać ontologiczną manipulację dotyczącą konkretnego historycznego artefaktu. Analizowany obiekt jest nośnikiem wiedzy na temat przeszłości, świata, ludzkiego doświadczenia przede wszystkim dlatego, że stanowi zewnętrzną protezę pamięciową. Digitalizacja opisana przez Hui rzuca nowe światło na ten problem: gry nie tylko przedstawiają, opowiadają czy falsyfikują historię, ale również operują na pewnym poziomie ontologii historii, modyfikując artefakty, zachęcają do podjęcia namysłu historiozoficznego. Aby lepiej zrozumieć ten fenomen, sięgam do Ricoeura i Stieglera, którzy problematyzują tematykę pamięci w relacji do historii, ontologii i mediów. Obaj filozofowie opisują fenomeny pamięciowe przy użyciu pojęcia retencji, wskazującego treść, która przechowywana jest w pamięci. Rozwijają przy tym projekt fenomenologii pamięci Edmunda Husserla³³, dla którego retencja jest podstawowym fenomenem mnemicznym: chodzi bowiem o ludzką zdolność przechowywania wiedzy oraz doświadczeń, zarówno w tym, co nazwać możemy wspomnieniem pierwotnym lub pamięcią krótkotrwałą (retencja pierwszego stopnia), jak i wspomnieniem wtórnym lub pamięcią długotrwałą (retencja drugiego stopnia). Stiegler rozwija ten projekt o retencje trzeciego stopnia, czyli eksterioryzacje pamięci w postaci pisma, obrazów, danych itd.³⁴. Stawia tezę, że różne formy uzewnętrzniania pamięci zmieniają to, jak społeczeństwo wytwarza, rozprzestrzenia i odnosi się do wiedzy. W skrócie: analizuje historię ludzkości z perspektywy produkcji i proliferacji wiedzy oraz tego, jak owe procesy ciągle przesuują i przekształcają fundamenty rzeczywistości społecznej³⁵. W myśl tej teorii Błyskawica stanowi retencję trzeciego stopnia, czyli uzewnętrznioną protezę pamięciową, która uczestniczy w wytwarzaniu pamięci jednostkowej oraz zbiorowej. Ten proces jest ważny, ponieważ oferuje nową perspektywę badania growej ontologii w odniesieniu do historii

32 Adam Chapman, Anna Foka, Jonathan Westin, *Introduction: what is historical game studies?...*, s. 4.

33 Paul Ricoeur, *Pamięć, historia, zapomnienie*, przeł. Janusz Margański, Universitas, Kraków 2012, s. 48–51, 143–152.

34 Bernard Stiegler, *La Société automatique. 1. L'avenir du travail*, Fayard, Paris 2015, s. 112.

35 Bernard Stiegler, *Pharmacologie de l'épistémè numérique*, in: *Digital studies. Organologie des savoirs et technologies de la connaissance*, ed. Bernard Stiegler, Fyp, Limoges 2014, s. 22–23.

i pamięci. Groznawcy, tacy jak James Ash³⁶, Patrick Crogan³⁷ oraz Ben Egliston³⁸, opisywali już mechaniki growe, obiekty i światy wirtualne, wykorzystując kategorię retencji trzeciego stopnia w rozumieniu Stieglera. Stanowi to otwarcie dla nowej hermeneutyki, która za swój przedmiot obiera kreowane na potrzeby gier złożone systemy zarządzania afektami graczy, czyli ekonomie afektywne³⁹. Punktem wyjścia tego splotu hermeneutyki i postfenomenologii chciałbym uczynić interpretację konkretnego obiektu *quasi*-historycznego, którym jest właśnie ORP Błyskawica.

Mitologizacja i symulacja obiektów *quasi*-historycznych

W zgodzie z szablonem opisu okrętów wykorzystywanym w grze Błyskawicę określa w interfejsie krótki tekst o charakterze informacyjnym:

Rozpoczął służbę: 1937. Okręty w serii: 2. Najpotężniejszy niszczyciel swoich czasów w Europie. Okręt znacznie przewyższał niszczyciele służące w innych krajach pod względem szybkości i siły artylerii. W chwili oddania do użytku miał również najsilniejsze uzbrojenie przeciwlotnicze na świecie. Obecnie Błyskawica jest najstarszym na świecie zachowanym niszczycielem i służy jako statek-muzeum w Gdyni⁴⁰.

36 James Ash, *Attention, videogames and the retentional economies of affective amplification*, „Theory, Culture & Society” 2012, vol. 29, no. 6, <https://doi.org/10.1177/0263276412438595>; James Ash, *Technology, technicity, and emerging practices of temporal sensitivity in videogames*, „Environ Plan A” 2012, vol. 44, no. 1, <https://doi.org/10.1068/a441171>; James Ash, *Technologies of captivity*, „Body & Society” 2013, vol. 19, no. 1, <https://doi.org/10.1177/1357034X11411737>.

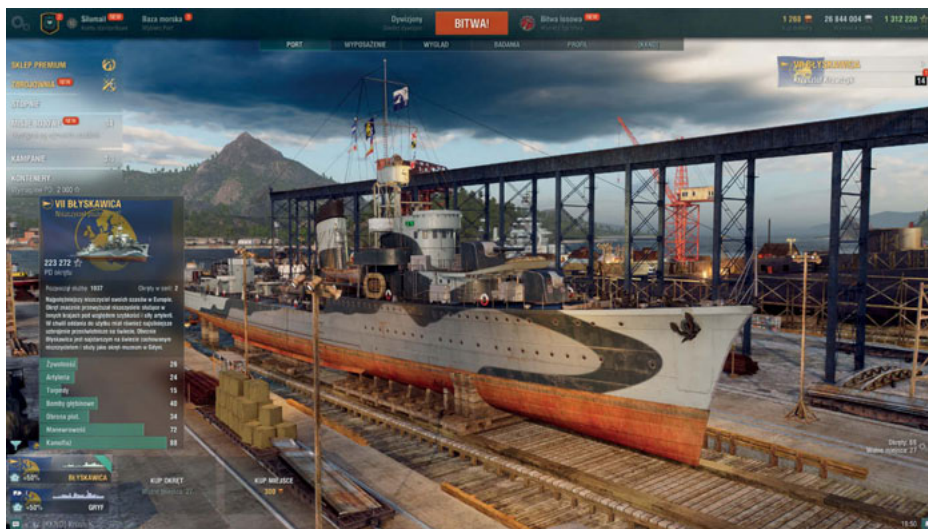
37 Patrick Crogan, *The conditions of videogame production. The nature and stakes of creative freedom in Stiegler's philosophy of technicity*, in: *Independent videogames. Cultures, networks, techniques and politics*, ed. Paolo Ruffino, Routledge, Abingdon, Oxon 2020; Patrick Crogan, *Indie dreams. Video games, creative economy, and the hyperindustrial epoch*, „Games and Culture” 2018, vol. 13, no. 7, <https://doi.org/10.1177/1555412018756708>.

38 Ben Egliston, *Building skill in videogames. A play of bodies, controllers and game-guides*, „M/C Journal” 2017, vol. 20, no. 2, <https://doi.org/10.5204/mcj.1218>.

39 James Ash, *Attention, videogames and the retentional economies of affective amplification...*, s. 6.

40 Lesta Studio, *World of Warships...*

Ilustracja 10. *World of Warships*. Opis okrętu ORP Błyskawica wedle growego szablonu po lewej stronie



Źródło: Opracowanie własne.

W przytoczonym opisie wyraźne jest dążenie do uchwycenia cech unikalnych, które mają dać podstawową wiedzę o okręcie, konstruowaną na podstawie danych faktograficznych. Narracja o takim charakterze splata się tutaj ze specyficznym kodem, który wytwarza mit Błyskawicy, i czyni z niej przedmiot ekonomii afektywnej oraz retoryki proceduralnej⁴¹. W trzech z czterech zdań charakteryzujących okręt wykorzystano retoryczną amplifikację, którą oddają: przymiotniki w stopniu najwyższym, tj. *najpotężniejszy*, *najsilniejszy*, oraz zwrot *znacznie przewyższał*, podkreślające zdecydowaną przewagę obiektu nad rywalami. Te określenia nabierają dodatkowego znaczenia dzięki umiejscowieniu ich w odpowiednim – również nastawionym na amplifikację i hiperbolę – kontekście. Odniesieniami są tu bowiem: *swój czas*, *Europa* oraz *świat*, co potęguje wyobrażenie o sile okrętu i zajmowanej przez niego pozycji. Opis Błyskawicy pełni zatem ważną funkcję mitologizującą, ponieważ czyni z narracji faktograficznej „skradziony język”⁴². Język charakteryzujący obiekt historyczny zostaje

41 Ian Bogost, *Unit operations...*, s. 28–30.

42 Roland Barthes, *Mitologie*, przeł. Adam Dziadek, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2008, s. 264.

tutaj – według schematu mitu Rolanda Barthes’a – sprowadzony do języka-przedmiotu, do *signifiant* dla metajęzyka, który dopisuje do niego nowe *signifié*⁴³. W ten sposób język historii sprowadzony zostaje do języka ekonomii afektywnej. Mitologizacja Błyskawicy obrazuje przełożenie narracji historycznej na retorykę proceduralną gry, czyli przejście z retencji trzeciej, jaką stanowi pismo, do retencji trzeciej numerycznej – algorytmicznego kodu gry. Gonzalo Frasca i Espen Aarseth uznają tego typu upraszczający przekład za zasadę funkcjonowania gier jako symulacji⁴⁴. Symulowanie historycznego okrętu (jako obiektu *quasi*-historycznego) oznacza zredukowanie jego złożoności i zmapowanie jego cech historycznych do wyznaczonej w grze siatki statystyk. Zwróćmy uwagę na to, że uwypuklone zostały jedynie te cechy okrętu, które odnajdują swoją algorytmiczną referencję w systemie *World of Warships*: prędkość, siła artylerii, obrona przeciwlotnicza. Opis skrupulatnie omija natomiast właściwą narrację historiograficzną, co powoduje, że Błyskawica zyskuje w grze nową teleologię. Mitologizację i symulację postrzegać zatem można jako funkcje datafikacji. Datafikacja przekształca obiekty historyczne oraz wpisuje je w wirtualne archiwum. Ten proces produkowania obiektu *quasi*-historycznego zakłada zawsze uproszczenie, manipulację ideologiczną oraz retorykę proceduralną.

W ten sposób *World of Warships* stwarza wirtualne archiwum, w którym ustanawia się relacje pomiędzy obiektami *quasi*-historycznymi, co służy wytworzeniu ekonomii retencji oraz ekonomii afektywnej. Datafikację Błyskawicy można zatem analizować jako formę gramatyzacji, którą Stiegler definiuje jako proces przebudowy ludzkiej psychiki, pamięci oraz sposobu, w jaki poznajemy i myślimy:

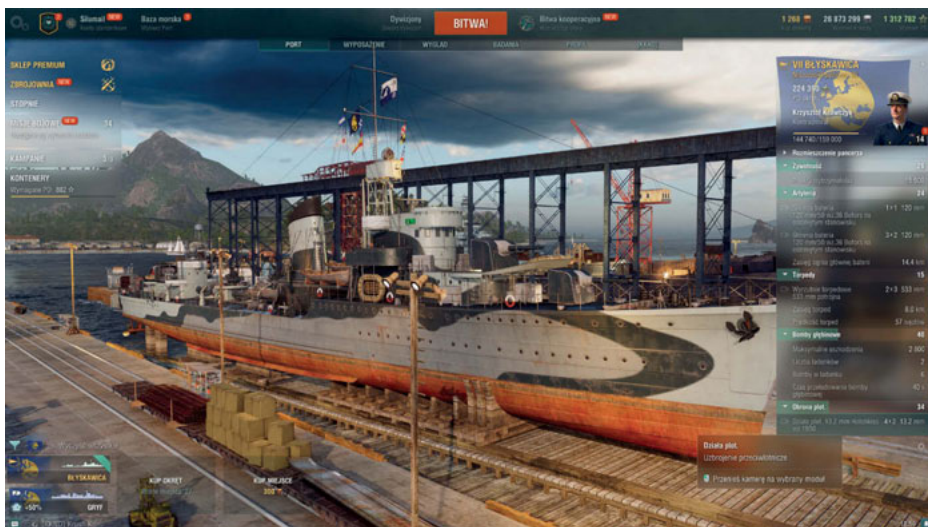
Gramatyzacja stanowi historię eksterioryzacji pamięci we wszystkich jej formach: pamięci nerwowej i mózgowej, cielesnej i mięśniowej, pamięci biogenezy. Wraz z eksterioryzacją technologiczną pamięć może stać się obiektem socjopolitycznej i biopolitycznej kontroli poprzez inwestycje ekonomiczne organizacji społecznych, które za ich pomocą *reorganizują układy psychiczne*⁴⁵.

43 Ibidem, s. 246.

44 Seth Giddings, *Simulation*, in: *The Routledge companion to video game studies*, eds. Mark J.P. Wolf, Bernard Perron, Routledge Taylor & Francis Group, New York, London 2016, s. 260–261.

45 Bernard Stiegler, *For a new critique of political economy*, Polity, Cambridge 2010, s. 33–34.

Ilustracja 11. *World of Warships*. Statystyki cyfrowego okrętu ORP Błyskawica po prawej stronie



Źródło: Opracowanie własne.

Digitalizacja stanowi proces tworzenia nowej gramatyki dla artefaktów historycznych – gramatyki produkowanej przez właściwą medium gier cyfrowych organizację informacji, retorykę oraz translację. Pojęcie Stieglera wzmacnia refleksję mówiącą, że gry są fascynującymi, nowymi narzędziami reorganizacji naszej pamięci, ponieważ oddziałują na poziomie afektu i ludzkiej biologii. Błyskawica i inne obiekty *quasi*-historyczne to technologiczne eksterioryzacje pamięci, które umożliwiają producentom pisanie i przepisywanie narracji historycznych.

Za pomocą tego procesu twórcy przechwytyują język historii i przepisują go algorytmicznie na nowy metajęzyk gry z jego prerogatywami do kontrolowania wszelkich typów pamięci i jej psychicznego reorganizowania. Afekt nie ulega jednak prostej gramatyzacji, co pokazuje James Ash, analizując systemy designu afektywnego w grach wideo⁴⁶. Badacz wskazuje na to, że gry wideo same nie wzbudzają afektów, ale bazują na wzmacnianiu, kanalizowaniu i dostrajaniu się do afektywnego potencjału właściwego graczowi: „Ponieważ gry są konstytutywnie otwarte na nieokreśloność, nie mogą po prostu stwarzać czy

46 Jason Ash, *Attention, videogames and the retentional economies of affective amplification...*, s. 11.

transmitować afektu; moduluje zatem afekt w obrębie specyficznego pasma⁴⁷. Wszystkie te narzędzia retoryczne, symulacja i mitologizacja służą modulowaniu postrzegania *Błyskawicy* przez graczy i wzmacniają jej afektywny design. Uwidaczniają się szczególnie w konstruowaniu wyobrażeń oraz splocie retencji trzeciego stopnia (językowej i numerycznej), których celem jest wytworzenie w graczach określonych projektów związanych z posiadanym *quasi*-obiektami historycznymi. *Błyskawica* to już nie tylko okręt wojenny, to także obietnica przewagi nad rywalami, to również wyobrażenie o potędze, którą wyrażają statystyki. W ten sposób *Wargaming.net* produkuje fantazmatyczną przestrzeń działań gracza, który projektuje na okręt swoje oczekiwania, możliwości, pragnienia i plany, przez co wytwarza ucieleśniony, ekologiczny spłot z przedmiotem w grze. W tym miejscu widoczna staje się fascynująca zależność pomiędzy ową reprezentacją okrętu a zaangażowanym w nią byciem-w-świecie. *Błyskawica* wiąże wyobrażenia, działania, retencje i protensje (projekty, plany) w ramach wirtualnego świata *World of Warships*, w którym funkcjonuje jako reprezentacja zastępująca rzeczywisty obiekt historyczny. Ricoeur ujmuje ten paradoks, pisząc o reprezentacji jako „obecnym obrazie rzeczy nieobecnej”:

Nieobecność rozdawałaby się zatem na nieobecność, której dotyczy obecny obraz, oraz nieobecność minionych rzeczy jako przeszłych względem ich „było”. W tym sensie uprzedniość oznaczałaby rzeczywistość, lecz rzeczywistość przeszłości. W tym momencie epistemologia historii graniczy z ontologią bycia-w-świecie. Ów porządek egzystencji ulokowany pod znakiem przeszłości jako nie istniejący już, lecz taki, który był, będę nazywał kondycją historyczną. A asertywna zapalczliwość reprezentacji, którą operuje historyk, jako zastąpienie [*représentance*] przeszłości jest usankcjonowana właśnie przez pozytywność „było” zamierzoną przez negatywność „już nie jest”. Tu, trzeba przyznać, epistemologia operacji historiograficznej dociera do wewnętrznej granicy i zahacza o granice ontologii bytu historycznego⁴⁸.

Poznanie historyczne i kondycja historyczna polegają według Ricoeura na zastąpieniu przeszłości przez sankcjonującą ją reprezentację. W tym sensie *Błyskawica* staje się hiperrzeczywistą symulacją: zastępuje oryginalny okręt, modu-

47 Ibidem, s. 13.

48 Paul Ricoeur, *Pamięć, historia, zapomnienie...*, s. 376.

lując jego afektywną ekonomię i produkując pamięć o tym, co nieobecne. Okręt w rękach gracza, wzajemnie z nim spleciony w ramach ekonomii afektywnej, retencji i protensji, jest w grze bardziej rzeczywisty od okrętu muzealnego. Co więcej, ten związek graczy z wirtualnym okrętem czyni z niego narzędzie działania w znacznie głębszym sensie niż zacumowany w Gdyni okręt-muzeum – przestrzeń do zwiedzania. W tym sensie możemy mówić o afektywnej materialności i czasoprzestrzenności obiektów *quasi-histerycznych*. Wyświetlona na ekranie i kontrolowana przez graczy *Błyskawica* oddziałuje na ich ciała, fizjologię oraz istnienie. Ash wyjaśnia, że wchodzimy w biologiczne i egzystencjalne związki z obrazami w grach cyfrowych, ponieważ dotykają naszych ciał zarówno na poziomie materialnym, jak i symbolicznym: mediuąc znaczenia i emocje. Pisze:

Przez *afektywną materialność* rozumiem to, że obrazy wpływają na całe ciało, na wielu biologicznych, egzystencjalnych i sensorycznych poziomach, które nie są zdeterminowane przez moment ich produkowania. Biologicznie obraz uderza skórę i ma fizjologicznie dające się udowodnić efekty, takie jak zwiększone tętno czy wstawanie włosów na szyi; egzystencjalnie obrazy zawsze odnoszą do światów ludzkiego znaczenia i kształtują je; a obrazy sensoryczne na wiele sposobów zmieniają i konstruują relacje pomiędzy różnymi zdolnościami zmysłowymi, takimi jak dotyk i wzrok czy węch i dotyk⁴⁹.

W tym sensie *Błyskawica* produkuje już nie tylko mitologię systemu czy ekonomię afektywną, ale również nową przestrzeń fikcjonalizacji dyskursu historycznego⁵⁰ działania oraz rozkoszy. Okręt w grze stanowi retencję trzeciego stopnia o charakterze czasoprzestrzennym, interaktywny obraz, którego dośłownie dotykamy i który odczuwamy wzrokiem oraz kontrolujemy całym naszym ciałem. Jego afektywna materialność dotyka nas biologicznie, zmysłowo, cielesnie. *Błyskawica* to zatem agresywna sylwetka stalowego kadłuba, najeżona działami platforma wojenna, którą immersyjnie⁵¹ odczuwam, kiedy w grze czekam na obrót jej dział w pozycję do strzału; to profil pozwalający

49 James Ash, *Emerging spatialities of the screen. Video games and the reconfiguration of spatial awareness*, „Environ Plan A” 2009, vol. 41, no. 9, s. 2106, <https://doi.org/10.1068/a41250>.

50 Paul Ricoeur, *Pamięć, historia, zapomnienie...*, s. 351–352.

51 Piotr Kubiński, *Gry wideo...*, s. 50–52; Michał Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo...*, s. 95–134; Gordon Calleja, *In-game. From immersion to incorporation*, MIT Press, Cambridge 2011, s. 168–169.

w pełnej prędkości omijać pociski przeciwnika. Błyskawica to okręt podłączony do mojego ciała i ciało podłączone do okrętu, to narzędzie pociągające moją cielesność i zmysłowość, dlatego wraz z nim poruszam się w pełnym skrucie, omijając nieprzyjacielskie torpedy, i odczuwam dreszcz niepewności, kiedy mój okręt wykryją samoloty zwiadowcze lub krążowniki przeciwnika. Co więcej, artyści Wargaming.net pokryli kadłub statku rdzą, a na pokładzie próżno szukać członków załogi, których nieobecność – związana faktycznie z wymogami wiekowymi norm PEGI – czyni z Błyskawicy okręt widmo. Matowe szyby okrętu dodatkowo potęgują wrażenie pustki, a jej otwarte wieże z działami pozostają nieobsadzone zarówno w porcie, jak i podczas bitwy, poruszane jedynie zgodnie z wolą podłączonego do okrętu ducha i ciała grającego. W tym sensie relikty przeszłości, puste kadłuby, rdzewiejące obiekty *quasi*-historyczne ożywają jedynie za sprawą nawiedzającej je witalności.

Obiekt *quasi*-historyczny jako nośnik retrotopijnej nostalgii

Nostalgiczny wymiar obiektów *quasi*-historycznych można dostrzec w krytyce powszechnego przekonania o tym, że „wskrzeszają przeszłość”. Zygmunt Bauman analizuje ten mit na pierwszych stronach swojej pracy o retrotopii⁵². Chciałbym połączyć ten wątek idealizacji wizji przeszłości w jego refleksji z procesem przypominania i pamięci. Raffaella Baccolini tłumaczy, że podstawowe znaczenie nostalgii powiązane jest z przypominaniem. Odczuwamy nostalgię, kiedy wracamy do pozytywnych wspomnień z przeszłości, ale zdajemy sobie sprawę z tego, że ta przeszłość bezpowrotnie przeminęła. Powoduje to zarówno tęsknotę, jak i smutek⁵³. Retrotopijna nostalgia spełnia się w *World of Warships* w marzeniu o wskrzeszeniu historii i uczynieniu jej dostępną pod postacią obiektów *quasi*-historycznych. Ostatecznie problem stanowi nie sam zamysł odtworzenia okrętów, ale próba scalenia teraźniejszości z historyczną przeszłością jako symulakrum, innymi słowy: pragnienie wykorzystania obiektu historycznego jako fetyszu. Fredric Jameson opisał ten fenomen jako popkulturowe poszukiwanie utraconego doświadczenia historii: „[...] oto jesteśmy

52 Zygmunt Bauman, *Retrotopia. Jak rządzi nami przeszłość*, przeł. Karolina Lebek, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018, s. 9–11.

53 Raffaella Baccolini, *Finding utopia in dystopia. Feminism, memory, nostalgia, and hope, in: Utopia method vision. The use value of social dreaming*, eds. Tom Moylan, Raffaella Baccolini, Peter Lang, Oxford, Bern, Berlin, Frankfurt am Main, Wien 2007, s. 173.

skazani na poszukiwanie Historii w tworzonych przez nas popkulturowych obrazach i symulakrach tej historii, która sama w sobie pozostaje na zawsze nieosiągalna”⁵⁴. Identyfikuje on owo dążenie do symulowania historii jako symptom utraty przez współczesny podmiot umiejętności organizowała doświadczenia temporalności w sensowną opowieść o przeszłości. Badacz twierdzi, że nie jesteśmy już w stanie planować przyszłości w oparciu o spójne wielkie narracje, ponieważ postmodernistyczny podmiot produkuje i postrzega historię jako zjawisko pokawałkowane:

Jeśli rzeczywiście podmiot utracił objętość pozwalającą mu na rozciąganie się wzdłuż i w poprzek czasowej różnorodności [zdolność do czynnego rozwijania swych **protencji** oraz **retencji** w całej różnorodności czasowej – podkr. M.K.] oraz porządkowanie własnej przeszłości i przyszłości w spójnym doświadczeniu, trudno będzie zrozumieć, jak wytwórczość kulturalna takiego podmiotu mogłaby zaowocować czymś więcej niż tylko „stertą fragmentów” oraz praktyką przypadkowej niejednorodności i przypadkowości⁵⁵.

Błyskawica stanowi przykład tego nowego sposobu, w jaki postmodernistyczny podmiot wytwarza i postrzega doświadczenie historyczne. Jako forma ludyczna cyfrowy okręt odpowiada opisywanej przez Jamesona fragmentacji, nie projektuje bowiem jakiegokolwiek spójnej teleologii historii, co najlepiej widać w samym zamysłu gry – poligonu czy placu zabaw⁵⁶. Obiekt *quasi*-historyczny

54 Fredric Jameson, *Postmodernizm, czyli logika kulturowa późnego kapitalizmu*, przeł. Maciej Płaza, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011, s. 25.

55 Ibidem, s. 26. Wynikające z niezrozumienia języka fenomenologii, którym operuje Jameson, skandaliczne tłumaczenie tego fragmentu wymagało znaczących poprawek. Całkowicie usunięte z oryginalnego tekstu Jamesona pojęcia protensji i retencji powodują, że wyciągnięty zostaje z właściwego pola odniesień teoretycznoliterackich, które dyskursywnie zbliżają go do refleksji Ricoeura czy Stieglera. Poniżej treść cytatu w oryginale: „If, indeed, the subject has lost its capacity actively to extend its protensions and re-tensions across the temporal manifold and to organize its past and future into coherent experience, it becomes difficult enough to see how the cultural productions of such a subject could result in anything but »heaps of fragments« and in a practice of the randomly heterogeneous and fragmentary and the aleatory”. Fredric Jameson, *Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism*, Duke University Press, Durham 1991, s. 25.

56 Tej analogii użył do opisu gier MMO Mirosław Filiciak w jednej z pierwszych pozycji omawiającej ten fenomen w Polsce. Por. Mirosław Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe*

nostalgicznie mediuje fantazje o potędze, chwale oraz pozycji społecznej, nadając im retrotopijny wektor. Wbrew tezie Jamesona (choć paradoksalnie wzmacniając ją) obiekt *quasi*-historyczny nie czyni historii niedostępną, ale poręczną⁵⁷, ponieważ stanowi narzędzie budowania alternatywnej wizji historii oraz świata w przeszłości. Za pomocą Błyskawicy przeszłość przekształcona zostaje w przestrzeń współczesnych możliwości, kładąc fundamenty dla retrotopii. Bauman tłumaczy, że ta forma utopizmu rodzi się, gdy umiejscawiamy alternatywę dla współczesnych problemów społecznych nie w przyszłości, ale w utraconej przeszłości. Co więcej, retrotopia ideologicznie zmienia przeszłość w jakieś wyidealizowane i fałszywe, fantazmatyczne miejsce⁵⁸.

Ilustracja 12. *World of Warships*. Widok mapy oraz minimapy, które nawiązują do klasycznej siatki gry w statki



Źródło: Opracowanie własne.

i przemiany kultury współczesnej, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 135.

57 Myślę tu przy użyciu kategorii poręczności Martina Heideggera, tzn. że dane narzędzie, a w tym wypadku cyfrowy obiekt – ORP Błyskawica – nie stanowi jedynie znaku w świecie *World of Warships*, ale przedłuża istnienie gracza i wytwarza połączenie z tym światem. Zob. Martin Heidegger, *Bycie i czas*, przeł. Bogdan Baran, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1994, s. 117.

58 Zygmunt Bauman, *Retrotopia...*, s. 9.

Retrotopia *World of Warships* spełnia się również poprzez intertekstualny czy – jak należałoby powiedzieć za Heilmannem⁵⁹, Densonem i Jahn-Sudmannem⁶⁰ – para- lub interludyczny wymiar rozgrywki, polegającej na seryjności tytułów lub wątków⁶¹. Badacze definiują również intraludyczną seryjność, która stanowi zestaw operacji, jakie gracz może wykonać⁶², co sprowadza się do czerpania przyjemności z powtarzalnych, seryjnych akcji, jak np. strzelanie do statków przeciwnika, zabijanie hord obcych etc. Intraludyczność zakłada zatem autoteliczność gry (zabawy) wynikającą z konieczności seryjnego powtarzania tych samych operacji. Echem interludycznym w grze jest natomiast odwzorowanie planszy „Ocean”, które odpowiada klasycznej siatce z gry w okręty: poziom wyznaczają litery od A do J, pion – cyfry od 1 do 10. Za pomocą tego zabiegu o charakterze transmedialnym produkcja Wargaming.net może wywoływać uczucie nostalgii za klasyczną, dziecięcą formą ludyczną, która w ramach ukazywanego zapożyczenia stanowi kolejny element podlegający mitologizacji i przekształceniu. Nieprzypadkowo projekcja nostalgii odbywa się w ramach quasi-historycznego klimatu pierwszej i drugiej wojny światowej na morzu⁶³. Zasadniczy problem stanowi tutaj bowiem retrotopijne wyobrażenie o wyzwaniu rzuconym przeciwnikowi w bezpośrednim boju. Źródłem tęsknoty w tym przypadku jest już nie tylko estetyka, ale również etyka projektowana na konflikt zbrojny, w którym uczestniczą jedynie okręty stosujące broń konwencjonalną. Gracze nie kontrolują przecież nowoczesnych okrętów wojennych, nie prowadzą wojny za pomocą dronów i zautomatyzowanego systemu raketowego. Przeniesienie konfliktu w realia sprzed epoki raketowej ma wymiar o wiele głębszy, niż można sądzić na pierwszy rzut oka. Retrotopijna projekcja jest

59 Till A. Heilmann, „*Tap, tap, flap, flap*”. *Ludic seriality, digitality, and the finger*, „Eludamos. Journal for Computer Game Culture” 2014, vol. 8, no. 1.

60 Andreas Jahn-Sudmann, Shane Denson, *Digital seriality. On the serial aesthetics and practice of digital games*, „Eludamos. Journal for Computer Game Culture” 2013, vol. 7, no. 1.

61 „Podczas gdy para- oraz interludyczna seryjność występuje między poszczególnymi grami (np. w formie sequeli i serii) oraz w relacji do szerszego kontekstu kulturowego (np. gry adaptowane są z innych mediów, jak komiks czy film), intraludyczna seryjność manifestuje się w powracających elementach ludycznych oraz strukturach wewnątrz gier: wzmacniaczach, życiach, walkach z bossami, poziomach itd.”. Till A. Heilmann, „*Tap, tap, flap, flap*”..., s. 35.

62 Ibidem, s. 36; Andreas Jahn-Sudmann, Shane Denson, *Digital seriality*..., s. 11.

63 Jan Gozdawa-Gołębiowski, Tadeusz Wywerka Prekurat, *Pierwsza wojna światowa na morzu*, Lampart, Warszawa 1997; Jerzy Lipiński, *Druga wojna światowa na morzu*, Lampart, Warszawa 1999.

możliwa właśnie dlatego, że z gry usunięto większość elementów automatycznych (pozostają nimi działa przeciwlotnicze i artyleria pomocnicza), a wszelkie tego typu rozwiązania są przez graczy i streamerów krytykowane jako zaburzające rozgrywkę, immersję i poczucie sprawczości. O sile owej krytyki oraz jej znaczeniu dla rozwoju gry świadczy fakt, że producenci odpowiedzieli na zarzut dotyczący automatyzacji w oficjalnym nagraniu o charakterze FAQ⁶⁴.

Wróćmy jednak do wirtualnej Błyskawicy, która zajmuje w systemie semiotycznym gry specjalne miejsce. Jest to bowiem okręt premium, który można nabyć jedynie, kupując go w sklepie Wargaming.net lub za specjalną walutę – węgiel, w przeciwieństwie do zwyczajnych statków, umiejscowionych na drabinie technologicznej i odblokowywanych za zarabiane w grze wirtualne waluty: punkty doświadczenia, wolne punkty doświadczenia oraz kredyty. Poprzez umiejscowienie w tej specyficznej pozycji Błyskawica zyskuje teleologię właściwą innym okrętom premium – ze względu na przysługujący im permanentny bonus do uzyskiwanych po bitwie nagród stanowią one najlepsze narzędzia do zarabiania wirtualnych walut. W tym sensie Błyskawica, podobnie jak inne obiekty *quasi*-historyczne, stanowi – jak to ujmują Sebastian Möring i Olli Leino – przykład narzędzia wytwarzającego zarówno graczy autentycznych, czyli takich, którzy realizują siebie za pomocą gry, jak i nieautentycznych, czyli takich, którzy pracują dla samej gry. Przywołani badacze piszą:

Gracz autentyczny, będąc wolny negatywnie – to znaczy, wolny od ograniczeń, takich jak produktywność związana z zabawą jako częścią czasu wolnego – pragnie zmienić świat w celu samorealizacji. Różni się zatem od liberalnego pracownika, który przekształca świat w imię zewnętrznej nagrody – to znaczy płacy, jaką otrzyma za swoją pracę. [...] Gracz nieautentyczny jest, technicznie ujmując, wolny od ograniczeń codziennego życia po prostu dlatego, że jest graczem, ale ich miejsce zajmują ograniczenia nakładane nań przez grę, gdy tylko stara się uzyskać zewnętrzną gratyfikację. Wysokie noty i odznaki za osiągnięcia stanowią zarobki wypłacane w zamian za pracę nieautentycznego gracza, który zdaje się pracować dla gry⁶⁵.

64 Wargaming.net, World of Warships Official Channel: Waterline: Episode 4. CV Rework FAQ, 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=D6e-qpqiZt8> [dostęp: 12.10.2021].

65 Sebastian Möring, Olli Leino, *Beyond games as political education – neo-liberalism in the contemporary computer game form*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2016, vol. 8, no. 2, s. 149–150, https://doi.org/10.1386/jgvw.8.2.145_1.

Podział graczy na autentycznych i nieautentycznych ze względu na teleologię ich pracy w grze odpowiada w dużej mierze problematyce relacji pomiędzy *otium* i *negotium* w *For a new critique of political economy* Stieglera, gdzie *otium* określa czas wolny dla indywidualności i transindywidualności, czas pożądania, natomiast *negotium* reprezentuje czas ekonomicznej wymiany, stosunku pracy, zaspokajania potrzeb⁶⁶. Nie jestem jednak całkiem przekonany co do słuszności tego zestawienia, bo dychotomia wprowadzona przez Möringa i Leino wciąż zakłada, że poprzez grę dochodzi do kreatywnego gestu zmiany przez gracza własnego świata, natomiast w *World of Warships* czasowy wektor nostalgii i retrotopii wskazuje raczej na eskapizm. Błyskawica jest obiektem quasi-historycznym zaprzęgniętym do pracy w służbie liberalno-romantycznej retrotopii, w której gracze dzięki swojej pracozabawie (ang. *playbor*)⁶⁷ spełniają marzenia, realizują protensje i uczestniczą w ożywianej wciąż nieumarłej wizji liberalizmu. W tym sensie *World of Warships* poprzez retencję trzeciego stopnia stwarza retrotopię liberalną, w której pracozabawa związana jest z nadzieją uzyskania lepszego okrętu, statusu, wreszcie – transformacji siebie z gracza słabego w specjalistę. Gra pozwala w ramach owej projekcji w przeszłość kapitalizować własne umiejętności, realizować wzorzec *self-made mana*, przedsiębiorcy inwestującego swój czas w kolejne projekty, atlety ćwiczącego swoje ciało w agonicznym starciu z rywalami czy taktyka opracowującego plan bitwy. Cały ten proces odbywa się niestety za sprawą mitologizacji obiektów quasi-historycznych, która dokonuje redukcji okrętów i graczy w ramach algorytmicznego systemu gry, reprezentującego ich od tej pory pod postacią zarchiwizowanych danych w statystycznym modelu skuteczności gracza i okrętu.

Obiekt quasi-historyczny oraz cyfrowe archiwum

Idea uczestnictwa w popkulturowym drugim życiu historii stanowi podstawę zarówno retrotopii, jak i pragnienia wytworzenia cyfrowego archiwum. *World of Warships* realizuje ją wedle modelu uczestnictwa w kulturze popularnej

66 Bernard Stiegler, *For a new critique of political economy...*, s. 52–53, 65.

67 Paweł Frelik, *The master's digital tools. Cognitive capitalism and non-normative gaming practices*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2016, vol. 8, no. 2, https://doi.org/10.1386/jgvw.8.2.163_1; Julian Kücklich, *Precarious playbour. Modders and the digital games industry*, „The Fibreculture Journal” 2005, no. 5, <https://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarius-playbour-modders-and-the-digital-games-industry>.

na zasadach konwergencji⁶⁸, wykorzystując szerokie odniesienia intertekstualne, interludyczne, transmedialne oraz transfikcjonalne. Dla przykładu, aktualizacja 0.6.8 z 19 lipca 2017 roku wprowadziła operację Dynamo. Jest to scenariusz pozwalający graczom uczestniczyć w symulowanej rekonstrukcji ewakuacji wojsk brytyjskich z Dunkierki. Gracze mogli wziąć udział w wydarzeniach, które zaledwie tydzień wcześniej nakreślił Christopher Nolan w filmie o tym samym tytule⁶⁹ – film wszedł do kin 13 lipca 2017 roku. Ta strategiczna wspólna premiera dwóch fikcji historycznych o tym samym wydarzeniu ukazuje logikę kulturowej produkcji ściśle połączonej z nostalgią. Owa ludyczna rekonstrukcja nabiera nostalgicznego i retrotopijnego charakteru nie tylko za sprawą transmedialnej konwergencji, ale przede wszystkim, ponieważ pozwala uzyskać cyfrowy dostęp do wydarzenia historycznego. Mimo faktu, że growa operacja pozwala na wykorzystanie niszczycieli, które nie brały udziału w tej historii, sama symulowana ewakuacja została starannie skonstruowana w taki sposób, aby modulować i wzmacniać afektywną ekonomię rozgrywki oraz oddać dramat historyczny. W tym sensie gra wprowadza scenariusze, które mają jasny „charakter dokumentalny”, ponieważ pozwala graczom uczestniczyć w symulowanej rekonstrukcji prawdziwych wydarzeń historycznych oraz poddać je namysłowi⁷⁰. Nie jest to jednak koniec tej historii. W lipcu 2017 roku studio Wargaming.net opublikowało trzy popularnonaukowe filmy dokumentalne w reżyserii Michaela Lovana: pierwszy ukazał się 7 lipca pod nazwą *Czasowa oś pewnego cudu* (ang. *Timeline of a Miracle*)⁷¹, drugi 19 lipca jako *Bitwy czołgów* (ang. *Tank Battles*)⁷², a trzeci 21 lipca pod tytułem *Statki nadziei* (ang. *Ships of Hope*)⁷³.

68 „Konwergencja zachodzi w umysłach pojedynczych konsumentów i poprzez ich społeczne interakcje z innymi konsumentami. Każdy z nas tworzy własną osobistą mitologię z części oraz fragmentów informacji wyluskanych ze strumienia mediów i przekształconych w zasoby, dzięki którym nadajemy sens naszemu codziennemu życiu”. Henry Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007, s. 9.

69 *Dunkierka*, reż. Christopher Nolan (2017).

70 Ian Bogost, Cindy Poremba, *Can games get real?...*, s. 18–19.

71 Michael Lovan, *Remember Dunkirk: Timeline of a Miracle*, 7 lipca 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=yzOtSvEnXyU> [dostęp: 12.10.2021].

72 Michael Lovan, *Remember Dunkirk: Tank Battles*, 19 lipca 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=yGhQjuBqQBk> [dostęp: 12.10.2021].

73 Michael Lovan, *Remember Dunkirk: Ships of Hope*, 21 lipca 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=yzOtSvEnXyU> [dostęp: 12.10.2021].

Materiały łączy wspólny tytuł o charakterze wezwania: *Pamiętajmy Dunkierkę* (ang. *Remember Dunkirk*) oraz następujący opis: „Cud Dunkierki stworzył tło naszej współpracy z Warner Bros nad thrillerem akcji o II wojnie światowej Christophera Nolana, pod tytułem *Dunkierka*”⁷⁴. Mitologizacji Dunkierki towarzyszy połączenie archiwum, narracji historycznej oraz języka dokumentu, które przekształcają „cud Dunkierki” w podstawę relacji biznesowej. Sam tytuł spajający materiały ustawia retrotopijny wektor tego historycznego zawłaszczenia. Wezwanie do pamiętania stało się w tym przypadku tym, co Ricoeur opisał jako akt odpominania (franc. *remémoration*)⁷⁵, ściśle związany z wymiarem etyczno-politycznym pamiętania: „Obowiązek pamiętania jest obowiązkiem oddawania sprawiedliwości komuś innemu niż sobie samemu poprzez wspomnienie”⁷⁶ – pisze Ricoeur. Niemniej to wezwanie do sprawiedliwości, do pamiętania, zostaje przemieszczone. Za Derridą powiedzieć można, że „wypada z ram”, jest „out of joint”⁷⁷, ponieważ refleksyjne dążenie do oddania sprawiedliwości historii i pamięci zastąpione zostaje przez poszukiwanie wrażeń (thriller akcji) i ludyczną przyjemność grania, które rekonfigurują akt pamiętania i przekształcają go w akt konsumowania i zabawy. W tym sensie akt pamiętania, odpominania, staje się tym, co Ricoeur nazywa nadużyciem pamięci – gdy obowiązek refleksji nad historią zastąpiony zostaje bezrefleksyjnym spektaklem upamiętniania, często w służbie pustych ideologicznych lub politycznych interesów⁷⁸. Ricoeur wskazuje na fakt, że upamiętnianie jako proces powtarzania może stać się ideologicznym mechanizmem nadużycia idei sprawiedliwości, która leży u podstaw wszelkiego aktu pamiętania, zwłaszcza gdy afekty przejmują kontrolę nad roszczeniami do pamięci⁷⁹. W *World of Warships* odpominanie wiąże sprawiedliwe działanie z dreszczykiem uczestnictwa w fikcji historycznej. *Pamiętajmy Dunkierkę* z wezwania do oddania sprawiedliwości pamięci i historii staje się

74 Ibidem.

75 Paul Ricoeur, *Pamięć, historia, zapomnienie...*, s. 79, 115–118.

76 Ibidem, s. 117.

77 Jacques Derrida, *Widma Marksa. Stan długu, praca żałoby i nowa Międzynarodówka*, przeł. Tomasz Żaluski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2016, s. 44–47.

78 Paul Ricoeur, *Pamięć, historia, zapomnienie...*, s. 118–119.

79 Inną formą nadużycia lub patologizacji jest dla Ricoeura – jak wskazują Karine Basset i Michèle Baussant – utopijna nostalgia. Karine Basset, Michèle Baussant, *Utopia, nostalgia. Intersections*, „Conserveries mémorielles. Revue transdisciplinaire” 2018, no. 22, s. 5, <http://journals.openedition.org/cm/3048>.

wezwaniami do zabawy w grze i przeżycia dreszczyku w kinie. Pamiętanie przekształcone zostało w konsumowanie. Nie jest to strukturalnie rzecz nowa, biorąc pod uwagę krytykę społeczeństwa konsumpcyjnego w pracach Zygmunta Baumana⁸⁰ poprzedzających jego *Retrotopię*, w której opisuje jeden z trybów retrotopijnych jako „powrót do łona”, czyli fenomen wyrastający z „lęku przed przyszłością, zakorzenionego w doświadczeniu nieznośnie kapryśnej i niepewnej terażniejszości”⁸¹. W przypadku *World of Warships* ten powrót wyraża się w wezwaniu do ludycznego odpominania lub „cyfrowo-ludycznej rekonstrukcji”, którą Adam Chapman tłumaczy w swojej książce jako proces dający nam wgląd w egzystencjalny i doświadczalny wymiar historycznych wyzwania⁸². Celem tej formy dokumentalnego grania jest wykreowanie doświadczenia wydarzenia historycznego poprzez rekonstrukcję jego logiki w systemie zasad gry⁸³. Chapman skrupulatnie analizuje różne formy rekonstrukcji cyfrowo-ludycznych, porównując je do tradycyjnych rekonstrukcji historycznych⁸⁴. Daje nam to znaczący wgląd w to, jak sposoby strukturyzowania w grach realistycznych symulacji⁸⁵ oraz możliwości oferowane graczom (pol. *afordancje*, ang. *affordances*)⁸⁶ zmieniają gry w formę historyczną. Chapman opiera swoją refleksję na temat gier cyfrowych i historii na podejściu ekologicznym⁸⁷, które skupia się na analizie growych afordancji, dostrajających graczy do środowiska wytwarzanego przez gry i ich sprzęty. To zatem, co Bauman nazywa „powrotem do łona”, a Ricoeur

80 Zygmunt Bauman, *Konsumowanie życia*, przeł. Monika Wyrwas-Wiśniewska, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2009.

81 Zygmunt Bauman, *Retrotopia...*, s. 116.

82 Adam Chapman, *Digital games as history...*, s. 186.

83 Ian Bogost, Cindy Poremba, *Can games get real?...*, s. 18.

84 Adam Chapman, *Digital games as history...*, s. 222–224.

85 Ibidem, s. 61–65, 199.

86 W studiach groznawczych stosuje się termin *afordancja* zaproponowany przez Jamesa J. Gibsona, który określa możliwości działania oferowane przez dane środowisko. W książce staram się stosować ten termin zarówno w formie peryfrazji, jak i terminu oryginalnego. Osobną kwestię stanowią relacje pomiędzy Gibsonowską teorią afordancji a wykorzystywanymi w moich badaniach teoriami Harmana czy Heideggera. Odsyłam w tej kwestii do przeglądu badań nad tym zjawiskiem autorstwa Dobromira Dotova, Lin Nie i Matthieu M. de Wita. Dobromir G. Dotov, Lin Nie, Matthieu M. de Wit, *Zrozumieć afordancje: przegląd badań nad główną tezą Jamesa J. Gibsona*, przeł. Dawid Lubiszewski, Nelly Strehlau, „Avant” 2012, vol. 3, nr 12, s. 290–291.

87 Adam Chapman, *Digital games as history...*, s. 62–63.

sytuuje jako nadużycie pamięci, można odczytywać przez historiozoficzną refleksję Chapmana jako efekt działania określonego środowiska, w którym odpamiętywanie oraz rekonstrukcja historii wytwarzają retrotopię. Ta osobliwa forma utopijna w przypadku *World of Warships* ilustruje ciekawy impuls, rozumiany jako pragnienie⁸⁸, który dostrzec można w fantazmacie partycypacji w wydarzeniach historycznych, wizji prestiżu wynikającego z wielkości kolekcji okrętów, pokazu umiejętności w trakcie rozgrywki lub poczucia identyfikacji z klanem czy wspólnotą. Jednocześnie cyfrowo-ludyczna rekonstrukcja w *World of Warships* w mniejszym stopniu dotyczy odpamiętywania historycznych bitew, skupia się bowiem na cyfrowej reprodukcji grywalnych okrętów i ich potyczkach w losowych, fikcyjnych bitwach. W tym miejscu archiwum⁸⁹ zdaje się najbardziej problematycznym elementem całego procesu digitalizacji, ponieważ dążenie do cyfrowego odtworzenia i reprezentacji historycznych okrętów stanowi fundament retrotopii sięgającej do odpamiętania i rekonstrukcji. Ricoeur tłumaczy, że archiwum zachowuje ślady dokumentów oraz konstituuje przestrzeń fizyczną i społeczną, umożliwiając instytucjonalizację czy przechowywanie świadectwa. Pisze:

Archiwum objawia się zatem jako miejsce fizyczne, które chroni tego rodzaju ślady, które pieczołowicie odróżniliśmy od śladów w mózgu i śladów uczuciowych, mianowicie ślady dokumentalne. Jest jednakże miejscem nie tylko fizycznym, przestrzenią, lecz także miejscem społecznym⁹⁰.

To właśnie w tym miejscu odnajduję pragnienie, które ujednocila dokumentalny aspekt historycznego archiwum z jego cyfrową reformacją na potrzeby teleologii rozgrywki. Producenci Wargaming.net mają pełne świadectwo tej

88 Fredric Jameson, *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*, przeł. Maciej Płaza, Małgorzata Frankiewicz, Andrzej Misk, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011, s. 4–5; Fredric Jameson, *Valences of the dialectic*, Verso, London 2009, s. 415–416.

89 Archiwum interesuje mnie tutaj raczej jako problem ontologiczny aniżeli przedmiot namysłu nad ludyczną i cyfrową archiwizacją czy ludyczną historiografią. Zainteresowanych odsyłam do opracowania podejmującego te problemy. Por. Hugo Montembeault, Simon Dor, *What do gameplay archives think of? A historiographic approach to videoludic experience*, „Conserveries mémorielles. Revue transdisciplinaire” 2018, no. 23, <http://journals.openedition.org/cm/3171>.

90 Paul Ricoeur, *Pamięć, historia, zapomnienie...*, s. 221.

unifikacji, którą odzwierciedla hasło reklamowe zlokalizowane na stronie domowej gry: *World of Warships* – *zostań kapitanem i zanurz się w świat historii bitew morskich*⁹¹. To zdanie nabiera większego znaczenia, gdy uzupełni się je informacją z przypisu licencji umiejscowionej w stopce strony. Informuje on nie tylko o aspektach prawnych związanych z grą, ale również o ważnym aspekcie dokumentalnym przyjętej przez twórców praktyki:

Odnosiłki do określonych projektów, modeli, twórców lub modyfikacji okrętów i samolotów są wykorzystywane jedynie w celu zachowania spójności historycznej i nie przewidują żadnego finansowania lub innego uczestnictwa w projekcie ze strony właścicieli znaku towarowego. Charakterystyki wszystkich modeli zostały realistycznie odtworzone na podstawie elementów technicznych okrętów i samolotów z pierwszej części XX wieku. Wszystkie znaki towarowe i prawa znaków towarowych dotyczące okrętów i samolotów są własnością odpowiednich właścicieli wymienionych praw⁹².

Sam przekaz witający graczy *World of Warships* na stronie domowej gry wytwarza wizję skoku czy immersji w „świat historii bitew morskich”, posuwając do przodu mitologizację rozgrywki, która we wszystkich swoich formach całkowicie wypada z ram narracji historycznej. Tylko w przypadku pojedynczych wydarzeń w grze można spekulować, czy *World of Warships* można traktować jako „dokumentalną grę cyfrową”⁹³. Jedynymi elementami mającymi znamiona historycznej spójności są grywalne modele statków i samolotów. Angielska fraza *global naval history* oraz jej polski odpowiednik *świat bitew morskich* implikują zatem nie historię jako narrację ufundowaną na rzetelnym użyciu źródeł, dokumentów czy świadectw, ale immersję w świat składający się ze strzępów historii i obiektów *quasi*-historycznych. Ta nowa forma historyczna zakłada natomiast dysjunkcję narracji historycznej oraz realistycznych reprodukcji obiektów spójnych z danymi historycznymi. Oznacza to, że zaszła krytyczna zmiana w sposobie, w jaki angażujemy się w narrację historyczną, kiedy

91 Wargaming.net, *World of Warships Official Website*, 2021, <https://worldofwarships.ru/pl/content/game> [dostęp: 12.10.2021]. W języku angielskim użyto frazy: *global naval history*.

92 Ibidem.

93 Ian Bogost, Cindy Poremba, *Can games get real?...*, s. 17.

próbujemy archiwizować jej obiekty w growej formie⁹⁴. Archiwum w *World of Warships* konstytuują realistyczne reprodukcje modeli, co powoduje, że przekształca się ono w symulację skupioną na produkowaniu hiperrzeczywistości, to znaczy takiej rzeczywistości, w której okręty zostały faktycznie zbudowane, usytuowane obok tych, które istniały jedynie jako schematy lub nigdy nie opuściły fazy planowania⁹⁵. W dążeniu do wyprodukowania tego, co nigdy nie zostało wyprodukowane, aby zmaterializować to, co nie zostało historycznie zmateriaлизованe, ujawnia się prawdziwa retrotopijna nostalgia, skrywająca się w wizji wytworzenia „świata bitew morskich”. W pewnym sensie to dążenie do materializacji surowych danych wyraża fantazję przeorganizowania, przetworzenia historii w trybie „co by było, gdyby”. Poprzez taką inwestycję Wargaming.net uczestniczy w rekonstrukcji historii poprzez symulację w zgodzie z zasadą rekonstruktywności. Jan Assmann sytuuje ją jako fundament dla pracy pamięci zbiorowej. Rekonstruktywność działa w relacji do ciągle zmieniających się pól odniesienia projektowanych przez współczesność⁹⁶. Oznacza to, że gra cyfrowa jest ahisteryczna, ponieważ napędza ją pragnienie retrotopijnej nostalgii, które porzuca pewną stabilność historycznej petryfikacji oraz zastępuje ją doświadczeniem emocjonalnym i afektywnym, związanym z ciągłym przeżywaniem pamięci zbiorowej⁹⁷. Jedynym sposobem na uczynienie z historii grywalnego doświadczenia jest przemieszczenie lub jej translacja w jakąś formę symulowanego doświadczenia. Gra dokonuje zatem przepisania historii, bo tylko w ten sposób może uczynić z jej strzępów podłoże dla nowej pamięci zbiorowej, która nie wynika już z przeszłości, ale ze współczesnej, fikcjonalnej rekonfiguracji historycznych obiektów: pod postacią obiektów quasi-histerycznych. Prawdziwą stawką tej cyfrowo-ludycznej rekonstrukcji jest konsumpcja reprezentacji historycznych pod postacią symulaków, która funduje doświadczenie archiwum oraz uczestnictwa w jego ludycznym odpamiętywaniu.

94 Tara Jane Copplestone, *Designing and developing a playful past in video games...*, s. 85; Andrew Reinhard, *Video games as archeological sites...*, s. 104.

95 Jean Baudrillard, *Wymiana symboliczna i śmierć*, przeł. Sławomir Królak, Sic!, Warszawa 2007, s. 63, 95–96.

96 Jan Assmann, *Pamięć kulturowa. Pismo, zapamiętywanie i polityczna tożsamość w cywilizacjach starożytnych*, przeł. Anna Kryczyńska-Pham, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2015, s. 56–58.

97 Ibidem, s. 60.

Nowe, cyfrowe archiwum okrętów (wyprodukowanych czy nie) stanowi również ekspresję archontów – namiestników, którzy mają władzę nad jego regułami. Owe regulacje stanowią wyraz nowej władzy nad przeszłością oraz nowej kompetencji hermeneutycznej, jak pisze Derrida: „Uzgadniają [archonci – M.K.] również ze sobą prawo i kompetencje hermeneutyczne. Mają prawo do interpretacji archiwów”⁹⁸. Umiejscawiając i przypisując okręty do jednej z kategorii: niszczyciele, krążowniki, pancerniki, lotniskowce, producenci *Wargaming.net* dekonstruują historię i rekonfigurują jej możliwe narracje poprzez ograniczenie liczby jej agentów do czterech typów okrętów (np. okręty podwodne wprowadzono z początku jedynie w odrębnym trybie, ponieważ obawiano się ich wpływu na zrównoważenie rozgrywki). Ta rekonfiguracja reprezentacji historycznej dokonana w ramach idei zanurzenia w „świat bitew morskich” lub „globalną historię” wymaga analizy jej ekonomii, w podwójnym sensie, na jaki wskazuje Derrida, analizując przekształcenie domu Freuda w archiwum:

Archiwum eko-nomiczne w podwójnym znaczeniu: strzeże, zachowuje w rezerwie, oszczędza, ale nie czyni tego w sposób naturalny, to znaczy czyni to, tworząc prawo (*nomos*) bądź wywołując szacunek do prawa. Nazwaliśmy przed chwilą archiwum mianem nomologicznego. Posiada ono siłę prawa, które jest prawem domu (*oikos*), domu jako miejsca, siedziby, rodziny, potomstwa bądź instytucji⁹⁹.

Refleksja Derridy o domu Freuda nie przekłada się w prosty sposób na sytuację archiwum w *World of Warships*. Gra wytwarza cyfrowe archiwum nie po to, aby trzymać historię w rezerwie, ale po to, aby jej używać i ją konsumować. Ponadto prawo (*nomos*), które utrzymuje w mocy i egzekwuje pewien rodzaj sprawiedliwości w przypadku muzeum, wykorzystane zostało przez *Wargaming.net* w celu narzucenia reguł oraz instytucjonalizacji growej przestrzeni, nie zarządza ono już historią ani nie stoi na jej straży. W tym sensie producenci konstruują drzewa technologiczne¹⁰⁰ i linie rozwoju okrętów w kluczu narodowym, wprowadzają domową przestrzeń portu gracza czy instytucję

98 Jacques Derrida, *Gorączka archiwum. Impresja freudowska*, przeł. Jakub Momro, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2016, s. 11.

99 Ibidem, s. 17–18.

100 W ten sposób nazywa się w grach cyfrowych alegorie rozwoju, które zarówno strukturalnie, jak i graficznie przypominają wyglądem drzewa. Jest to również dosłowne tłumaczenie angielskiego określenia *technology tree*.

gier rankingowych, ale przede wszystkim sprawują władzę nad obiektami *quasi-histerycznymi*. Cyfrowe archiwum *World of Warships* nie służy zatem jedynie zachowaniu, przechowywaniu czy zachowywaniu danych w rezerwie. Zarządza ono i produkuje potrzebę grania, pracy, kupowania i posiadania obiektów cyfrowych, od których uzależnione zostało uczestnictwo w retrotopii fikcji historycznej. Owa reiteracja ekonomicznych podstaw archiwum czyni z niego miejsce transakcji, zamieniając pałac sprawiedliwości w centrum handlowe.

Retrotopijny model nostalgii leży u podstaw pracy z pamięcią historyczną oraz reaktywacji tejże poprzez technologię jako formę pamięci społecznej. W konsekwencji powstaje nowe archiwum, które umożliwia ludyczną konsumpcję przeszłości. Owa reaktywacja nie oznacza jednak jakiejś krytycznej refiguracji wiedzy, tożsamości czy historii, które konieczne są dla uzyskania refleksyjnego wglądu we własną kondycję, co Raffaella Baccolini nazywa „re-wizją”¹⁰¹. Przecięcie historii, pamięci i technologii czyni z retrotopii *World of Warships* coś, co można nazwać techniczną maszyną do syntetyzacji pamięci, podążając za namysłem Yuka Hui nad problemem archiwum jako środowiska technicznego¹⁰². Wykorzystując pojęcia Gilberta Simondona, André Leroi-Gourhana oraz Bernarda Stieglera, Hui proponuje nowe podejście krytyczne do technologii zarządzania danymi oraz jej roli w produkowaniu, syntetyzowaniu oraz umożliwianiu dostępu do pamięci społecznej. Chiński filozof teoretyzuje, że narzędzia i instytucje, które zarządzały produkcją pamięci społecznej – takie jak archiwa, muzea czy pomniki – zostały zastąpione przez nowe, zdigitalizowane formy: zbiory cyfrowych obiektów¹⁰³. W owej digitalizacji pamięci społecznej dostrzega całkiem nowy proces, który czyni z historii element praktyki życiowej. Obiekty historyczne przestają być bowiem strzeżonymi artefaktami pod ciągłym nadzorem w muzeach, a stają się punktami węzłowymi – nośnikami, które wytwarzają barwne wspomnienia oraz amplifikują afektywne więzi z historią. Ten proces daje wgląd w znaczenie gier dla produkcji pamięci społecznej. Problem, z którym mierzymy się w przypadku *World of Warships*, stanowi efekt omawianej rekonfiguracji pamięci społecznej zarówno na poziomie cyfrowo-ludycznego historycznego archiwum, jak i ogniskowania społecznego,

101 Raffaella Baccolini, *Finding utopia in dystopia...*, s. 162.

102 Yuk Hui, *On the synthesis of social memories*, in: *Memory in motion*, eds. Eivind Rossaak, Trond Lundemo, Ina Blom, Amsterdam University Press, Amsterdam 2017, s. 317.

103 Ibidem, s. 320.

któremu służy. Prawdziwa moc retrotopii polega właśnie na tej potężnej maszynierii, która syntetyzuje wspomnienia, nadając im znaczenia oraz instalując je w samym sercu obiektów *quasi*-historycznych – ponownie materializując, reprodukując okręty wojenne, w służbie i jako nośniki zdefiniowanych algorytmicznie związków. W tym miejscu pytanie postawione przez Ricoeura i Derridę (oraz podtrzymane przez Stieglera, Hui czy Baumaną) powraca jako element hermeneutycznego zobowiązania: obowiązku pamiętania. Problematycznym elementem nostalgicznej, retrotopijnej, cyfrowo-ludycznej rekonstrukcji jest to, jak przekierowuje ona pamięć podmiotów na swoje przedmioty. W efekcie tego procesu powstaje przewrotna forma pamięci, nadużycie pamięci, które przeradza się w fetyszym obiektów cyfrowych. Ta perwersja stanowi wygodną, przedrefleksyjną nostalgię przeciwstawiającą się krytycznej, niewygodnej nostalgii, którą Baccolini rozważa, omawiając pozytywną, utopijną stronę jej afektywnego potencjału¹⁰⁴.

Podsumowanie: w stronę filozofii złomu

Nie można zaprzeczyć, że w cyfrowym wytwarzaniu oraz reprodukowaniu walki na morzu odnaleźć można pewną poetycką sprawiedliwość: recykling historycznego złomu. Ostatecznie bowiem retrotopijna nostalgia prowadząca do rematerializacji okrętów działa przeciwko zapomnieniu. Przywołana poetycka sprawiedliwość koresponduje z refleksją Derridy nad archiwum i świadectwem, którą krytycznie omawia Agata Bielik-Robson. W fascynującej analizie figury Marana (czy tego, kto przetrwał Shoah) badaczka określa rolę świadka jako perwersyjną¹⁰⁵. Charakteryzując świadka jako tego, kto zawsze musi mierzyć się z posądzeniem o składanie fałszywego świadectwa, Bielik-Robson cytuje słynne profetyczne zdanie Tadeusza Borowskiego: „Zostanie po nas złom żelazny/ i głuchy, pusty śmiech pokoleń”¹⁰⁶. Ta fraza Borowskiego pozwala wprowadzić do niniejszej analizy jeszcze jeden, ostatni wątek. Skoro bowiem złom stanowi pozostałość, którą przyszło się nam bawić, to *World of Warships*

104 Raffaella Baccolini, *Finding utopia in dystopia...*, s. 167–168.

105 Agata Bielik-Robson, *Inne testamenty: świadek, ocalały i maran w poetyce świadectwa Derridy*, „Teksty Drugie” 2018, nr 3, s. 19–20, <https://doi.org/10.18318/td.2018.3.2>.

106 Tadeusz Borowski, *Poezje*, wybór i wstęp Tadeusz Drewnowski, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1972, s. 27.

można odczytywać jako retrotopijny cyfrowy recykling historycznych odpadów. Ten projekt, hermeneutycznie ugruntowany w pragnieniu rekonstrukcji znaczeń, można rozumieć jako dramatyczne poszukiwanie sensu poprzez bycie świadkiem przeszłości pochwyconej w soczewce symulacji. Retrotopijna nostalgia leży u podstaw idei wyrażonej przez Williama Vineya w jego filozofii odpadów. Pisze on, że „wartość rzeczy rośnie lub maleje w zgodzie z pracą, którą wykonują, lub przyszłością, jaką się dla nich wyobraża, innymi słowy, w zgodzie z ich potencjałem zrealizowanym w czasie”¹⁰⁷. Gra polega zatem na ponownym wykorzystaniu przedmiotów, które utraciły swoją potencjalność, poprzez nadanie nowych znaczeń i teleologii historycznym odpadom, na specyficznej walce z entropią¹⁰⁸. Ten proces, jak tłumaczy Viney, bazuje na produkcji czasu: „Aby odpady znaczyły wszystko to, co mogą znaczyć, wytwarza się czas, a wydarzenie tej temporalnej produkcji można opisać”¹⁰⁹. Podsumowując, retrotopia *World of Warships* polega na recyklingu czasu – a dokładniej pierwszej połowy XX wieku, poprzez ponowne wykorzystanie, reaktywację oraz przywracanie do życia pustych odpadów po zezłomowanych okrętach wojennych. Pomimo marzenia o ponownym zanurzeniu się w historii ten cyfrowy recykling zdaje się niezdolny do zaferowania nam jakiejś „uzdrawiającej i refleksyjnej nostalgii”¹¹⁰, która mogłaby stanowić doświadczenie lecznicze. Bez odpowiedniego ukierunkowania nostalgicznego wektora retrotopia wstrzymuje jej transformacyjną moc, bo nawet przywrócony do obiegu złom służy przyjemności konsumowania. Ta widmontologiczna, cyfrowa przestrzeń obiektów przepełnionych nostalgią spełnia przepowiednię Borowskiego na poziomie, jaki nie śnił się poecie.

107 William Viney, *Waste. A philosophy of things*, Bloomsbury Academic, London, New York 2014, s. 4.

108 Ibidem, s. 9.

109 Ibidem, s. 30.

110 Raffaella Baccolini, *Finding utopia in dystopia...*, s. 174.

Przedmiot daje do myślenia: hermeneutyka przedmiotów w *Disco Elysium*

Wprowadzenie

W tym rozdziale prezentuję różne możliwości odczytywania tego, co dają przedmioty grze *Disco Elysium*. Celem analizy i interpretacji jest lepsze zrozumienie i oświetlenie roli przedmiotów w growych narracjach. Aby lepiej zrozumieć skomplikowane relacje, w jakie protagonista gry wchodzi z przedmiotami, wykorzystałem filozoficzną refleksję Paula Ricoeura oraz Grahama Harmana. W tym rozdziale interesowało mnie znaczenie przedmiotów dla rozumienia siebie, swojego miejsca w świecie. Uważam, że dzięki przedmiotom gry oferują nam bardzo ciekawe sposoby zastanawiania się nad problemami egzystencjalnymi, historią, pamięcią i tożsamością.

Podążając śladami Paula Ricoeura, pozwoliłem sobie na przepisanie tytułu jego słynnego eseju *Symbol daje do myślenia*¹. To powtórzenie oraz zamiana symbolu na przedmiot wynika z chęci podjęcia dwóch poważnych tematów. Z jednej strony, stawką tego zabiegu jest przedstawienie nowej hermeneutyki, wyrastającej z zaproponowanej przez Harmana płaskiej ontologii². W tej mierze tytuł rozdziału zdradza chęć przemyślenia tego, co otrzymujemy od przedmiotów. Z drugiej strony, stawiając przedmiot w miejsce symbolu, mam nadzieję przenieść temat daru myślenia na poziom refleksji ontologicznej, na którym możliwe stanie się spotkanie filozofii Harmana i Ricoeura. Miejscem

1 Paul Ricoeur, *Symbol daje do myślenia*, przeł. Stanisław Cichowicz, w: tegoż, *Egzystencja i hermeneutyka. Rozprawy o metodzie*, wybór, oprac. i wpraw. S. Cichowicz, „Pax”, Warszawa 1985; Paul Ricoeur, *Symbolika zła*, przeł. Stanisław Cichowicz, Maryna Ochab, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2015, s. 395.

2 Graham Harman, *Object-oriented ontology. A new theory of everything*, Pelican an imprint of Penguin Books, London 2018, s. 54; Graham Harman, *Tool-being. Heidegger and the metaphysics of objects*, Open Court, Chicago 2002; Graham Harman, *Traktat o przedmiotach*, przeł. Marcin Rychter, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2013.

tego spotkania chciałbym uczynić grę *Disco Elysium*³, opowieść detektywistyczną w alternatywnym, dystopijnym świecie⁴, w którym gracze wcielają się w postać detektywa Harriera Du Bois. Skonstruowana w grze skomplikowana narracja światotwórcza⁵ posłuży za przykład daru przedmiotów oraz rodzącej się w ich spotkaniach nowej hermeneutyki. Produkcja studia ZA/UM nagrodzona w ramach międzynarodowego festiwalu The Game Awards 2019 w kategoriach najlepsza gra niezależna, narracja i gra RPG oraz wyróżniona przez BAFTA Game Awards oferuje nowe spojrzenie na ontologię świata narracji, co najlepiej uwidacznia się w animizacji i antropomorfizacji rzeczy, odczuć, zmysłów czy zdolności umysłowych i fizycznych protagonisty. Świat *Disco Elysium* dosłownie „mówi” do bohatera, a wykorzystana technika narracyjna znana z klasycznych serii RPG, takich jak *Planescape Torment*⁶, *Pillars of Eternity*⁷, *Baldur's Gate*⁸ czy *Fallout*⁹, została w tej produkcji posunięta do granic możliwości. Moja interpretacja skupia się na trzech polach problemowych, w których obiekty stanowią ważne struktury sensu¹⁰. Po pierwsze, konstruują ramę czasową dla prowadzo-

3 ZA/UM, *Disco Elysium*, PC: ZA/UM, 2019.

4 Gerald Farca, *Playing dystopia. Nightmarish worlds in video games and the player's aesthetic response*, Transcript Verlag, Bielefeld 2018, s. 92–94; Marcus Schulzke, *The critical power of virtual dystopias, games and culture*, 2014, vol. 9, no. 5, s. 327, <https://doi.org/10.1177/1555412014541694>; Michał Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2018, s. 164–165; Gerald Farca, *The concept of utopia in digital games*, in: *Playing utopia. Futures in digital games*, eds. Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth, Hanns Christian Schmidt, Transcript Verlag, Bielefeld 2019, s. 19–22, 32–34.

5 Krzysztof M. Maj, *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania*, Universitas, Kraków 2019, s. 128; Marie-Laure Ryan, *Story/worlds/media. Tuning the instruments of a media-conscious narratology*, in: *Storyworlds across media. Toward a media-conscious narratology*, eds. Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon, University of Nebraska Press, Lincoln 2014, s. 32–35.

6 Black Isle Studios, Beamdog, *Planescape: Torment: Enhanced Edition*, PC: Interplay Entertainment, 2017.

7 Obsidian Entertainment, *Pillars of Eternity*, PC: Paradox Interactive, 2015.

8 Overhaul Games, *Baldur's Gate: Enhanced Edition*, PC: Atari, Inc., 2012; Overhaul Games, *Baldur's Gate II: Enhanced Edition*, PC: Atari, Inc., 2013.

9 Interplay Productions, *Fallout*, PC: Interplay Productions, 1997; Black Isle Studios, *Fallout 2*, PC: Interplay Productions, 1998.

10 Chrysostomos Mantzavinos, *Naturalistic hermeneutics*, Cambridge University Press, New York 2005, s. 88, 132. Mantzavinos odwołuje się w swoim projekcie hermeneutyki do pojęcia *Sinnzusammenhang* Maxa Webera, które oznacza kontekst, zespół znaczeń, strukturę sensu.

nego w grze śledztwa. Po drugie, stanowią podstawę narracji autorefleksyjnej na temat pamięci i tożsamości. Po trzecie, mediują doświadczenie historyczne fikcyjnego, postkolonialnego miasta. Te trzy obszary problemowe postrzegam również jako miejsce spotkania hermeneutyki, która pozwala myśleć o przedmiotach jako znaczących narzędziach narracyjnych i egzystencjalnych, oraz płaskiej ontologii, która przedstawia je jako autonomiczne i niezależne jednostki. W rozdziale skupiam się na roli obiektów w redefiniowaniu figury protagonisty, podważaniu antropocentryzmu oraz kreowaniu nowej ontologii egzystencjalnej. W konkluzji podejmuję rozważania nad tym, jak *Disco Elysium* pozwala zrewitalizować hermeneutykę przy pomocy wpisanego w grę narrację nowego sposobu myślenia o przedmiotach.

Czas jako wydarzenie przedmiotu

W *Disco Elysium* upływ czasu powiązany został z rozmową, co oznacza, że możemy dowolnie przemierzać dostępną w danym momencie gry przestrzeń tak, jakby została ona wyrwana ze strumienia czasu. Słońce samo z siebie nie porusza się po nieboskłonie, a wszyscy aktorzy zatrzymani zostali w krótkiej sekwencji powtarzalnych ruchów, np. chłopak przedstawiający się jako Cuno bez ustanku rzuca kamieniami w wiszące na drzewie ciało – przedmiot śledztwa naszego bohatera. Czas płynie tylko wtedy, gdy zainicjujemy dialog, fenomenologiczną interakcję z przedmiotem, lub kiedy Harrier Du Bois zostanie w nią wciągnięty za sprawą intuicji, spostrzegawczości lub skryptów uruchamianych przez postaci poboczne. Upływ czasu zależny jest od długości i natężenia tekstu, przedstawianego w formie dialogu pomiędzy naszym bohaterem a przedmiotami, podmiotami, zmysłami, zdolnościami umysłowymi, uczuciami itd. Studio ZA/UM postawiło zatem na bardzo ciekawy zabieg sprowadzenia czasu opowieści do wydarzenia¹¹, ograniczając wrażenie, że świat narracji jest światem „na żywo”¹².

To ostatnie znaczenie wybrane zostało w oficjalnym przekładzie prac Webera na język polski. Por. „Woryginalne *Sinnzusammenhang*. Wyrażenie to, oznaczające sensowny związek, powiązanie, kontekst, całość”. Max Weber, *Gospodarka i społeczeństwo. Zarys socjologii rozumiejącej*, przeł. Dorota Lachowska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2002, s. 6.

- 11 Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, Susana Pajares Tosca, *Understanding video games. The essential introduction*, Routledge, New York, Abingdon, Oxon 2019, s. 120–122.
- 12 José P. Zagal, Michael Mateas, *Time in video games. A survey and analysis*, „Simulation & Gaming” 2010, vol. 41, no. 6, s. 11, <https://doi.org/10.1177/1046878110375594>; Christopher Hanson,

Temporalna rama wydarzeń nie pokrywa się bowiem z czasowością związaną z eksplorowaniem świata gry¹³. Poza wydarzeniami czas stoi – to fundamentalny zabieg kształtujący świat narracji *Disco Elysium*, który stanowi interludyczny element¹⁴ wspólny wielu grom przygodowym i detektywistycznym¹⁵. W produkcji studia ZA/UM stawką jest efekt śledztwa detektywistycznego, którego celem jest powstrzymanie eskalacji napięć politycznych, społecznych i ekonomicznych w porewolucyjnym (42 lata), nacjonalistycznym i objętym nadzorem zewnętrznym Revashol. Ofiarą jest najemnik sił pacyfikacyjnych Rady, który na pierwszy rzut oka został zlinczowany przez lokalnych robotników, strajkujących przeciwko wyzyskującym ich zagranicznym kapitalistom. Jeśli w ciągu tygodnia nie pochycimy zabójcy, Rada sprawująca nadzór nad Revasholem użyje siły przeciwko robotnikom, a miasto, które pamięta jeszcze niedawne działania wojenne, zostanie zrównane z ziemią. Prowadzenie śledztwa zamienia się w grę z czasem, ponieważ badanie poszlak, przesłuchiwanie świadków i konstruowanie hipotez, a także każdy moment refleksji bohatera nad kształtem świata narracji wyczerpują dostępny Harrierowi bufor czasu opowieści¹⁶. Ten zabieg narracyjny wprowadzony na poziomie mechanik rozgrywki pełni fundamentalną funkcję ontologiczną. Czas w *Disco Elysium* sprowadzony został bowiem do napięcia, jakie rodzi się między przedmiotami w ramach aktów intencjonalnych lub – jak pisze Harman: „Czas jest nazwą napięcia między przedmiotami zmysłowymi a ich zmysłowymi właściwościami”¹⁷. Czas w *Disco Elysium* płynie jedynie wtedy, kiedy gra stawia nas w pozycji czytelników aktów intencjonalnych Harriera Du Bois, wtedy bowiem rodzi się napięcie pomiędzy tym, co bohater postrzega, czyli dialogiem, dźwiękiem, opisem pomnika, dziwnym głosem reptilianina w jego głowie, a zmieniającymi się właściwościami tych przedmiotów. Przedmioty uruchamiają czasowość,

Game time. Understanding temporality in video games, Indiana University Press, Bloomington 2018, s. 21.

- 13 José P. Zagal, Michael Mateas, *Time in video games...*, s. 5–6.
- 14 Andreas Jahn-Sudmann, Denson Shane, *Digital seriality. On the serial aesthetics and practice of digital games*, „Eludamos. Journal for Computer Game Culture” 2013, vol. 7, no. 1, s. 1–32; Till A. Heilmann, „Tap, tap, flap, flap”. *Ludic seriality, digitality, and the finger*, „Eludamos. Journal for Computer Game Culture” 2014, vol. 8, no. 1, s. 33–46.
- 15 Christopher Hanson, *Game time. Understanding temporality in video games...*, s. 139.
- 16 José P. Zagal, Michael Mateas, *Time in video games...*, s. 7–8.
- 17 Graham Harman, *Traktat o przedmiotach...*, s. 142.

którą gra problematyzuje za sprawą mechanicznego powiązania wpływu czasu z intencjonalnością Harriera¹⁸, to znaczy aktom intencjonalnym spajającym przedmioty, przestrzeń i czas w jego świadomości. Oznacza to, że czasowość świata narracji zależy w *Disco Elysium* od zaangażowania gracza w działania poznawcze Harriera Du Bois. To zaangażowanie kształtuje tożsamość narracyjną protagonisty¹⁹, co wzmacnia sytuacja dramatu egzystencjalnego Harriera i jego cierpienie²⁰ związane z koniecznością renegocjowania jego doświadczenia „bycia sobą i tym samym”²¹. W ten sposób studio ZA/UM uczyniło fenomenologię narracji detektywistycznej fundamentem hermeneutyki świata i jego czasowości, wzmacniając skupienie gracza na znaczących wyborach oraz działaniach autorefleksyjnych związanych z tożsamością *idem*, czyli trwałością podmiotu w czasie²². Okazuje się bowiem, że czas płynie jedynie wtedy, kiedy Harrier Du Bois prowadzi dialog ze światem przedmiotów lub kiedy przedmioty inicjują z nim spotkanie. *Disco Elysium* ukazuje pierwszy dar przedmiotu, jakim jest refleksja nad czasowością. Przedmioty wciągają nas w czas jako napięcie pomiędzy tym, jakie są, jakie były i jakie będą. Gra nie przedstawia czasu jako niezależnego strumienia, w którym przedmioty są zanurzone, ale czyni czas efektem napięcia na poziomie ich zmysłowości, kiedy stają się przedmiotami uwikłanymi w akty intencjonalne bohatera.

Solilokwium: scena spotkania z przedmiotami

Przykładem spotkania z przedmiotem jest interakcja Harriera z pomnikiem Filipa III:

POMNIK JEŹDŹCA – Stary posąg stoi pośrodku wysepki ulicznej, skierowany ku morzu. Wygląda, jakby został na nowo złożony kawałek po kawałku.

-
- 18 Paul Ricoeur, *O interpretacji*, przeł. Janusz Margański, w: *Teorie literatury XX wieku. Antologia*, red. Anna Burzyńska, Michał Paweł Markowski, Znak, Kraków 2006, s. 206.
- 19 Paul Ricoeur, *O sobie samym jako innym*, przeł. Bogdan Chelstowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2003, s. 233.
- 20 Daniel Vella, *The ludic subject and the ludic self. Analyzing the I-in-the-gameworld*, IT University of Copenhagen, Copenhagen 2015, s. 287–288.
- 21 Enrico Gandolfi, *Subjective temporalities at play*, „Simulation & Gaming” 2016, vol. 47, no. 6, s. 724–726, <https://doi.org/10.1177/1046878116670292>.
- 22 Ibidem, s. 741, 744.

W kupie trzymają go liczne liny i podpory.

TY – Kto to jest?

POMNIK JEŹDŹCA – Na srebrnej plakietce przymocowanej do cokołu widnieje napis: „Jam jest Filip III Marnotrawca, największy z filipskich królów Revacholu, syn Filipa II Wykwintnego, ojciec Filipa IV Szalonego”.

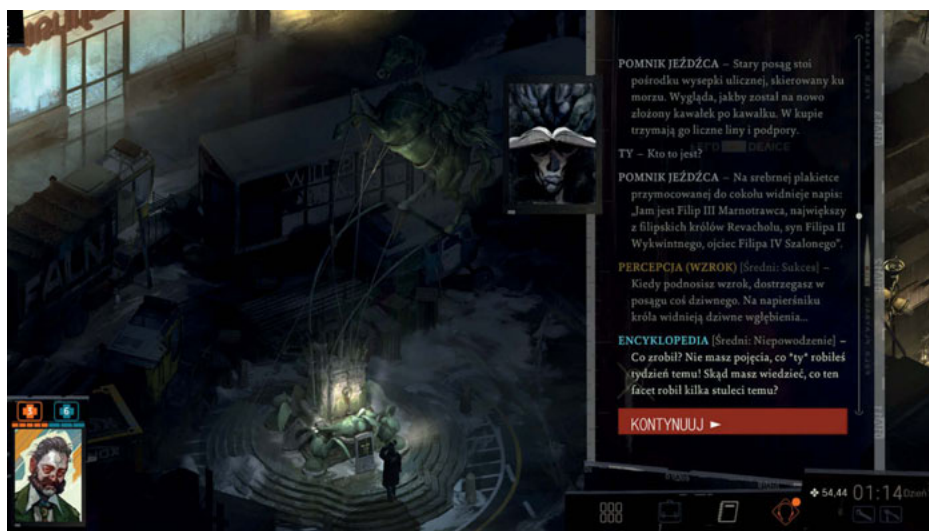
PERCEPCJA (WZROK) [Średni: Sukces] – Kiedy podnosisz wzrok, dostrzegasz w posągu coś dziwnego. Na napierśniku króla widnieją dziwne wgłębienia...

TY – Co ten król takiego zrobił?

ENCYKLOPEDIA [Średni: Niepowodzenie] – Co zrobił? Nie masz pojęcia, co *ty* robiłeś tydzień temu! Skąd masz wiedzieć, co ten facet robił kilka stuleci temu?

POMNIK JEŹDŹCA – Wysoko nad tobą w triumfalnej pozie zastygł obojętny na twoje problemy z pamięcią król²³.

Ilustracja 13. *Disco Elysium*. Interakcje z pomnikiem Filipa III



Źródło: Opracowanie własne.

Ten krótki fragment pokazuje, jak ustrukturowana została narracja w grze. Po pierwsze, przedmioty, które uczestniczą w narracji, oznaczone zostały wyżej wersalikami. Są to: Monument Jeźdźca, Ty, Percepcja (Wzrok), Encyklopedia.

23 ZA/UM, *Disco Elysium*...

Po drugie, narracja prowadzona jest w przytoczonym fragmencie w kilku trybach: w trzeciej osobie opisywany jest sam pomnik, w pierwszej osobie w mowie niezależnej występuje napis na pomniku, a zdolności wykorzystywane do oglądu pomnika zapisane zostały w formie zwrotu do adresata. Wykorzystany zapis ma formę dialogu, a każdy kolejny jego element oddziałuje na upływ odmierzanego w grze czasu. W ten sposób *Disco Elysium* konstruuje sytuację spotkania z przedmiotami, w którym ich poszczególne własności zmysłowe uruchamiają zdolności poznawcze Harriera. Intencjonalne akty naszego bohatera zamieniają się w solilokwium, inscenizację dialogu wewnętrznego²⁴. Co więcej, poszczególne przedmioty, do których należą również zdolności, jak percepcja czy wiedza encyklopedyczna, stają się ośrodkami wypowiedzi, co powoduje, że gra wytwarza narracyjny paradoks rozprzegający podmiotowość bohatera. Harrier Du Bois nie jest bowiem w przytoczonym fragmencie podmiotem obserwacji, w całej sekwencji dialogowej należy do niego zaledwie jedno pytanie. Monolog wewnętrzny otwiera przestrzeń jednoczesnego włączenia i wyłączenia podmiotowości Harriera, o czym świadczą dystansujące zwroty do niego jako adresata, wypowiedziane z porządku percepcji i encyklopedii. Przyjęta formuła narracji wskazuje, że Harrier nie jest podmiotem swoich umiejętności i zmysłów, a tylko jednym z uczestników w dialogu, który czyni go „tym-który-jest-sobą samym jako innym”²⁵. Rozbicie podmiotowości Harriera przy pomocy solilokwium, czyli dialogu wewnętrznego, ujawnia teatralność zastosowanej techniki narracyjnej²⁶. Przedmioty ulegają w ten sposób inscenizacji, stąd paradoksalne ujęcie zmysłów jako uczestników dialogu zwracających się do Harriera. *Mise en scène*, czyli osadzenie przedmiotów na scenie, odgrywa w *Disco Elysium* fundamentalną rolę. Z jednej strony, ujawnia mechanikę systemu, opierającą się na ocenie skuteczności wypowiedzi, czyli jej performatywności, co widać w określeniach przypisanych do percepcji „[Sukces]” i wiedzy encyklopedycznej „[Porażka]”. Z drugiej strony, inscenizacja dokonuje fragmentaryzacji protagonisty i umożliwia spotkanie z przedmiotami, które uobecniają się właśnie jako aktorzy w dialogu.

24 Philip Lacoue-Labarthe, *Diderot: paradoks i mimesis*, przeł. Janusz Margański, „Teksty Drugie” 2002, nr 3, s. 184.

25 Paul Ricoeur, *O sobie samym jako innym...*, s. 544.

26 Janet H. Murray, *Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace*, The Free Press, New York, London 2016, s. 135-136; Michał Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo...*, s. 63-80.

Za sprawą tego zabiegu narracyjnego *Disco Elysium* czyni ze sceny gry scenę ontografii, rozumianej jako proces sporządzania listy bytów²⁷. Solilokwium pozwala na inscenizację wszystkich napięć ontologicznych, które wyróżnia Harman w swoim *Traktacie o przedmiotach*. W największym skrócie: Harman wyróżnia przedmioty oraz własności, które dzielą się na zmysłowe i rzeczywiste, a ich konfiguracje tworzą cztery bieguny każdego przedmiotu. Ich napięcia to kolejno: czas, przestrzeń, *eidos* i istota²⁸. Przykładowo, obserwując ptaka w ruchu, dostrzegamy napięcie między nim jako przedmiotem zmysłowym oraz jego własnościami, a zatem doświadczamy jego czasowości. Kiedy obserwujemy go na niebie lub na naszej ręce, doświadczamy również przestrzeni, czyli napięcia między rzeczywistym ptakiem oraz jego zmysłowymi własnościami. Kiedy zastanawiamy się nad fenomenem ptakowatości ptaka, doświadczamy natomiast napięcia między przedmiotem zmysłowym a jego ukrytymi rzeczywistymi własnościami, badamy zatem jego *eidos*. Do istoty ptaka nie mamy natomiast dostępu, gdyż wynika ona z napięcia między rzeczywistym przedmiotem oraz jego rzeczywistymi własnościami, które zawsze wycofują się z wszelkich relacji.

Sytuacja wycofania z wszelkich relacji została w *Disco Elysium* wykorzystana w charakterze sekwencji wprowadzającej gracza i bohatera w świat gry. Po wyborze jednego z trzech archetypów postaci: Myślącego, Wrażliwego, Cieleśnego lub próbie ukształtowania własnego modelu osobowości protagonisty rozgrywkę otwiera dialog wewnętrzny, który odbywa się w całości w świadomości Harriera. Jego tło stanowi czarny ekran, który wprowadza poczucie izolacji. Solilokwium przyjmuje niepokojący wydźwięk, przedmiotem wypowiadającym jest bowiem „Mózg pradawnego gada”, z jednej strony wskazując psychologiczne koncepcje ontogenezy, mówiące o najstarszych, pierwotnych elementach ludzkiego mózgu²⁹, z drugiej strony uruchamiając skojarzenia z obecnymi w grach RPG gadzimi rasami.

27 Ian Bogost, *Alien phenomenology, or what it's like to be a thing*, vol. 20, University of Minnesota Press, Minneapolis 2012, s. 38; Graham Harman, *Traktat o przedmiotach...*, s. 124.

28 Graham Harman, *Traktat o przedmiotach...*, s. 141–144.

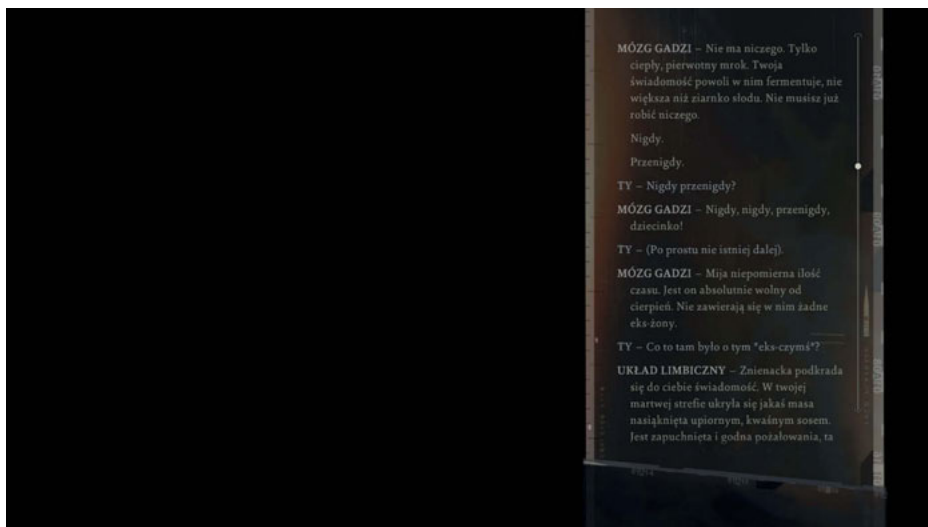
29 Paul D. MacLean, *The triune brain in evolution. Role in paleocerebral functions*, Plenum Press, New York 1990, s. 15.

MÓZG GADZI – Nie ma niczego. Tylko ciepły, pierwotny mrok. Twoja świadomość powoli w nim fermentuje, nie większa niż ziarnko słodu. Nie musisz już robić niczego. Nigdy. Przenigdy³⁰.

Te słowa wypowiada powolnym tonem skrzeczący głos. Wypowiedź kończy się pierwszą opcją dialogową konstytuującą egzystencjalny wybór, decyzję o tym, czy nadal istnieć³¹ jako protagonista, a zatem czy nadal grać:

1. – Nigdy przenigdy?
2. – (Po prostu nie istniej dalej)³².

Ilustracja 14. *Disco Elysium*. Otwierający grę dialog wewnętrzny z personifikacją Gadziego Mózgu



Źródło: Opracowanie własne.

Grę otwiera zatem kwestia ściśle związana z ontologią egzystencjalną, a pierwsze zdania określają zarazem stan alkoholowego upojenia budzącego

³⁰ ZA/UM, *Disco Elysium*...

³¹ Stefano Gualeni, Daniel Vella, *Virtual existentialism. Meaning and subjectivity in virtual worlds*, Springer International Publishing AG, Cham 2020, s. 15, 18.

³² ZA/UM, *Disco Elysium*...

się Harriera Du Bois, jak również fenomenologiczną ramę ontologii świata narracji. W ten sposób gra symuluje sytuację bycia wrzuconym w świat oraz budowania poczucia ucieleśnienia³³. Na czarnym tle ekranu wyraźnie widoczna staje się również przyjęta już w menu gry konwencja filmu detektywistycznego, ramka dialogowa stylizowana jest bowiem na taśmę filmową z napisem: „FELD PLAYBACK FILM”³⁴. Podstawowy element interfejsu *Disco Elysium* został zdiegetyzowany i pełni funkcję światotwórczą: dialog wewnętrzny, interakcje z przedmiotami, konwersacje z postaciami w grze, wybór opcji i nawigację w menu gry ujmuje rama taśmy filmowej. Wykorzystanie taśmy jako tła dla elementów interfejsu podporządkowuje je gramatyce kina, co tłumaczy również wybór konwencji przedstawiania upływu czasu. Sekwencje dialogowe zapisujące fenomenologię spotkań z przedmiotami stanowią jednocześnie alegorię gramatyki kina³⁵, ich uruchomienie wyznacza momenty akcji i cięcia właściwe filmowej narracji i problematyzacji. Ten zabieg nie służy jedynie immersji, ale ma charakter remediacji, rozumianej jako twórcze przekształcenie poprzez nawiązanie dialogu z konwencją i sposobami konstruowania reprezentacji w narracji filmowej i powieściowej³⁶.

Wróćmy jednak do otwierającego rozgrywkę dialogu wewnętrznego, obrazuje on bowiem istotny z punktu widzenia ontologii zabieg fragmentaryzacji ciała Harriera. Bez niego niemożliwe byłoby systemowe rozszczepienie jego podmiotowości i przekształcenie poszczególnych funkcji poznawczych czy życiowych w przedmioty sceniczne. Oto na scenie pierwszego solilokwium pojawia się „Układ limbiczny”, który odwołuje bohatera od wszelkich prób powrotu do własnej cielesności, określanej jako „mięsne-coś” [ang. *meat-thing*]:

UKŁAD LIMBICZNY – Znienacka podkrada się do ciebie świadomość. W twojej martwej strefie ukryła się jakaś masa nasiąknięta upiornym, kwaśnym sosem.

33 Stefano Gualeni, Daniel Vella, *Virtual existentialism...*, s. 40–41; Gordon Calleja, *In-game. From immersion to incorporation*, MIT Press, Cambridge 2011, s. 169.

34 ZA/UM, *Disco Elysium...*

35 Alexander R. Galloway, *Gaming. Essays on algorithmic culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2006, s. 106.

36 Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Understanding new media*, MIT Press, Cambridge 2000, s. 56, 59–62.

Jest zapuchnięta i godna pożałowania, ta otaczająca cię kula mięsa... Zadajesz fatalne pytania, które doprowadzą tylko do wzrostu świadomości tego mięcha³⁷.

Kontekstem przestrogi wypowiedanej w tym momencie z pozycji układu limbicznego jest powracanie w świadomości Harriera kwestii byłej narzeczonej, która odeszła od naszego bohatera: pracoholika-alkoholika. Jak się okaże po przebudzeniu, Harrier padł ofiarą własnego nałogu, który spowodował uszkodzenie mózgu i amnezję – protagonista nie wie, kim jest, co robił przez ostatnie kilka dni, a także przez ostatnie kilkadziesiąt lat swojego życia. Można powiedzieć, że w planie mechaniki rozgrywki i systemu gry fantazmat pokawałkowanego ciała odpowiada narracyjnemu zamysłowi skonstruowania rozbitej osobowości detektywa. W ten sposób dochodzimy do dominanty kompozycyjnej *Disco Elysium*, bezbłędnie skonstruowanej przez studio ZA/UM. Śledztwo, osobowość protagonisty oraz system umiejętności wymagają od graczy działań nastawionych na uzyskanie spójnej fabuły, tożsamości narracyjnej oraz umiejętnego łączenia ze sobą mechanik zdolności Harriera. Gracze uczestniczą w dialektyce dwóch stylów hermeneutycznych: rekonstrukcji i podejrzeń³⁸. Fabularnie stawką gry jest prawda jako cel śledztwa Harriera, czyli odnalezienie zabójcy. Teleologia opowieści detektywistycznej splata się jednak z osobistym śledztwem, którego stawką jest skonstruowanie spójnej tożsamości narracyjnej, a zatem rekonstrukcja postaci Harriera w perspektywie ontologii egzystencjalnej. Wreszcie, żadna z powyższych hermeneutyk nie byłaby możliwa bez spójnego potraktowania mechanik rozgrywki i zrozumienia ich korelacji w systemie gry. Dominantę *Disco Elysium* stanowi fantazmat pokawałkowanego ciała, który izomorficznie realizuje się w ramach mechanik rozgrywki, teleologii narracji oraz konstrukcji tożsamości protagonisty.

W licznych spotkaniach z przedmiotami w *Disco Elysium* kluczową rolę odgrywa ich animizacja i antropomorfizacja w ramach projekcji bohatera³⁹.

37 ZA/UM, *Disco Elysium*...

38 Paul Ricoeur, *Konflikt hermeneutyk: epistemologia interpretacji*, przeł. Joanna Skoczylas, w: tegoż, *Egzystencja i hermeneutyka. Rozprawy o metodzie*, wybór, oprac. i wpraw. S. Cichowicz, „Pax”, Warszawa 1985, s. 133–134; Alison Scott-Baumann, *Ricoeur and the hermeneutics of suspicion*, Continuum, London, New York 2009, s. 70, 175–176.

39 Magdalena Rembowska-Płuciennik, *Poetyka intersubiektywności. Kognitywistyczna teoria narracji a proza XX wieku*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2012, s. 108–110, 142.

Przykład tej techniki narracyjnej stanowić może spotkanie Harriera ze skrzynką pocztową:

PERCEPCJA (WZROK) [Średni: Sukces] – Niewyraźna naklejka z boku głosi: „Telefon RCM w nagłych wypadkach nr 8-100-2”, z hasłem: „Ludzkości, bądź czujna!”

TY – „Dobra skrzynka pocztowa”. (Pogłaskaj pudło)

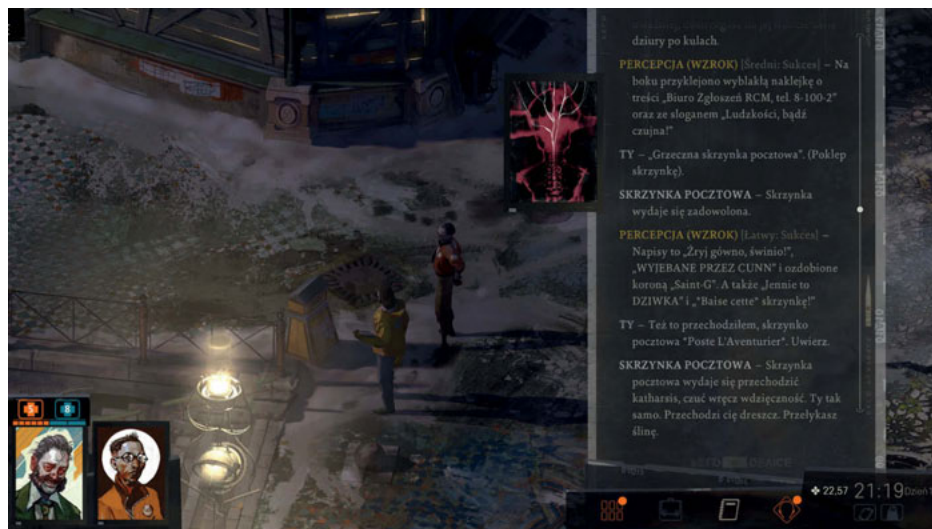
SKRZYNKĄ POCZTOWĄ – Pudło wydaje się szczęśliwe.

PERCEPCJA (WZROK) [Łatwy: Sukces] – Napisy to „Żryj gówna, świniou!”, „WYJEBANE PRZEZ CUNN” i ozdobione koroną „Saint-G”. A także „Jennie to DZIWKĄ” i „*Baise cette* skrzynkę!”.

TY – Też to przechodziłem, skrzynko pocztowa *Poste L'Aventurier*. Uwierz.

SKRZYNKĄ POCZTOWĄ – Skrzynka pocztowa wydaje się przechodzić *katharsis*, czuć wręcz wdzięczność. Ty tak samo. Przechodzi cię dreszcz. Przełykasz ślinę⁴⁰.

Ilustracja 15. *Disco Elysium*. Interakcja ze skrzynką pocztową



Źródło: Opracowanie własne.

40 ZA/UM, *Disco Elysium*...

Przytoczony fragment obrazuje spotkanie Harriera z przedmiotem po przejściach, skrzynką, która jest obiektem obelg, przestrzenią zapisu ludzkiej agresji i molestowania. Ale dialog zdradza coś więcej, przedmiot ukazuje się bowiem jako bohaterka przygód, „Poste L’Aventurier”. Okazana skrzynce empatia przynosi doświadczenie *katharsis*, nawiązanie wspólnoty wykluczonych, obrażonych, oplutych i wyzyskanych. *Disco Elysium* ujawnia zatem zwrotną relację symboliczną z przedmiotem, który inicjuje i współuczestniczy w karkołomnej refleksji nad własną tożsamością Harriera. Przedmiot, skrzynka pocztowa, daje oczyszczenie, daje do myślenia o wspólnocie kondycji, oferuje płaszczyznę zrozumienia i intersubiektywności⁴¹. Inscenizacja tego spotkania opiera się na dyskretnym porozumieniu budowanym za sprawą zwrotów animizujących i antropomorfizujących skrzynkę pocztową, czyniąc ją uczestniczką dialogu w języku zrozumiałym jedynie dla Harriera, stąd wyrażenia „wydaje się”, sugerujące niepewność w odczytywaniu jej „mowy”. Umiejętność słyszenia mowy przedmiotów wydaje się zatem kluczową kompetencją w projektowanej przez *Disco Elysium* ontologii. Przedmioty w grze wytwarzają pole intersubiektywnego porozumienia, ponieważ symulują „akt transcendowania własnej sytuacji”⁴² dzięki włączeniu ich w opisywaną narrację i uczynieniu jej poznawczymi uczestnikami⁴³. Dzieje się tak dlatego, że skonstruowana w grze narracja wykorzystuje kognitywny mechanizm „czytania umysłu”, który Magdalena Rembowska-Płuciennik określa jako „zdolność do myślenia o cudzym myśleniu i mentalnego reprezentowania cudzej sytuacji poznawczej aktualnej, przypomnianej, fikcyjnej”⁴⁴. Zwrócona ku przedmiotom ontologia stanowi podstawę owego porozumienia i wzajemnego zrozumienia między Harrierm a przedmiotami.

W *Symbolice zła* Ricoeur zapisuje twierdzenie, że „jesteśmy mową”⁴⁵. Egzystencjalny nacisk położony przez francuskiego filozofa na słowo, mowę i rozmowę ma w przypadku ontologii zwróconej ku przedmiotom olbrzymie znaczenie, szczególnie w przykładzie rozmów z przedmiotami w *Disco Elysium*. Gra ustanawia bowiem przedmioty ośrodkami mowy i uczestnikami rozmowy, przyznając im w ten sposób równoprawne miejsce w czymś, co należałoby nazwać wielkim

41 Magdalena Rembowska-Płuciennik, *Poetyka intersubiektywności...*, s. 101–102.

42 Ibidem, s. 106.

43 Ibidem, s. 143.

44 Ibidem, s. 107.

45 Paul Ricoeur, *Symbolika zła...*, s. 387.

dialogiem istnienia. Nowa hermeneutyka, która obiera sobie za cel sprostanie ontologii zarysowanej przez Harmana, musi uznać przedmioty za równoprawnych członków rozmowy. Dopiero ten gest absolutnego otwarcia na ich mowę i ich milczenie umożliwi rozwinięcie projektu ontologii egzystencjalnej Ricoeura i wypracowanie nowej hermeneutyki na miarę narracji *Disco Elysium*. Odtąd zdanie „jesteśmy mową” dotyczy wszystkich przedmiotów i przestaje wyznaczać nieprzekraczalny horyzont antropocentryzmu i logocentryzmu, który zakładał, że nie-ludzkie obiekty nie są właściwymi partnerami w dialogu. Jak pokazuje *Disco Elysium*, przedmioty mówią, prowadzą spory, przekomarzają się z nami i ze sobą nawzajem, opowiadają historie i dzielą się doświadczeniami. Twórcy doskonale powiązali tę zasadę dialogu z przedmiotami z przyjętą w grze konwencją śledztwa, czyniąc z narracji detektywistycznej wzorcowy przykład nasłuchiwania i przesłuchiwania przedmiotów. Nieprzypadkowo w klasycznych powieściach Arthura Conan Doyle’a przedmioty odgrywają kluczową rolę, dają bowiem do myślenia Sherlockowi Holmesowi, uruchamiając jego niezwykle dar dedukcji. Ale Sherlock nie rozmawia z przedmiotami, czyta je raczej jak zapis pozostawiony przez sprawców, zastygłą historię ludzkich działań wpisanych w tkaninę świata. Jako nowoczesny podmiot wiedzy/władzy⁴⁶ rozmawia z umarłymi językiem współczesnej anatomii i medycyny⁴⁷. W *Disco Elysium* ten model zostaje otwarty na mowę samych przedmiotów, co doskonale widać w przypadku jednej z najważniejszych scen w grze: w rozmowie z ciałem zabitego najemnika. Refleksja nad wisielcem nie sprowadza się jedynie do inteligentnej kalkulacji czy logicznej dedukcji Harriera. Bohater dosłownie wchodzi w dialog z martwym ciałem, które na dodatek przedrzeźnia go i wykpiwa. Ale ta rozmowa nie byłaby możliwa, gdyby zajmował uprzywilejowaną pozycję. W przeciwieństwie do genialnego Sherlocka Harrier usytuowany został w pozycji podmiotu pozbawionego władzy i wiedzy (budzi się z amnezją, bez odznaki), wykastrowanego z fallogocentrycznych symboli⁴⁸, jakie stanowią

46 Michel Foucault, *Historia seksualności*, przeł. Bogdan Banasiak, Krzysztof Matuszewski, Tadeusz Komendant, Czytelnik, Warszawa 1995, s. 83–92; Mark G.E. Kelly, *Foucault's history of sexuality*, vol. 1, *The will to knowledge*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2013, s. 134.

47 E.J. Wagner, *The science of Sherlock Holmes. From Baskerville Hall to the Valley of Fear, the real forensics behind the great detective's greatest cases*, Wiley, Hoboken 2006.

48 Megan Abbott, *The street was mine. White masculinity in hardboiled fiction and film noir*, Palgrave Macmillan US, New York 2002, s. 170–172.

broń⁴⁹ i dziennik śledztwa (afektywnie nazwany „dziennikiem nienawiści i porażki”), które zgubił. Nasz bohater w pijanym widzie rozbił auto służbowe, a akta sprawy spuścił w toalecie. Nowa sytuacja ontologiczna możliwa jest dopiero po utracie przez bohatera atrybutów władzy/wiedzy, a zatem uprzedmiotowienia i pozbawienia tożsamości, dzięki którym możliwe jest w ogóle spotkanie z wisielcem na jednej płaszczyźnie, jak przedmiot z przedmiotem. Oto fragment tego dialogu:

TY – Czemu ja tak *kocham* pytania?

Wisielec – Ponieważ jesteś policmanem. Tak się właśnie wozicie! Co, chcesz więcej pytań?

TY – Tak, dawaj pytania.

Wisielec – Proszę bardzo, szajbusie Rudolfusie!

TY – Czemu czuję się, jakbym zapomniał o czymś strasznym?

Wisielec – Bo tak właśnie *jest*.

TY – Nazywam się Rudolf?

Wisielec – Ni chuja, żaden z ciebie Rudolf.

TY – Ewidentnie nie jestem żadnym Rudolfem.

Wisielec – Jak na moje [ang. *between you and me* – M.K.], to na imię masz pewnie Harry.

TY – Ostatnio mocno jestem bombardowany tym Harrym...

Wisielec – Może jesteś na jakimś tropie⁵⁰.

Powyższy dialog przekonuje nas, że przedmiot zna Harriera lepiej od niego samego. To kolejny dar, jaki otrzymujemy od przedmiotów w *Disco Elysium*, okazuje się bowiem, że dysponują wiedzą na temat tożsamości narracyjnej protagonisty. Widać to doskonale w geście spoufalenia, w którym wisielec mówi: „Między nami, prawdopodobnie masz na imię Harry”. Oryginalne „między nami” (w polskiej lokalizacji „Jak na moje”) wyznacza przestrzeń dialogu, intersubiektywnej wymiany między przedmiotami złączonymi wspólną kondycją utraconej tożsamości. Dar przedmiotu, przestrzeń rozmowy rodzi się zatem jako efekt przeformułowania ontologii i erozji podmiotu władzy/wiedzy. Jest to

49 *Cultural encyclopedia of the penis*, eds. Michael Kimmel, Christine Milrod, Amanda Kennedy, Rowman & Littlefield Publishers, Lanham 2014.

50 ZA/UM, *Disco Elysium*...

jednocześnie przestrzeń delikatna, bo kiedy Harrier próbuje dowiedzieć się, jak możliwy jest dialog z wisielcem, ten udziela racjonalnej odpowiedzi:

TY – Co się dzieje?

Wisielec – Co masz na myśli?

TY – Rozmawiam z tobą.

Wisielec – To siła twojej... (Czarny, pienisty płyn zaczyna bąbelkować na jego ustach...)

WYOBRAŹNI⁵¹.

Ilustracja 16. *Disco Elysium*. Scena dialogu z Wisielcem



Źródło: Opracowanie własne.

Spotkanie odbywa się w wyobraźni Harriera, tak przynajmniej podpowiada wisielec, co ujawnia kolejny ważny element daru przedmiotów: pobudzają one i napędzają wyobraźnię. Zwróćmy uwagę, że właśnie wyobraźnia stanowi tutaj największy dar przedmiotu, nie rodzi się bowiem bez jego udziału. Przedmiot odpowiedzialny jest zatem za utworzenie szczeliny dla hermeneutyki, za rozszczelnienie blokad podmiotowości spotykającej nieznaną i za wytworzenie

51 Ibidem.

przestrzeni komunikacji⁵². Podobnie jak w powieściach Doyle'a przedmiot daje do myślenia, ale w przypadku narracji w *Disco Elysium* otwarty zostaje nowy wymiar spotkania z przedmiotem, relacja okazuje się zwrotna, obopólna⁵³.

Dar przedmiotów: historia

Osobną kwestię daru przedmiotów stanowi problem narracji historycznej. Przedmioty dają historię, oferują przestrzeń spotkania z pamięcią, która stanowi element ich biografii. Jak twierdzi Ewa Domańska, przedmioty mają „materialną tożsamość, a czasami wiele tożsamości, które zmieniają się w czasie i wraz ze zmianą kontekstu; mają swoje życie, które zaczyna się od punktu a, a kończy na b; w tym życiu coś im się przydarza”⁵⁴. Ontologiczne ujęcie przedmiotów w *Disco Elysium* koresponduje właśnie z tą perspektywą biograficzną, o czym świadczy rozmowa z wisielcem czy spotkanie ze skrzynką pocztową. Przedmioty nie są w tej perspektywie jedynie archeologicznymi artefaktami⁵⁵ czy nośnikami historii⁵⁶, ale jej współtwórcami. W tym sensie cała fabuła *Disco Elysium* napędzana jest nekrotycznym oddziaływaniem wisielca, martwego ciała, *nekrosa*⁵⁷. Można powiedzieć, że historia, którą przyjdzie Harrierowi rekonstruować, jest darem powieszonoego za barem Whirling-in-Rags ciała-przedmiotu, *corpus delicti*. Wisielec-nekros, oprócz intymnej rozmowy z bohaterem, jest również przedmiotem zabiegów forensycznych, które polegają na dokładnym zbadaniu go, określeniu przyczyny zgonu, spisaniu raportu, który Harrier wypełnia wedle wskazań graczy. Historia przedstawiona w grze jest ściśle powiązana z ontologią martwego ciała, które uczestniczy w jej opowiadaniu jako siła sprawcza w świecie narracji. Ciało wisielca daje do myślenia właśnie jako przedmiot uwikłany w historię, jej sprawca i ofiara. Na przykład, jak

52 Magdalena Rembowska-Płuciennik, *Poetyka intersubiektywności...*, s. 110, 151.

53 Roma Sendyka, *W imię zmarłych: humanistyka forensycznej wrażliwości i publicznej prawdomówności*, „Teksty Drugie” 2017, nr 1, s. 88, <https://doi.org/10.18318/td.2017.1.6>.

54 Ewa Domańska, *Humanistyka nie-antropocentryczna a studia nad rzeczami*, „Kultura Współczesna: Teoria, Interpretacje, Krytyka” 2008, nr 3, s. 14.

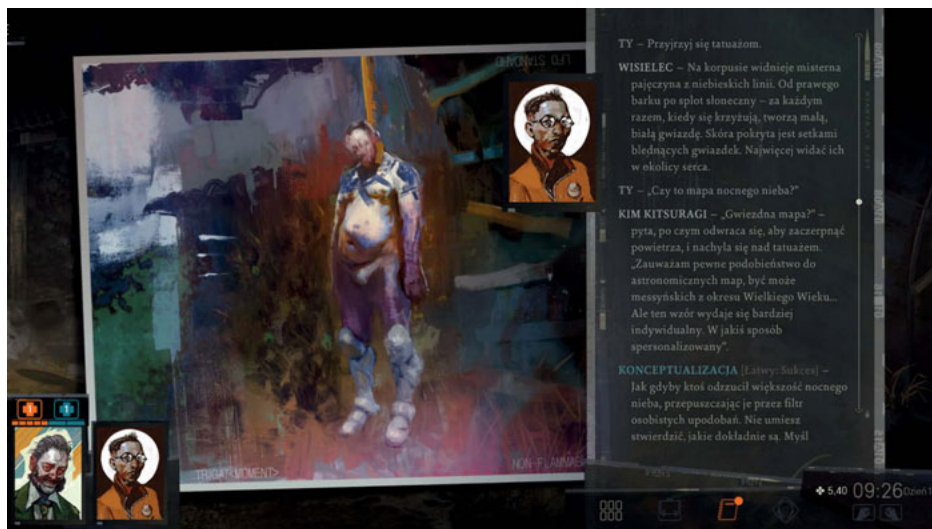
55 Andrew Reinhard, *Archaeogaming. An introduction to archaeology in and of video games*, Berg-hahn, Oxford, New York 2018.

56 Adam Chapman, *Digital games as history...*, s. 174, 266.

57 Ewa Domańska, *Nekros. Wprowadzenie do ontologii martwego ciała*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2017.

dowiadujemy się w toku śledztwa, na ciele wisielca wytatuowana została mapa właściwa obrzędowi ludu Oranje, której w zamierzonych czasach używali marynarze jako świadectwa swych podróży. Później ten zwyczaj przejęli najemnicy, aby przy pomocy mapy zapisywać historię konfliktów, w których uczestniczyli. Sprofanowane przez powieszenie ciała zabitego najemnika daje do myślenia zarówno o ofierze, jak i sprawcach, opowiada o kulturze, historii świata, odgrywa zatem centralną rolę w konstruowaniu ontogenezy świata narracji⁵⁸. Wiszące przez tydzień ciało zabitego napędza również afektywny wymiar jego dehumanizacji⁵⁹, który stanowi podstawę dla planowanego przez towarzyszy zabitego najemnika odwetu na podejrzewanych o zabójstwo robotnikach.

Ilustracja 17. *Disco Elysium*. Interakcja związana z tatuażami na ciele zabitego najemnika



Źródło: Opracowanie własne.

58 Krzysztof M. Maj, *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych*, Universitas, Kraków 2015, s. 257–262; Krzysztof M. Maj, *Światotwórstwo w fantastyce...*, s. 216.

59 Ewa Domańska, *Nekros...*, s. 43. Co istotne, dehumanizacja zwłok wiąże się w tym przypadku z ruchem reifikacji, który poddawał namysłowi Michał Januszkiewicz, pisząc o różnych odmianach tego zjawiska. W przypadku zwłok dochodzi do reifikacji tematyzującej, która jest ugruntowana kulturowo i społecznie, dokonuje jej – jak wskazuje Januszkiewicz – nie konkretny podmiot, ale jakieś „Się”. Michał Januszkiewicz, *W-koło hermeneutyki literackiej*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007, s. 238–240. Co ciekawe, w *Disco Elysium*

Najciekawszym elementem daru przedmiotów w świecie narracji *Disco Elysium* jest wytworzona w grze allohistoria, czyli rodzaj historii alternatywnej⁶⁰ ugruntowanej w szeregu zabiegów światotwórczych, podporządkowanych czystemu aktowi stworzenia innego świata⁶¹. Odkrywaniu bogatej i napisanej z encyklopedyczną dokładnością historii Revashol sprzyja kreacja protagony, który utracił pamięć. Ten zabieg narracyjny, uzasadniający mechanikę śledztwa, funduje nowy rodzaj doświadczania historii jako podstawowego i konstytutywnego elementu ontologii i epistemologii świata gry. Doświadczenie postkolonialnej historii, odkrywanej wraz z tożsamością Harriera w trakcie gry, pozwala również kwestionować uprzywilejowaną pozycję, którą zajmuje protagonista względem podporządkowanych⁶². Historia okaże się ostatecznie fundamentalnym czynnikiem umożliwiającym wyjaśnienie zabójstwa: wisielec zastrzelony został bowiem przez swoistą figurę żołnierza wyklętego, Iosefa Lilianovicha Drosa, oficera politycznego Partii Komunistycznej Półwyspu, który odmówił złożenia broni po kapitulacji sił rewolucyjnych i przez czterdzieści trzy lata ukrywał się w opuszczonych instalacjach wojskowych. Polityczna frustracja, niedożywienie, samotność i fiksacja seksualna na kochance najemnika doprowadziły go do oddania ostatniego strzału w prywatnej wojnie i zabicia Ellisa Kortenaera. Uwikłanie tych postaci w allohistorię świata narracji potwierdza odpowiedź wisielca na pytanie, kto go zabił. „Komunizm” odpowiada ciało Kortenaera. Zbezczeszczonej *nekros*, klęcząc przed Harrierm, w tej scenie jest zatem przedmiotem dysponującym, jeśli nie bezpośrednim dostępem do prawdy historycznej, to własną narracją o niej⁶³, narracją – co warto podkreślić – o charakterze ironicznym⁶⁴. Pozostałościami, dowodami czy śladami historii⁶⁵ emanuje cały świat *Disco Elysium*, od postrzelonego pomnika obalonego króla, przez leje po bombardowaniu Martinaise przez siły pacyfikacyjne,

płaska ontologia zdaje się dawać odpór reifikacji za sprawą Harriera oraz ontologicznego zaburzenia relacji podmiot – przedmiot, która leży u podstaw reifikacji.

60 Natalia Lemann, *Historie alternatywne i steampunk w literaturze. Archipelagi badawczo-interpretacyjne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2019.

61 Krzysztof M. Maj, *Allotopie...*, s. 229–231.

62 Souvik Mukherjee, *Videogames and postcolonialism. Empire plays back*, Springer International Publishing, Cham 2017, s. 69.

63 Ewa Domańska, *Nekros...*, s. 115.

64 Natalia Lemann, *Historie alternatywne i steampunk w literaturze...*, s. 161.

65 Paul Ricoeur, *Pamięć, historia, zapomnienie...*, s. 25–27.

po porewolucyjny śmietnik: niesprawne karabiny ukryte w piwnicach, zaplecza pełne przedrewolucyjnych rupieci, strzepy plakatów propagandowych i wszechobecne ruiny starego porządku. To właśnie te przedmioty składają się na właściwy grze klimat kryminałów *noir* w stylu Chandlera, ukazujących przegnity i zdegenerowany świat. Ale *Disco Elysium* przypomina w swojej poetyce również ponowoczesne retrospektywy właściwe dla kryminałów retro zaangażowanych w fikcjonalne eksploracje pamięci i historii, szczególnie w postkomunistycznej Polsce⁶⁶. Darem przedmiotów jest zatem doświadczenie allohistorii jako wpisanej w każdą rzecz, swoim istnieniem poszerzającej rozumienie i spójność świata narracji. Przedmioty w tym ujęciu dają ślady, z którymi wiąże się narracyjna niepewność właściwa interpretacji hermeneutycznej, a jednocześnie stanowią dowody w sprawie, uruchamiając sądowy dyskurs operujący kategoriami obiektywności i rzetelności⁶⁷. Skonstruowane w ten sposób napięcie między ambiwalencją śladu oraz obiektywnością dowodu wytwarza w grze aurę niepewności i stanowi podstawę wykreowanych na jej potrzeby sporów politycznych. Takie usytuowanie przedmiotów powoduje, że detektyw Du Bois jest w rękach graczy agentem polityki historycznej⁶⁸ w tym sensie, w jakim jego śledztwo problematyzuje historię świata narracji, a on opowiada się po stronie konkretnych opcji politycznych. Sam Harrier jest zarówno narzędziem (władzy, polityki, systemu), jak i przedmiotem śledztwa (własnej pamięci i przeszłości), co dodatkowo wzmacnia wymiar allohistorycznej eksploracji świata *Disco Elysium*. Przedmioty dają do myślenia nie tylko na temat historii świata narracji w grze czy przeszłości protagonisty, ale zachęcają również do refleksji nad polityką historyczną rozgrywanymi jako dramat i eksperyment⁶⁹. Stawiają bowiem kwestię śladu i dowodu w świetle problematyki pamięci, historii, zapomnienia, czyniąc śledztwo nie tyle poszukiwaniem prawdy, co namysłem nad sposobami jej konstruowania. W ten sposób *Disco Elysium* dekonstruuje

66 Sławomir Buryła, *Pamięć powojenna w kryminale retro*, w: *Popkulturowe formy pamięci*, red. Sławomir Buryła, Lidia Gąsowska, Danuta Ossowska, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2018, s. 113; Bernadetta Darska, *Pamięć jako kategoria podtrzymująca reguły gatunkowe we współczesnej powieści kryminalnej*, w: *Popkulturowe formy pamięci*, red. Sławomir Buryła, Lidia Gąsowska, Danuta Ossowska, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2018, s. 131-132.

67 Ewa Domańska, *Nekros...*, s. 115-116.

68 Adam Chapman, *Digital games as history...*, s. 232, 245-246.

69 Holger Pötzsch, Vít Šisler, *Playing cultural memory. Framing history in Call of Duty: Black Ops and Czechoslovakia 38-89: Assassination*, „Games and Culture” 2019, vol. 14, no. 1, s. 3-25.

utopijną wizję naukowego śledztwa, która opiera się na założeniu prawdy pozyskiwanej z przedmiotów w ramach obiektywnego ich badania przez naukowców. Przedmioty w grze nie tyle zadają kłam utopijnej wizji właściwej fantastycznonaukowemu realizmowi kryminalistycznemu (*sci-fi forensic realism*)⁷⁰, zostają natomiast postawione w roli aktywnych uczestników śledztwa, którzy opowiadają historię we własnym imieniu. Z jednej strony, przedmioty dają zatem do myślenia, uruchamiając zabiegi o charakterze forensycznym, czyli jako dowody w sprawie. Z drugiej strony, na wzór świadków w kryminałach *hardboiled*⁷¹, wymagają intuicji, często przemocy i podstępów ze strony detektywa, ponieważ ich narracje nie zawsze są wiarygodne⁷².

Podsumowanie: nowa mitologia na miarę przedmiotów

Stosując refleksję hermeneutyczną Ricoeura do analizy ontologii prezentowanej w *Disco Elysium*, pragnę uchwycić i opisać konstruowany w grze mit człowieka rozczłonkowanego – pozostałość po logice postmodernizmu⁷³. Zwróćmy bowiem uwagę, że jednym z podstawowych komponentów uwidaczniających się dzięki zwrocie ku przedmiotom jest fantazmatyczne poćwiartowanie Harriera Du Bois. Jeżeli uruchomimy w tym miejscu namysł nad mitycznym podglebiem tego zabiegu narracyjnego, dotrzemy bez większych problemów do dwóch mitów Zachodu zasadniczych dla kultury i dziedzictwa antropologiczno-filozoficznego: opowieści o Ozyrysie poćwiartowanym przez Seta⁷⁴ oraz kopię tejże w orfickim micie o poćwiartowaniu i ugotowaniu Dionizosa przez Tytanów⁷⁵. Dzięki nowej ontologii widoczna staje się fascynująca mitologizacja człowieka nowoczesnego,

70 Ewa Domańska, *Nekros...*, s. 116–118; David A. Kirby, *Forensic fictions: science, television production, and modern storytelling*, „Studies in History and Philosophy of Biological and Biomedical Sciences” 2013, vol. 44, no. 1, <https://doi.org/10.1016/j.shpsc.2012.09.007>.

71 Justyna Tuszyńska, *Rozmyte pojęcia. Historia badania literatury kryminalnej w Polsce*, „Slavica Tergestina” 2017, vol. 19, nr 2, s. 208; Megan Abbott, *The street was mine...*; Linda Mizejewski, *Hardboiled & high heeled. The woman detective in popular culture*, Routledge, New York 2004.

72 David A. Kirby, *Forensic fictions: science, television production, and modern storytelling...*, s. 101.

73 Fredric Jameson, *Postmodernizm, czyli logika kulturowa późnego kapitalizmu*, przeł. Maciej Płaza, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011, s. 14.

74 Paul Ricoeur, *Symbolika zła...*, s. 334.

75 Ibidem, s. 322.

detektywa w porewolucyjnym świecie rządzonym przez globalne korporacje. Oto Harrier Du Bois zostaje pokawałkowany, rozprzęgnięty po to, aby mogła się urodzić nowa formuła poznania: amnestycznego, fragmentarycznego, retrotopijnie zakotwiczonego w nostalgii za utraconą wspólnotą. Amnestyczność niesie podwójne znaczenie, z jednej strony wiąże się z utratą pamięci, z drugiej – z amnestią, zapomnieniem win i grzechów. Harrier jest zatem jednocześnie figurą zapomnienia oraz przebaczenia, a *Disco Elysium* można interpretować jako grę o przebaczeniu, które możliwe jest tylko za sprawą zapomnienia. Uprzedmiotowane zmysły, zdolności, wprzęgnięte w dialog kompetencji, bezustannie uczestniczą w próbach powtórnego spojenia rozbitej tożsamości narracyjnej. Nasz bohater nie wie, kim jest, a konkretne spotkania z przedmiotami uruchamiają coraz to nowe fenomeny mnemiczne. Spotykane w świecie przedmioty dają dostęp do kolejnych wspomnień, funkcjonują jako hypomnemata, przypominajki, uzewnętrznione rezerwuary pamięci. W ten sposób rozgrywka cały czas oscyluje wokół fenomenów domagających się od Harriera i graczy kompetencji hermeneutycznych – lektury symboli, znaków, poszłak. Wszak śledztwo jest dwojakie – szukamy zabójcy i tożsamości detektywa. Mit poćwiartowanego podmiotu, pochwyconego w dziwaczne solilokwium, w którym dochodzi do uprzedmiotowienia, teatralnego wystawienia jego własnych zdolności na scenie, to mit najbardziej nam współczesny. Dlatego ontologia, która ten mit stwarza, wymaga hermeneutyki już nie symboli, ale przedmiotów albo przedmiotów-symboli. *Disco Elysium* oferuje nową mitologię, ugruntowaną w metafizyce spotkań z przedmiotami, mitologię rekonfigurującą również symbolikę zła, które przybiera formę fraktalną, to znaczy widoczne jest na każdym poziomie struktury społecznej. W tej nowej mitologii heros rodzi się z upadku, z amnezji, która ponownie sytuuje go w świecie jako przedmiot, odpad, rozszczepiony i uszkodzony podmiot, który nigdy nie będzie już w pełni spójny. W tej nowej mitologii teogonię zastępuje spór między przedmiotami, które nie są już tylko świadkami przeszłości, historii, ale jej czynnymi uczestnikami.

Podjmując problem daru, który otrzymujemy od symboli, Ricoeur wyraźnie zaznacza, że nie chodzi mu jedynie o wzmocnienie refleksyjności, ale również o transformację na poziomie ontologii, poprawę „położenia w bycie”⁷⁶. *Disco Elysium* oferuje w przyjętej mechanice rozgrywki swoistą matrycę spotkania z przedmiotami, która – przynajmniej w zamyśle – ma prowadzić do

76 Ibidem, s. 404-405.

przekształcenia egzystencji Harriera. Ludyczny wymiar gry polega na rozebraniu dramatu tożsamościowego na scenie historii, na której dogorywają pozostałości po rewolucji, komunizmie i ustroju monarchicznym. Na tej scenie przedmioty zajmują kluczową pozycję, bo stanowią nośniki i symbole historii, z którymi zderza się i wobec których konstytuuje się wrzucona w świat egzystencja ludzka. Dla Ricoeura maksyma „symbol daje do myślenia” wiązała się z dwoma postulatami: poprawy tej egzystencji oraz przywrócenia refleksji, która wyrwie człowieka z nędzy nowoczesnej i nędzy symbolicznej⁷⁷. Hermeneutyka symboli ma w tym zamyśle służyć demitologizacji, której celem jest odzyskanie *sacrum* poprzez krytykę ideologii jako fałszywej świadomości historii⁷⁸. W swojej analizie symboliki plamy i skalania Ricoeur bardzo często używa określeń, takich jak *rzecz czy przedmiot*. W jego refleksji akty symboliczne mają charakter ontologiczny, a symbole rozumieć należy jako węzły obecności i znaczeń pod postacią słów, które jednakowoż nigdy nie wyczerpują samych rzeczy: „Tak to symbol-rzecz zawiera w sobie potencjalnie nieprzeliczone znaczenia rozbłyśkujące dopiero w słowach, a następnie znów zespalaające się z jakimś objawem kosmosu”⁷⁹. Spotkanie z symbolem oznacza otwarcie się olbrzymiej „matrycy znaczeń”⁸⁰, dzięki której rozpoczyna się ruch prowadzący do rozumienia siebie oraz swojego położenia w bycie przez interpretację. Podobną, lecz znacząco inną funkcję starałem się pokazać na przykładzie przedmiotów wykorzystanych w *Disco Elysium*. Nie są one tutaj jedynie pretekstem, pożywką czy impulsem do myślenia. Przeciwnie, wciągają Harriera i graczy na scenę produkowania nowych przedmiotów, podobnie jak metafora w ontologii Harmana⁸¹: „metafora jest teatralna w tym samym sensie, w jakim teatralne jest przeżywanie swojej roli na scenie”⁸². W rozumieniu Harmana metafora nie daje dostępu do przedmiotów, ale je stwarza: „Metafora, która łączy cyprys z płomieniem, nie stanowi wiedzy o wcześniej istniejących obiektach, ale produkcję nowego obiektu”⁸³. Tytułem uzupełnienia: również Ricoeur przyznaje metaforze

77 Ibidem, s. 400.

78 Ibidem, s. 401.

79 Ibidem, s. 17–18.

80 Ibidem, s. 49.

81 Graham Harman, *Object-oriented ontology...*, s. 84–87.

82 Ibidem, s. 87.

83 Ibidem, s. 88–89.

znaczenie heurystycznej fikcji⁸⁴ wytwarzającej przedmiot, a nie ujawniającej go, co oznacza, że wymaga ona interpretacji w równej mierze co symbol. *Disco Elysium* za sprawą zainscenizowanych spotkań z przedmiotami uruchamia metaforyczny tryb ich rozumienia, ujawniając pełny sens frazy: „przedmiot daje do myślenia”. Przedmiot daje podobnie jak symbol, objawia się i ukrywa, wchodzi w relacje i wycofuje się z nich, uruchamia krytykę fałszywej świadomości oraz demitologizację, domaga się wiary i zawierzenia. Przedmiot daje do myślenia, ponieważ zachęca do opowieści, *mythos*, otwiera zatem – paradoksalnie – przeciwny hermeneutyce symboli biegun: oferuje mitologizację właściwą heurystycznej fikcji metafory. Ten podwójny ruch widać chociażby w czytaniu biografii skrzynki pocztowej czy wisielca, jednocześnie traktowaniu tych przedmiotów jako matryc poznania siebie i „poprawy własnego położenia w bycie”⁸⁵.

Myślenie o przedmiotach w sposób zaproponowany przez *Disco Elysium* wymaga przeformułowania hermeneutycznego projektu egzystencjalnego wokół nieantropocentrycznego podłoża oferowanego przez ontologię zorientowaną obiektowo. Szczególny nacisk chciałbym położyć właśnie na to wyraźne wezwanie ontologiczne, które czyni Ricoeur wezwaniem symboli. Refleksja nad symbolami ukazuje możliwe miejsce spotkania Harmanowskiej filozofii odrzucającej hermeneutykę z hermeneutyką, która jest w stanie sprostać założeniom nowej ontologii. *Disco Elysium* wskazuje na możliwy horyzont spotkania hermeneutyki z ontologią obiektową, Harman odrzuca natomiast hermeneutykę, ponieważ „hermeneutyka, jeśli nie wysuwa daleko idących idealistycznych twierdzeń o kosmosie, to jednak skupia się tylko na rzeczywistości jako dostępnej ludzkim interpretatorom”⁸⁶. Twórca płaskiej ontologii twierdzi, że skupienie się hermeneutyki na *Dasein*, które zastępuje w niej miejsce uprzywilejowanego, Kartezjańskiego *cogito*⁸⁷, pomija najważniejsze odkrycie Heideggera. Harman uważa bowiem, że przedmioty poza intencjonalnością i obecnością wynikającą z ich intendowania przez *Dasein* wycofują się we własną autonomiczną realność, gdzie oddziałują na świat i siebie nawzajem⁸⁸.

84 Paul Ricoeur, *La métaphore vive*, Éditions du Seuil, Paris 1975, s. 297; Paul Ricoeur, *O interpretacji...*, s. 200–201.

85 Paul Ricoeur, *Symbolika zła...*, s. 404.

86 Graham Harman, *Tool-being...*, s. 123.

87 Ibidem, s. 129.

88 Ibidem, s. 141.

Owo sekretne życie przedmiotów, niedostępne antropocentrycznej perspektywie, stanowi podstawę ontologii zwróconej ku przedmiotom, która uznaje, że do istoty rzeczy nie dają dostępu żadne akty intencjonalne. W tym sensie człowiek również stanowi dla tej ontologii przedmiot, w równej mierze wycofujący się z wszelkich relacji i aktów poznawczych, jak kamienie, małpy, krople deszczu czy kasety wideo. Jak wobec tej perspektywy możliwa jest hermeneutyka, a tym bardziej ontologia egzystencjalna jako projekt w obrębie hermeneutyki? Jeżeli przedmiot daje do myślenia podobnie jak symbol, to podobnie można odczytać jego znaczenie dla hermeneutycznego projektu ontologii egzystencjalnej. Ricoeur pisze:

Zatem to w końcu jako wskazówka ludzkiego położenia w łonie bytu, w którym człowiek porusza się, egzystuje i pragnie, symbol przemawia do nas. Odtąd zadaniem filozofa, którego prowadzą symbole, będzie przerwanie zakłętego kręgu samowiedzy, odarcie refleksji z przywilejów. Symbol daje do myślenia, że *cogito* jest wewnątrz bytu, a nie odwrotnie; powtórna naiwność byłaby więc równocześnie powtórny przewrót kopernikański: byt ustanawiający *cogito* odkrywa, że sam akt, dzięki któremu odrywa się od całości, nadal należy do bytu zwracającego się do niego z głębi każdego symbolu⁸⁹.

Ontologia zwrócona ku przedmiotom jest w stanie ożywić nową hermeneutykę właśnie dlatego, że oferuje przerwanie „magicznego kręgu” antropocentryzmu, który uprzywilejowywał *logos* i *cogito*. Odkrycie Ricoeura w badaniu symboli jest właściwie bezprecedensowe, twierdzi on, że daru symboli nie można zredukować do intencjonalności. Symbol funkcjonuje w przywołanym fragmencie w charakterze zwrotu ze strony bytu. W tym jednym miejscu, w którym Ricoeur zawiesza właściwy hermeneutyce antropocentryzm i postuluje powrót do „łona bytu” jako właściwy wektor refleksji hermeneutycznej, możliwe staje się spotkanie jego filozofii egzystencjalnej z ontologią Harmana. Okazuje się bowiem, że tylko hermeneutyka, która ponownie odkryje płaską ontologię, jest w stanie kontynuować egzystencjalne wyzwanie i konstruować już nie tylko struktury refleksyjne, ale egzystencjalne. Aby ta zmiana była możliwa, konieczne jest uruchomienie interpretacji przedmiotów, interpretacji wychodzącej od założenia, że jej celem jest „poprawa położenia w bycie”.

89 Paul Ricoeur, *Symbolika zła...*, s. 405.

Hermeneutyka wyrastająca z płaskiej ontologii musi zatem przeformułować paradygmat interpretacyjny, któremu hołdowała, i określić nowe wyzwania kolistego ruchu oraz dialektyki rozumienia i wyjaśniania. Przedmiot daje do myślenia, nowa hermeneutyka musi ten wysiłek podjąć.

Ontologie interfejsu: afordancja w światotwórstwie

Wprowadzenie

Rok 2012 był dla fanów wieloosobowych symulatorów kosmicznych cezurą nowej epoki. Na horyzoncie pojawiły się bowiem dwa projekty sponsorowane przez społeczność graczy (ang. *crowdfunding*), które w krótkim czasie uzyskały pełne finansowanie dla wszystkich swoich zamierzeń, przywracając wiarę w gatunek skazany przez wielu producentów na zapomnienie. Mowa tu o grach *Star Citizen*¹ oraz *Elite Dangerous*². Do dzisiaj jedynie autorzy drugiej z wymienionych gier – studio Frontier Developments³ – wywiązali się ze złożonych graczom obietnic, oferując im skończony produkt – grę *Elite Dangerous* z dodatkami *Horizons* oraz *Odyssey*. Producenci z Cloud Imperium Games⁴ udowodnili natomiast, że fani są w stanie czekać nawet dekadę na wymarzoną symulację statków kosmicznych i ufać kreatywnej wizji Chrisa Robertsa, twórcy wcześniejszych klasyków gatunku, takich jak seria *Wing Commander*⁵ czy niedokończona przezeń kosmiczna gra akcji *Freelancer*⁶. Niezależnie od cyklu produkcyjnego zarówno *Star Citizen*, jak i *Elite Dangerous* charakteryzują się złożonymi, immersyjnymi interfejsami, które mediują poczucie uobecnienia w realistycznie zaprojektowanych kokpitach futurystycznych pojazdów.

Przedmiotem moich rozważań w tym rozdziale jest ontologia interfejsów w wymienionych symulatorach kosmicznych. Obie gry reprezentują bardzo

1 Cloud Imperium Games, *Star Citizen*, PC: Cloud Imperium Games, 2021.

2 Frontier Developments, *Elite Dangerous: Odyssey*, PC: Frontier Developments, 2021.

3 Frontier Developments, Elite Dangerous Official Website, 2021, <https://www.elitedangerous.com>.

4 Cloud Imperium Games, Star Citizen Official Website, 2021, <https://robertsspaceindustries.com/star-citizen>.

5 Origin Systems, *Wing Commander I-III: The Kilrathi Saga*, PC: Origin Systems, 1996; Origin Systems, *Wing Commander IV: The Price of Freedom*, PC: Electronic Arts, 1997.

6 Digital Anvil, *Freelancer*, PC: Microsoft Game Studios, 2003.

ważny element kultur wizualnych science fiction⁷, który realizuje się w ramach projektowania, produkowania i funkcjonalizacji interfejsów fikcyjnych statków kosmicznych. Każda z gier czyni to jednak w odmienny sposób ze względu na przyjęcie innych rozwiązań w konstrukcji wirtualnych kokpitów. Twierdzą, że *Elite Dangerous* i *Star Citizen* reprezentują dwa odrębne paradygmaty projektowania diegetycznych, immersyjnych interfejsów, ponieważ inaczej realizują napięcia między funkcjonalnością i afordancją cyfrowych kokpitów. Każdy z tytułów proponuje graczom inny projekt sposobów kontroli nad statkami kosmicznymi. W przypadku *Elite Dangerous* interfejs pozostaje niezmienny, jest niezależny od kontrolowanego statku kosmicznego, kształtu kokpitu czy zapewnianej przez niego widoczności. Unifikacja interfejsu powoduje przejrzystość, poczucie zadomowienia w każdym statku kosmicznym poprzez jeden system semiotyczny właściwy poczuciu kontroli i pętli informacji zwrotnych, który został przypisany do kilku identycznych obiektów w kokpitach statków. W *Star Citizenie* zastosowano zabieg odwrotny: interfejsy uzależniono od projektu kokpitów, filozofii wyznawanej przez fikcyjnych producentów czy przeznaczenia statków. Jednym z ważniejszych cech projektu stała się również znana z symulatorów lotniczych (np. *DCS World*⁸) strategia budowania pełnej immersji poprzez osadzenie komend w ontologii kokpitu: każdy przycisk, przełącznik, panel dotykowy jest (lub w teorii ma być) interaktywny i można używać go do kontroli statku kosmicznego.

Oprócz zaznaczonych różnic obie gry wymagają wręcz specjalistycznych i właściwych dla klasycznych symulatorów urządzeń peryferyjnych, takich jak: pedały, przepustnica, joysticki, które stanowią translację interfejsu growego na ekologię przestrzeni grania. Przedstawiana analiza peryferiów wynika z przyjęcia podstaw refleksji Jonasa Linderotha, który twierdzi, że „ekologiczne podejście do grania powinno uwzględniać całą sytuację gry, w której zdolności graczy związane są z cechami szczególnymi jej projektu”⁹. Założenia podejścia ekologicznego pozwalają zwrócić uwagę na związek ontologii interfejsu z problemami moralności badanych przedmiotów, ich znaczenia dla poczucia

7 Paweł Frelik, *Kultury wizualne science fiction*, Universitas, Kraków 2017, s. 14.

8 Eagle Dynamics, *Digital Combat Simulator: DCS World*, PC: The Fighter Collection, 2021.

9 Jonas Linderoth, *Why gamers don't learn more. An ecological approach to games as learning environments*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2012, vol. 4, no. 1, s. 49, https://doi.org/10.1386/jgvw.4.1.45_1.

immersji oraz haptycznej relacji z elementami kultury science fiction. Obok semiotyki przestrzeni cyfrowych kokpitów interesuje mnie zatem status peryferiów jako przedłużeń człowieka oraz obiektów rozkoszy, uwodzenia i przyjemności. W tym rozdziale poddam namysłowi relację między fikcyjnymi kokpitami a mediatorami egzystencji ludzkiej, które stanowią grube peryferia.

Metodologia badania interfejsów

Badanie interfejsu to zadanie wyjątkowo niewdzięczne. Po pierwsze dlatego, że pojęcie *interfejsu* pokrywa się z pojęciem *medium*, co powoduje konieczność ciągłego negocjowania pól znaczeniowych i dookreślania przedmiotu badań. Rozpiętość znaczeniowa tej kategorii powoduje, że w równej mierze interfejsem możemy nazywać elementy wizualne gier i ich odpowiedniki w sprzętach użytku codziennego (od komputerów po pralki), co książki i przyrządy na siłowni. W celu uporządkowania refleksji warto zatem zoperacjonalizować to problematyczne pojęcie. Pisząc o „wieku interfejsów”¹⁰, Piotr Kubiński zapisuje prostą i funkcjonalną definicję tego pojęcia, które rozumie jako:

[...] sprzęgnięty ze sobą zespół urządzeń oraz oprogramowania, których połączenie służy użytkownikowi do wzajemnego komunikowania się z maszyną – co jest procesem koniecznym do sprawnego korzystania z (często skomplikowanych) możliwości oferowanych przez to urządzenie¹¹.

W swoich rozważaniach przyjmuję właśnie to rozumienie interfejsu, uznając je bowiem za wystarczające i nie będę próbował w żaden sposób go modyfikować. Jedna uwaga: Kubiński skupia się na analizie semiotycznej wizualnej warstwy interfejsu. W przypadku wybranych przeze mnie gier takie badanie jest jednak niewystarczające i trzeba je rozszerzyć o refleksję nad warstwą sprzętową czy semiotykę i ontologię kontrolerów. Zarówno *Elite Dangerous*, jak i *Star Citizen* zaprojektowane zostały z myślą o rozszerzeniu interfejsu wizualnego o elementy analogowe: joysticki, przepustnicę, pedały lotnicze, panele kontrolne. W ujęciu zaproponowanym przez Gordona Calleję obie gry zachęcają do pogłębienia zaangażowania kinestetycznego poprzez zmianę trybu

10 Piotr Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016, s. 153.

11 Ibidem, s. 161–162.

kontroli z symbolicznego (poruszam awatarem za pomocą klawiatury, myszy lub pada) na mimetyczny lub symbiotyczny (mój ruch został zmapowany na awatara częściowo lub w całości)¹². W przypadku omawianych gier ograniczenie badania do semiotycznej warstwy wizualnej nie pozwala ująć najważniejszej zmiany, jaką oferują wymienione sprzęty czy interfejsy analogowe. Dodatkowa funkcjonalność pedałów, przepustnicy, paneli sterowania czy wolantu lotniczego wymaga zatem osobnej analizy interfejsu haptycznego.

Po drugie, badanie interfejsów jest zadaniem niewdzięcznym ze względu na ich ambiwalentny i pośredni charakter, który odzwierciedlają strukturalne i semiotyczne typologie konstruowane przez badaczy. Bez dzielenia włosa na czworo badanie interfejsów pozostaje na poziomie ogólności i oczywistości. Drobiazgowy rozkład i klasyfikacja elementów interfejsu mają jednak charakter czysto deskryptywny. Dopiero jego funkcjonalizacja przekłada się na konkretne wnioski na temat narracyjnej czy światotwórczej roli interfejsu. W tej kwestii badania Kubińskiego znajdują narratologiczne rozwinięcie w zaproponowanych przez Krzysztofa M. Maja rozważaniach nad światotwórstwem, w których problematyka immersji (a zatem i interfejsu) została ujęta w kategoriach mentalnej geografii¹³ oraz oikologii¹⁴. Badanie interfejsu ulega poststrukturalnemu przemieszczeniu: z poziomu funkcjonalnego opisu i poetyki przeniesione zostaje na poziom ontologii. To przesunięcie starałem się zaznaczyć w badaniach nad hermeneutyką gier cyfrowych, przywołując problem zamieszkiwania¹⁵ oraz negocjowania czy (de)konstituowania podmiotowości¹⁶. Pytanie o ontologię lub ontologie interfejsu stanowi dla mnie kolejny krok w stronę pogłębienia refleksji nad egzystencjalnym wymiarem gier cyfrowych.

Dotychczasowy korpus badań nad interfejsami wizualnymi oraz haptycznymi pozwala bezpiecznie podjąć refleksję ontologiczną nad takimi elementami interfejsu, jak pedały, wolant, panele sterowania czy przepustnica. Bezpieczeństwo metodologiczne dają również ugruntowane w badaniach empirycznych

12 Gordon Calleja, *In-game. From immersion to incorporation*, MIT Press, Cambridge 2011, s. 63–64.

13 Krzysztof M. Maj, *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych*, Universitas, Kraków 2015, s. 195.

14 Krzysztof M. Maj, *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania*, Universitas, Kraków 2019, s. 297–300.

15 Michał Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2018, s. 73–74.

16 Ibidem, s. 131.

wnioski na temat pogłębienia zaangażowania poznawczego za sprawą doświadczenia sensorycznego¹⁷. Groznawcy, jak James Ash¹⁸ oraz Ben Egliston¹⁹, wskazują w ramach badań nad cielesnością i afektywnością na materialny charakter relacji człowieka z obrazem i dźwiękiem: światło z cyfrowego świata dotyka naszych oczu, dźwięki wibrują w błonach naszych uszu. Ciało dostraja się zatem do maszyny za sprawą konkretnych zabiegów narracyjnych, mechanik czy designu gry. Interfejs stanowi w tym ujęciu problem fenomenologii afektu i ekologii środowiska growego. Kluczowym pojęciem jest dla tych badaczy afordancja, czyli pojęcie ukute przez Jamesa Gibsona na określenie pozytywnych lub negatywnych możliwości, jakie wytwarzają dla siebie nawzajem: przedmioty, zwierzęta, środowisko, powierzchnie, miejsca²⁰. Analiza afordancji opiera się na radykalnym przebudowaniu myślenia o wartościach i znaczeniach, ponieważ Gibson podkreśla, że są one uwarunkowane środowiskowo. Pisze on:

Postrzeżenie afordancji nie jest procesem postrzegania jakiegoś pozbawionego wartości obiektu fizycznego, do którego w jakiś sposób dodaje się znaczenie na modłę, z którą nikt nie był w stanie się dotąd zgodzić; jest to proces postrzegania bogatego w wartości obiektu ekologicznego. Każda substancja, każda powierzchnia, każdy układ ma jakąś afordancję, która może przynieść komuś korzyść lub szkodę. Fizyka może być pozbawiona wartości, ale ekologia nie jest²¹.

-
- 17 Amir Zaib Abbasi, Ding Hooi Ting, Helmut Hlavacs et al., *An empirical validation of consumer video game engagement. A playful-consumption experience approach*, „Entertainment Computing” 2019, vol. 29, s. 52, <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2018.12.002>.
- 18 James Ash, *Attention, videogames and the retentional economies of affective amplification*, „Theory, Culture & Society” 2012, vol. 29, no. 6, s. 3–26, <https://doi.org/10.1177/0263276412438595>; James Ash, *Technology, technicity, and emerging practices of temporal sensitivity in videogames*, „Environ Plan A” 2012, vol. 44, no. 1, s. 187–203, <https://doi.org/10.1068/a44171>; James Ash, *Technologies of captivity*, „Body & Society” 2013, vol. 19, no. 1, s. 27–51, <https://doi.org/10.1177/1357034X11411737>.
- 19 Ben Egliston, *Building skill in videogames. A play of bodies, controllers and game-guides*, „M/C Journal” 2017, vol. 20, no. 2, <https://doi.org/10.5204/mcj.1218>; Ben Egliston, *‘Seeing isn’t doing’. Examining tensions between bodies, videogames and technologies ‘beyond’ the game*, „New Media & Society” 2020, vol. 22, no. 6, s. 984–1003, <https://doi.org/10.1177/1461444819875078>; Ben Egliston, *Surveillance technicity: affect, retention and videogame analytics*, „Media, Culture & Society” 2020, vol. 42, no. 6, <https://doi.org/10.1177/0163443719880139>.
- 20 James J. Gibson, *The theory of affordances*, in: *The people, place, and space reader*, eds. Jen Jack Gieseking, William Mangold, Routledge, New York, London 2014, s. 56–60.
- 21 Ibidem, s. 60.

Na kanwie refleksji Gibsona wyrósł projekt Linderotha, który zwraca uwagę na to, że proces grania jest ściśle powiązany z uczeniem się identyfikowania, eksplorowania, wykorzystywania i produkowania afordancji²². Należy podkreślić, że jest to podejście, które definiuje rozgrywkę jako: „postrzeganie, działanie w oparciu o przekształcanie afordancji, które powiązane są z systemem gry lub innymi graczami w grze”²³. W tym sensie, co warto zaznaczyć, Ash, Egliston czy Linderoth wspierają założenie, że nie zachodzi ontologiczna różnica między informacjami, które gracze otrzymują ze środowiska growego (światło z monitora, dźwięk ze słuchawek, dotyk kontrolerów), a informacjami z innych źródeł²⁴. To, czy w danym momencie zaangażowani jesteśmy w fikcję, nie zmienia materialnego i środowiskowego charakteru tego zaangażowania: uwikłane jest ostatecznie zawsze ludzkie bycie, egzystencjalnie skazane na świat takich lub innych afordancji. W badaniach groznawczych mowa również o afordancjach społecznych (interakcje społeczne, komunikacja) i poznawczych (wspierających lub umożliwiających uczenie się)²⁵, a antykognitywizm Linderotha uzupełniany bywa o kognitywistyczne teorie afordancji, które wyróżniają afordancje „realne” (co faktycznie można zrobić w grze) i „postrzegane” (co wydaje się możliwe w grze) od informacji zwrotnych (ang. *feedback*)²⁶. Niezależnie od groznawczych sporów o afordancje dla niniejszych rozważań istotna jest opisywana przez badaczy tego pojęcia²⁷ bliskość teorii Gibsona z filozofią narzędzia Martina Heideggera²⁸, która pozwala dostrzec paralele między ekologicznym

22 Jonas Linderoth, *Beyond the digital divide. An ecological approach to gameplay*, „Transactions of the Digital Games Research Association” 2013, vol. 1, no. 1, s. 4–6, <https://doi.org/10.26503/todigra.v1i1.9>.

23 Ibidem, s. 8.

24 Ibidem, s. 14.

25 Kelly M. Hoffman, *Social and cognitive affordances of two depression-themed games*, „Games and Culture” 2019, vol. 14, 7–8, s. 3–4, <https://doi.org/10.1177/1555412017742307>.

26 Rogelio E. Cardona-Rivera, Michael R. Young, *A cognitivist theory of affordances for games*, *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*, 2013, s. 3–5, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_74b.pdf.pdf.

27 Dobromir G. Dotov, Lin Nie, Matthieu M. de Wit, *Zrozumieć afordancje: przegląd badań nad główną tezą Jamesa J. Gibsona*, przeł. Dawid Lubiszewski, Nelly Strehlau, „Avant” 2012, t. 3, nr 12, s. 286–290; Anthony Chemero, *Radical embodied cognitive science*, MIT Press, Cambridge, London 2009, s. 40–43.

28 Andrzej Klawiter, *Co ze mną zrobisz, kiedy mnie zobaczysz? Percepcja jako wyszukiwanie ofert (affordances) w otoczeniu*, „Avant” 2012, t. 3, nr 2, s. 265.

podejściem w badaniach gier a nowymi i starymi projektami ontologicznymi. Podejścia bazujące na analizie afordancji wykorzystywane są w projektowaniu gier z uwzględnieniem zdolności grających²⁹ oraz badaniu, jak peryferia służą rozwojowi kompetencji graczy lub ich wsparciu. Szczególnie ważna wydaje się w tym miejscu analiza różnic między imitacją a symulacją, przeprowadzona z perspektywy teorii aktora-sieci przez Suzanne de Castell, Jennifer Jenson i Kurta Thumlerta³⁰. Badacze poddają bowiem namysłowi rolę afektywnego zaangażowania oraz afordancji oferowanych przez nieludzkich mediatorów w procesie uczenia się graczy nowych umiejętności³¹, wskazując jednocześnie, że zrównanie imitacji z symulacją w badaniach gier prowadzi do błędnego rozumienia procesu transferu wiedzy i umiejętności³². Przeciwstawiają symulację, którą odczytują jako dążenie do uproszczenia działania, imitacji, która polega na działaniu mimetycznym, piszą bowiem, że:

Tak jakby symulacji polega, konceptualnie, na nieobecności rzeczywistości, podczas gdy imitacja polega na jej obecności, jako model, którego poszukujemy, „aby być” lub robić coś *dokładnie tak jak*. Podczas gdy symulacja ujmuje graczy w ograniczony świat wyróżniający się i odrębny od rzeczywistości, imitacja zaciera granice między grą i światem, między imitacją (aktywnością mimetyczną) a prawdziwą kompetencją, działaniem lub praktyką. Imitacja nie tylko jest *taka jak* rzeczywistość, gracze wykorzystując polimodalne, odpowiadające na gesty technologie kontroli, mogą, coraz bardziej, działać *tak jak* wokaliści, gitarzyści, piloci, atleci, kompozytorzy, artyści itd., i na wiele sposobów, które zapraszają graczy – poprzez zabawę – do światów autentycznej praktyki i kompetencji³³.

Przedstawione ujęcie różnic między symulacją a imitacją jest dosyć kuriozalne, pomija bowiem dorobek takich filozofów, jak Gilles Deleuze, Michel Foucault czy Jean Baudrillard, którzy zgodnie z oryginalnym, platońskim

29 Mahmoud Awad, Stuart Ferguson, Cathy Craig, *Designing games for older adults: an affordance based approach*, in: *IEEE 3rd International Conference on Serious Games and Applications for Health (SeGAH)*, IEEE, Rio de Janeiro 2014, s. 2.

30 Suzanne de Castell, Jennifer Jenson, Kurt Thumlert, *From simulation to imitation*, „Simulation & Gaming” 2014, vol. 45, no. 3, <https://doi.org/10.1177/1046878114542316>.

31 Ibidem, s. 335.

32 Ibidem, s. 342–344.

33 Ibidem, s. 340–341.

namysłem nad tą kategorią, sytuowali ją w obrębie refleksji nad *mimesis*³⁴. W refleksji Baudrillarda imitacja stanowi jeden z porządków symulacji³⁵, który współistnieje z następującymi po nim porządkami (produkcji, symulacji). W myśl dyskursu filozoficznego to imitacja polega na grze ze światem, z reprezentacją, a symulacja ową grę zaciera. W refleksji groznawców to rozróżnienie zostało (w rozumieniu klasyków namysłu nad symulacją – niesłusznie) odwrócone. Omawiane problemy z dyskursem i proponowanymi przez groznawców rozwiązaniami metodologicznymi pozwala pominąć ten moment w ich refleksji, w którym wskazują zbieżność symulacji z imitacją w przypadku symulatorów latania.

Powodem, dla którego symulator lotu może być tak samo *imitacją* lotu samolotem, jak i symulacją latania samolotem, jest to, że interfejs, którego pilot naprawdę używa obecnie do wykonywania czynności związanych z lataniem samolotem, jest morfologicznie bardzo podobny do interfejsu, którego gracz używa do grania (lub używania) symulatora lotu³⁶.

Okazuje się, że istotą symulatorów lotu jest sprzęgnięcie gry z konwencją („tak jakby”) oraz mimetycznego rozebrania sytuacji lotu („dokładnie tak jak”). Niezależnie od tego, czy nazwiemy te warianty symulacją czy imitacją, autorzy przywoływanego studium mają rację, łącząc w jedną całość dążenie do zdobycia wiedzy i informacji z uobecnieniem, doświadczeniem haptyczności oraz performatywnością działań graczy³⁷. W tym sensie symulatory kosmiczne stanowią zarazem techniczny sprawdzian hiperrealności symulacji oraz przygodę poznawczą, która wynika ze stawania się pilotem statku kosmicznego na prawach mimetycznej transformacji siebie³⁸. Dzięki namysłowi Castell, Jenson i Thumlerta doskonale widoczny staje się splot afektu, afordancji oraz przedmiotu, nie-ludzkiego aktora w wytwarzaniu wiedzy, orientacji i działania,

34 Michał Kłosiński, *Symulakrum*, w: *Ilustrowany słownik terminów literackich. Historia, anegdota, etymologia*, red. Zbigniew Kadłubek, Beata Mytych-Forajter, Aleksander Nawarecki, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2019, s. 463–464.

35 Jean Baudrillard, *Wymiana symboliczna i śmierć*, przeł. Sławomir Królak, Sic!, Warszawa 2007, s. 63.

36 Suzanne de Castell, Jennifer Jenson, Kurt Thumlert, *From simulation to imitation...*, s. 346.

37 Ibidem, s. 345.

38 Michał Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo...*, s. 41, 127–129.

zwłaszcza jeśli mowa o poczuciu zanurzenia i ucieleśnienia w fikcyjną przestrzeń kokpitu statków kosmicznych.

Groznawcze rozważania poświęcone afordancji uzupełnić należy wglądem, jaki David Parisi oraz inni badacze interfejsów haptycznych oferują na dotyk jako polityczny i ideologiczny konstrukt nowoczesności, łącząc perspektywy empiryczne z krytyką dyskursu, władzy i mediów. Wprowadzone przez Parisiego pojęcia, takie jak haptyczny podmiot, sugerują dwojaką formułę badań: laboratoryjnych eksperymentów oraz analizy dyspozytywów i narracji czyniących z dotyku problem biopolityki³⁹. Interfejs w tym ujęciu jest zagadnieniem z zakresu archeologii mediów, badanym analogicznie do archeologii władzy, wiedzy czy seksualności. Uzupełniona o ten aspekt analiza afordancji pozwala stawiać pytania nie tylko o możliwości, jakie wytwarza konkretna ekologia interfejsu, ale również o to, jak przy pomocy interfejsów zarządza się życiem, poczuciem sprawczości i kontroli, wytwarza mechanizmy władzy, ideologii i polityki jako nieodłączny element growych narracji. Najlepszym świadectwem przenikania problematyki afordancji w grach cyfrowych do namysłu nad rzeczywistymi problemami ekologii interfejsu lotniczego jest studium Bo-Kuen Cho, Fereydouna Aghazadeha oraz Saifa Al-Qaisi, poświęcone pozycji kontrolera oraz doświadczeniom growym w ćwiczeniu umiejętności pilotażu samolotów wojskowych⁴⁰. Badacze udowodnili, że doświadczenie w lataniu zdobyte w grach przekłada się w znaczący sposób na autentyczne doświadczenie lotnicze⁴¹. Potwierdzili również eksperymentalnie, że położenie kontrolera (w centrum lub z boku kokpitu) miało znaczący wpływ na rezultaty grup kontrolnych, a preferowane ustawienie wolantu ma związek z doświadczeniem oraz afektywnym podejściem do pilotażu⁴². Wnioski z tego badania pozwalają

39 David Harlan Parisi, *Archaeologies of touch. Interfacing with haptics from electricity to computing*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2018, s. 20–23.

40 Bo-Keun Cho, Fereydoun Aghazadeh, Saif Al-Qaisi, *Effect of video-game experience and position of flight stick controller on simulated-flight performance*, „International Journal of Occupational Safety and Ergonomics” 2012, vol. 18, no. 3, s. 430, <https://doi.org/10.1080/10803548.2012.11076942>.

41 Ibidem, s. 439.

42 Zespół przywołuje badania wskazujące na znaczenie położenia wolantu na styl kontroli: bardziej aktywni (ang. *aggressive*) piloci preferują joystick położony centralnie, pozostali położony z boku. Ibidem, s. 438.

dostrzec znaczenie opcji montażu i ustawień peryferiów jako istotną zmienną w budowaniu przestrzeni afektywnej oraz poczucia kontroli.

Badanie ontologii interfejsu pokrywa się częściowo z wymienionymi polami badawczymi, skupia się bowiem na przedmiotach: zarówno cyfrowych, jak i analogowych⁴³. Filozoficzną ramę proponowanej analizy stanowi refleksja Grahama Harmana, charakteryzowana jako ontologia zwrócona ku przedmiotom (w skrócie OOO). Harman oferuje bardzo szerokie spojrzenie na przedmiot, który proponuje rozpatrywać w ramach namysłu nad czterema napięciami działającymi w jego obrębie: czasem, przestrzenią, *eidosem* i istotą⁴⁴. Analiza ontologii interfejsu zakłada zatem, co następuje. Po pierwsze, nigdy nie mamy dostępu do istoty rzeczy, czyli napięcia pomiędzy rzeczywistym przedmiotem i jego rzeczywistymi własnościami – realny joystick zawsze wycofuje się w pewną otchłań, do której nie mamy i nie będziemy mieć dostępu. Po drugie, Harman twierdzi, że „każda relacja natychmiast wytwarza nowy przedmiot”⁴⁵, co oznacza, że nigdy nie redukujemy rzeczy do ich materialności, a każdorazowe wejście w relację z joystickiem wytwarza nowy przedmiot rzeczywisty. Po trzecie, badanie interfejsu polega na próbie zrozumienia i opisanie więzi, jakie zachodzą między przedmiotami a ich właściwościami, na śledzeniu rozszczepień i fuzji napięć wewnątrz przedmiotów. Badanie czasu polega na dostrzeżeniu konfrontacji pomiędzy przedmiotem zmysłowym a jego zmysłowymi własnościami⁴⁶: joystick ma czasowość, którą można opisać na podstawie np. wytarcia jego elementów wskutek użytkowania. Badanie przestrzeni interfejsu to analiza fuzji pomiędzy rzeczywistymi przedmiotami a ich zmysłowymi własnościami. Harman nazywa to powabem⁴⁷, ponieważ przedmioty przyciągają nas i wabią jedną ze swych właściwości zmysłowych. Joystick może wabić lub przerażać

43 Odpowiedniość pomiędzy nimi interesuje mnie o tyle, o ile imitują lub symulują się nawzajem. Inną kwestię stanowią prace nad uzyskaniem sprzężenia zwrotnego między obiektami wirtualnymi a rzeczywistymi w projektach ulepszonej rzeczywistości. Por. Silian Li et al., *Physicalizing virtual objects with affordances to support tangible interactions in AR*, in: *26th ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology*, eds. Robert J. Teather et al., ACM, New York 2020.

44 Graham Harman, *Traktat o przedmiotach*, przeł. Marcin Rychter, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2013, s. 140–145.

45 Ibidem, s. 165.

46 Ibidem, s. 147.

47 Ibidem, s. 148.

mnie swym „fallicznym” kształtem. Możemy mówić zatem o mitologii, jaką dany przedmiot wytwarza w ramach tego napięcia. W końcu, badanie *eidosu* interfejsu polega na analizowaniu więzi określanej jako teoria, która powstaje, kiedy rozszczepiamy przedmiot zmysłowy od jego rzeczywistych własności⁴⁸. Teoretyzowanie w ujęciu Harmana to badanie tego, dlaczego uznajemy dany przedmiot za to, czym jest. Badanie *eidosu* joysticka to stawianie pytań o to, co czyni go joystickiem. W pewnym sensie każda recenzja sprzętu stanowi tego typu działanie. Ostatnią więzią, o której pisze Harman, jest przyczynowość, która polega na fuzji rzeczywistego przedmiotu z rzeczywistymi własnościami. Joystick ma wagę, twardość, trwałość, do których wszakże nigdy nie mamy bezpośredniego dostępu, stąd inaczej „leży” on w ręce każdego gracza, z czym wiąże się cały proces dobierania właściwego sprzętu do komfortowej zabawy.

Analiza ontologii interfejsu przypominać będzie zatem z jednej strony klasyczne badanie fenomenologiczne, z drugiej strony – hermeneutykę przedmiotu obecną w pracach Heideggera, z trzeciej – analizę ekologiczną. Jej podstawą jest zawieszenie pewności, która powoduje, że przestajemy dziwić się rzeczom, przestajemy pytać o ich głęboką banalność. Ontologia interfejsu zaprasza do zawieszenia czysto pragmatycznego spojrzenia na przedmioty, które czyni z nich jedynie narzędzia interakcji. Chodzi o przywrócenie humanistycznego, filozoficznego zdziwienia przedmiotami, gram i środowiskami, jakie wytwarzają w kontakcie z ludzkim zwierzęciem. Ponieważ spotkałem się z kwestionowaniem przyjmowanego za Harmanem podejścia do ontologii⁴⁹, śpieszę wyjaśnić, że akcentowane przeze mnie stanowisko badawcze zasadza się na wykorzystaniu filozofii OOO jako inspiracji dla budowanej refleksji hermeneutycznej (wobec której Harman pozostaje krytyczny⁵⁰) i nie wyklucza np. empirycznego badania przedmiotów, ich hermeneutyki czy uruchomienia ontologii egzystencjalnej spod znaku Ricoeura. W badaniach ontologii interfejsu nie wykluczam również zaawansowanych, empirycznych metod pomiaru stosowanych w analizie kontrolerów, których użycie gwarantuje rzetelność konkretnych rozwiązań

48 Ibidem, s. 148–149.

49 Peter Wolfendale, *Object-oriented philosophy. The noumenon's new clothes*, Urbanomic, Falmouth 2014.

50 Graham Harman, *Tool-being. Heidegger and the metaphysics of objects*, Open Court, Chicago 2002, s. 123.

projektowych⁵¹. W niniejszym studium nie korzystam jednak z metod subiektywnego (NASA-TLX, SWAT) czy obiektywnego pomiaru (EEG, okulograf) obciążenia zadaniowego operatora⁵², które mierzą to, jaką presję poznawczą wywierają dane peryferia na ich użytkowników. Celem rozważań ontologicznych nie jest dla mnie bowiem określenie skuteczności czy efektywności zastosowania przepustnicy, pedałów, joysticka czy paneli kontrolnych. Owa skuteczność została potwierdzona w przywołanych wcześniej badaniach poświęconych możliwościom wykorzystania peryferiów w szkoleniu pilotów wojskowych. Ponieważ obciążenie poznawcze zależy zarówno od złożoności i typu wykonywanych zadań, jak i od konstrukcji interfejsu, można założyć, że w przypadku growych symulatorów lotu statkiem kosmicznym stanowi ono element ludyczny, istotny z perspektywy światotwórczej. Dobór peryferiów jest w przypadku obu omawianych gier dowolny, zależy od możliwości ekonomicznych jednostki, jej przyzwyczajień, jest uwarunkowany kulturowo i sprzętowo. Badanie ontologii interfejsu skupia się zatem na identyfikacji różnych zmiennych, ale nie poddaje ich operacjonalizacji w jakimś modelu analizy empirycznej. Krótko mówiąc, interesuje mnie znaczenie, jakie niosą ze sobą przedmioty, ich rola w fikcyjnych światach gier cyfrowych i ekologii przestrzeni grania. Ontologia interfejsu jest w tym sensie antropologicznym i hermeneutycznym badaniem przyrządów do grania oraz ich implikacji światotwórczych.

Analiza znaczących aspektów peryferiów

Joystick: laska radości (z *ang.* *joy* ‘radość’ oraz *stick* ‘laska’). Już w nazwie zapisany zostaje związek joysticka z protetycznym charakterem przedmiotu służącego do podpierania się lub badania otoczenia. Johan Blomberg proponuje odczytywać ową protetyczność jako element semiotyki kontrolera⁵³. Joystick jest w tym ujęciu zarazem narzędziem do grania, ale również znakiem

51 Bhuvaneswari Sarupuri et al., *Evaluating and comparing game-controller based virtual locomotion techniques*, in: *Virtual environments 2017, ICAT – EGVE*, eds. Robert W. Lindeman, Gerd Bruder, Daisuke Iwai, Goslar 2017, <https://ir.canterbury.ac.nz/handle/10092/15340> [dostęp: 15.11.2021].

52 Jerzy Merkisz i in., *Przegląd metod pomiaru obciążenia zadaniowego operatora w badaniach z wykorzystaniem symulatorów*, „Logistyka” 2015, nr 3, s. 3189–3192.

53 Johan Blomberg, *The semiotics of the game controller*, „Game Studies” 2018, vol. 18, no. 2, <http://gamestudies.org/1802/articles/blomberg>.

ustanawiającym relację między graczem a grą. Badacz proponuje rozważać go na trzech poziomach: ikonycznym (podobieństwa), indeksalnym (metonimii) oraz symbolicznym (konwencji)⁵⁴. Analiza semiotyczna pozwala na wstępne określenie zmysłowych własności przedmiotu: joystick jest podobny do wolantu lotniczego, mimetycznie odnosi się do kokpitu, przyciski na nim można umownie przypisać do konkretnych funkcji w grze. Co więcej, w planie podobieństwa trudno odmówić wrażenia falliczności tego przedmiotu. Wolant lotniczy to przecież dosłownie narzędzie przyjemności. Stąd być może wynika pewien paradoks, ponieważ jego funkcjonalność konstruuje się wokół spustu, cyngła. Joystick łączy przyjemność z czynnością związaną z agresją, wojną konfliktem, zabijaniem etc. Nowoczesny joystick to narzędzie do czerpania przyjemności z celowania i strzelania. Wolant lotniczy w swoim growym kształcie stanowi przecież kulturową spuściznę po specjalistycznym sprzęcie wojskowym. Myśląc o joysticku, musimy od razu pomyśleć o wojnie, konflikcie i starciu: pilotów, maszyn, technologii. Nieprzypadkowo zresztą wśród fanów symulacji sławą cieszą się peryferia-repliki: Thrustmaster Warthog (A-10 Thunderbolt II), Cougar (F16 Viper), VKB MCG czy Virpil Mongooost T50 (wzorowane na współczesnych rosyjskich myśliwcach). Joysticki-przedmioty, bo o nich mowa, nie stanowią jedynie uniwersalnych wtyczek interfejsu analogowego, ich przesłanie sięga do pamięci historycznej, ich funkcjonalność do wojskowego reżimu, ich materialność do materialności kokpitu. Dlatego recenzenci wskazują na różnice w ich wykonaniu, często podkreślając znaczenie materiałów (metal, plastik) dla komfortu użytkowania i wrażeń haptycznych⁵⁵.

Są to narzędzia utopijnych i eskapistycznych marzeń, w równej mierze protezy techniczne, co pamięciowe, repliki oręża i symulakry kontroli. Ich oczywista falliczność czyni z nich w równej mierze obiekty rozkoszy, autoerotyzmu, zaścępczej realizacji popędu, co maszyny pożądania: pragnące dotyku, obłąpienia, uścisku, głaskania, celebracji. W tym sensie mówimy jednocześnie o technicznym fetyszu, przedmiocie rytualnym, wokół którego konstruuje się właściwe

54 Ibidem.

55 Jesse Calder, Virpil constellation ALPHA review!!!, 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=xFRjIXMfsPo> [dostęp: 15.11.2021]; TheNOOBIFIER1337, Joystick Fight 2019 - Virpil - VKB - Thrustmaster - HOTAS, 2019, https://www.youtube.com/watch?v=leM8jEoMP_hM&t=26s; EDTutorials by Exigeous, Picking the Best HOTAS for Elite Dangerous (HOTAS/HOSAS/Joystick/Throttle for space/flight sims), 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=g28Zjxtvol0> [dostęp: 15.11.2021].

miejsce i pole gry. Stąd określenie *sim-pit*, symulacyjna dziura, nora, w której może się zaszyć gracz. Jako przedmioty rytualne joysticki przebudowują przestrzeń i ciało: ich położenie trzeba wliczyć w sposób siedzenia, ułożenia rąk, nóg, odległości od innych przedmiotów. Są ustawione w relacji do innych przedmiotów, razem konfigurują otoczenie gracza i wytwarzają środowisko gry⁵⁶. Kto nie przeżył bólu nadgarstka z powodu źle ustawionego joysticka, nie doświadczył rzeczowości tego interfejsu. Ból charakteryzowałby zatem ten moment, w którym doświadczamy konfrontacji ze zmysłowymi własnościami rzeczy i dostrzegamy przyczynowość ich rzeczywistych własności. Ból to również moment zaburzenia haptycznej immersji, który wynika ze spotkania z rzeczowością rzeczy.

Ontologia pozwala zwrócić również uwagę na fakt, że joystick stawia opór. Służą temu różne konfiguracje sprężyn do centrowania wolantu. Zabawa joystickiem polega na decentracji: budowaniu napięć poprzez aplikację siły większej niż siła naciągu sprężyn. Joystick służy w ten sposób ustanowieniu totemicznego centrum. Jego konstrukcja i sposób działania sytuują gracza w centrum świata, centrum kontroli. Jako narzędzie joystick ma budować poczucie stabilności, a w konsekwencji również przekonanie o możliwości i potencjalności ruchu. W związku z tym pełni on również funkcję bariery, wyznacza bowiem granice maksymalnego odchylenia ręki, ciała, położenia względem niego. Ten przedmiot wytwarza wydarzenie poprzez konfrontację z ręką, której ruchy ogranicza i podporządkowuje logice powrotu do centrum. Joystick to przedmiot uwikłany w grę polegającą na balansowaniu, naciąganiu sprężyn, w który wpisana została obietnica powrotu do stanu początkowego. W tym sensie jego ciężar, materiał, z którego jest wykonany, siła sprężyn, zaprężnięte zostały do wytworzenia poczucia przyczynowości naszych działań. Afordancja buduje się w tym przypadku w oparciu o możliwości, jakie stwarza układ otoczenia, sposób wykonania, możliwość zmiany ustawień i dostosowania sprzętu do indywidualnych wymagań graczy.

Cechy joysticka najlepiej uobecniają się w chwili, w której staje się narzędziem popsutym⁵⁷, rozkalibrowanym czy gdy traci część postrzeganej przez

56 Jesper Aagaard, *Media multitasking, attention, and distraction: a critical discussion*, „Phenomenology and the Cognitive Sciences” 2015, vol. 14, no. 4, s. 891–892, <https://doi.org/10.1007/s11097/014-9375-x>.

57 Posługuję się w tym miejscu przykładem „popsutego narzędzia” w sensie, w którym stan „popsucia” nie oznacza roztrzaskania, a jedynie moment, w którym narzędzie staje się przedmiotem namysłu. Jak twierdzi Harman: „[...] widoczność »zepsutego narzędzia« Heideggera

graczy afordancji. Wtedy nie trzyma pionu, niedokładnie oddaje ruch, wymaga przeniesienia odpowiedzialności za znalezienie centrum na gracza, odzwierciedla zaburzenie balansu i rozkładu sił. Zabawa joystickiem sprawia przyjemność, kiedy mam pewność, że wróci do pozycji początkowej, uzewnętrznia zatem stabilność relacji pomiędzy mną i światem. Poprawne jego działanie jest gwarantem stabilności ekologii środowiska gry. W tym sensie joystick wprowadza do gry równowagę i napięcie między ciałem i rzeczą. Niesłychanie prawdziwe jest w tym kontekście twierdzenie Harmana, że wejście w relację każdorazowo wytwarza nowy przedmiot rzeczywisty⁵⁸. Joystick nie jest interfejsem, ale bywa nim na wiele różnych sposobów. Nie jest również jedynie znakiem w systemie semiotycznym gry, jest znakiem w ogóle jako element fantazmatycznej, zmysłowej przestrzeni, w jakiej sytuuje go ludzkie spojrzenie, dotyk, wyobraźnia. Oznacza to, że w każdorazowym spotkaniu z przedmiotem, jakim jest joystick, inaczej może konstruować się również ekologiczna relacja między mną a sprzętem, bo w zależności od sytuacji stwarza on różne afordancje. Kiedy w trakcie gry przypadkiem go odepnę lub nastąpi awaria sprzętowa, zmienia się charakter ekologii środowiska rozgrywki, a gracz ma do czynienia z innym przedmiotem rzeczywistym.

Poza wymiarem erotycznym wpisanym w samą nazwę joystick ma również wymiar moralny w tym sensie, w jakim rzeczy uwikłane są w sieć relacji, którą Peter-Paul Verbeek nazywa wspólnotą moralną⁵⁹. Joystick może zatem pełnić funkcję moralnego mediatora⁶⁰ analogicznie do podjazdu dla osób z niepełnosprawnością, który uobecnia społeczne włączenie lub wyłączenie na poziomie biopolityki architektury. Wolant można rozpatrywać moralnie zarówno jako narzędzie przewagi w grze, jak i poza nią. Ta rzecz oferuje przewagę zmysłową, większą precyzję, ułatwia kontrolę, a jednocześnie wytwarza poczucie technologicznej i ekonomicznej wyższości. Joystick daje ponadto dostęp do funkcji, których zmapowanie na klawiaturze i myszy jest trudniejsze

nie ma nic wspólnego z tym, że sprzęt nie jest w pełni sprawny. Nawet najbardziej mistrzowsko skonstruowane, nagradzane narzędzia należy uważać za »zepsute«, gdy tylko rozważymy je bezpośrednio; rozróżnienie popsute/niepopsute nie funkcjonuje jako ontyczny rozłam między dwoma różnymi rodzajami bytów”. Graham Harman, *Tool-being...*, s. 45.

58 Graham Harman, *Traktat o przedmiotach...*, s. 165.

59 Peter-Paul Verbeek, *Moralizing technology. Understanding and designing the morality of things*, University of Chicago Press, Chicago 2011, s. 42.

60 Ibidem, s. 52–53.

i wymaga logistycznych poświęceń. Jednocześnie, pamiętając o badaniach nad kognitywnym obciążeniem operatora, może zarówno dokładać, jak i odejmować poznawcze obciążenie, ma zatem znaczenie dla postrzegania afordancji danego zadania. Polityczny wymiar peryferiów lotniczych ujawnia się szczególnie wtedy, gdy zapytamy o grodzenia, które wprowadzają, analogicznie do grodzień związanych z posiadaniem droższych kart graficznych czy monitorów. Te ostatnie dają przewagę na poziomie semiotycznym, estetycznym oraz sprzętowym (więcej klatek, szybsze odświeżanie, skrócenie czasu reakcji itp.). Joysticki, panele, przepustnice i pedały dają natomiast moralne prawo do roszczeń związanych z realizmem rozgrywki. Są to narzędzia polityki imperrealizmu⁶¹, który w przypadku interfejsów analogowych opiera się na założeniu, że przedmioty rzeczywiste dowartościowują i legitymizują ich cyfrowe odpowiedniki w grze. Zwrócenie uwagi na moralność przedmiotów pozwala w następnym kroku na rozszerzenie refleksji na temat moralności technologii na badane przez Kuńskiego wizualne elementy interfejsów.

Osobną kwestię stanowi to, w jaki sposób przedmioty i interfejsy kształtują przestrzeń wolności działania i odpowiedzialności. W przypadku gier *Star Citizen* oraz *Elite Dangerous* uwidacznia się znacząca rozbieżność technicznych możliwości między obiektami interfejsu wizualnego a przedmiotami peryferyjnymi jako mediatorami moralnymi. O ile interfejsy wizualne mediują moralne i polityczne różnice w projektach kokpitów, o tyle peryferia mediują moralne i polityczne różnice między graczami. Włączając logikę Verbeeka do rozważań nad ontologią interfejsu, można powiedzieć, że gracz korzystający z joysticka, przepustnicy i pedałów jest inną hybrydą przedmiotową niż gracz, który jest w hybrydycznej relacji z przedmiotami, takimi jak mysz czy klawiatura⁶². Wracając do dyskursu Harmana, mediacja moralności rodziłaby się w ramach *eidosu* lub istoty, czyli tych napięć, które określa on mianem teorii oraz przyczynowości. Można postawić tezę, że interfejs zewnętrzny czy przedmioty peryferyjne nie tylko inaczej mediują grę, ale również restrukturyzują grającego: jako inny podmiot moralny (w terminologii Verbeeka) lub jako inny przedmiot zmysłowy i rzeczywisty (w refleksji Harmana)⁶³.

61 Krzysztof M. Maj, *Światotwórstwo w fantastyce...*, s. 25–27.

62 Peter-Paul Verbeek, *Moralizing technology...*, s. 64.

63 Na marginesie warto wspomnieć, że joystick także się zmienia i staje się nośnikiem tego, co pozostawia na nim moje ciało: potu, naskórka, włosów, tłuszczu, zapachu, słowem: mojego

Różnica między projektem kokpitów i interfejsów w *Star Citizenie* i *Elite Dangerous* rozpatrywana jedynie na poziomie wizualnym ukaże z pewnością większą immersyjność rozwiązań zastosowanych w produkcji Cloud Imperium Games. Paradoksalnie jednak to gra studia Frontier Development znacznie lepiej łączy ze sobą interfejs wizualny i haptyczny. Wybrane gry ukazują dwie strategie projektowania interfejsów na użytek immersji w światy kultur wizualnych science fiction, bo to właśnie ich doświadczanie jest w tych grach kluczowe⁶⁴. Obie gry wykorzystują ontologię kokpitów w charakterze polityczno-moralnym, jako element światotwórczego *ethosu* i *mythosu*⁶⁵ lub jako wytworzone przez człowieka przestrzenie życia (antromy)⁶⁶: statki produkują bowiem ideologicznie i politycznie uwikłane korporacje o określonej historii w świecie gry. W *Star Citizenie* rywalizują one ze sobą na wzór współczesnych koncernów wojskowych i motoryzacyjnych, reklamując swoje produkty wedle profili użytkowników (wojownik, handlarz, najemnik etc.), co oddaje zróżnicowanie projektów kokpitu: od czysto „pirackich”, użytkowych i industrialnych (*Drake Interplanetary*), przez pragmatycznie militarne (*Aegis Dynamics*), luksusowe i artystyczne (*Origin*), po replikujące projekty obcych (*Esperia*). Już zatem w ontologii kokpitów wyraźnie odzwierciedla się projektowana światotwórczo polityka i moralność rzeczy, grywalnych statków. Wybór przedmiotu okazuje się wyborem tożsamości i wyobrażenia o zamożności, statusie społecznym oraz pożądanym udogodnieniach. W *Elite Dangerous* podział producentów również dotyka kwestii polityki galaktycznej, co oznacza, że część statków dostępna jest dopiero po osiągnięciu określonego poziomu reputacji z jedną z trzech potęg: Imperium, Federacją lub Sojuszem. Różnica polega na tym, że projekty kokpitów w *Elite Dangerous* nie mówią zbyt wiele o ideologii ich producentów. Omawiane gry inaczej rozwiązują kwestię projektów statków i interfejsów. *Star Citizen* przedstawia wizję klasową, o dużym stopniu specjalizacji:

bycia lub nieobecności – wtedy zbiera kurz. Nie wspomnę już w ogóle, że empiryczne oględziny joysticka, podobnie jak innych peryferiów, ujawniają ich przekształcenie w spotkaniu z człowiekiem w przestrzenie biologiczne, bo na resztkach naszego bycia żerują bakterie i roztocza. Joystick staje się w ten sposób mediatorem biometrycznym, częścią biopolitycznej przestrzeni mojej egzystencji w najbardziej intymnym sensie.

64 Paweł Frelik, *Kultury wizualne science fiction...*, s. 41, 45.

65 Krzysztof M. Maj, *O strukturze świata w narracyjnych grach wideo*, „Images” 2021, t. 29, nr 38, s. 48.

66 Ibidem, s. 52.

każdy statek zaprojektowano z myślą o konkretnej czynności i użytkowniku. Afordancja funkcjonuje tu jako zaprojektowany i wpisany w ontologię świata model ekologii, który wynika z ekonomii politycznej i biopolityki. W *Elite Dangerous* przeciwnie, każdy statek jest otwartym zbiorem możliwych do wypełnienia miejsc i to gracze decydują, w jaki sposób go skonfigurują. Jest to projekt uniwersalistyczny, kombinatoryczny i eksperymentalny, zachęcający graczy do autorskiego konstruowania ekologii statków i wytwarzania własnych narracji o przeznaczeniu polityczno-ekonomicznym statków kosmicznych (choć i w tej grze pewne projekty statków zostały tak pomyślane, by ograniczać możliwości przebudowy ich ekologii i oferowanych przez nie afordancji). Stąd wynika zasadnicza różnica w układzie i konstrukcji interfejsów kokpitu w obu grach.

W *Star Citizenie* każdy kokpit różni się rozkładem zagnieżdżonych i funkcjonalnych paneli wyświetlających komunikaty diegetyczne (Ilustracje 18 i 19), podczas gdy *Elite Dangerous* operuje jednolitym układem interfejsu w kokpitach wszystkich statków (Ilustracje 20 i 21).

Ilustracja 18. *Star Citizen*. Kokpit statku Banu Defender



Źródło: Opracowanie własne.

Ilustracja 19. *Star Citizen*. Kokpit statku Drake Buccaneer



Źródło: Opracowanie własne.

Ilustracja 20. *Elite Dangerous*. Kokpit statku Lakon Keelback



Źródło: Opracowanie własne.

Ilustracja 21. *Elite Dangerous*. Kokpit statku Faulcon DeLacy Python

Źródło: Opracowanie własne.

Zmieniając statek, poza adaptacją do jego mobilności, masy czy zwrotności, w jednej grze musimy dosłownie „przyzwyczać” się do jego interfejsu, w drugiej natomiast nic się nie zmienia. Mimo że interfejs wizualny w *Elite Dangerous* składa się głównie z metainterfejsu oraz komunikatów diegetycznych⁶⁷, to w porównaniu z różnorodnymi interfejsami w *Star Citizenie* sprawia wrażenie nakładki⁶⁸. Jego personalizacja zakłada jedynie dodanie do kokpitu elementów ozdobnych związanych z poczuciem zamowienia. Ontologia interfejsu wizualnego w obu grach różni się pod względem wykorzystania ich jako technologii kontroli, jako przedmiotów politycznych i moralnych oraz światotwórczych mediatorów ekologii kokpitów. W jednej grze ograniczają, wymagają dostrojenia się, wymuszają kompromisy, realizują światotwórczo ugruntowane cele i agendy ideologiczne, w drugiej – uniformizują doświadczenia, stanowią element zamowienia, wytwarzają familiarne środowisko niezależne od ideologicznych wektorów producenta.

67 Komunikat diegetyczny „zajmuje miejsce w nawigowalnej przestrzeni gry [...], jest interpretowany jako komunikat zarówno przez gracza, jak i przez bohatera lub bohaterów gry (czyli na poziomie diegezy)”. Piotr Kubiński, *Gry wideo...*, s. 185.

68 Jak pisze Kubiński: „Element nakładkowy nie należy do świata fikcyjnego w grze (nie jest elementem diegetycznym), występuje wyłącznie na płaszczyźnie ekranowej”. Ibidem, s. 184.

Analiza ontologii na poziomie wizualnym interfejsu pozwala zatem określić światotwórczy czy immersyjny potencjał konkretnych rozwiązań wprowadzających ideologiczną, polityczną i moralną głębię do projektów kokpitu. Nie uwzględnia ona jednak zasadniczej zmiany, jaka zachodzi w obu grach, jeśli do rozgrywki wykorzystamy urządzenia peryferyjne. Najciekawsza wydaje się bowiem rozbieżność pomiędzy immersyjnością a funkcjonalnością i afordancją porównywanych strategii konstruowania kokpitów.

Analiza immersji i afordancji interfejsów

W *Star Citizenie* projekt interfejsu wyraźnie rozdziela elementy wizualne kokpitu od elementów wizualnych fokalizacji awatara, przez co gra konstruuje efekt podwójnego zanurzenia poznawczego: ucieleśniona postać dysponuje osobnym interfejsem, a statek osobnym. Ten zabieg widać wyraźnie, jeśli otwieramy w grze te elementy interfejsu, które w charakterze komunikatów diegetycznych wyświetlane są z pozycji naręcznego hologramu o nazwie Mobiglass. Animacja spoglądania na rękę uzmysławia, że gracze kontrolują statek nie bezpośrednio przy użyciu interfejsu kokpitu, ale pośrednio – poprzez interfejs przypisany do awatara i otwierany z jego poziomu. Podobną funkcję pełni również system skupiania się na interaktywnych elementach kokpitu, który daje poczucie ucieleśnienia zasiadającego w kokpicie pilota, bo to z poziomu jego oczu realizowana jest fokalizacja. Rolę wspomagającą pełnią w tym miejscu komunikaty o charakterze semeionów⁶⁹: system „wewnętrznych myśli” postaci, który wyświetlany jest jako lista opcji interakcji z kokpitem, czy komunikaty diegetyczne w postaci zaciemnienia ekranu, gdy pilot mdleje z powodu przeciążeń.

W *Elite Dangerous* tak złożony i wielowarstwowy system nie występuje. Zamiast niego możliwa jest opcja szybkiego skupienia na jednym z czterech paneli kontrolnych, który ma charakter metainterfejsu⁷⁰ połączonego z komunikatem diegetycznym. *Elite Dangerous* minimalizuje ucieleśnienie: awatar nie traci przytomności przy przeciążeniach, nie otrzymujemy również kontroli nad żadną reprezentacją jego „myśli”. Jedną z niewielu oznak tego, że awatar

69 Semeion to „element diegetyczny zajmujący miejsce w nawigowalnej przestrzeni gry. Pełni funkcję komunikatu wyłącznie z perspektywy gracza”. Ibidem, s. 185.

70 Metainterfejs to w terminologii Kubińskiego „element diegetyczny wizualizowany jako część płaszczyzny ekranowej”. Ibidem.

w ogóle związany jest z działaniami gracza, jest reprezentacją ruchu powiązana z przyrządami w kokpicie: joystickiem i przepustnicą oraz odgłos ciężkiego oddechu, gdy w kabinie brakuje powietrza. Niestety, nawet w dodatku *Odyssey*, który wprowadził opcję bezpośredniej kontroli awatara w grze, nie umożliwiono graczom opuszczenia fotela pilota i zwiedzenia wnętrza statku kosmicznego, a wchodzenie do pojazdu i wychodzenie z niego zostało sprowadzone do sekwencji przełączenia interfejsu. W ten sposób Frontier Developments uzyskało poczucie sztuczności przełączania między fokalizacją awatara (i komunikatami diegetycznymi jego stroju) a fokalizacją, w której „podłączony” zostaje on do statku kosmicznego.

W czym tkwi zatem paradoks? Otóż zabiegi mające na celu ucieleśnienie w awatara w *Star Citizenie* utrudniają osiągnięcie poczucia bezpośredniości kontroli statku za pomocą przedmiotów peryferyjnych. Wielopoziomowy interfejs zachęca bowiem do osobnego kontrolowania przypisanych do awatara elementów wizualnych z poziomu myszy i klawiatury, a statku z poziomu joysticka, pedałów i przepustnicy. Immersję w kokpit uzyskujemy za pośrednictwem awatara. Rozwiązania zastosowane w *Elite Dangerous* wydają się natomiast bardziej intuicyjne, prostsze w obsłudze i responsywne właśnie dlatego, że wszystkie elementy interfejsu zaprojektowano z myślą o mediacji jednego poziomu: immersji gracza bezpośrednio w kokpit statku kosmicznego lub w kontrolowanego awatara. O ile *Star Citizen* buduje poczucie zapośredniczenia statku kosmicznego lub pojazdu planetarnego przez ucieleśnianą postać, o tyle *Elite Dangerous* stawia graczy w pozycji przełączania się między trzema różnymi sposobami ucieleśniania (awatarem, pojazdem planetarnym, statkiem kosmicznym). W tym sensie można mówić o monoawataryzacji w *Star Citizenie* i poliawataryzacji w *Elite Dangerous* oraz o skutkach podobnego projektowania interfejsów dla poczucia immersji, inkorporacji oraz realizacji wizji światotwórczej. Obie gry wytwarzają inne ekologie: pojedynczy awatar zmieniający środowiska zasadniczo różni się od awatarów zmieniających się w zależności od środowisk. W *Star Citizenie* awatar jest pośrednikiem afordancji środowiska, w którym się znajduje, co oznacza, że można go wystrzelić, zabić, zaburzyć w ten sam sposób, niezależnie od tego, gdzie jest, a gracze muszą zawsze brać pod uwagę relacje między awatarem i jego otoczeniem. Taki projekt powoduje, że np. od rozmiarów i typu statku zależy, czy przewieziemy nim innych graczy, czy będą mogli w nim odpocząć i wyleczyć się, czy nie. Natomiast w *Elite Dangerous* awatar symbiotycznie podłączony do statku, do łazika i na własnych nogach to

trzy różne relacje z otoczeniem, trzy różne sposoby pośredniczenia. Stąd limit graczy mogących dołączyć do statku jest w tej grze sztywny i uzależniony od możliwych do obsadzenia awatarami stanowisk (od 1 do 4), a nie uzależniony od środowiskowych afordancji. W tym sensie możemy mówić o innej konstrukcji ekologii statków kosmicznych w obu grach. W *Star Citizenie* zastosowano model ekologiczny, w którym relacja awatara do środowiska jest asymetryczna (jeden awatar – różne środowiska), podczas gdy w *Elite Dangerous* dominuje symetria (różne awatary – różne środowiska). Pierwsza gra buduje relacyjną afordancję (zobaczę, ile osób zmieści się w moim statku), podczas gdy druga oferuje afordancję kontrolowaną (w moim statku może znaleźć się tylko tyle osób, ile miejsc zaprojektował producent). Model pierwszy ma znaczącą przewagę światotwórczą, ponieważ buduje poczucie wielopoziomowej immersji lub ucieleśnienia. Model drugi zaburza immersję i inkorporację, ale sprawdza się lepiej w sytuacji unifikacji przyrządów kontrolnych, bo nie wymaga operowania na różnych poziomach interfejsu jednocześnie, każdy poziom interfejsu przypisany jest bowiem do innego awatara. Konsekwencją różnic w designie ekologii kokpitów, statków kosmicznych i awatarów jest to, że w *Star Citizenie* środowisko pojazdów jest o wiele bardziej restrykcyjne niż w *Elite Dangerous*, bo stanowi środowisko, a nie element afordancji awatara, jakim jest w tej drugiej grze symbiotyczny awatar-statek kosmiczny.

Joystick, pedały, panele oraz przepustnica przekształcają sposób interakcji z przestrzenią kosmiczną z perspektywy kokpitu, ponieważ oferują inne afordancje i wytwarzają inne środowisko gry. Dzieje się tak dlatego, że pozwalają na realizację idei analogowej, czyli jakościowej kontroli we wszystkich sześciu stopniach swobody ruchu, co określa się przy pomocy skrótowca 6DoF (ang. *six degrees of freedom*). Oznacza to, że peryferia te pozwalają na bardzo dokładne określenie siły działania na każdą z sześciu płaszczyzn ruchu: (X) przód – tył, (Y) góra – dół, (Z) prawo – lewo oraz rotacji w ramach tychże. Analogowa kontrola lotu w trzech wymiarach przy zachowaniu precyzji w każdym stopniu swobody ruchu jest nie do uzyskania przy pomocy myszy i klawiatury, które najlepiej sprawdzają się w sytuacjach ograniczenia ruchu do trzech stopni swobody (3DoF) bez rotacji. Różnice występują niezależnie od zastosowanego układu peryferiów: HOTAS⁷¹ (ręka na wolancie i przepustnicy), HOMAS⁷²

71 Ang. *Hands On Throttle And Stick*.

72 Ang. *Hands On Mouse And Stick*.

(ręka na wolancie i myszy) czy HOSAS⁷³ (obie ręce na wolantach). Swoboda ruchu 6DoF stanowi w tym sensie mierzalny czynnik wpływający na rozgrywkę, nie posiadam jednak ilościowych danych, które uzasadniłyby np. przewagę jednego z wymienionych systemów kontroli nad innymi. Dane dostępne na różnych forach internetowych i w spontanicznie organizowanych ankietach nie spełniają podstawowych warunków eksperymentalnych, szczególnie ze względu np. na różne ustawienia krzywych czułości i reakcji na sygnał analogowy, które gracze konfiguruje w ramach ustawień sprzętu w grze. Nie można w ich przypadku podać również dokładnych danych obciążenia zadaniowego operatora. Co ciekawe, sama personalizacja ustawień relacji pomiędzy przedmiotami interfejsu peryferyjnego a systemem gry wymaga często wielu godzin poszukiwania idealnych wartości liczbowych, dzięki którym buduje się poczucie pełnej kontroli nad reakcją sprzętową. Nowoczesne joysticki z najwyższej półki cenowej produkowane przez firmy, takie jak Virpil⁷⁴ czy VKB⁷⁵, posiadają ponadto zestawy pozwalające zmieniać siłę naciągu sprężyn, krzywą oporu wolantu oraz kąt ułożenia go w ręce. Na potrzeby gier, takich jak *Star Citizen* czy *Elite Dangerous*, ci producenci wprowadzili na rynek specjalne zestawy personalizacji joysticków, których celem jest ujednoczenie krzywej oporu wolantów, ponieważ stosowane w nich łożyska miały symulować np. opory powietrza działające na stery klasycznych samolotów. Wiadomo: w statkach kosmicznych podobne „ekstrawagancje” raczej przeszkadzają, niż pomagają w kontroli. Przedmioty interfejsu analogowego kształtują zatem kolejny poziom symulacji ekologii kokpitu, uobecniają jego elementy jako konfigurowalne rzeczy w przestrzeni innych otaczających gracza przedmiotów o charakterystycznych afordancjach.

Co istotne, nie każdy układ przedmiotów interfejsu analogowego działa tak samo i angażuje ludzki układ limbiczny w taki sam sposób. Na przykład, uwzględnienie w badaniu roli pedałów lotniczych wymaga sprecyzowania, czy dany model porusza się w płaszczyźnie (Logitech G PRO Flight Rudder Pedals⁷⁶),

73 Ang. *Hands On Stick And Stick*.

74 VIRPIL Controls, VIRPIL Controls Worldwide Webstore, 2021, <https://virpil-controls.eu> [dostęp: 16.11.2021].

75 VKBcontrollers.com, VKBSimNA – oficjalna strona producenta, 2021, <https://vkbcontrollers.com> [dostęp: 16.11.2021].

76 Logitech, Flight Rudder Pedals – oficjalna strona produktu, 2021, <https://www.logitech.com/pl-pl/products/flight/flight-simulator-rudder-pedals.html> [dostęp: 16.11.2021].

czy ma konstrukcję wahadłową (Thrustmaster TPR⁷⁷), co powoduje inne ułożenie nóg i ciała gracza. Użycie pedałów oznacza również, że np. gracze kontrolują statek kosmiczny przy pomocy obu rąk i nóg, w przeciwieństwie do układu HOSAS, w którym zaangażowane są jedynie ręce. Oczywiście, z perspektywy gry jako programu nie ma znaczenia, czy gracze wykorzystują repliki, gumowe kaczki czy klawiaturę i mysz. Niewątpliwie jednak każdy z wymienionych przedmiotów posiada odmienne afordancje, wytwarza różnice środowiskowe, mediuje inne sensory i czyni to w inny sposób. Paradoksalnie, dylemat tego, jaki sprzęt najlepiej sprawdza się w symulacyjnych grach science fiction do kontroli statków kosmicznych, uświadamia nam realne poszukiwanie w interfejsach odpowiedzi na pytanie o to, jak być inaczej, w innym czasie i innej przestrzeni. Jeśli zatem wskazuję na dylemat kontroli w perspektywie ontologicznej, to dlatego, że uwikłane w grę bycie wytwarza potrzebę produkowania sprzętów wymyślanych z intencją sprostania temu, co nieznanne. Peryferia stanowią w tym sensie narzędzia z porządku utopii, artefakty z przyszłości, a nie jedynie tchnące nostalgią repliki.

Badanie afordancji wymaga pewnej drobnej modyfikacji koncepcji ludotopii, czyli tego, o czym Krzysztof M. Maj pisze jako o „grywalnym, eksplorowalnym i zamieszkiwalnym świecie gry, odpowiadającym w perspektywie fenomenologicznej światowi życia (*Lebenswelt*)”⁷⁸. Peryferia w przypadku takich gier, jak *Star Citizen* czy *Elite Dangerous*, mają stanowić ludotopijne przedłużenie świata gry w inny sposób, niż czynią to mysz i klawiatura. Choć nie zostały zaprojektowane jako element światów tych gier, to mają na prawach imitacji lub symulacji mediować ekologię świata cyfrowego i sprzęgać ją już nie tylko z ekologią fenomenologii świata życia, ale z ekologią ontologii świata egzystencji. W tym sensie symulatory dążą do zmiany ekologii świata egzystencji przy pomocy ludotopijnych afordancji. Wyrażają w tym dążeniu pragnienie ekologicznej spójności i marzenie o pełnej mediacji afordancji. W przypadkach symulatorów ludotopografia⁷⁹ najdobitniej uświadamia, że narraktywność graczy ma charakter egzystencjalny i jest ugruntowana ontologicznie.

77 Thrustmaster, TPR: Thrustmaster Pendular Rudder – oficjalna strona produktu, 2021, http://www.thrustmaster.com/pl_PL/products/tpr-thrustmaster-pendular-rudder [dostęp: 16.11.2021].

78 Krzysztof M. Maj, *O strukturze świata w narracyjnych grach wideo...*, s. 46.

79 Ibidem, s. 49.

Podsumowanie

Perspektywa ontologiczna nie stanowi w przedstawionym ujęciu alternatywy wobec sprawdzonych analiz semiotyki interfejsu w obu jego wymiarach: wizualnym oraz sprzętowym. Celem tego rozdziału było zwrócenie uwagi na nowe możliwości analizy i interpretacji zarówno obiektów cyfrowych w grze (interfejsy i kokpity), jak i obiektów analogowej kontroli gry (joysticki, przepustnice, pedały, panele kontrolne). Zaproponowane metodologie, orbitujące wokół ontologii, pozwalają stawiać pytania o mediację moralności przez przedmioty w grze i poza nią, ich rolę w światotwórczym uzupełnieniu funkcjonalnych elementów interfejsu wizualnego, ich znaczenie dla mediowania możliwości prowadzenia rozgrywki.

Poza znaczeniami wynikającymi z samej konstrukcji przedmiotów w grze i poza nią rozdział miał na celu zwrócenie uwagi na egzystencjalny wymiar przedmiotów, na to, że przebudowują środowisko gry, rekonfigurują zarówno środowisko grania, jak i ciało grającego. Przedmioty podpięte do komputera mogą na różny sposób wspierać lub utrudniać kontrolę ze względu na projekt interfejsu wizualnego w grze. Konstrukcja, jakość wykonania kontrolerów i materiał wymagają osobnych studiów ilościowych i jakościowych. Te cechy powinny być brane pod uwagę w przypadku, w którym ich ekologiczne parametry mają wpływ na możliwość kontroli obiektów cyfrowych oferowaną graczom. Analiza gier projektowanych z myślą o zwiększeniu afordancji oraz umożliwieniu graczom analogowej kontroli w sześciu stopniach swobody ruchu (6DoF) powinna uwzględniać ontologię interfejsu analogowego i wykorzystanych peryferiów. Użycie innych narzędzi kontroli ma w omawianych grach science fiction ogromne znaczenie dla budowania poczucia ucieleśnienia i kontroli nad statkiem kosmicznym. Peryferia komputerowe stanowią zatem nie tylko przedłużenia interfejsu cyfrowego, ale również mediują społeczne i ekonomiczne uwarunkowania graczy do świata gry, np. modyfikując możliwość doświadczania wolności ruchu we wszystkich sześciu stopniach.

Przedmioty interfejsu analogowego mogą stanowić narzędzia imperrealizmu, dlatego ważne jest badanie ich kształtu, historii i uwarunkowań kulturowych. Peryferia, podobnie jak inne przedmioty w przestrzeni ludzkiego istnienia, można również badać jako mediatory dyspozytywów władzy. Pozwala to stawiać pytania o to, jak ich projekty, wygląd czy funkcje wytwarzają mity, relacje władzy lub służą wykluczeniu gracza lub włączeniu go do przestrzeni gry.

Ontologia i postfenomenologia pozwalają stawiać pytania o to, jakie hybrydy przedmiotowe lub przedmiotowo-podmiotowe wytwarzają spotkania graczy z przedmiotami interfejsu analogowego. Ontografia interfejsu pozwala zmapować przedmioty, których istnienie nie jest obojętne dla zaangażowania gracza, i postawić pytania o ich rolę i funkcję w wytwarzaniu immersji. Ponadto, badanie ontograficzne zwraca uwagę na to, że przedmioty peryferyjne przynależą do przestrzeni zamieszkiwania i ludotopografii. Oznacza to, że joystick, panele, przepustnica czy pedały uczestniczą w wytwarzaniu przez graczy zarówno nowej przestrzeni zamieszkiwania światów gier cyfrowych, jak i przestrzeni egzystencjalnej (pokoju, domu, świata).

Specjalistyczny sprzęt do grania nie daje się sprowadzić jedynie do jego funkcji w grze, nie możemy patrzeć na peryferia jedynie jako hardware. Ontologia zwraca naszą uwagę na to, że możemy interpretować hermeneutycznie przedmioty do grania jako przedmioty mediujące ludzką egzystencję w świecie, czyli jako artefakty antropologiczne opowiadające historię stosunku człowieka do świata, który zamieszkuje i wytwarza. W tym sensie projekt ontologii interfejsu stanowi krok ku hermeneutyce dzisiejszego ludzkiego bycia w grach i bycia współczesnych gier w ludzkiej przestrzeni kulturowej. W zaproponowanym przeze mnie ujęciu pytania o przedmioty stanowią zatem pytania o to, o czym i jak marzymy przy pomocy peryferiów i ich ekologii. Innymi słowy, jak poprzez przedmioty realizujemy pragnienia związane z kontrolą, ucieczką, przewagą moralną, konfliktem itd. Ontologia stanowi w tym ujęciu jedną z możliwych ścieżek prowadzących do uzyskania analitycznego i interpretacyjnego wglądu w przedmioty służące do lepszego, sprawniejszego i skuteczniejszego grania.

Lustro i widmo: lęk przed pożarciem przez innego w grze *Cyberpunk 2077*

Zwierciadło wody nie jest powierzchnią odbijającą, lecz powierzchnią, która pochłania¹.

Rzeczywistością staje się to, co nią nie jest, a jest tylko tworem umysłu².

Wprowadzenie

Celem tego rozdziału jest przeprowadzenie analizy i interpretacji lustra jako dominanty narracyjnej w grze *Cyberpunk 2077*³. Zostało wykorzystane w celu mediacji fenomenu psychozy, służy również przedstawieniu innego jako niebezpiecznej, widmowej figury, którą formacja kulturowa cyberpunku umiejscawia w centrum swych lęków. Figura lustra pozwoliła twórcom na stworzenie psychotycznej narracji we wszystkich aspektach gry. Podążając za tezą Pawła Frelika, że „cyberpunkowe gry można traktować jako meta-medium gatunku”⁴, proponuję interpretować *Cyberpunk 2077* jako grę remediującą psychotyczne symptomy kultury cyberpunku⁵ oraz współczesnego (bio)kapitalizmu⁶. Rozważania rozpoczyna analiza lustra jako ważnego narzędzia narracyjnego, które mediuje psychozę i inność. Klinicznie zdefiniowane symptomy psychozy zostały następnie usytuowane wobec tych elementów growej narracji, które

1 Jean Baudrillard, *O uwodzeniu*, przeł. Janusz Margański, Sic!, Warszawa 2005, s. 68.

2 Antoni Kępiński, *Schizofrenia*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2001, s. 57.

3 CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, PC: CD Projekt Red, 2020.

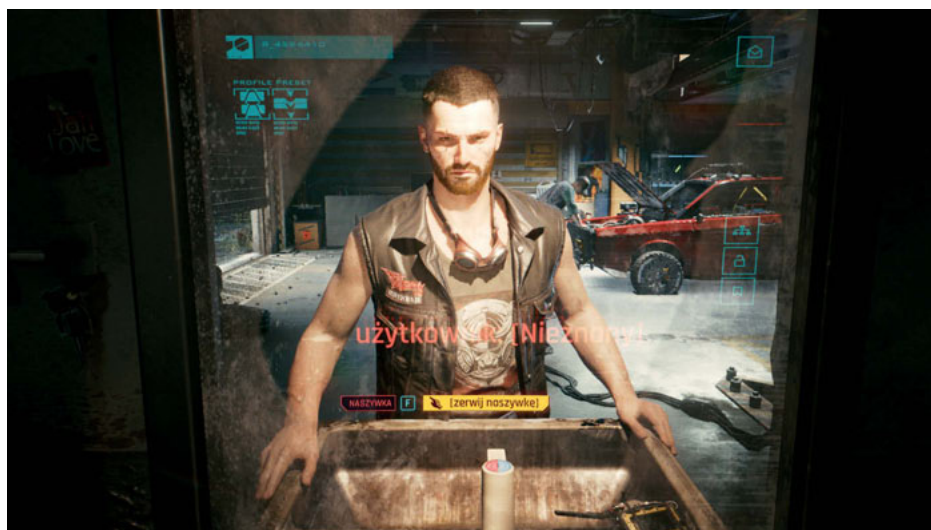
4 Paweł Frelik, *Video games*, in: *The Routledge companion to cyberpunk culture*, eds. Anna McFarlane, Graham J. Murphy, Lars Schmeink, Routledge, London, New York 2020, s. 189.

5 Anna McFarlane, Graham J. Murphy, Lars Schmeink, *Cyberpunk as cultural formation*, in: *The Routledge companion to cyberpunk culture*, eds. Anna McFarlane, Graham J. Murphy, Lars Schmeink, Routledge, London, New York 2020.

6 Sean McQueen, *Deleuze and Baudrillard. From cyberpunk to biopunk*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2016, s. 155.

transmitują doświadczenie tego zaburzenia psychicznego pod postacią fikcyjnej cyberpsychozy. W kolejnej części rozdziału identyfikuję lęk przed innością jako dominantę przenikającą mechaniki, konstrukcję fabuły oraz elementy światotwórcze. W podsumowaniu omawiam rolę lustra jako nośnika dramatu egzystencjalnego oraz narzędzie depresyjnej negocjacji tożsamości protagonisty z pożerającym go widmem.

Ilustracja 22. *Cyberpunk 2077*. Spotkanie z własnym odbiciem na początku gry



Źródło: Opracowanie własne.

Podstawową figurą wydanej z końcem 2020 roku gry studia CD Projekt Red *Cyberpunk 2077* jest lustro. Stanowi ono punkt wspólny początkowych scenariuszy wyboru tożsamościowej kotwicy i fabularnego tła dla protagonisty – V. Niezależnie od tego, czy postanowię, że V jest nomadą, dziewczyną z ulicy czy pracownikiem korporacji, gra rozpoczyna się od sceny spotkania z własnym odbiciem: w garażu, w barze El Coyote Cojo lub w siedzibie korporacji Arasaka. Ten zabieg narracyjny pełni ważną funkcję w konstruowaniu poczucia inkorporacji⁷, następuje bowiem krótko po sekwencji czynności

7 Gordon Calleja, *In-game. From immersion to incorporation*, MIT Press, Cambridge 2011; Rogelio E. Cardona-Rivera, Michael R. Young, *A cognitivist theory of affordances for games*, *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*, 2013, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_74b.pdf, s. 169.

związanych z wyborem cech grywalnej postaci: genderu, głosu, charakterystycznych cech wyglądu z wyposażeniem płciowym włącznie. O ile jednak ekran personalizacji postaci stawia mnie w pozycji rzeźbiarza i twórcy, o tyle lustro przedstawia ostateczny rezultat egzystencjalnej pracy nad sobą, w tym sensie, w jakim po raz pierwszy oddana zostaje mi bezpośrednia kontrola nad postacią V. Lustro konfrontuje mnie z tożsamością narracyjną, którą współtworzę⁸. Gra rozpoczyna się od rozpoznania siebie w podwójnym sensie: V przegląda się w lustrze, ja przyglądam się V, po raz pierwszy widzę V jego lub jej oczami. Zbudowanie fenomenologicznej więzi pomiędzy spojrzeniem protagonisty a pierwszoosobową perspektywą gracza⁹ wzmacnia poczucie familiaryzacji i sprzężenia perspektyw¹⁰ oraz buduje immersję¹¹. Patrzenie na lustrzane odbicie konstruuje egzystencjalną sytuację rozpoznania innego: „Gracz wszedł w subiektywną perspektywę awatara, patrząc jego lub jej oczyma na świat gry – a jednocześnie znajduje się w sytuacji patrzenia na własną wirtualną twarz jako obiekt własnej percepcji”¹². Spotkanie z własnym odbiciem pełni także ważną funkcję w prowadzonej w grze intrydze problematyzującej tożsamość. Oto bowiem, w klasycznym schemacie cyberpunkowej narracji na wzór Gibsonowski¹³, po nieudanym skoku na własność korporacji Arasaka V kończy na śmietniku wskrzeszony przez skradziony biochip, na którym nagrany został engram (wirtualny obraz tożsamości) terrorysty, rockmena i rewolucjonisty – Johnny’ego Silverhanda. Po konsultacji ze znajomym lekarzem okazuje się, że jeśli V nie usunie chipa, cyfrowa kopia osobowości Silverhanda przejmie

-
- 8 Stefano Gualeni, Daniel Vella, *Virtual existentialism. Meaning and subjectivity in virtual worlds*, Springer International Publishing AG, Cham 2020, s. 46; Michał Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2018, s. 63–64.
- 9 John Sharp, *Perspective*, in: *The Routledge companion to video game studies*, eds. Mark J.P. Wolf, Bernard Perron, Routledge Taylor & Francis Group, New York, London 2016, s. 109.
- 10 Daniel Vella, *The ludic subject and the ludic self. Analyzing the 'I-in-the-gameworld'*, IT University of Copenhagen, Copenhagen 2015, s. 70–74.
- 11 Piotr Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016, s. 51.
- 12 Stefano Gualeni, Daniel Vella, *Virtual existentialism...*
- 13 Wcześni bohaterowie Gibsona, w tym Case, Bobby Newmark i Mona Lisa, na początku swojej podróży znajdują się w sytuacji załamanych postaci: Case stracił system nerwowy i żyje w trumnach, pokój Bobby’ego to brudna dziura, w której prawie umiera i budzi się w paskudnym stanie, a początkowa przestrzeń życiowa Mony jest niczym innym, jak pokojem pełnym śmieci. William Gibson, *Trylogia ciągu*, przeł. Piotr W. Cholewa, Wydawnictwo Mag, Warszawa 2015.

kontrolę nad jej ciałem, bezpowrotnie usuwając tożsamość V. Proteza mająca pozwolić na życie wieczne pod postacią cyfrowej kopii tożsamości nagranej na biochip okazuje się w tym przypadku farmakonem: jednocześnie lekarstwem i trucizną¹⁴. W tym miejscu rozpoczyna się właściwa akcja *Cyberpunka 2077*, a lustro służy za jeden z jej nośników. Po odkryciu przerażającej prawdy i otrzymaniu leków spowalniających lub przyspieszających działanie biochipa V budzi się we własnym mieszkaniu, w którym rozpoczyna się trudna relacja z pasażerem na gapę w ciele protagonisty. Silverhand będzie od tej pory występował w różnych sytuacjach jako: projekcja mentalna V w świecie, głos w głowie, komentator wypowiedzi czy rozmówca, ale najbardziej uderzający jest moment, w którym oblicze rockmena zastępuje odbicie V w lustrze. Uważam, że jest to moment przełomowy, który wytwarza we mnie poczucie obcości tego, który jest sobą jako innym¹⁵, problematyzuje kwestię egzystencji, bycia sobą i sygnalizuje rozszczępienie tożsamości¹⁶. Dostrzeżenie w lustrzanym odbiciu innego stanowi ważną klamrę, która spaja inicjalne doświadczenie wejścia do świata gry z poczuciem utraty kontroli poprzez zaburzenie identyczności awatara i jego lustrzanego odbicia. Lustro wytwarza poczucie utraty bycia sobą zarówno dla V, jak i dla mnie, wprowadza bowiem niepewność związaną z możliwością dostrzeżenia w nim obcego oblicza, z którym nie identyfikuje się ani protagonista, ani ja.

14 Jacques Derrida, *Pismo filozofii*, przeł. Bogdan Banasiak, Inter Esse, Kraków 1992, s. 44–45. Refleksję Derridy na temat farmakonu znacząco rozszerza Bernard Stiegler, czyniąc ze współczesnych jego odmian powód rosnącej proletaryzacji, czyli utraty wiedzy zarówno jako umiejętności życia (*savoir vivre*), jak i umiejętności działania (*savoir faire*): „[...] fakt proletaryzacji wynika z cyfrowości, która, jak wszelka nowa forma retencji trzeciego stopnia, konstituuje nową erę farmakon. Ten farmakon jest z konieczności toksyczny, dopóki nie zostaną wynalezione nowe formy terapii, to znaczy, dopóki nie przyjmiemy na siebie odpowiedzialności”. Bernard Stiegler, *La Société automatique. 1. L'avenir du travail*, Fayard, Paris 2015, s. 106.

15 Paul Ricoeur, *O sobie samym jako innym*, przeł. Bogdan Chelstowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2003, s. 9–10.

16 Antoni Kępiński, *Schizofrenia*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2001, s. 215–218. Ze względu na komplementarność refleksji filozoficznej na temat tożsamości narracyjnej z diagnostyką psychiatryczną psychozy (schizofrenii) w tekście wskazuję również opracowania specjalistyczne, pomagające lepiej zrozumieć konstruowaną w narracji *Cyberpunka 2077* kognitywną ekspresję choroby psychicznej. Opracowania specjalistyczne przywołuję zatem w charakterze wglądu w fenomenologię zaburzenia psychicznego.

Lustro, żarlioczy inny i psychoza

Ilustracja 23. *Cyberpunk 2077*. Odkrycie w lustrze odbicia Silverhanda



Źródło: Opracowanie własne.

Pojawiając się w lustrze obca postać zaburza identyfikację tożsamości narracyjnej V. To zaburzenie można odczytywać jako symptom psychozy opisywany przez Bruce'a Finka w kategoriach Lacanowskiej analityki psychozy: „W psychozach »granice« Ja (ego) nie są elastyczne – jak czasami określa się je w przypadku nerwic – lecz praktycznie nie istnieją, prowadząc do niebezpiecznego poczucia, że jakaś inna osoba lub siła uzurpuje sobie czyjeś miejsce”¹⁷. Silverhand od pierwszych momentów zawiązania intrygi *Cyberpunka 2077* stanowi zatem figurę uzurpatora. Podejście Lacanowskie rozjaśnia również naturę lęku wytwarzanego przy użyciu lustra i figury uzurpatora¹⁸. Fink tłumaczy, że Lacan wyróżnia wyobrażonego innego rozumianego jako inny podmiot¹⁹ od wielkiego Innego, który oznacza porządek symboliczny (rodzica, prawo, idee społeczne etc.)²⁰.

17 Bruce Fink, *Kliniczne wprowadzenie do psychoanalizy lacanowskiej. Teoria i technika*, przeł. Łukasz Mokrosiński, Wydawnictwo Andrzej Żórawski, Warszawa 2002, s. 133.

18 Sean McQueen, *Deleuze and Baudrillard...*, s. 18.

19 Bruce Fink, *Kliniczne wprowadzenie do psychoanalizy lacanowskiej...*, s. 61–62.

20 Ibidem, s. 67.

Pojęcia małego i wielkiego Innego wyjaśniają lęk przed obcością cyfrowego konstrukt (inny podmiot) oraz przerażającą perspektywą śmierci przez nadpisanie (Inny porządek symboliczny). Taki tryb lektury sugerowałaby również ambiwalentna sytuacja tożsamościowa protagonisty. „V” to w końcu zaledwie inicjał imienia (Vincent lub Valerie)²¹, skutecznie odcinający „imię ojca”. W tym sensie pozbawiony ojcowskiego imienia (nazwiska) protagonista staje się dosłownie postacią bez ojca, co nie oznacza oczywiście, że figury i funkcji ojca nie pełnią dla V inne postaci. Interpretacja związana z nieobecnością figury i funkcji ojcowskiej uzasadnia zastosowanie zabiegów narracyjnych przedstawiających zaburzenie poczucia sprawczości, prawa, kontroli, najlepiej widoczne w scenach sporu o normy zachowania V z Silverhandem.

Inny funkcjonuje zatem na prawach obcego kodu symbolicznego, z jednej strony bowiem Silverhand to cyfrowy obraz ducha, z drugiej – zapis, inskrypcja, cyfrowy kod oraz obiekt penetrujący ciało i podporządkowujący je swej logice i prawu²². Lustro mediuje cyberpunkowy lęk, którego klasyczną figurę dostrzec można chociażby w *Grafie Zero*²³, *Ghost in the Shell*²⁴ czy *The Matrix*²⁵, wynikający z projektowanego w tych narracjach podziału na duszę i ciało, a więc uzasadniony możliwością przejścia tego drugiego przez obcego ducha, cybernetyczne

21 Zastosowana w grze konwencja nazewnicza protagonisty oraz wyraźnie nakreślony problem egzystencjalno-tożsamościowy przywodzą na myśl pierwszą powieść Thomasa Pynchona pod tytułem *V*, która opowiada o poszukiwaniach tajemniczej kobiety, nieidentyfikowalnej i posiadającej wiele różnych tożsamości. W samej powieści mamy do czynienia z problematyzacją tożsamości narracyjnej tego bytu: „Pod nazwą V. i wewnątrz niej kryje się więcej, niż ktokolwiek z nas mógł przypuszczać. Nie kim, ale czym: czym ona jest”. Thomas Pynchon, *V*, HarperPerennial, New York 1999, s. 64. Znaczenie powieści Pynchona dla cyberpunkowej wyobraźni było wielokrotnie podkreślane przez badaczy tej formacji kulturowej. Wydaje się, że *Cyberpunk 2077* oddaje hołd jego prozie, podobnie jak czynili to klasycy cyberpunku. Zob. Brian McHale, *POSTcyberMODERNpunkISM*, in: *Storming the reality studio. A casebook of cyberpunk & postmodern science fiction*, ed. Larry McCaffery, Duke University Press, Durham, London 1992, s. 14–17; Richard Kadrey, Larry McCaffery, *Cyberpunk 101. A schematic guide to storming the reality studio*, in: *Storming the reality studio. A casebook of cyberpunk & postmodern science fiction*, ed. Larry McCaffery, Duke University Press, Durham, London 1992, s. 19. Pragnę gorąco podziękować Pawłowi Frelikowi za wskazanie mi tego istotnego kontekstu interpretacji imienia protagonisty *Cyberpunka 2077*.

22 Bruce Fink, *Kliniczne wprowadzenie do psychoanalizy lacanowskiej...*, s. 86.

23 William Gibson, *Trylogia ciągu...*

24 *Ghost in the Shell*, reż. Mamoru Oshii (1995).

25 *The Matrix*, reż. Lilly Wachowski, Lena Wachowski (1999).

opętanie. Zostać pożartym przez sobowtóra, symulakrum, cyfrowy engram: to motyw przewodni *Cyberpunka 2077*, którego powidoki stanowią treść części zadań pobocznych, np. obezwładniania cyberpsychotyków, odkrywania spisku AI, które potajemnie przeprogramowują polityków, emancypacji cyberprostytutek itp. To wszystko potęguje również wiszące nad miastem i światem widmo zbuntowanych AI, które od sieci, po których się poruszamy, oddziela immunizujący ludzkość cybernetyczny mur. Produkcja CD Projekt Red w dużej mierze opowiada, jak celnie zauważyli w swoich wypowiedziach Paweł Frelik²⁶ czy Lars Schmeink²⁷, nie o wyzwaniach, które współczesna kultura cyberpunku widziałaby w 2077 roku, ale o lękach, jakie projektowała klasyka tego trybu kulturowego jeszcze w ubiegłym stuleciu²⁸.

Cyberpunk 2077 konstruuje sobowtóra i relację z nim jako dramat egzystencjalny, zupełnie inaczej niż – jak analizowała Agata Zarzycka – czyni to *space-operowa* trylogia *Mass Effect*, zwracając uwagę na ironiczny dystans i autorefleksyjny wymiar spotkania z własnym klonem²⁹. Lęk przed pożarciem przez innego różni się również w produkcji CD Projekt Red od podobnych, ale w swojej istocie innych lęków przed innym, które odnaleźć możemy np. w *The Last of Us*³⁰ czy grach o zombie, w których inny przychodzi z zewnątrz, infekuje i pozbawia rozumu, czy w wizjach właściwych dla serii *Obcy*³¹, w których obcy inkubuje się w ciele ofiary, by pożreć ją od środka. Inny w *Cyberpunku 2077* nie jest także

26 Paweł Frelik, *Najbardziej oczekiwana gra. Witajcie w świecie cyberpunka*, Audycje Kulturalne 1, 11 grudnia 2020, <https://audycjekulturalne.pl/witajcie-w-swiecie-cyberpunka>.

27 Lars Schmeink, *Haunted by the past. The nostalgic future of „Cyberpunk 2077”*, Los Angeles Review of Books, 31.12.2020, <https://lareviewofbooks.org/article/haunted-by-the-past-the-nostalgic-future-of-cyberpunk-2077>.

28 W tekście posługuję się pojęciem kultury cyberpunku w rozumieniu zaproponowanym przez redaktorów najobszerniejszej jak dotąd monografii poświęconej temu zjawisku. Przywołując tezę Thomasa Fostera, piszą oni, że: „[...] cyberpunk, najpierw wykorzystywany w charakterze pojęcia literaturoznawczego do określenia wąskiej odnogi s.f., stał się »formacją kulturową, która stanowi historyczną artykulację praktyk tekstowych«, która kształtuje sposób, w jaki widzimy nasze miejsce w świecie”. Anna McFarlane, Graham J. Murphy, Lars Schmeink, *Cyberpunk as cultural formation*, in: *The Routledge companion to cyberpunk culture*, eds. Anna McFarlane, Graham J. Murphy, Lars Schmeink, Routledge, London, New York 2020, s. 2.

29 Agata Zarzycka, „Czy ja tak brzmię?”. *Autokreacja i immunizacja w serii Mass Effect*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, s. 359–360.

30 Naughty Dog, *The Last of Us*, PlayStation 4: Sony Computer Entertainment, 2014.

31 *Obcy – ósmy pasażer Nostromo*, reż. Ridley Scott (1979).

ubogającym przedłużeniem tożsamości protagonisty, jak w grze *Śródziemie: Cień Mordoru*³². Pojawienie się Silverhanda nie powoduje, że V uzyskuje nowe umiejętności. Figurę innego w grze CD Projekt Red należy traktować zatem jako osobny fenomen, zwłaszcza że stanowi ona siłę napędową głównej narracji.

Lęk przed pożarciem przez innego jest jednym z opisywanych w literaturze specjalistycznej przejawów psychozy. Klasyk badań nad psychozą Ronald David Laing zalicza do nich między innymi: wycofanie „ja” do świata tworców własnego umysłu, poczucie istnienia „fałszywego ja”, które należy do świata innych ludzi i jest w nim samodzielne, świadomość uwięzienia we własnym ciele lub utraty władzy nad ciałem i umysłem, a w efekcie utratę tożsamości oraz kontaktu ze światem rzeczywistym. Badacz pisze również o poczuciu „martwoty świata” oraz „śmierci za życia”³³. W toku analizy przywołanych przykładów Laing pisze również o towarzyszącym psychozie lęku przed byciem pochłoniętym przez to, co inne: „»Ja« może być prawdziwe, rzeczywiste, tylko wtedy, gdy pozostaje w stosunkach z innymi ludźmi i przedmiotami. Obawia się ono jednak, że w każdej relacji, w jaką mogłoby wejść, może zostać zalane, pochłonięte”³⁴. W dalszych partiach analizy Laing charakteryzuje skutki owego pochłonięcia, przywołując doświadczenie poczucia utraty sprawczości, kontroli, własności ciała i myśli u jednego z pacjentów:

James doszedł do stadium, w którym nie był już zdolny do percepcji wzrokowej, słuchowej i dotykowej jakiegokolwiek przedmiotu ani czynienia czegokolwiek bez poczucia, że „to nie on sam”. [...] Odczuwał, że nawet myśli powstające w jego mózgu nie są, jak sam to powtarzał, w istocie jego myślami³⁵.

Zaburzenie lustrzanego odbicia można zatem odczytywać jako zainscenizowany w grze symptom psychotycznego lęku. Wprowadzenie tego zabiegu uruchamia opisywane przez Lainga objawy psychozy: wycofanie ja, poczucie utraty tożsamości, uwięzienie w ciele, śmierć za życia. Uruchomienie fenomenologii

32 Monolith Productions, *Middle-earth: Shadow of Mordor*, PC: Warner Bros. Interactive Entertainment, 2014.

33 Ronald David Laing, *Podzielone „Ja”. Egzystencjalistyczne studium zdrowia i choroby psychicznej*, przeł. Maciej Karpiński, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 1995, s. 170–172.

34 Ibidem, s. 175.

35 Ibidem, s. 178.

psychozy pozwala lepiej zrozumieć świat narracji *Cyberpunka 2077*, czyli dynamiczny model, który konstruowany jest w umyśle odbiorcy jako swoista symulacja fabuły, zdarzeń, elementów świata³⁶. Jego elementem w przestrzeni świata byłyby np. halucynacje związane z kartami tarota, które widzi jedynie V, a które mają wymiar mistyczny i pojawiają się niczym symbole boskiej przepowiedni. Estetyka widmowych kart tarota wprowadza do świata gry dodatkowy element lękowy związany z niesamowitym. Psychotyczny lęk przed byciem pochłoniętym został w grze wpisany w samą strukturę konstruowania tożsamości narracyjnej protagonisty i w ten sposób afektywnie oddziałuje na konstruowany mentalnie model świata. Lęk najbardziej uwidacznia się w ambiwalentnej scenie w epilogu gry (zadanie „Komu bije dzwon”) po spotkaniu z Hanako Arasaką, w której Silverhand zatrzymuje naszą dłońią windę i wypowiada następujące słowa:

Johnny [grożąc palcem w lustrzanym odbiciu]: Ostrzegalem.

V: Co... Co ty robisz?

Johnny: Kurwa, to może być kwestia godzin... A ty nawet nie potrafisz ustać na nogach. Ja jestem w pełni sił. To ciało mnie słucha. [siadając naprzeciw] Rozumiesz, co mam na myśli?

V: [dwie opcje wyboru dialogowego] **Chcesz przejąć stery.** // Rozumiem, ale wcale mi się to nie podoba.

V: Wiem. Chcesz przejąć nade mną kontrolę.

Johnny: Chcę ocalić ci życie. Zażyjesz pseudoendotryzynę i pozwolisz mi usiąść za kierownicą. Dowiozę nas do tego jebanego Mikoshi³⁷.

W dalszej części rozmowy możemy zakomunikować rozmówcy, że V potrzebuje więcej czasu, po czym otrzymujemy następujący dialog:

V: Potrzebuję więcej czasu, muszę...

Johnny: Nie rozumiesz?! Nie mamy czasu!

V: Co ty knujesz, skurwysynu? To moje ciało i ja podejmuję decyzje.

Johnny: Nie tym razem.

36 Krzysztof M. Maj, *Światotwórstwo w fantastyce...*, s. 136; Marie-Laure Ryan, *Story/worlds/media. Tuning the instruments of a media-conscious narratology*, in: *Storyworlds across media. Toward a media-conscious narratology*, eds. Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon, University of Nebraska Press, Lincoln 2014, s. 33.

37 CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*...

V: Johnny...

Johnny: W tym stanie nie uda ci się nawet...³⁸.

Ilustracja 24. *Cyberpunk 2077*. Johnny Silverhand walczy z V o kontrolę nad ciałem



Źródło: Opracowanie własne.

Należy zaznaczyć, że ta sytuacja narracyjna ma miejsce niezależnie od zażyłości relacji z Silverhandem, a zacytowany dialog pozostaje niezmienny, nawet jeśli zaprzyjaźnimy się z cyfrowym pasażerem na gapę. Co ciekawe, dążenie do uzyskania dostępu do Mikoshi wiąże się z eksplorowaniem wizji cyberprzestrzeni. *Cyberpunk 2077* przedstawia ją w zgodzie z jej literackimi pierwowzorami oraz ich wczesnymi remediacjami³⁹: piramidami danych⁴⁰ oraz spadającymi liniami kodu odwołującymi się do reprezentacji systemu w *The Matrix*. Chociaż Gibson rysował metaforycznie cyberprzestrzeń jako płonące punkty węzłowe danych, korporacyjne piramidy i transparentne struktury

38 Ibidem.

39 Mark R. Johnson, *The history of cyberspace aesthetics in video games*, in: *Cyberpunk and visual culture*, eds. Graham J. Murphy, Lars Schmeink, Routledge, London, New York 2018, s. 143–144.

40 William Gibson, *Trylogia ciągu...*, s. 59.

szachownic⁴¹, to *Cyberpunk 2077* również i tę sferę przedstawia w zgodzie ze scenariuszem psychozy. Reprezentacja cyberprzestrzeni uderza pustką, chłodem pomieszczeń skonstruowanych z kodu konturów, grobową atmosferą i martwością scenerii. Tam, gdzie *The Matrix* przedstawiał przepływ kodu przy pomocy przyjemnej zieleni, CD Projekt Red wybrał mroczną pustkę, czerwień kodu oraz zielone i niebieskie półtony, wyrażające dominujący ton agresji z minimalnymi elementami spokoju⁴². Nawet „geografia sieci” projektowana przez *Cyberpunk 2020*⁴³ z wizją gór, fortec i dolin zastąpiona została przez czarną pustkę. Martwa sceneria wirtualnej rzeczywistości w grze jest zimna, odizolowana i nieludzka, dzięki czemu wzmacnia psychotyczną atmosferę projektowaną na „gramatykę” cyberprzestrzeni⁴⁴. *Cyberpunk 2077* obrazuje zatem cyberprzestrzeń poprzez redukcję spektrum występujących w niej barw, grę cyfrowym szumem, teksturowanie wykorzystujące kod jako dominantę taktylnej przestrzeni (przy redukcji nieinteraktywnych elementów do czarnej próżni niebytu).

Ilustracja 25. *Cyberpunk 2077*. Mroczna, zimna wizja cyberprzestrzeni



Źródło: Opracowanie własne.

- 41 Mark R. Johnson, *The history of cyberspace aesthetics in video games...*, s. 141; Sabine Heuser, *Virtual geographies. Cyberpunk at the intersection of the postmodern and science fiction*, BRILL, Boston 2003, s. 105–114.
- 42 Mark R. Johnson, *The history of cyberspace aesthetics in video games...*, s. 148–150.
- 43 Mike Pondsmith et al., *Cyberpunk 2020*, przeł. Jacek Brzeziński, Tomasz Jasinkiewicz, Wydawnictwo „Copernicus”, Warszawa 1995, s. 138.
- 44 Mark R. Johnson, *The history of cyberspace aesthetics in video games...*, s. 151.

Te zabiegi światotwórcze czynią cyberprzestrzeń miejscem depresyjnym, właściwie reprezentacją opisywanej w literaturze specjalistycznej martwoty i nicości świata. To w tym miejscu absolutnej izolacji umiejscowiona została znacząca większość zakończeń gry. Można zaryzykować następującą hipotezę interpretacyjną: *Cyberpunk 2077* wplata fenomenologię psychozy we wszystkie aspekty centralnego wątku fabularnego. Lęk przed pożarciem przez innego wpisuje się nawet w semiotyczny kod cyberprzestrzeni, którą opisać można metaforą czarnej dziury pochłaniającej życie, martwego świata, którego centrum stanowi piramida – symbol życia wiecznego i śmierci zarazem. Psychoza staje się dominantą świata narracji *Cyberpunka 2077*.

(Cyber)psychoza i bunt inności

Doświadczenie lęku przed pożarciem przez obce odbicie spaja się również z wyobrażeniem cyberpsychozy – podstawowej fikcyjnej choroby umysłowej stworzonej na potrzeby świata narracji i wiedzy ksenoencyklopedycznej (ang. *lore*) *Cyberpunka 2077*. Jest ona zakorzeniona w systemie mechanik opisanym w podręczniku do *Cyberpunka 2020*, gdzie została wprowadzona po to, aby ograniczyć cybernetyczne ulepszenia postaci graczy. W oryginalnej publikacji czytamy, że cyberpsychoza jest:

[...] chorobą psychiczną, przy której dodatek cybernetyki powoduje rozsypanie się i tak już niestabilnej psychiki człowieka. Na początek ofiara zaczyna lepiej odnosić się do maszyn niż do ludzi. Wkrótce zaczyna ich ignorować – rodziców, przyjaciół, kochanków. Jedzenie i spanie stają się mało ważne. Na koniec przyzwyczajenia ludzkie zaczynają ją denerwować, co znajduje upust w prze-rażającym szale, który pożera ofiarę⁴⁵.

Autorzy doprecyzowują również, że choroba może mieć zróżnicowany przebieg, oraz podają jej ogólną symptomatologię:

Nie wszyscy cyberpsychole wyglądają jak psychopatyczni mordercy. Wielu z nich wykazuje bardziej subtelne symptomy choroby – stałe kłamanie, podzielona

45 Mike Pondsmith et al., *Cyberpunk 2020...*, s. 77.

osobowość, kleptomania, sadyzm, brutalność, ekstremalnie gwałtowne zmiany nastroju⁴⁶.

Cyberpsychozę wywołuje utrata poczucia ucieleśnienia spowodowana zbyt dużą ilością technologicznych protez lub ich wadliwym funkcjonowaniem. Cyberpsychotyków dotyczy jedno z najdłuższych zadań pobocznych, które polega na ich unieszkodliwianiu i poszukiwaniu informacji o powodach ataku choroby. Szybko okazuje się, że cyberpsychoza to zjawisko niejednorodne społecznie, aczkolwiek ściśle związane z problematycznym statusem modyfikacji ciała przy pomocy technologii, które powodują wybuch niekontrolowanej i autodestruktywnej agresji⁴⁷. Jeśli lęk przed utratą tożsamości stanowi siłę napędzającą V i dominantę doświadczenia kultury cyberpunku, to cyberpsychoza jest nie tyle jednostką diagnostyczną, co fantazmatyczną projekcją tego psychotycznego lęku. Na taką interpretację wskazywałaby mechanika pozwalająca graczom wywoływać u przeciwników cyberpsychozę przy użyciu umiejętności hakerskich, skądinąd kontrowersyjna i emersyjna⁴⁸ w świetle zadań uruchamiających wobec cyberpsychotyków poczucie współczucia i empatii.

Świat narracji *Cyberpunka 2077* przesiąknięty jest zatem symptomami psychozy. Gra wytwarza w głównej linii narracyjnej oraz w części zadań pobocznych poczucie narastającego lęku przed pożarciem przez innego w nas: Silverhanda i protezy oraz przez innego poza nami: przepełnione przemocą gangów korporacyjne miasto i cyberprzestrzeń. Tę drugą stronę lęku przed pożarciem doskonale obrazuje pierwsze zlecenie, które wykonuje V po zadomowieniu w Night City. Chodzi o uratowanie Sandry Dorsett⁴⁹ porwanej przez szajkę wypruwającą ze swoich ofiar implanty i organy oraz handlującą tymi „dobrami” na czarnym rynku. Kobiętę w krytycznym stanie wynosimy z pomieszczenia przypominającego z jednej strony rzeźnię, a z drugiej technologiczną melinę. Szczególnie uderzającym obrazem są porzkładane na stołach czy przywieszone

46 Ibidem, s. 78.

47 Ten wątek właściwy dla narracji cyberpunkowych ukazuje społeczny wymiar lęku przed technologią. Na ten temat w grach cyfrowych pisał w odniesieniu do teorii aktora sieci Paweł Gąska. Paweł Gąska, *Przejawy społecznych lęków przed technologią w grach cyfrowych*, „Ruch Filozoficzny” 2018, t. 74, nr 2, s. 103–104, 107–108, <https://doi.org/10.12775/RF.2018.016>.

48 Piotr Kubiński, *Gry wideo...*, s. 144–145.

49 Ciekawy intertekst związany z nazwiskiem Dorsett, na który zwrócił moją uwagę Paweł Frelik, stanowi fakt, że jest to drugie imię protagonisty *Neuromancera* – Case’a.

do aparatury specjalistycznej jak mięso rozszarpane zwłoki: poddane depersonalizacji, reifikacji i zamianie w towar. Ta wizja odzwierciedla psychotyczny lęk przed pokawałkowaniem ciała przez innych oraz lęk przed pożarciem. Ciało przedstawiono tutaj jako zasób ekonomiczny, którego należy strzec przed innymi, ponieważ mogą oni chcieć przejąć nad nim kontrolę, pociąć je na kawałki, ukraść jego części. W pierwszym zadaniu zostajemy uświadomieni, że tego typu grabież jest w Night City na porządku dziennym, przez co wizja bycia pożartym i wcielonym w innych wyryta zostaje w samej tkance świata gry.

Żarłoczny świat *Cyberpunka 2077* daje o sobie znać w dwóch z pięciu zakończeń możliwych do rozegrania w ostatnim etapie przygody. W pierwszym współpracujemy z Hanako, dziedziczką rodu Arasaka, aby ukarać jej brata Yorinobu za zabicie ojca-imperatora – Saburo. Ostatecznie pomagamy jednak w przywróceniu tego ostatniego do życia, a raczej do zastąpienia przez jego engram tożsamości Yorinobu w geście ojcowskiej kary za przewinienia syna. W nagrodę V przechodzi zabieg usunięcia zagrażającego tożsamości biochipa z engramem Silverhanda, musi jednak wybrać, czy chce umrzeć w uszkodzonym ciele czy stać się kopią (engramem) czekającym na możliwość wgrania w ciało odpowiedniego dawcy. Już w krótkim streszczeniu uwidaczniają się zatem dwa kluczowe dla tego scenariusza lęki. Po pierwsze, bycie zastąpionym przez kopię, a do tego przez kopię wielkiego Innego, patriarchalną postać Ojca, która jest w prawie zastąpić swoim symulakum tożsamość syna. Palimpsest kopii ojca w ciele syna symbolizuje tutaj nie tylko karę za ojcobójstwo – największe nieświadome marzenie Edypa, ale również właśnie edypalne odwrócenie: Ojciec zmartwychwstaje w ciele syna, pożerając go w imię nowego biopolitycznego prawa. Po drugie, ten scenariusz obrazuje lęk przed utratą ucieleśnionej egzystencji i nieuniknionością biologicznej śmierci w obliczu żarłocznego pożądania cielesności przez sztuczną inteligencję: engram, symulakrum. W tym drugim przypadku uzyskana nieśmiertelność zostaje jednocześnie odłożona na później, w wiecznym oczekiwaniu na właściwe ciało, oraz całkowicie zreifikowana, dlatego że jej właścicielem staje się korporacja Arasaka. Otrzymuję zatem wybór pomiędzy odroczonej wszakże, ale nadal szybką śmiercią (V po usunięciu Silverhanda zostaje pół roku życia) lub pożarciem przez korporacyjny kontrakt na cyfrową kopię tożsamości, bo – jak informuje nas gra – już nie duszy. Inaczej wygląda scenariusz alternatywny, w którym decydujemy się na wzięcie szturmem siedziby Arasaki i otrzymujemy dwa równie depresyjne zakończenia: pół roku w uszkodzonym ciele lub oddanie ciała engramowi Silverhanda.

Oddanie ciała kopii Silverhanda stanowi być może najbardziej empatyczne zakończenie *Cyberpunka 2077*, oznacza bowiem pogodzenie się V z własnym losem i zwrócenie ograbionemu ze wszystkiego Silverhandowi życia, nie tylko w sensie biologicznym, ale również w całym wymiarze doświadczenia egzystencjalnego. Pożarcie przez kopię występuje w tym scenariuszu w zasadzie jako figura ofiary, daru z własnego życia, pogodzenia się z psychozą. Nostalgiczny epilog Silverhanda mówiącego o ciężarze dwóch żyć, jaki na nim spoczął, ewokuje poczucie smutnego patosu i nostalgicznego powrotu do nie swojego czasu. W obu przywołanych zakończeniach V ulega metaforycznemu lub literalnemu pożarciu: traci ciało, stając się kopią, lub traci tożsamość, pozostając jedynie ciałem. Utratę ciała i skazanie na rychłą śmierć odczytywać można jako całkowite zwycięstwo psychozy. Laing pisze, że:

Oddzielenie (dysocjacja) jaźni od ciała, przy jednoczesnym ścisłym powiązaniu ciała z innymi ludźmi, wprowadza człowieka w stan psychotyczny, w którym ciało jest pojmowane nie jako coś, co funkcjonować ma zgodnie z oczekiwaniami innych, lecz jako będące realnie w ich posiadaniu. Jednostka znajduje się w sytuacji, w której spostrzeża, że jej percepcja jest fałszywa nie tylko dlatego, że zmysły płatają jej figle, ponieważ wykorzystywane są przez innych ludzi⁵⁰.

Opiswane poczucie oddania ciała w posiadanie innych łączy psychotyczny lęk z diagnozami kapitalizmu inwigilacji, który powoduje bycie w posiadaniu rzeczy oraz podporządkowanie żarłocznemu „wielkiemu Innemu” – systemowi inwigilacji i kontroli ludzkiego zachowania⁵¹. Ten trop nie jest oczywiście czymś nowym, eksplorowano go w badaniach nad kulturą cyberpunku jako element problematyki społeczeństwa inwigilacji⁵². Scenariusz oddania przez V ciała korporacji Arasaka stanowi jaskrawy przykład uczynienia z problemu współczesnej cywilizacji jednostkowego wydarzenia w życiu protagonisty. W ten sposób *Cyberpunk 2077* hiperbolizuje jeden z aspektów kapitalizmu inwigilacji, sytuując go w centrum semiotycznego kodu gry. Dominuje on w konstruowanym

50 Ronald David Laing, *Podzielone „Ja”...*, s. 178.

51 Shoshana Zuboff, *Wiek kapitalizmu inwigilacji. Walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy*, przeł. Alicja Unterschuetz, Zysk i S-ka, Poznań 2019, s. 352, 513.

52 Chris Hables Gray, *Veillance society*, in: *The Routledge companion to cyberpunk culture*, eds. Anna McFarlane, Graham J. Murphy, Lars Schmeink, Routledge, London, New York 2020.

świecie, czyniąc go niezdolnym, depresyjnym i przesiąkniętym wszechobecną fenomenologią psychozy. Jeśli wierzyć sugestiom Marka Fishera, że realizm kapitalistyczny wywołuje swoimi działaniami choroby psychiczne⁵³, to CD Projekt Red zaprojektował grę obnażającą ten proces na każdym poziomie struktury społecznej, a także na poziomie budowania tożsamości narracyjnej protagonisty.

Podobnie jak w Borgesowskiej przypowieści o inwazji ludzi z luster, którą Jean Baudrillard przywołuje w charakterze alegorii symulacji⁵⁴ oraz znikania⁵⁵, w fenomenologii psychozy *Cyberpunka 2077* spełnia się przepowiednia buntu inności. Lustro jest bowiem przestrzenią wytwarzania hiperrealnej symulacji, za sprawą której coś zawsze ulega zatarciu, coś znika. W *Zbrodni doskonałej* Baudrillard przywołuje *zwierzęta lustrzane*⁵⁶ Borgesa, kreśląc fantastyczny scenariusz buntu inności i reprezentacji. Pisze on:

Zwyciężony Inny, skazany na dołą bycia jedynie Tym Samym. Rzuca to osobliwe światło na cały problem reprezentacji i wszystkich zwierciadeł, które z obiektywnym posłuszeństwem rzekomo „samoczynnie” odbijają naszą postać. Fałszywe to zgoła przekonanie, każde bowiem przedstawienie jest zniewolonym obrazem, widmem niegdyś suwerennej istoty, której odebrano wyjątkowość. Pewnego dnia istoty te się jednak zbuntują i wezmą odwet, a wskutek wznieconego przez nie buntu legnie w gruzach cały nasz dotychczasowy system reprezentacji i wartości. Z niewoli tego samego i odwzorowania wyrwie nas pełne gwałtu powstanie inności⁵⁷.

Wizja buntu inności, emancypacji istot zniewolonych przez reprezentację i system wartości realizuje się w *Cyberpunku 2077* na wielu poziomach: w skali makro w wojnie pomiędzy zbuntowanymi AI a ludźmi, w skali meso pomiędzy ciałem a implantami i protezami (cyberpsychoza), w skali mikro pomiędzy V a Silverhandem (psychoza). Czy jednak gra studia CD Projekt Red stwarza

53 Mark Fisher, *Realizm kapitalistyczny. Czy nie ma alternatywy?*, przeł. Andrzej Karalus, Instytut Wydawniczy Książka i Prasa, Warszawa 2020, s. 56–57.

54 Jean Baudrillard, *Zbrodnia doskonała*, przeł. Sławomir Królak, Sic!, Warszawa 2008, s. 176–177.

55 Jean Baudrillard, *O uwodzeniu...*, s. 78.

56 Jorge Luis Borges, *Księga istot zmyślonych*, przeł. Zofia Chądzyńska, Prószyński i S-ka, Warszawa 2000, s. 225.

57 Jean Baudrillard, *Zbrodnia doskonała...*, s. 177.

alternatywny system reprezentacji i wartości, czy projektuje skutki buntu inności, podobnie jak czynił to w swojej wizji Baudrillard? Nie. Można powiedzieć, że *Cyberpunk 2077* zatrzymuje się w pół drogi do celu, po czym dokonuje zwrotu o sto osiemdziesiąt stopni. Zamiast sproblematyzowania buntu, rewolucji, emancypacji inności na skalę globalną, gra podąża śladami wizji Pondsmita z *Cyberpunka 2020* oraz innych psychotycznych narracji cyberpunkowych⁵⁸, co czyni z inności sprawę oderwanych od siebie lokalności: bunt sieci taksówkarskiej Delamain nie przekłada się w ogóle na przemodelowanie relacji ze sztuczną inteligencją w Night City. Podobnie wykrycie działań politycznych zbuntowanych AI nie ma żadnego wpływu na kształt relacji władzy w mieście, a ratowanie cyberpsychotyków urywa się po schwytaniu ostatniego chorego. Proceduralna retoryka gry dotycząca działań V buduje poczucie impotencji i niemożności zmiany narzuconej struktury ideologicznej, wpisanej w system reprezentacji i aksjologię świata, których centralnym problemem jest bunt inności. Co zatem pozostaje z owego buntu w *Cyberpunku 2077*? Czemu służy zwierciadło? Twierdzą, że zbuntowana lustrzana inność wykorzystana została w grze jedynie w charakterze paliwa napędowego dla lęków, a dokładniej dla jednego, psychotycznego lęku przed pożarciem przez innego i zaniknięciem. Poczucie beznadziejności podejmowanych przez V działań potęguje bowiem osuwanie się narracji *Cyberpunka 2077* w fenomenologiczny model psychozy, włączając z jego ponurym epilogiem, który w następujący sposób charakteryzuje Laing: „Gubiąc związki z rzeczywistością, [Ja – M.K.] traci również możliwość doznawania prawdziwej wolności wyboru w świecie. Uciekając przed ryzykiem śmierci, staje się martwe”⁵⁹. Mimo dokonywanych przez V (i graczy) wyborów gra odbiera owym wyborom konsekwencje, nie urealnia ich, co świetnie obrazuje również fakt, że uratowana z pornograficznej rzeźni współpracownica V, prostytutka Emily, popełnia ostatecznie samobójstwo, którego nie sposób powstrzymać. *Cyberpunk 2077*, w przeciwieństwie do *Hellblade: Senua's Sacrifice*⁶⁰,

58 W klasycznym filmie animowanym *Akira* jeden z protagonistów o imieniu Tetsuo doświadcza literalnego spojenia z elementami otoczenia i monsturalnej mutacji, w której flaki mieszają się z okablowaniem. *Akira*, reż. Katsuhiro Otomo (1988). Podobny lęk o „zarażeniu” metalem czy kłutwie prezentuje tytułowy imiennik i protagonista filmu *Tetsuo: Człowiek z żelaza*, który również podlega monsturalnej mutacji – pożarciu przez elementy techniczne. *Tetsuo: The Iron Man*, reż. Shinya Tsukamoto (1989).

59 Ronald David Laing, *Podzielone „Ja”...*, s. 176.

60 Ninja Theory, *Hellblade: Senua's Sacrifice*, PC: Ninja Theory, 2017.

nie jest zatem grą, która przepracowuje cyberpsychozę, to znaczy zachęca do pracy nad fenomenem lęku przed innym, ale kapitalizuje ów lęk, czyniąc z niego dominantę cyberpunkowej narracji.

Ilustracja 26. *Cyberpunk 2077*. Alt informuje V, że nie jest w stanie uratować jej/jemu życia



Źródło: Opracowanie własne.

Zwierciadło: pomiędzy utopią a heterotopią

Inną optykę na lustrzany byt proponuje Michel Foucault, umiejscawiając zwierciadła w przestrzeni pomiędzy utopiami i heterotopiami. O ile utopie identyfikuje jako miejsca refleksji społecznej pozbawione rzeczywistej przestrzeni, a heterotopie jako rzeczywiste miejsca odgrywające utopie dzięki swojej odmienności, zwierciadła sytuuje w roli doświadczeń pośrednich. Píše on:

Sądzę, że pomiędzy utopiami a tymi całkiem odmiennymi miejscami, heterotopiami, może istnieć rodzaj mieszanego, pośredniego doświadczenia, jakim byłoby zwierciadło. Zwierciadło ostatecznie jest utopią, ponieważ stanowi miejsce bez miejsca (*lieu sans lieu*). W zwierciadle widzę sam siebie tam, gdzie mnie nie ma, w nierealnej, wirtualnej przestrzeni, która otwiera się za jego powierzchnią; jestem tam – tam, gdzie mnie nie ma, rodzaj cienia, który daje

mnie samemu moją widzialność, który pozwala mi oglądać siebie tam, gdzie jestem nieobecny – oto jest utopia zwierciadła⁶¹.

Foucault uruchamia w tym opisie pojęcia wirtualności, cienia oraz obecności, które obrazują pole problemowe rozważań nad rolą i funkcją zwierciadła. Utopijność zwierciadła realizuje się dzięki temu, że uruchamia ono grę obecności i nieobecności, produkuje przestrzeń obcowania z własnym cieniem, przez co problematyzuje kwestię własnej inności: bycia sobą jako innym i bycia sobą jako tym samym. Jednocześnie, twierdzi Foucault, zwierciadło jest heterotopią:

Ale jest to również heterotopia w tej mierze, w jakiej zwierciadło istnieje w rzeczywistości i wytwarza rodzaj efektu zwrotnego w stosunku do miejsca, które zajmuję – wychodząc od zwierciadła, odkrywam moją nieobecność w miejscu, w którym jestem, ponieważ widzę siebie tam. Zaczynając od spojrzenia, które skierowane jest na mnie, z głębi tej wirtualnej przestrzeni, która znajduje się po drugiej stronie lustra, wracam do siebie, kieruję moje oczy ku sobie i ponownie ustanawiam siebie tu, gdzie jestem. Zwierciadło funkcjonuje jako heterotopia w tym sensie, że miejsce, które zajmuję w momencie, gdy patrzę na siebie w lustrze, czyni jednocześnie absolutnie realnym, powiązanim w całą otaczającą mnie przestrzenią, i absolutnie nierealnym, ponieważ aby było postrzegane, musi ono przejść przez ów wirtualny punkt, który jest tam⁶².

Zwierciadło służy zatem wytworzeniu efektu realności. Można powiedzieć, że ma charakter oikologiczny⁶³, w tym sensie, że ugruntowuje podmiot w otaczającej przestrzeni, uobecniając wrzucenie w świat, zadomawiając w świecie poprzez reprezentację. Owo ustanowienie przestrzeni i czasu tu oto – tu oto jestem, w tym odbiciu potwierdzam swoją przynależność do przestrzeni i tego świata – czyni z lustra w ogóle podstawową figurę refleksji nad egzystencją i tożsamością. Jeśli zatem *Cyberpunk 2077* od spotkania z odbiciem V się rozpoczyna, to można postawić tezę, że jest to gra zawieszona między utopią a heterotopią, to znaczy między pozbawionym miejsca marzeniem o alternatywie

61 Michel Foucault, *Inne przestrzenie*, przeł. Agnieszka Rejniak-Majewska, „Teksty Drugie” 2005, nr 6, s. 120.

62 Ibidem, s. 120–121.

63 Krzysztof M. Maj, *Światotwórstwo w fantastyce...*, s. 298.

a odmiennością umiejscowionej alternatywy. Owo zawieszenie i współwystępowanie utopii i heterotopii wytwarza w grze dramat egzystencjalny⁶⁴, o czym najlepiej świadczy jedno z możliwych zakończeń gry, polegające na samobójstwie protagonisty!

Refleksja Foucaulta wyjaśnia również, dlaczego lustra w *Cyberpunku 2077* są obiektami, których używam, aby zobaczyć oblicze swojej postaci, a nie stałymi punktami odniesienia, działającymi niezależnie ode mnie. Ponieważ zostały wprowadzone do gry jako przedmioty, które należy aktywować w celu uzyskania odzwierciedlającej tafli, nie są zatem lustrami *sensu stricto*, pełnią taką funkcję jedynie „na żądanie”. Ten zabieg twórczy można opisać, parafrazując klasyczne, bajkowe powiedzenie: *Zwierciadło, powiedz przecie, kimże jestem na tym świecie?* Konieczność używania luster powoduje wytworzenie napięcia tożsamościowego. Kogo ukaże w danej chwili zwierciadło, kogo ugruntuje w świecie gry, kogo uobecni? W tej perspektywie znaczące pozostaje pytanie, dlaczego twórcy nie zdecydowali się na zabieg najciekawszy: co jeśli istnieje możliwość pogodzenia obu odbić, co jeśli właśnie lustro stanowi szansę, portal umożliwiający spotkania i sprzężenie V i Silverhanda? Takiej opcji na razie w grze nie ma, chociaż wydaje się ona scenariuszem najbardziej kuszącym z perspektywy kultury cyberpunku, zrealizowanym zresztą w *Ghost in the Shell*⁶⁵ oraz w projekcji metafizycznej idei bycia medium dla AI w *Grafie Zero*⁶⁶ oraz *Mona Lizie Turbo*⁶⁷. W *Cyberpunku 2077* możliwa jest tylko jedna opcja tożsamościowa, gra zakłada zatem, że zwierciadło służy potwierdzeniu suwerenności, władzy nad ciałem jednego podmiotu. Tożsamościowe załamanie, które umożliwia zwierciadło, egzystencjalne napięcie pomiędzy utopią a heterotopią ustępuje miejsca narracji odpornościowej, immunologicznej, której celem jest spójność tożsamości, identyczność siebie, niepodzielność podmiotu. W przeciwieństwie do protagonistów *Trylogii ciągu* Gibsona czy *Trylogii Tekashiego Kovacsa* Morgana, którzy wchodzą w symbiotyczne relacje z AI i cyberprzestrzenią, intryga

64 Stefano Gualeni, Daniel Vella, *Virtual existentialism...*, s. 28–29.

65 *Ghost in the Shell*...

66 William Gibson, *Trylogia ciągu...*, s. 365–366.

67 Ibidem, s. 563. W *Cyberpunku 2077* pojawia się również jako intertekst (lub transfikcyjne odniesienie) imienniczka Madam Brigitte z *Mona Lizy Turbo*. Zbieżność tych figur powiązanych z kultem cyfrowego voodoo nie wydaje się przypadkowa i świadczy o silnym zakorzenieniu gry CD Projekt Red w megatekście gatunku. Por. Paweł Frelik, *Kultury wizualne science fiction*, Universitas, Kraków 2017, s. 99.

Cyberpunka 2077 skupia się na dążeniu V do usunięcia Silverhanda, działanie uzasadnione funkcjonowaniem biochipa, zaprogramowanego, by pożreć tożsamość V i zastąpić ją engramem parazyta. Cyfrowy inny, który od dawna fascynował cyberpunkowych pisarzy, przypomina tutaj bardziej agenta Smitha z narracji Wachowskich – pasożytniczy byt nadpisujący się na tożsamość nościcieli, najlepiej widoczny w filmie *Matrix: Reaktywacja*⁶⁸. Dzielenie się ciałem przedstawione zostaje jako niebezpieczne i przyspieszające zagładę protagonisty, co tylko potęguje poczucie przygnębienia i dramatu egzystencjalnego: im bardziej V zaprzyjaźnia się z Silverhendem, tym bliżej jest śmierci. Gra bardzo wyraźnie kreśli niebezpieczeństwo zbliżenia do innego, oddania innemu części siebie. Żarłoczność inności przedstawiona została jako niezależna od przyjaźni czy wspólnoty interesów.

Co ciekawe, pesymistyczny, egzystencjalny i depresyjny scenariusz stoi w sprzeczności z orgiastycznymi elementami karnawałowej rzeźni, jaką V urządza w Night City. Kontrast pomiędzy etycznym imperatywem intrygi a ludyczną rozkoszą rozpruwania ciał przeciwników wpisuje się w gatunkową estetykę gropowieści⁶⁹. W *Cyberpunku 2077* karnawałowy aspekt narracji w ogóle nie zostaje sproblematyzowany, co powoduje dalsze upadanie narracji w model dysocjacji. Z jednej strony dramat egzystencjalny, z drugiej – orgia uzasadnionej ekonomicznie przemocy, która nie ma ostatecznie żadnego znaczenia dla tożsamości protagonisty. W tym miejscu znów powraca fenomenologia psychozy wpisana w świat *Cyberpunka 2077*, bo skierowana na świat przemoc ugruntowana zostaje w niemożności zaspokojenia nieznośnego pragnienia bycia legendą – głównego *raison d'être* V mierzonego procentową statystyką. Używana wobec mieszkańców świata Night City przemoc wpisuje się w scenariusz psychozy identyfikowany przez Lainga: „Jednostka istnieje w świecie, w którym, podobnie jak w legendzie o Midasie, wszystko do czego się zbliża, staje się martwe”⁷⁰. Nawet jeśli postanowimy rozegrać *Cyberpunka 2077*, używając jedynie broni obywatelskiej, to świat gry nadal podporządkowany zostaje zasadzie eliminacji przeciwników, a część postaci NPC (np. policja) reaguje jedynie agresją na próby zbliżenia się do nich.

68 *The Matrix Reloaded*, reż. Lilly Wachowski, Lena Wachowski (2003).

69 Tomasz Z. Majkowski, *Języki gropowieści. Studia o różnorodności gier cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2019, s. 157–159, 213–214.

70 Ronald David Laing, *Podzielone „Ja”...*, s. 182.

Zakończenie: egzorcyzmowanie widma innego

Foucaultowska analiza zwierciadła ukazuje innego jako widmową figurę ukrytą w cieniu tego, który jest sobą. To stwierdzenie pozwala spojrzeć na postać rockmena – Johnny’ego Silverhanda – jak na ducha, który nawiedza V, co otwiera możliwość lektury hauntologicznej⁷¹, zarówno cyfrowości widma⁷², jak i reprezentowanego przezeń rockowego dziedzictwa⁷³. Ten trop wydaje się wręcz oczywisty, Silverhand to bowiem duch z przeszłości, który powraca w charakterze powidoku antykorporacyjnej rewolucji, widma zaginionego języka buntu i utraconej legendy. Status widma z przeszłości uruchamia cały rezerwuuar retrotopijnych⁷⁴ i nostalgicznych chwytów narracyjnych, skupiających się na odzyskiwaniu pamięci zakłętej w symbolicznych przedmiotach czy odwiedzaniu „miejsz pamięci”⁷⁵ związanych z tożsamością narracyjną Silverhanda. Nostalgiczny wymiar odzyskiwania odzieży rockmena, jego samochodu czy pistoletu osiąga kulminację w scenie randki z Rogue, wierną przyjaciółką i niespełnioną miłością Johnny’ego. Ten epizod przyjmuje kształt desperackiej próby powrotu do utraconej przeszłości i ostatecznie kończy się dla widma fiaskiem. Widmowość Silverhanda czyni zeń istotną postać dramatu egzystencjalnego również dlatego, że jego pojawienie się wywołuje tąpnięcie czasowe, a raczej zaburza temporalny wymiar egzystencji jego przyjaciół i współpracowników: Rogue chce spłacić dług wobec Silverhanda, Eurodyne – wskrzesić legendarny zespół Samurai. Pojawienie się widma zaburza również fenomenologię świata *Cyberpunka 2077*, w który wpisane zostają widoczne jedynie dla V karty tarota. Jako element psychotycznej halucynacji świadczą o rozerwaniu percypowanej przez protagonistę ontologii świata. Karty pojawiają się tam, gdzie miały miejsce

71 Mark Fisher, *What is hauntology?*, „Film Quarterly” 2012, vol. 66, no. 1, <https://doi.org/10.1525/fq.2012.66.1.16>; Mark Fisher, *Ghosts of my life. Writings on depression, hauntology and lost futures*, Zero Books, Winchester 2014; Jakub Momro, *Widmontologie nowoczesności. Genezy*, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2014, s. 49.

72 Charlie Gare, *The hauntology of the digital image*, in: *A companion to digital art*, ed. Christiane Paul, Wiley Blackwell, Hoboken 2016, s. 204–206.

73 Mark Fisher, *The metaphysics of crackle. Afrofuturism and hauntology*, „Dancecult” 2013, vol. 5, no. 2, <https://doi.org/10.12801/1947-5403.2013.05.02.03>.

74 Zygmunt Bauman, *Retrotopia. Jak rządzi nami przeszłość*, przeł. Karolina Lebek, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018, s. 13.

75 Paul Ricoeur, *Pamięć, historia, zapomnienie...*, s. 537.

istotne dla Silverhanda wydarzenia z przeszłości, ale i w lokacjach, w których dopiero przyjdzie nam zmierzyć się z przeciwnościami losu. Sygnalizują wtargnięcie niesamowitego jednocześnie pod postacią fantomów przeszłości i profetycznych zwiastunów przyszłych wydarzeń. Poddany logice tarota świat narracji ulega zaburzeniu czasoprzestrzennemu, mistycznej metamorfozie za sprawą profetycznej inskrypcji czytelnej jedynie dla rozszczępionej, widmowej tożsamości V. Opisywane zaburzenie ontologiczne jest zgodne z religijnymi wyobrażeniami kultury cyberpunku⁷⁶ i jego technologiczno-gnostycznymi wektorami⁷⁷. Hermeneutyka symboli pozostaje jednak poza zasięgiem protagonisty, co czyni zeń postać tragiczną i skazaną na wiszące nad nią i nad światem fatum. Złowieszcze symbole potęgują poczucie izolacji i osamotnienia w niezrozumiałym świecie. Widmontologia wpisuje się w konstruowaną w grze fenomenologię psychozy, penetrując kolejny poziom jej struktury narracyjnej.

Cyberpunk 2077 wprowadza wiele możliwości negocjowania z widmem warunków jego obecności w ciele V. Od opcji dialogowych, przez procentowo przedstawioną statystykę zbliżenia V do Silverhanda, po konkretne wybory fabularne wpływające na ich relację. Gra na wiele sposobów wytwarza z jednej strony poczucie familiaryzacji z duchem, z drugiej – napięcie wynikające z jego ambiwalentnego charakteru. W *Cyberpunku 2077* dochodzi do rozegrania negocjacji tożsamości narracyjnej pomiędzy dwoma widmowymi bytami: wskrzeszonym przez biochip V oraz nagrany na tenże engramem Silverhanda. Warto bowiem przypomnieć, że po wykonaniu skoku na korporację Arasaka V dostaje „kulę w łeb” i to dzięki technologicznej cudowności chipa budzi się na śmietniku – wskrzeszony z pasażerem na gapę. Gra problematyzuje prawo do bycia sobą i bycia tym samym, ponieważ fakt wskrzeszenia martwego ciała sugeruje widmowy charakter tożsamości V i niejasny status ontologiczny protagonisty: gramy *de facto* żywym trupem, technologicznym zombie. W tym sensie gra studia CD Projekt Red ukazuje się jako projekt nowoczesny, a nawet romantyczny w dosłownym powtórzeniu gestu wytworzenia widmowego charakteru protagonisty poprzez jego symboliczne uśmiercenie: umarł Gustaw, narodził się Konrad⁷⁸.

76 Lars de Wildt et al., *Things greater than thou. Post-apocalyptic religion in games*, „Religions” 2018, vol. 9, no. 6, s. 4–5, <https://doi.org/10.3390/rel9060169>.

77 Piotr Gorliński-Kucik, *TechGnoza, uchronia, science fiction. Proza Jacka Dukaja*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2017, s. 202.

78 Adam Mickiewicz, *Dziady. Część III*, Czytelnik, Warszawa 1974, s. 9.

Innowacja w stosunku do romantycznego fantazmatu polega właściwie na postawieniu ekonomicznego pytania o władzę nad ciałem. Nadal jest to jednak problem nowoczesny, podobnie jak problem własności ciała stanowi nowoczesną projekcję kapitalistycznej biopolityki⁷⁹.

Widmontologia lustrzanego odbicia uruchamia być może najciekawszy wymiar cyberpunkowego lęku przed innym. Oto na plan pierwszy wysuwa się ekonomia podmiotowości, bo granie w grę RPG stanowi projekt wytwarzający ostatecznie tożsamość narracyjną jako kapitalistyczny projekt siebie: entrepreneur, legendy miasta, posiadacza majątku, umiejętności i własnej narracji. *Cyberpunk 2077* ten projekt zaburza, czyniąc ze wszystkich dążeń ekonomicznych pustą i pozbawioną sensu otulinę, skoro wobec mnogości bogactw V poświęcić musi w najlepszym przypadku własne ciało, w najgorszym – własną duszę. Zaprojektowany przez CD Projekt Red dramat egzystencjalny odczytuję zatem jako dramat o wywłaszczeniu, kolejną dosyć schematyczną narrację o podstawowym neoliberalnym lęku przefiltrowanym jedynie przez cyberpunkową fobię przed cyfrowym innym. Wobec gry utrzymać można zarzuty, które Nicola Nixon stawiała oryginalnej formacji cyberpunku: jest wsteczny, konserwatywny, antyfeministyczny, imperialny i reakcyjny⁸⁰. Nie przyjmuje odpowiedzialności za współczesność, a jedynie realizuje męskie fantazmaty i projekcje.

Można jednak bronić *Cyberpunk 2077* jako narracji obnażającej kulturę cyberpunku jako psychotyczną. Gra dekonstruuje bowiem zakorzenioną w niej wizję podmiotowości i podkreśla depresyjny los zawartej w niej wizji kapitalizmu. *Cyberpunk 2077* to ciekawe studium fenomenologii psychozy zrealizowane dzięki retrotopijnemu powrotowi do korzeni kultury cyberpunku. Zamiast mierzyć się z problemami współczesności, oferuje graczom przygodę kończącą się dramatem egzystencjalnym, najwięcej, co CD Projekt Red mógł zrobić z oryginalnym światem Pondsmittha. Operując figurą lustra, *Cyberpunk 2077* sam staje się krzywym zwierciadłem, w którym współczesny odbiorca nie odnajdzie jednak własnego oblicza, a jedynie widma przeszłości. Kultura cyberpunku, którą mediuje, jest zatem kulturą (cyber)psychozy, zwierciadlanym odbiciem największego lęku korporacyjnego kapitalizmu zeszłego stulecia: utraty siebie i bycia pożartym przez innego.

79 Nikolas Rose, *Polityka życia samego*, przeł. Agnieszka Kowalczyk, Maciej Szlinder, „Praktyka Teoretyczna” 2011, nr 2–3, s. 201, <https://doi.org/10.14746/prt.2011.3.8>.

80 Nicola Nixon, *Cyberpunk. Preparing the ground for revolution or keeping the boys satisfied?* „Science Fiction Studies” 1992, vol. 19, no. 2, s. 226–234.

Mitologie grania: nowe struktury mitu współczesnego

Horizon: Zero Dawn

The worlds of sf are not containers;
they are patternings, risky comakings,
speculative fabulations¹.

Wprowadzenie

Groznawcze studia nad mitologią można podzielić na dwa przenikające się nurty: mitograficzny i mitokrytyczny. Pierwszy skupia się na próbie zrozumienia mitycznych struktur: retoryki, stylistyki, kontekstów społecznych i kulturowych oraz ich znaczenia dla remediacji mitu w grach². Drugi dąży do demitologizacji gier jako narzędzi i mediów ideologii, polityki historycznej, manipulacji znaczeniami. W ramach badań nad grową mitografią Vivian Asimos wskazuje na konieczność rozróżnienia struktur jawnych (eksplicytnych) od ukrytych (implicytnych), czyli zapisanej w grze opowieści od jej spersonalizowanego doświadczenia³. Growa mitografia polega zatem na „formowaniu mitów” w trakcie rozgrywki⁴, czym zasadniczo różni się od klasycznych narracji mitologicznych, ponieważ cechuje ją nielinearność, działanie graczy i właściwy grom model identyfikacji z bohaterem⁵. Nurt badań mitograficznych poddaje analizie nostalgiczny wymiar mitu rozumianego jako czas dawnej chwały i odzyskania utraconego obiektu pożądania⁶. Ten proces ściśle wiąże się z intertekstualnym

-
- 1 Donna Haraway, *Staying with the trouble. Making kin in the Chthulucene*, Duke University Press, Durham, London 2016, s. 14.
 - 2 Tanya Krzywinska, *Blood Scythes, festivals, quests, and backstories*, „Games and Culture” 2006, vol. 1, no. 4, <https://doi.org/10.1177/1555412006292618>.
 - 3 Vivian Asimos, *Playing the myth. Video games as contemporary mythology*, „Implicit Religion” 2019, vol. 21, no. 1, s. 100, <https://doi.org/10.1558/imre.34691>.
 - 4 Ibidem, s. 94.
 - 5 Tanya Krzywinska, *Blood Scythes, festivals, quests, and backstories...*, s. 385–386.
 - 6 Ibidem, s. 389.

i transkulturowym przepracowywaniem historii, mitu i rytuałów, dając podstawy dla interpretacji w duchu mitokrytycznym. Na przykład Sun-ha Hong identyfikuje grove pochłanianie elementów mitu, historii i rytuału jako podstawę realizacji mitycznego czasu w refleksji Mircei Eliadego, czyli „czasu, w którym życie miało sens”⁷, ponieważ stawką opowieści były życie i śmierć. Badacz akcentuje kulturową funkcję gier jako liminoidów – odrębnych rzeczywistości, do których wkraczamy, aby marzyć o utraconej rzeczywistości rytuału, mitu i historii⁸. Mitokrytyczną lekturę proponują również Ekaterina Galanina i Alexey Salin, którzy wskazują konieczność lektury wpisanych w grove mity struktur ideologicznych⁹. Groznawstwo oferuje zatem różne modele analityki mitologii: od mitologii w grach, przez mitologię gier, po gry jako narzędzia współczesnej mitologii.

Proponowana w tym rozdziale analiza i interpretacja gropowieści¹⁰ AAA studia *Guerrilla Games Horizon: Zero Dawn*¹¹ w wersji *Complete Edition* z dodatkiem *The Frozen Wilds* na komputery PC lokuje się między badaniem mitograficznym a dążeniem do demitologizacji i obnażenia struktur ideologicznych wpisanych w grę. Stawiam tezę, że gra stanowi przykład współczesnego mitu, którego dekonstrukcja pozwoli odsłonić stojące za nim ideologie i wyobrażenia na temat relacji między człowiekiem a techniką (w tym między człowiekiem a maszyną). Znaczenie tych wyobrażeń uważam za kluczowe dla zrozumienia tego, jak gry uczestniczą w procesie opowiadania o kryzysie epoki człowieka oraz związanej z nią traumy antropocenu¹². Jednocześnie wciąż

7 Sun-ha Hong, *When life mattered. The politics of the real in video games' reappropriation of history, myth, and ritual*, „Games and Culture” 2015, vol. 10, no. 1, s. 46, <https://doi.org/10.1177/1555412014557542>.

8 Ibidem, s. 48–49.

9 Ekaterina Galanina, Alexey Salin, *Mythology construction in virtual worlds of video games*, in: *4th International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences and Arts SGEM2017, Ancience Science*, 2017, s. 510–512.

10 Tomasz Z. Majkowski, *Języki gropowieści. Studia o różnorodności gier cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2019, s. 64.

11 *Guerrilla Games, Horizon: Zero Dawn: Complete Edition*, PC: Sony Interactive Entertainment, 2020.

12 Debata i koncepcje antropocenu wyczerpująco i z odwołaniem do badań empirycznych omawia Ewa Bińczyk. Badaczka wskazuje na eschatologiczny wymiar naukowej, geologicznej retoryki związany z kategorią winy i odpowiedzialności za katastrofę, która ukazuje tendencje do ideologicznej generalizacji i anonimizacji winnego pod nazwą „ludzkość”,

mam na uwadze krytykę złudnego dawania dostępu do antropocenu jako tła zmagania protagonistów w powieściowych fikcjach klimatycznych (ang. *cli-fi*), którą podejmuje w imię fantastyki eksperymentalnej z nurtu *weird fiction* Joanna Bednarek¹³, podkreślając „zapotrzebowanie na teksty opowiadające o antropocenie w pośredni, metaforyczny sposób, niewpisujący się w popularne schematy realistycznej SF”¹⁴. *Horizon: Zero Dawn* jako kluczowy przykład realistycznie umocowanej gropowieści traktuję zatem jako mit współczesny, mit antropocenu, z którym proponuję zmierzyć się z perspektywy hermeneutyki gier cyfrowych. Zrozumienie mitu oznacza w tej perspektywie ustalenie, jak kształtuje on aksjologię, jaką symbolikę uruchamia, co mówi o dobrym byciu i poprawie warunków złego bycia. *Horizon: Zero Dawn* traktuję jako opowieść o nas i o problemach, z którymi mierzymy się świadomi swojej niszczycielskiej mocy, wyczekując symboli zbawienia.

Mitologizacja i demitologizacja

Pisanie o *Horizon: Zero Dawn* jako współczesnym micie jest o tyle fascynującą podróżą hermeneutyczną, że gra wpisuje się w narrację ekokrytyczną, a zatem uruchamia zarazem dwa paralelne procesy: mitologizacji i demitologizacji. Jeśli czytać grę jako metatekst, który łączy krytykę cywilizacji kapitalistycznej z mitologią nowego człowieka zrodzonego z maszyny, to na plan pierwszy wysuwa się wewnętrzne napięcie między tak skonstruowanymi wektorami narracji. Czy możliwe jest bowiem rozmontowanie mitologicznej struktury kapitalizmu przez narzędzia, które pomogły ją zbudować¹⁵?

stąd propozycje zastąpienia jej pojęciem kapitalocenu. Bińczyk próbuje wyważyć dyskursy humanistyczno-społeczne oraz geologiczne, wskazując na niemożliwość uczynienia z niej kategorii apolitycznej, ale konieczność uznania bezprecedensowości opisywanych przez nią zmian środowiskowych. Ewa Bińczyk, *Epoka człowieka. Retoryka i marazm antropocenu*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018, s. 67–86.

13 Joanna Bednarek, *Oduczanie się człowieczeństwa: fantastyka i antropocen*, „Teksty Drugie” 2020, nr 1, 124, 129, <https://doi.org/10.18318/td.2020.1.6>.

14 Ibidem, s. 125.

15 Paweł Frelik, *The master's digital tools. Cognitive capitalism and non-normative gaming practices*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2016, vol. 8, no. 2, s. 163–176, https://doi.org/10.1386/jgvw.8.2.163_1.

Mitologizacja, czyli ruch wytwarzania fałszywej świadomości poprzez przepisywanie znaczeń, uwidacznia się w *Horizon: Zero Dawn* właściwie w założeniu, że technologia jako medium zależy od jej użycia, czyli od człowieka, który je definiuje, nie ma więc charakteru opisanego przez McLuhana medium. Gra prezentuje dwa archetypy odpowiedzialności technologicznej: pierwszy stanowi korporacyjny kapitalista Ted Faro, którego przemysł zbrojeniowy doprowadził świat do katastrofy, drugi to oświecona naukowczyni Elizabeth Sobeck, autorka technologii rewitalizującej środowisko z pomocą inteligentnych maszyn. Obie postaci poznajemy w grze jako byłych współników, których drogi rozeszły się po decyzji Faro o zainwestowaniu w produkcję maszyn wojennych oraz na krótko zeszyły się, gdy Elizabeth postanowiła pomóc mu w próbie ratowania świata przed zagładą. Faro odpowiada za zniszczenie ludzkości i ponurą apokalipsę świata pożartego przez napędzane biomasą maszyny wojenne, które wyzwoliły się spod kontroli człowieka. Refleksja Ewy Bińczyk podpowiada interesujący trop lektury postaw Faro i Sobeck w relacji do technologii. W swojej książce przywołuje bowiem podział na technologie pychy i technologie pokory Sheila Jasanoff¹⁶ i przedstawia ich syntetyczne rozróżnienie:

„Technologie pokory” opierają się na rozpoznaniu niezbywalnych ograniczeń ludzkiej wiedzy i poznania. Zakładają one wzięcie pod uwagę nieuniknionej złożoności powiązań społeczno-technicznych. Przyznają pierwszeństwo rozważaniom moralnym nad wszelkimi innymi. Natomiast „technologie pychy” hołdują optymistycznemu przekonaniu imperatywu technicznego, że technonauka jest w stanie rozwiązać każdy problem. Jak się wydaje, zarówno inżynieria człowieka, jak i inżynieria klimatu to raczej przykłady technologii pychy niż pokory¹⁷.

Kategorie technologicznej pychy i technologicznej pokory uzyskują w *Horizon: Zero Dawn* pełną mitologizującą reprezentację. Patriarchalny, apodyktyczny miliarder, władca imperium technologicznego i ekonomicznego, ucieleśnia figurę pychy (*hybris*) i stanowi postać tragiczną i zaślepioną przekonaniem o własnej wyższości i racji. Bezwzględny i egotyczny jest również jego ostatni gest, w którym niszczy bazę wiedzy o ludzkości i świecie sprzed apokalipsy oraz

16 Sheila Jasanoff, *Technologies of humility: citizen participation in governing science*, „Minerva” 2003, vol. 41, no. 3, s. 238–240.

17 Ewa Bińczyk, *Epoka człowieka...*, s. 211–212.

zabija naczelných naukowców w przedsięwzięciu Sobeck po tym, jak poświęca się ona, by ratować projekt. W tym sensie Faro reprezentuje Zło: biznes wojenny, pychę neoliberalizmu, technologię w służbie człowieka, pogardę dla przeszłości i zaślepienie własną wizją świata. Postać Sobeck odzwierciedla ideały przeciwne: pokorę, ideę wspólnoty, poświęcenia, wizję technologii ugruntowaną w emocjach i wrażliwości, troskę o dobro wspólne, egalitarną wizję świata i przekonanie, że historia jest nauczycielką życia. Sobeck realizuje ideał mesjański, choć stworzony przez nią konstrukt technologiczny reprezentują greckie i rzymskie bóstwa, których przesłaniem jest odtworzenie świata po apokalipsie jako świata postnaturalnego. W tym sensie wpisany w grę mit postnaturalności pokrywa się z rozpoznaniem epoki antropocenu jako postnaturalnej właśnie, jak pisze Bińczyk:

Epoka postnaturalna, w której się znaleźliśmy, to zatem wyjątkowe czasy, w których powrót do natury (w tym także natury ludzkiej) stanowiącej stabilne i dane z góry, bierne i nieme tło naszego działania, po prostu nie wydaje się możliwy. Zostały one przetworzone z uwagi na hipersprawczość człowieka. [...] Powinniśmy wobec tego mówić o postprzyrodzie czy postnaturalnej historii natury¹⁸.

Tytułowy projekt Zero Dawn wpisuje się w ideę postnaturalności, wymaga bowiem oszukania ludzkości w imię wyższego celu, zakłada poświęcenie populacji planety, by spowolnić maszyny i dać naukowcom czas na ukończenie sztucznej inteligencji, która odbuduje świat po zagładzie¹⁹. Również protagonistka gry, Aloy, klon genialnej naukowczyni, realizuje ideę powrotu zbawicielki, technologicznie wskrzeszonej przez zaprojektowaną przez siebie sztuczną inteligencję, superkomputer nazwany na cześć matki stworzenia (oraz koncepcji Jamesa Lovelocka i Lynn Margulis) – Gai²⁰. Można zatem mówić o ponownej mitologizacji

18 Ibidem, s. 96–97.

19 Kematat Medrala, *By your powers combined. Heroic solutions to climate catastrophes in The Fifth Season, Avengers: Infinity War, and Horizon: Zero Dawn* (theses and dissertations), Illinois State University 2020, s. 19.

20 Jesús Fernández-Caro wskazuje na aluzję imienia genialnej naukowczyni z egipskim bóstwem płodności, co dodatkowo wzmacnia symboliczny węzeł zawiązany wokół protagonistki i jej relacji ze sztuczną inteligencją, dzięki któremu narracja mitologiczna *Horizon: Zero Dawn* intertekstualnie eroduje korpus mitologiczny. Jesús Fernández-Caro, *Post-apocalyptic nonhuman characters in Horizon: Zero Dawn: animal machines, posthumans, and AI-based deities*, „Journal of Science Fiction” 2019, vol. 3, no. 3, s. 45.

Gai, wbrew koncepcjom, które nadawały jej chtoniczny charakter i miały na celu odzyskać „pozbawione płci wyobrażenie o tych siłach tworzenia, życia i destrukcji, które są o wiele bardziej pierwotne, pełne nieprzezwycięzalnych sprzeczności i wymykające się wszelkim racjonalizującym ich działaniom wysiłkom niż personifikowane bóstwa antyczne”²¹. Gra powtórnie mitologizuje wyobrażenie Gai, podwójnie łamiąc przyjętą przez badaczy i badaczki antropocenu konwencję: personalizując to, co miało być emergentne, rozproszone, wszechobecne i nie-ludzkie, oraz technologizując to, co miało być zagrożone przez katastrofalne skutki kapitalocenu, entropocenu, antropocenu czy chtchulucenu. Mitologizacja służy ponownej restauracji binarności wpisanej w wyobrażenia płciowości bogini, jej statusu technicznego, jej pozycji w systemie aksjologicznym, a przez to jednorodnego, hierarchicznego modelu, który stanowi część problemu²².

Jest zatem *Horizon: Zero Dawn* opowieścią o walce Dobra ze Złem i w tym banalnym schemacie uwidacznia się geniusz koncepcji światotwórczej oraz komunikowania przekazu etycznego. Binarne podziały czynią antropocentryczną strukturę gry czytelną i zrozumiałą²³. Mitologizacja uwidacznia się szczególnie w rozkładzie winy za apokalipsę, co precyzyjnie ukazał w swojej pracy magisterskiej Kematat Matthew Medrala. Faro zasłania się błędem systemu, armia nie zostaje obarczona współwiną za zagładę, choć jest podstawowym beneficjentem i lobbystą sektora technologii militarnej, a oszustwo dotyczące właściwego celu projektu *Zero Dawn* usprawiedliwione zostało szczytnymi intencjami jego autorów²⁴. Przeniesienie odpowiedzialności za zagładę na błąd w programie, nieodpowiedzialność Teda Faro czy rozwój sprzętu wojskowego pomija istotny problem mitologizacji USA jako siły sprawczej zagłady, a zarazem potęgi wojskowej, która pozwoliła ukończyć projekt *Zero Dawn*. Podobnie wątpliwy jest ekokrytyczny wymiar *Horizon: Zero Dawn* mimo wyraźnego w grze wątku ekofeministycznego, który realizuje Aloy – empatyczna, wrażliwa i ironiczna wobec męskiego dyskursu tricksterka²⁵. Ekokrytyczna i posthumanistyczna

21 Małgorzata Sugiera, *Imiona Gai. Myśląc o końcu antropocenu*, „Prace Kulturoznawcze” 2018, t. 22, nr 1–2, s. 18–19, <https://doi.org/10.19195/0860-6668.22.1-2.2>.

22 Ibidem, s. 25.

23 Jesús Fernández-Caro, *Post-apocalyptic nonhuman characters in Horizon: Zero Dawn...*, s. 47.

24 Kematat Medrala, *By your powers combined. Heroic solutions to climate catastrophes...*, s. 19–20.

25 Lauren Woolbright, *Ecofeminism and Gaia theory in Horizon: Zero Dawn*, „TRACE: A Journal of Writing, Media, and Ecology” 2018, vol. 2, <http://tracejournal.net/trace-issues/issue2/02-Woolbright.html>.

narracja o nowej ekologii z maszynami jako ośrodkiem ekosystemu tylko z pozoru krytykuje kapitalistyczne dążenia do eksploatacji planety. Jak pokazał Andrei Nae, gra naturalizuje kapitalizm²⁶, czyni ze środowiska niewyczerpywalne źródło zasobów²⁷ oraz promuje merytokratyczne, neoliberalne spojrzenie na jednostkę, konstruuując wizję liberalnej utopii²⁸. Również wedle Megan Condis nastawiona na walkę pętla rozgrywki powoduje, że gra rozmija się z krytycznym i zaangażowanym wymiarem refleksji ekokrytycznej, która podkreśla nie nagły i chwilowy, ale podskórny, powolny i niewidoczny charakter przemocy wobec środowiska²⁹.

Demitologizacja, czyli obnażanie struktur ideologicznych i budowanie świadomości krytycznej, nie jest w *Horizon: Zero Dawn* tak oczywista, jak można by sądzić. O ile bowiem gra problematyzuje kwestie genderowe poprzez zróżnicowaną reprezentację postaci i postaw³⁰ i zachęca do identyfikacji z odbiegającą od patriarchalnych stereotypów protagonistką³¹, o tyle technologia jedynie w domyśle ukazana zostaje jako problem polityki genderowej, co powoduje, że krytyczny potencjał gry nie został w pełni wykorzystany. Mówiąc o technologii w służbie polityki genderowej mam na myśli konstruowane w grze przekonanie, że teleologia techniki uzależniona jest od płci kulturowej użytkownika. Tą zależność widać wyraźnie w mitologicznych i strukturalnych opozycjach: postaci męskie i kultury patriarchalne (Carja, Oseram) związane z technologią traktują ją jako źródło przewagi ekonomicznej (Ted Faro), oręż władzy/wiedzy (Sylens, Dervahl) oraz narzędzie destrukcji (Hades, Travis Tate), postaci kobiece i kultury matriarchalne (Nora) przejmują natomiast wzorzec

26 Andrei Nae, *Beyond cultural identity. A critique of Horizon: Zero Dawn as an entrepreneurial ecosystem simulator*, „Postmodern Openings” 2020, vol. 11, no. 3, s. 270–271, <https://doi.org/10.18662/po/11.3/213>.

27 Ibidem, s. 274.

28 Ibidem, s. 275.

29 Megan Condis, *Sorry, wrong apocalypse. Horizon: Zero Dawn, Heaven's Vault and the ecocritical videogame*, „Game Studies” 2020, vol. 20, no. 3, <http://gamestudies.org/2003/articles/condis>.

30 Priscila Parenzi Vieira, Rosilane Ribeiro de Mota, *A representação feminina em Horizon: Zero Dawn*, SBC – Proceedings of SBGames 2018, 2018, <http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaFull/188058.pdf>; Dalila Forni, *Horizon: Zero Dawn. The educational influence of video games in counteracting gender stereotypes*, „ToDIGRA” 2020, vol. 5, no. 1, s. 91, <https://doi.org/10.26503/todigra.v5i1.111>.

31 Dalila Forni, *Horizon: Zero Dawn...*, s. 96; Lauren Woolbright, *Ecofeminism and Gaia theory in Horizon: Zero Dawn...*

koegzystencji z maszynami (Elisabet Sobeck, Ourea), religijnego dystansu do techniki (Teersa), twórczej innowacji (Petra Forgewoman), uczestniczą w magazynowaniu wiedzy i umiejętności z myślą o przyszłych pokoleniach (Samina Ebadji). Rozłożenie akcentów nie jest tutaj przypadkowe, *Horizon: Zero Dawn* proponuje bowiem krytykę technologii źle użytej i zaprojektowanej w złym celu, a nie krytykę w szerszym znaczeniu próby zrozumienia jej medialności³². Gra nie demonizuje postaci mężczyzn ani szczególnie nie dowartościowuje postaci kobiet, upowszechniając wzorzec pozytywnej edukacji genderowej³³, stereotypowo przedstawia natomiast różne rodzaje napięć politycznych czy moralnych, jakie wytwarzają w spotkaniu z technologią mężczyźni i kobiety. W relacje opierające się na wtajemniczeniu, bliskości, wrażliwości i dialogu ze sztuczną inteligencją wchodzi wyłącznie kobiety, np. Sobeck z Gają czy Ourea z Cyan. Mężczyźni od razu wchodzi z maszynami i sztuczną inteligencją w relacje władzy i podległości (Olin Delverson, Helis) lub wyzysku i konfliktu (Sylens). Wydaje się, że gra mogła ten wątek poprowadzić o wiele dalej i zdekonstruować, chociaż już sam rozkład akcentów wyraźnie wskazuje kierunek problematyzacji relacji pomiędzy genderem a technologią.

W *Horizon: Zero Dawn* technologia potraktowana została jak papieriek lakmusowy, jak próbiez ludzkiej osobowości. Dekonstrukcji nie poddano natomiast założenia, że technologie nigdy ani jednoznacznie nie służą człowiekowi, ani nie wykorzystują go do swych celów. Chodzi mi o to, że *Horizon: Zero Dawn* przedstawia zbawienie i zagładę jako wypadkową tego, kto i w jakim celu używa technologii, kiedy właściwe pytanie o istotę przedstawionej w grze technologii pozostaje bez odpowiedzi. Skłaniam się zatem ku refleksji nad istotą technologii w *Horizon: Zero Dawn*, czyli nad powrotem do McLuhanowskiego pytania o przekaz środka przekazu³⁴. Mitologizacja skutecznie przesłania zaproponowany w *Horizon: Zero Dawn* projekt pomyślenia na nowo nie tylko świata (jako zrodzonego z maszyny), ale również technologii (która z narzędzia wyniesiona zostaje do roli życiodajnego procesu). Stąd konieczność demitologizacji, która pozwala lepiej zrozumieć złożone struktury znaczeń i ideologii nałożone na technikę w ramach procesu mitologizacji maszyn w grze.

32 Kematat Medrala, *By your powers combined...*, s. 17.

33 Dalila Forni, *Horizon: Zero Dawn...*, s. 97–99.

34 Marshall McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, przeł. Natalia Szczucka-Kubisz, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004, s. 40–43.

Ilustracja 27. *Horizon: Zero Dawn*. Podglądanie olbrzymiej maszyny z ukrycia w trawie



Źródło: Opracowanie własne.

Jednym z najbardziej interesujących pomysłów światotwórczych w *Horizon: Zero Dawn* jest projekt mechanicznej flory (cybernetyczne kwiaty) i fauny (wszelkiego rodzaju maszyny). Jesús Fernández-Caro proponuje odczytywać podobne konstrukty przez pryzmat sprzęgniętych ze sobą teorii studiów nad zwierzętami (*animal studies*) oraz posthumanizmu³⁵. Badacz zwraca uwagę na duchowy związek z maszynami i zwierzętami oraz ich wprzęgnięcie w cykl życia i śmierci ekosystemu jako czynnika nieludzkiego. Mechaniczne zwierzęta w *Horizon: Zero Dawn* pełnią te same funkcje, które antropologia przypisuje figurom zwierząt znanym z mitów, podań czy legend. Ich sakralizacja, reifikacja, jak również inne formy wykorzystania ich przez plemiona w *Horizon: Zero Dawn* świadczą o tym, że stały się częścią nowych asemblaży – twierdzi Fernández-Caro³⁶. Badacz wskazuje również na wpisaną w grę krytykę transhumanizmu i posthumanizmu widoczną w nieszczęściach dotyczących plemię Banuk dążące do symbiozy z maszynami.

Postapokaliptyczna wizja świata, w którym maszyny stanowią podstawę funkcjonowania ekosystemu, ponieważ przyjęły po katastrofie rolę systemów

35 Jesús Fernández-Caro, *Post-apocalyptic nonhuman characters in Horizon: Zero Dawn...*, s. 44.

36 Ibidem, s. 47.

odpowiedzialnych za suplementowanie procesów naturalnych, wpisuje się w technostyczne fantazmaty cyberpunku³⁷. Jednocześnie, jak wskazują Lars de Wildt, Stef Aupers, Cindy Krassen i Iulia Coanda, *Horizon: Zero Dawn* rozkłada religijne akcenty wedle klucza genderowego: matriarchalne plemię Nora czci Gaję, patriarchalne, militarystyczne plemiona zwracają się ku słońcu lub Hadesowi³⁸. Postapokaliptyczna religia czyni z technologii przedmiot metafizycznego zachwyty, stąd bóstwa greckiego i rzymskiego panteonu³⁹ potraktowane zostały jedynie jako desygnaty cudów techniki stworzonych przez zespół Sobeck. Co ciekawe, lektura *Horizon: Zero Dawn* w perspektywie kultury cyberpunku wskazuje zarówno na narzędziowość postaci boskich (Gaia mówi głosem przypominającym Alexę czy Ciri)⁴⁰, jak i powołanej przez nie protagonistki, która samą siebie określa jako narzędzie⁴¹. Janine Tobeck i Donald Jellerson analizują postać Aloy przez pryzmat dostępu, jaki daje graczom do przeszłości świata – za sprawą technologii Focusu, czyli przenośnego interfejsu cyfrowego, który pozwala na ponowne nawiązanie relacji z utraconą przeszłością i ukrytą w niej prawdą o świecie⁴². Co istotne, owa prawda polega na nowej, geohistorycznej optyce antropocenu, która akcentuje nieuniknioną katastrofę i konieczność „zarządzania niodwracalnością”⁴³. Focus jest ugruntowanym w wyobrażeniu ekologicznego końca świata dyspozytywem dostępu do przeszłości, pełni zarazem dwie funkcje: światotwórczą i interfejsową, przez co pomaga zrozumieć zaproponowaną w grze cykliczność długiego trwania planety⁴⁴. Aloy

37 Lars de Wildt et al., *‘Things greater than thou’. Post-apocalyptic religion in games*, „Religions” 2018, vol. 9, no. 6, s. 4–5, <https://doi.org/10.3390/rel9060169>, s. 4–5; Piotr Gorliński-Kucik, *TechGnoza, uchronia, science fiction. Proza Jacka Dukaja*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2017.

38 Lars de Wildt et al., *‘Things greater than thou’...*, s. 11.

39 Analizę relacji bóstw greckiego i rzymskiego panteonu z ich cyfrowymi odpowiednikami przedstawił de Wildt z zespołem. Badacze porównali również różnicę pomiędzy przedstawieniami religii w fantastyce oraz w cyberpunku. Ibidem, s. 14–17.

40 Ibidem, s. 12.

41 Janine Tobeck, Donald Jellerson, *Caring about the past, present, and future in William Gibson’s Pattern Recognition and Guerrilla Games’ Horizon: Zero Dawn*, „Arts” 2018, vol. 7, no. 4, s. 16, <https://doi.org/10.3390/arts7040053>.

42 Ibidem, s. 15.

43 Ewa Bińczyk, *Epoka człowieka...*, s. 110.

44 Alexandre Paquet, *Dawn of machinic cyclicity: life as we don’t know*, *Proceedings of the 13th DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*, 2019, s. 5,

zajmuje wyjątkowe miejsce w grze właśnie dlatego, że jest poniekąd narzędziem troski o ciągłość historii świata, ludzkości i projektu swej „matki” – Sobeck. Jak pokazuje Medrala, protagonistka wypełnia „trzecią pozycję”⁴⁵: cyborga, bytu hybrydycznego w tym sensie, w jakim posiada dwie matki (człowieka – Sobeck i maszynę – Gaję), a gra czyni nas uczestnikami opowieści o dojrzewaniu (niem. *Bildungsroman*) tak zaprojektowanej mesjańskiej postaci⁴⁶. Idąc tym tropem, *Horizon: Zero Dawn* oferuje graczom zajęcie pozycji kogoś więcej niż mitycznej bohaterki. Jak pokazuje Bińczyk, antropocen wymaga przemyślenia przez nas koncepcji sprawczości, co jest szczególnie ważne w przypadku badania narracji growych. W obliczu utraty poczucia jednostkowego wpływu na zmiany klimatu coraz silniejsze będzie retrotopijne wytwarzanie fantazmatów sprawczości heroicznej. Oznacza to, że gry w całej rozpiętości swych środków wyrazu są zasadniczo nieprzygotowane na antropocen, wewnętrznym sprzecznym z produkowanym przez niego poczuciem alienacji i bezradności. Ich zasadniczą strategią jest bowiem stawianie graczy w pozycji heroicznej lub mesjańskiej⁴⁷. Aloy jest natomiast mesjaszką odrzucającą najróżniejsze zakusy, by narzucić jej tożsamość narracyjną⁴⁸ zbawicielki: jej wiedza na temat technologii zdobyta dzięki procesowi cyfrowej archeologii⁴⁹ sekularyzuje jej doświadczenia kontaktu ze sztucznymi bóstwami. Dzięki bohaterce-mesjaszce odkrywamy jednocześnie pewną prawdę nowego świata, którą Alexandre Paquet odczytuje w kategoriach spontaniczności i nieprzewidywalności nowych form współistnienia wyrastającego z ruin⁵⁰. *Horizon: Zero Dawn* dekonstruuje zatem i demitologizuje postapokaliptyczne wizje zniszczonego świata i pozwala dostrzec w degradacji szansę na powstanie nowych asemblaży. To właśnie wizja możliwości nowych połączeń stanowi najmocniejszą stronę zaproponowanej w *Horizon: Zero Dawn* wizji techniki, uwalnia ją bowiem z kajdan prawdopodobieństwa

<http://www.digra.org/digital-library/publications/dawn-of-machinic-cyclicity-life-as-we-dont-know> [dostęp: 12.10.2022].

45 Kematat Medrala, *By your powers combined...*, s. 20.

46 Ibidem, s. 34.

47 Ewa Bińczyk, *Epoka człowieka...*, s. 100–101.

48 Paul Ricoeur, *O sobie samym jako innym*, przeł. Bogdan Chelstowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2003, s. 248; Michał Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo...*, s. 63–65; Tomasz Z. Majkowski, *Języki gropowieści...*, s. 105–107.

49 Kematat Medrala, *By your powers combined...*, s. 15.

50 Alexandre Paquet, *Dawn of machinic cyclicity...*, s. 9.

i czyni uczestniczką życiodajnej emergencji. Jednocześnie, co wyjątkowo ważne w perspektywie namysłu nad antropocenem, gra nie daje rozwiązania problemu, pokazuje raczej ekoapokalipsę jako zjawisko postsekularne, w tym sensie, w jakim Bińczyk pisze, że „przyjmuje ona interesującą formę apokalipsy ciągłej, która zostanie z nami na zawsze”⁵¹.

Identyfikacja *Horizon: Zero Dawn* jako narracji cyberpunkowej pozwala natomiast na odczytanie gry jako przykładu przepisania struktury mitologicznej podług logiki właściwej kulturze cyberpunku, czyli logiki późnego kapitalizmu opierającego się na remiksie i kulturowym przywłaszczeniu np. symboli i znaków kultur minorowych. Tova Svensson pokazuje, że *Horizon: Zero Dawn* dokonuje szeregu transkulturacji, wyzyskując stylistykę XIX-wiecznych ubiorów Indian amerykańskich przy jednoczesnym przedstawieniu trybalizmu jako kulturowego uwstecznienia⁵². Żadna interpretacja nie wskazuje oczywiście wręcz problemu, że oto plemiona stylizowane na Inuitów amerykańskich oddają cześć symulakrycznym bóstwom właściwym dla europejskiego kręgu mitologii! Wbrew szczytnym założeniom egalitaryzmu i poprawności politycznej *Horizon: Zero Dawn* pada ofiarą kolonialnej optyki, która widzi Inuitów przez pryzmat ich ubrań i plemienności, redukuje jednakże ich związek z sacrum do stereotypu oddawania czci ziemi (Nora), słońcu (Carja) czy technice (Oseram, Banuk), które gra figuruje jako przejaw naiwności i utraty wiedzy na skutek apokalipsy. „Prawdziwe” bóstwa, które naiwnie czczą plemiona *Horizon: Zero Dawn*, okazują się jedynie dysfunkcyjnymi artefaktami przeszłości. Postapokaliptyczna mitologia zdradza zatem retrotopijny fantazmat „powrotu do plemion”⁵³, potraktowany jako zejście na niższy poziom rozwoju cywilizacyjnego.

Mit odkupienia

O czym opowiada *Horizon: Zero Dawn*? Twierdzę, że mimo wszystkich ekofeministycznych i posthumanistycznych wątków gra stanowi przede wszystkim (ale nie wyłącznie) opowieść o poszukiwaniu prawdy o matce, której brak

51 Ewa Bińczyk, *Epoka człowieka...*, s. 114.

52 Tova Svensson, *Cultural appropriation in games. A comparative study between Far Cry 3 (2012), Overwatch (2016) and Horizon: Zero Dawn (2017)* (BA thesis), Uppsala University 2017, s. 18–22.

53 Zygmunt Bauman, *Retrotopia. Jak rządzi nami przeszłość*, przeł. Karolina Lebek, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018.

naznacza protagonistkę piętnem, stąd jej plemię skazuje ją na wykluczenie i określa ją mianem „bezmaterczynej” (ang. *motherless*). Poszukiwanie prawdy o matce stanowi proces poszukiwania nie tylko tożsamości, ale i sposobu na zmazanie symbolicznej plamy⁵⁴ oraz na odzyskanie wspólnotowej więzi z plemieniem. Co więcej, jak okazuje się w trakcie przygody Aloy, jednostkowa prawda pokrywa się ze zrozumieniem apokalipsy oraz historii świata, dzięki czemu bohaterka z wykluczonej i naznaczonej staje się wybraną i uświęconą. Protagonistka jest podmiotem dialektyki dwóch hermeneutyk. Z jednej strony obnaża i poddaje krytyce plemienne ideologie stojące za mitami postapokaliptycznego świata, z drugiej strony rekonstruuje teleologię apokalipsy oraz własną tożsamość narracyjną. Dzięki Aloy gracze uczestniczą w procesie dochodzenia do prawdy o pochodzeniu protagonistki oraz o konstruowanej w grze mitycznej opowieści o apokalipsie, przeżywają z nią również mesjańską przygodę upadku i wyniesienia.

Horizon: Zero Dawn przepisuje teksturę dawnych mitów i przywłaszcza sobie jej symbolikę, aby wytworzyć spójną mitologię świata narracji: stąd greckie, rzymskie i egipskie bóstwa, stroje Inuitów, patriarchalne i matriarchalne wzory kultury, fantazmaty na temat zbawczej i destruktywnej roli techniki. Mīt *Horizon: Zero Dawn*, mīt dzisiaj⁵⁵ pożera wcześniejsze struktury mitu i czyni z graczy protagonistów nowoczesnej mitologii: cyberpunkowej, postapokaliptycznej, technostycznej. Co ciekawe, gra czyni z Aloy postać demitologizującą naiwne wierzenia ludu, nastawioną na konfrontację z wiedzą dokłą. Protagonistka za sprawą technologii fokusu zyskuje pozycję uprzywilejowaną: posiada władzę wiedzy. Technologia zmienia jej życie, co obserwujemy w sekwencji filmowej ukazującej dorastanie bohaterki, która z jednej strony ćwiczy ciało, a z drugiej strony opanowuje biegłe korzystanie z odnalezionego artefaktu. W ten sposób Aloy staje się właściwą nosicielką mitu jako marzenia: o dostępie do przeszłości, wiedzy, narzędzia cybernetycznej fenomenologii. Aloy to my, z naszymi telefonami komórkowymi, szybkim dostępem do Internetu, zachwytem nad mocą interfejsu, wrzuceni w plemienny świat niezrozumiałych rytuałów i wierzeń. Technologia daje zatem graczom i protagonistce podłoże do racjonalnego

54 Paul Ricoeur, *Symbolika zła*, przeł. Stanisław Cichowicz, Maryna Ochab, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2015, s. 34–35.

55 Roland Barthes, *Mitologie*, przeł. Adam Dziadek, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2008; Karine Basset, Michèle Baussant, *Utopia, nostalgia. Intersections*, „Conserveries mémorielles. Revue transdisciplinaire” 2018, no. 22, <http://journals.openedition.org/cm/3048>.

kontestowania przedświata oraz zbudowanych w oparciu o nie praw i wierzeń, i w tym sensie pełni w grze funkcję klucza do przeszłości, protezy pamięciowej, prymatu wiedzy nad zabobonem.

Aloy i gracze zajmują uprzywilejowaną pozycję nowoczesnego podmiotu w świecie fundamentalnie nienowoczesnym, w którym nie dokonała się rewolucja przemysłowa, a władza suwerenna nie rozwinęła jeszcze złożonych dyspozytywów biopolitycznych. Rozumiem tutaj nowoczesność jako ruch modernizacji i zarazem sekularyzacji⁵⁶, który widoczny jest w postawie Aloy, otwartej na negocjowanie znaczeń i racjonalną komunikację oraz tolerancyjnej wobec innych wizji świata. Protagonistka reprezentuje dla mnie w tym względzie pozytywną nowoczesność Habermasa, którą cechuje dostępność narzędzi i zasobów komunikacyjnych, otwartość poznawcza i relatywizacja podejścia do tradycji, wierzeń czy norm moralnych⁵⁷. Dzięki technologii protagonistka jest w stanie dokonywać rewizji plemiennych wierzeń, i w tym sensie od samego początku jest obca w obcym świecie. Nowoczesność protagonistki jest efektem mitologizacji technologii dostępu do wiedzy. Focus interpretować można zatem jako narzędzie widmontologii upadłej nowoczesności na usługach postmodernistycznego podmiotu: sklonowanego i wyprodukowanego przez maszynę (sztuczną inteligencję). Aloy jest w tej mierze równocześnie widmem modernizmu⁵⁸, jego samoświadomego, racjonalnego podmiotu, który poszukuje w przeszłości własnej tożsamości, oraz dzieckiem całkowicie ponowoczesnym (sklonowanym i uzbrojonym w technologiczną protezę pamięci) w przednowoczesnym świecie. Bohaterka uzyskuje przecież podmiotowość poprzez obcowanie z technologią, która oferuje dostęp do jaskini przeszłości, wypełnionej symulakrami świata sprzed apokalipsy. Dzięki Aloy odbiorca/gracz ma ponadto szansę spotkać się z widmami antropocenu, z których najciekawsze stanowią metalowe kwiaty, zawierające wpisane w strukturę kodu wiersze przedstawicieli różnych kultur. Zbieranie tych kwiatów zamienia się w konstruowanie widmowego archiwum⁵⁹,

56 Jürgen Habermas, *Filozoficzny dyskurs nowoczesności*, przeł. Małgorzata Łukasiewicz, Universitas, Kraków 2000, s. 27, 387–388.

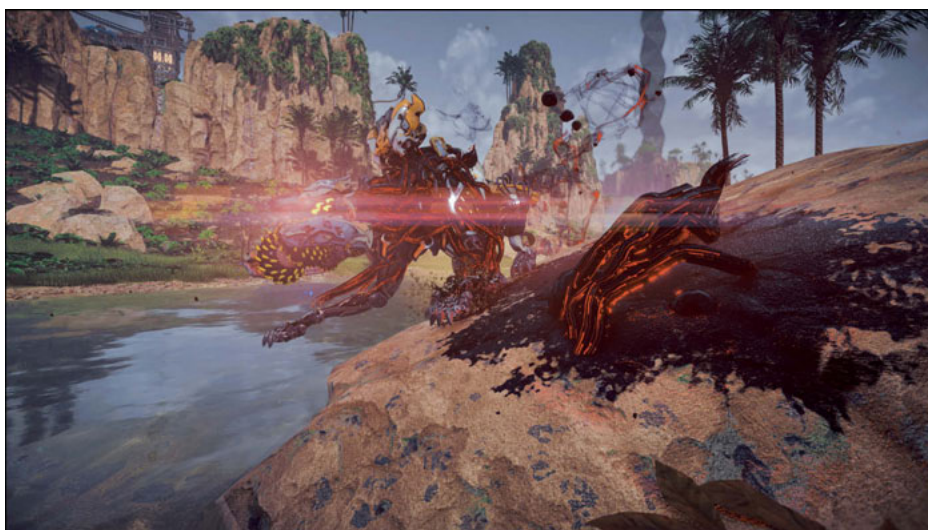
57 Alexandre Dupeyrix, *Zrozumieć Habermasa*, przeł. Marta Natalia Wróblewska, Oficyna Naukowa, Warszawa 2013, s. 97–99.

58 Jakub Momro, *Widmontologie nowoczesności. Genezy*, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2014, s. 49.

59 Metalowe kwiaty wpisują się w postulowaną przez Andrzeja Marca konieczność przemysłowania nowych koncepcji życia i śmierci. Pisze on bowiem, że: „Należałoby zatem przedstawić

które skłania do refleksji nad umieraniem, miłością czy nowymi formami życia, prowokują też pytania, dla kogo kwitną metalowe kwiaty po końcu człowieka, dla kogo jest zakodowana w nich poezja. Mit fokusu, czyli uniwersalnego interfejsu dającego mistyczną moc spoglądania w przeszłość, to jeden z najciekawszych i najbardziej wyraźnych śladów nowoczesnej mitologizacji techniki. Focus jest w planie narracji *Horizon: Zero Dawn* dokładnie tym, czym dla gracza jest awatar Aloy – narzędziem konfrontacji nowoczesności z fantazmatami świata po jej końcu. Gra pokazuje zatem, że odkupienie nie jest funkcją symboliczną, związaną z rytuałem i wspólnotą, ale ideologiczną pułapką, z której jedyną drogą wyjścia jest racjonalny porządek wiedzy oferowanej przez technologię.

Ilustracja 28. *Horizon: Zero Dawn*. Spaczona maszyna z charakterystycznym motywem czerwonej plagi



Źródło: Opracowanie własne.

rozmaitość sposobów trwania oraz przemyśleć różnorodność strategii przetrwania w obliczu ekologicznej katastrofy, jak również formy nie-ludzkiej pamięci”. Andrzej Marzec, *Nie-ludzkie widma – archiwum, pamięć oraz przetrwanie w epoce antropocenu*, „Czas Kultury” 2020, nr 2, s. 19. Poetycka pamięć wpisana w metalowe kwiaty za sprawą kodu znajduje się właśnie na przecięciu ludzkiej i nie-ludzkiej pamięci, przypomina przywoływaną w tekście Marca za Haraway widmową pozostałość pszczoły w kwiatach orchidei. W tej perspektywie również cybernetyczne zwierzęta stanowią powidoki, widma i nowe formy życia po antropocenie.

Kolejny mit współczesny, również związany z przedmiotem w posiadaniu bohaterki, to mit przejmowania kontroli nad maszynami. Projekcja na włącznie fantazmatu przeprogramowania przeciwnika ściśle wiąże się z immunizacyjną retoryką opowieści o chorobie technologii symbolizowanej przez cyfrowego wirusa lub błąd systemu. W *Horizon: Zero Dawn* zarówno maszyny, jak i ich fabryki ulegają spaczeniu za sprawą Hadesa, podsystemu Gai odpowiedzialnego za cofanie projektu odnowy świata do stanu początkowego. Przebudzony za sprawą sygnału z nieznanego źródła Hades przejmuje kontrolę nad maszynami i czyni je wrogami wszystkiego, co żyje. Spaczone maszyny emanują czerwonym światłem, a wokół ich ciał widoczna jest krwisto-czarna, pulsująca, żylasta struktura. Estetyka chorej maszyny i spaczonej technologii uwidacznia się również w zamyśle „czyszczenia” i immunizowania świata ze skażonych stref, w których plaga przenosi się z maszyn również na ziemię. Aloy oczyszcza zatem świat z plagi, symbolicznej plamy, grzechu, spaczenia.

Symbolika zła występuje w świecie *Horizon: Zero Dawn* pod postacią chorej i złej krwi, mechanicznego roju oraz złowrogiej, czerwonej poświaty, która zastępuje w planie estetycznym gry aurę niebieskiego światła i dobrego fluidu. Ricoeur uczy nas, że symbolika krwi łączy się z darem i pragnieniem zawiązania przymierza czy więzi z bóstwem⁶⁰, co gra wykorzystuje w przedstawianiu postaci kapłanów ludu Banuk czczącego mechaniczne zwierzęta, którzy wszywają w swoje ciało niebieskie elementy maszyn oraz malują rytualne obrazy naskalne za pomocą fluidów z upolowanych okazów. Zła krew wiąże się z utratą przez maszyny ich pierwotnych funkcji, a symbolika zakażenia i spaczenia oznacza poddanie się pod niewolę zła, które Ricoeur identyfikuje jako schemat „niewolnej woli”⁶¹ ściśle związany z etyczną lekturą skalania. Okazuje się zatem, że aksjologia konfliktu, w którym uczestniczą gracze, projektuje na maszyny dwa szeregi binarnych opozycji: z jednej strony: dobro – zdrowie – świętość, z drugiej: zło – choroba – spaczenie. Binarna logika zaproponowanych w grze mitycznych struktur nie podlega dekonstrukcji, bo symbolikę spaczenia zastępuje racjonalne wyjaśnienie mówiące o błędzie systemu. Sama logika immunizacji leżąca u podstaw dychotomii ‘zdrowy program’ – ‘chory program’ pozostaje jednak bez zmian. Poszukując własnego odkupienia i zmazania plamy związanej z brakiem matki, Aloy zbawia świat, eliminując z niego źródło

60 Paul Ricoeur, *Symbolika zła...*, s. 113.

61 Ibidem, s. 180.

cyfrowej choroby, jest agentką immunizującej biopolityki. Grając Aloy, uczestniczymy w złożonej, biopolitycznej reiteracji podstawowego mitu odkupienia grzechów przeszłości i zmazania symbolicznych plam. *Horizon: Zero Dawn* wprowadza istotne novum, ponieważ rozszerza aksjologię związaną z relacją człowieka z absolutem na maszyny, które od teraz włączone zostają w złożoną sieć relacji symbolicznych: ich „krew” mediuje przymierze, ich egzystencja wpisuje się w dialektykę *sacrum – profanum*, ich zbawienie staje się warunkiem odkupienia ludzkości. *Horizon: Zero Dawn* opowiada nam zatem, że jeśli chcemy uratować się przed zagładą, musimy również dokonać symbolicznego odkupienia maszyn.

Mit maszyny

Podążając śladami refleksji Rolanda Barthes'a o micie samochodu⁶², można zapytać, jaki jest przedmiot marzeń i fascynacji, podstawowy obiekt wyobrażeń, który czyni *Horizon: Zero Dawn* grą-mitem. Myślę, że ponad wszelką wątpliwość jest to maszyna, jej estetyka, systemowość, cykl życiowy, teleologia, fantazmaty jakimi nas zapładnia, maszyna jako uwodzicielski obiekt pożądania. Oto bowiem gra odkrywa w maszynie nową zwierzęcość, którą trzeba spenetrować, upolować, podejść, oswoić (przeprogramować), której narodzin koniecznie trzeba doświadczyć, schodząc do podziemnych fabryk przypominających mechaniczne łona. Maszyna jest formą życia. Tylko jako taka wpisuje się w symboliczną matrycę spaczenia i oczyszczenia. Oto mit *Horizon: Zero Dawn*, w równej mierze fascynujące utopijne marzenie o miejscu techniki w rekonfiguracji kultury, co przerażający projekt rodzącej się na naszych oczach technopolityki (biopolityki techniki). Gra sytuuje maszyny w centrum zmagania pomiędzy pozytywną biopolityką, w której protetycznie zastępują i wspomagają życiodajne funkcje planety, a tanatopolityczną logiką przemysłu wojennego. W tym sensie mechaniczne zwierzęta można odczytywać jako ostateczny dyspozytyw władzy nad życiem planety. Maszyny zajmują w tym projekcie pozycję o tyle innowacyjną, że ponadpaństwową (ponadplemienną). Imperatywem tej formy władzy jest opieka, odrodzenie, utopijny program wykorzystujący mit matki stworzycielki (Gaja), która daje życie i przywraca nadzieję.

62 Roland Barthes, *Mitologie...*, s. 190.

Ilustracja 29. *Horizon: Zero Dawn*. Wewnątrz kotła – fabryki maszyn/mechanicznego łona



Źródło: Opracowanie własne.

Gra pokazuje nam jednak, że tytułowy projekt *Zero Dawn* zawiera w sobie również dyspozytyw tanatopolityczny czy – jak ujmuje to jego twórca Travis Tate – „Zagładę na żądanie” (ang. *Extinction on demand*). Zatrudniony do zaprojektowania Hadesa programista uzasadnia swój projekt w następujący sposób:

Odtwarzanie ziemskiej biosfery? Trudna sprawa. GAJA może i jest supermądra, ale niekoniecznie jej od razu wyjdzie. Znaczący, pomyśl, że jesteś GAJĄ, a za dwieście lat okazuje się, że ta cała biosfera nie idzie, jak trzeba. Alkaloidy szaleją, drzewa iglaste gniją zalewane ulewami, które utopiłyby Noego. Chaos, cały świat chwieje się w posadach. No i co zrobisz? Wypuścisz w to bagno organizmy pierwszej fazy? Będziesz liczyć, że ich CO₂ i metan załatwią wszystko? Ni chu-chu! To, co trzeba zrobić, GAJU, to odsunąć się i dać działać HADESOWI, który zrobi to, na co ona jest zdecydowanie zbyt troskliwa i kochająca życie. Czyli wypalić ten cały biobałagan do cna, żeby GAJA zaczęła od nowa. No dobra, nie wypali. Raczej reterraformuje wszystko, jak leci, i zadusi. Ale... No łapiesz, o co mi chodzi. HADES przywraca biosferę do punktu wyjścia, pierwszego kroku, białej kartki. A potem, ale nie wcześniej, oddaje stery z powrotem GAI, mówiąc: „Jeszcze raz, dziewczyno, ale tym razem się postaraj, bo znowu będziemy

zaczynać od nowa". To jest HADES. W sumie twardy gość, można powiedzieć. Zagłada na żądanie, śmierć na życzenie⁶³.

Jeśli w *Horizon...* wpisany został sen o matce stworzycielce, maszynie pozytywnej biopolityki, to w słowach projektanta Hadesa uwidacznia się logika wyjątku – wyłączającego włączenia⁶⁴. Dyskurs, którym operuje Tate, wyraźnie wskazuje na to, że pozytywna biopolityka jest możliwa tylko wtedy, kiedy służy wyznaczonym z góry parametrom biosfery. Tanatopolityka pod postacią Hadesa przedstawiona została jako mechanizm dyscyplinujący matkę stworzycielkę – urodzisz taki świat, jak chcemy, albo będziesz odsuwana od władzy przez prawo zagłady, które góruje nad prawem życia. Mit *Horizon: Zero Dawn* to zatem mit maszyny uwikłanej w dyspozytyw absolutnej biopolityki, absolutnej, bo polegającej na planetarnej kontroli nad prawem rozrodczym. Owa mitologia maszyny jako formy życia czyni z niej zakładniczkę tak zaprojektowanej nowej formy biopolityki, w której logika stanu wyjątkowego przyjęła formę algorytmicznego protokołu zagłady. Nieprzypadkowo jednak biosfera potraktowana tutaj została czysto instrumentalnie. Tate mówi o niej jak o produkcie, co pokazuje, że fantazmat matki stworzycielki podporządkowany został logice produkcji, w której praca nad życiem i reprodukcją odbywa się zawsze w lęku przed kontrolującym okiem sadysty, co widać w adresowanym do Gai zdaniu wypowiedzianym przez Tate'a w imieniu Hadesa: „Jeszcze raz, dziewczyno, ale tym razem się postaraj, bo znowu będziemy zaczynać od nowa"⁶⁵. *Horizon: Zero Dawn* to zatem gra, która konstruuje mit biopolityki wpisanej w *raison d'être* maszyn.

Technologia zarządzania życiem podniesiona na poziom planetarny ukazuje ostateczną formę obejścia problematyki antropocenu, ale – co trzeba zaznaczyć – nie w kierunku Chthulucenu – epoki chaosu⁶⁶. Oto kontrolną i regulacyjną rolę w utrzymaniu bioróżnorodności planety przejmują sztuczna inteligencja, której nadrzędnym celem jest przeciwdziałanie uruchomionym przez człowieka procesom przyspieszającym globalną entropię. Zaprojektowana przez genialne umysły sztuczna inteligencja Gaja stanowi w grze ostateczną

63 Guerrilla Games, *Horizon: Zero Dawn...*

64 Giorgio Agamben, *Homo sacer. Suwerenna władza i nagie życie*, przeł. Mateusz Salwa, Prószyński i S-ka, Warszawa 2008, s. 36.

65 Guerrilla Games, *Horizon: Zero Dawn...*

66 Donna Haraway, *Staying with the trouble...*, s. 33.

formę systemu autopojetycznego⁶⁷, to znaczy takiego, który sam siebie wytwarza w ramach połączonych ze sobą w sieć wzajemnych relacji jednostek. Najlepszym przykładem tego mitu jest przedstawiana w grze siatka podsystemów Gai, z Hadesem włącznie, oraz przyjęty w grze scenariusz, wedle którego naruszenie tego mechanizmu doprowadzi do katastrofy i niepożądanego chaosu. Podobne funkcjonalistyczne wyobrażenia krytykuje Haraway jako nieadekwatne do opisanego emergentnych struktur żywych światów, które wymagają myślenia w kategoriach sympojetyczności, czyli niezdeteminowania, współtwórstwa, przypadku, nieprzewidywalnej zmiany, „erupcji niespodziewanej żywotności”⁶⁸. W samym założeniu funkcjonowania Gai, które wykłada Tate w swoim monologu, uwidacznia się nieobecność i ubóstwo autopojetycznej biopolityki przedstawionej w grze alternatywy wobec apokalipsy. Deterministyczna wizja odrodzenia świata „jak należy”, nastawiona na eliminację elementów sympojetycznych – chaotycznych, ujawnia dogmat centralny dla mitu maszyny, wynikający z przedstawionego w grze myślenia o technice. *Horizon: Zero Dawn* tylko pozornie przedstawia maszyny jako formy życia, w istocie gra przepelniona jest zwątpieniem w życie jako formę wykraczającą poza teleologię racjonalnej kalkulacji, życie jako formę chaotyczną. Życie jest zatem w *Horizon...* formą uporządkowaną, w której nie ma miejsca na chaos. W tym sensie gra jest posthumanistyczna, ale nie kompostowa, nie ujmuje wspólnoty współtowarzyszy, czyli materialnych, biologicznych mieszkańców przestrzeni wspólnego stawania się, którą Haraway nazywa Terrapolis⁶⁹. Istoty towarzyszące terraformowaniu planety ujęte zostały w tej wizji nie jako towarzysze w świecie, ale jako narzędzia do celu, najlepiej świadczy o tym fraza, którą wypowiedział Tate: „Wypuścisz w to bagno organizmy pierwszej fazy? Będziesz liczyć, że ich CO₂

67 Haraway wyraźnie wskazuje, że koncepcja Gai zarówno w nowszych, jak i starszych projektach filozoficzno-ekokrytycznych jest autopojetyczna: „Strangers, podobnie jak Latour, wywołuje imię Gai na modłę Jamesa Lovelocka i Lynn Margulis, by nazwać złożone, nielinearne połączenia pomiędzy procesami, które budują i podtrzymują powiązane, ale niesumaryczne podsystemy jako częściowo koherentną systemową całość. W tej hipotezie Gaja jest autopojetyczna – samoformująca, utrzymująca granice, uwarunkowana, dynamiczna oraz stabilna jedynie pod pewnymi warunkami” (ibidem, s. 43–44). Badaczka polemizuje z tak pojmowaną koncepcją Gai, stąd przedstawiona w *Horizon...* wizja, zbudowana w oparciu o autopojetyczne ujęcie sztucznej inteligencji, ujawnia determinizm, dla którego Haraway szuka alternatywy w pojęciu chthulucenu.

68 Ibidem, s. 37.

69 Ibidem, s. 10–11.

i metan załatwią wszystko?”⁷⁰. W skalkulowanym obrazie świata, który zdradza Tate, organizmy stanowią jedynie element schematu konkretnej biopolityki, która emergentny proces istoczenia się świata zamienia w imperialistyczny projekt światotwórczy.

W ten sposób gra wytwarza mit ekologii jako powrotu do stanu sprzed katastrofy, dokładnego i precyzyjnego odbudowania biosfery wedle z góry ustalonej logiki, od której odstępstwa należy eliminować. Czyż nie taki przekaz płynie z ust programisty HADESA? U podstaw projektu Zero Dawn tkwi przeświadczenie, że istnieje biała, pusta kartka, do której można sprowadzić świat, by zacząć od nowa. Ekokrytyczne interpretacje gry muszą zmierzyć się z tym założeniem, bo demaskuje ono pychę antropocentrycznego myślenia o świecie i rządzących nim prawach. Pokazuje ono ponadto głęboką niewiarę w emergentne procesy biosfery (czy „niezamierzone projekty”, ang. *unintentional design*), o których pisała Anna Lowenhaupt Tsing, badając grzyby matsutake porastające zdegradowane tereny⁷¹. *Horizon: Zero Dawn* proponuje zatem mit uporządkowanej maszynowo biosfery, który uzasadnia lękiem przed „biobałaganem”, sytuacją równie niedopuszczalną, jak „ulewy, które utopiłyby Noego”. W jednej wypowiedzi Tate’a uwidacznia się cały zestaw elementów kluczowych dla mitu maszyny. Mamy tu „biobałagan”, arkę Noego, możliwość startu od zera, wyobrażenie czystej kartki, „śmierć na życzenie”. Narracja twórcy HADESA ujawnia zatem przekonanie o celowości zniszczenia, życiu jako projekcie wielkiego architekta, biosferze rozumianej jako gotowy schemat do zaszczipienia na ruinach oraz o polityce śmierci jako koniecznym mechanizmie budowania ładu i walki z chaosem.

Podsumowanie: mityczny obraz nowego domu w antropocenie?

Zaproponowana przeze mnie lektura *Horizon: Zero Dawn* jako współczesnego mitu wskazuje na dwa połączone ze sobą węzły tematyczne. Ośrodkiem pierwszego jest odkupienie, które stanowi siłę napędzającą działania Aloy w świecie gry. Zbawić można jednak tylko to, co zostało uprzednio naznaczone płamą.

⁷⁰ Guerrilla Games, *Horizon: Zero Dawn*...

⁷¹ Anna Lowenhaupt Tsing, *The mushroom at the end of the world*, Princeton University Press, Princeton, Oxford 2015, s. 152; Alexandre Paquet, *Dawn of machinic cyclicity...*, s. 9; Donna Haraway, *Staying with the trouble...*, s. 37.

Symbolika zła uwidacznia się w projekcie protagonistki pozbawionej matki oraz w zwiastującym apokalipsę spaceniu maszyn przez zarazę. Symboliczna aksjologia odkupienia spotyka się natomiast z drugim węzłowym tematem *Horizon: Zero Dawn*, mitem maszyny, przez co ulega znaczącemu przepisaniu. Drugi węzeł tematyczny opiera się bowiem na założeniu racjonalnego i nowoczesnego rozwiązania problemów antropocenu przy pomocy sztucznej inteligencji, która wprowadzi w życie wizję planetarnej biopolityki.

Hermeneutyka mitu *Horizon: Zero Dawn* ujawnia marzenie o drugiej szansie, Genesis 2.0. W nowym domu proceduralnie wytworzonym dzięki twórczej technologii obudzimy się jednak bez wiedzy, historii i pamięci, których pozbawi nas pycha naszych przodków. Czcząc fałszywych, cyfrowych bogów, wodzeni na pokuszenie przez algorytm zagłady, wyczekiwać będziemy mesjaszki, która oczyści świat z zarazy. Oto jeden z mitów antropocenu: mit pewności siebie i pychy, w której życie i śmierć oraz planetarne prawo rozrodcze uchwycone zostanie w jeden ocalający biopolityczny program. Oto również lęk, który wpisany w nową genezę prześladuje antropocen: lęk przed biobałaganem, porażką technologicznej arki Noego, lęk przed popsutym systemem i utratą kontroli.

Ricoeur uczy nas, że mity to opowieści, których symbolika stanowi mechanizm samorozumienia, samopoznania oraz wezwanie do poprawy „położenia w bycie”. *Horizon: Zero Dawn* opowiada zatem historię w równej mierze beznadziejną, co mesjańską. Widzimy w niej wezwanie do wymyślenia procedur, napisania nowej biopolityki, ale również przestrożę przed ciągłym powrotem „zagłady na życzenie”, tanatopolityką⁷². Mit *Horizon: Zero Dawn* przestrzega przed budowaniem domu z założeniem, że musi stanąć na zgliszczach starego świata, że nowa księga Genesis musi zacząć się od dymu z komina. Niemniej zagłada wydaje się nieuniknionym warunkiem *sine qua non* nowego, wspólnego świata. W nowym domu panują nowe porządki: maszyny uczestniczą w wymianie symbolicznej, tworzą z ludźmi nowe asemblaże, umożliwiają funkcjonowanie biosfery. Człowiek bez wiedzy i pamięci o historii sprzed zagłady skazany jest na powtarzanie błędów przeszłości, dlatego konieczna jest mesjańska postać łącząca geniusz z wrażliwością. Zbawienie świata to jednak nie pojedyncze wydarzenie, ale niekończący się proces wychodzenia

72 Peter Christiansen, *Thanatogaming. Death, videogames, and the biopolitical state*, *Proceedings of DiGRA 2014: <Verb that ends in 'ing'> the <noun> of Game <plural noun>*, 2014, <http://www.digra.org/digital-library/forums/8-digra2014>.

ze stanu niewiedzy ku zrozumieniu siebie i świata. Mesjaszka musi oczyścić świat ze zła, spaczenia, plamy i algorytmu zagłady, tylko wtedy możliwe będzie ponowne zawiązanie przymierza między człowiekiem a maszyną, człowiekiem a zbawczą mocą techniki. Opowiedziany w grze mit antropocenu obnaża słabość wizji zbawienia człowieka przez technikę. Jego demitologizacja wyraźnie wskazuje konieczność zmiany wektora ekokrytycznych poszukiwań. Jeśli czytać przesłanie *Horizon: Zero Dawn* w tym duchu, to sprowadza się ono do zaprzeczenia słów Tate'a: „czysta kartka nie istnieje”. Zbawienie nie zaczyna się od tanatopolityki.

Zakończenie: Przygody cyfrowego tułacza

Muzo! Męża wyśpiewaj, co święty gród Troi
Zburzywszy, długo błędził i w tułaczce swojej
Siła różnych miast widział, poznał tylu ludów
Zwyczaj, a co przygód doświadczył i trudów!

Skoro książkę otwierało nawiązanie do podróży Phileasa Fogg'a, nie będzie zbyt wielkim nadużyciem, jeśli na zakończenie przywołam najślynniejszy powrót Odyszeusza z heroicznej wyprawy. Jeśli na początku pokusiłem się o przedstawienie instrukcji interpretacji gier, to na zakończenie opowiem o trudach związanych z końcem procesu analitycznego, powrotem z interpretacyjnej przygody.

Ponieważ pracuję z metaforą, pozwolę sobie na krótką rekonstrukcję jej kontekstu. Mówiąc: *gra to tułaczka*, uruchamiam myśl, że gracz to podróżnik, a gra to proces związany z ruchem, nawet jeśli jest to w znacznej mierze ruch poznawczy uruchamiany przez właściwości narracji oraz ekologii gry. Na marginesie tych rozważań znajduje się również wędrówka, którą opisał już Krzysztof M. Maj w swojej rozprawie o światotworstwie w fantastyce jako metaforę podróży alternatywną wobec zaplanowanej i uzależnionej od mapy nawigacji². O ile jednak wędrowanie ma pozytywny wydźwięk, a podróż neutralny, o tyle interesująca mnie tułaczka wyraża zgoła przeciwne doświadczenie. Chcę przez to zrekonstruować ten kontekst grania, który wydaje się lepiej opisywać działalność narracyjną interpretatorów związaną z trudem ludycznej przygody. Być może jest to zasadnicza różnica w stylu grania lub obcowania z cyfrowymi światami, którą roboczo nazwać można nastawieniem hermeneutycznym, czyli już nie wyluzowaną postawą ludyczną. Jednym słowem, co postaram się dalej

1 Homer, *Odyseja*, przeł. Lucjan Siemieński, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 1992, <https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/homer-odyseja>, s. 2.

2 Krzysztof M. Maj, *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania*, Universitas, Kraków 2019, s. 41-42, 48.

trochę skomplikować: interpretując, gra się zupełnie inaczej, niż gdyby się grało, nie interpretując.

W znacznej mierze doświadczenie grania pokrywa się dla mnie z wymienionymi w apostrofie do Muzy czynnościami związanymi z tułaczką Odysa: błędzeniem, doświadczaniem przygód i trudów. Podobnie jest z interpretacją groznawczą. Jeśli bycie w grze sprowadza się do zanurzenia w jej świat, to interpretacja wynika z trudu ciągłego wrywania się z owego zanurzenia. Presupozycja, którą próbuję opisać, jest prosta: ten, kto wyrusza na przygodę interpretacyjną, doświadcza gry inaczej, interpretacja jest bowiem trudem powrotu z wędrówki. Jej podstawą jest doświadczenie obcości świata i budowania dystansu wobec gry. Interpretacja groznawcza przypomina bolesne doświadczenie spotkania z ideologią, które mistrzowsko omówił Slavoj Žižek w *Perwersyjnym przewodniku po ideologiach*³, pokazując przemocowy charakter działań antyideologicznych.

Interpretacja zaczyna się zatem wraz z powrotem z heroicznej wyprawy, kiedy zasadnicza przygoda jest już za nami. Stąd *tułaczka i trud*, które wynikają z konieczności zburzenia świętości gry (analogicznej do świętości Troi). Podróż interpretacyjna to właściwie powrotna tułaczka, której towarzyszy desakralizacja świata gry. Chcę przez to powiedzieć, że interpretacja stanowi proces analogiczny do demitologizacji, jest rodzajem apostazji, która wynika z podważenia świętości obiektu badania. Nie twierdzę przez to, że gracze wyznają czy sakralizują gry (choć istnieją growi wyznawcy i kultuści). Uruchomiona na potrzeby tego zakończenia armia metafor służy ożywieniu myślenia i próbie zrozumienia procesu interpretacji. Przez odwołanie do napięcia między sacrum i profanum, wędrówką i tułaczką, immersją i interpretacją, chcę zwrócić uwagę na binarny charakter czynności wpisanych w badanie gier. Jednocześnie, co dla mnie istotne, namysł groznawczy stanowi syntezę przeciwieństw, dekonstrukcję opozycji zakładających właśnie binarność procesów grania i interpretowania.

Interpretacja groznawcza stanowi dla mnie zapis przygód cyfrowego tułacza: w trakcie interpretacji błędzimy, poznajemy na nowo świat, mierzymy się z trudem rozumienia. Przedstawione w tej książce interpretacje są zapisem wynikającym z tego, że analiza gry siłą rzeczy wymusza zmianę klasy postaci: z użytkownika, bohatera, gracza muszą stać się interpretatorem, krytykiem, groznawcą. Dylemat, który przeżywam, precyzyjnie ujął Krzysztof Uniłowski

3 *Perwersyjny przewodnik po ideologiach*, reż. Sophie Fiennes (2012).

w wydanej już pośmiertnie książce o znamionym tytule *Krytyka po literaturze*. Zestawia w niej mój wcześniejszy projekt hermeneutyki gier z badaniami nad światotwórstwem Maja i stawia zasadnicze pytania na temat relacji między immersją oraz interpretacją, byciem tu oto i zamieszkiwaniem wirtualnych światów, podróżą i powrotem z groźnych przygód⁴. Uniłowski dostrzegł napięcie między utopijnym marzeniem Maja o innym świecie jako domu, z którego wyruszamy na przygodę, jaką jest – mówiąc krótko – życie, a wyrażoną w moim projekcie hermeneutyki odwrotną, materialistyczną dyscypliną egzystencjalną, która w pełnej immersji dostrzega niebezpieczeństwo alienacji. Stąd być może wynikały nasze ostatnie spory z Uniłowskim, który z rozkoszą przewrotnego krytyka zapytywał, czy aby na pewno idąc w stronę immersji, nie anulujemy interpretacji. Dzisiaj znam już odpowiedź na te wątpliwości.

Wydaje mi się, że interpretacyjna tułaczka, namysł egzystencjalny nie anuluje immersji. Podobnie – immersja jako styl odbioru nie anihiluje interpretacji. Uważam, że te procesy przeplatają się ze sobą niczym dwie sinusoidy o przeciwnych, ale równoległych amplitudach. Taki wykres tylko pozornie potwierdza przypisywaną im przez Uniłowskiego odwrotną proporcjonalność. W istocie to dzięki napięciom między immersją a interpretacją możliwa jest zarówno rozkosz gry, jak i refleksja groźna. Ani bowiem analityczny dystans wobec przedmiotu, ani całkowite poddanie się jego poręczności nie stanowią rozwiązań w pełni satysfakcjonujących. Podróż tam jest równie ważna jak powrotna tułaczka. W pewnym sensie ponawiam tutaj zatem ruch zaznaczony w instrukcji: dystansowanie się i przyswojenie gry to ściśle ze sobą powiązane procesy, które opisuje hermeneutyka w wydaniu Ricoeura.

Chcę przez to powiedzieć, że namysł groźny nie może sprowadzać grania do dyscyplinarnej procedury, która gwarantować miałaby obiektywizm, dystans czy odporność na powab gry. Groźny to zatem nie ten, kto mówi, jak grać, nie ten, kto przestrzega przed złym graniem, ale ktoś, kto rozumie, że granie przypomina scenę kuszenia przez przedmiot. Jeśli trzymać się przygód Odyseusza, można przyrównać postawę groźnego do ciekawości homeryckiego bohatera, gdy przyszło mu płynąć przez kraj syren. Heros nie zatyka uszu woskiem, jak czynią w zgodzie z zaleceniami Kirke jego towarzysze, ale przywiązany do masztu wystawia się na syreni śpiew. Oto scena uświadomionej immersji:

4 Krzysztof Uniłowski, *Krytyka po literaturze*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2020, s. 151–156.

Odys nie traci załogi i okrętu, nie odmawia sobie również uwodzicielskiego doświadczenia. Przywiązany do masztu nie czyni jednak kraju syren celem swojej egzystencji. Świadomość interpretacyjna pełni w badaniach groznawczych rolę załogi, która pozwala przetrwać spotkanie z uwodzicielską mocą gry. W dużej mierze poszczególne kroki mojej instrukcji związane są z dystansowaniem, streszczeniem, problematyzacją oraz mierzeniem się z przedsądami, które służą właśnie budowaniu owej świadomości interpretacyjnej.

Proces spotkania z grą zamienia się zatem w sytuację wystawienia się na jej powab, na jej dotknięcie. W tym sensie interpretacja groznawcza pokrywa się z opisywanym przez Uniłowskiego „doświadczeniem dotknięcia przez tekst”⁵, nie stanowi bowiem wydarzenia metafizycznego, ale – jak ujmuje to krytyk – „Metaforyczne bycie dotkniętym przez (jakiś) tekst/sens oznacza jeszcze coś nadto. Wiąże się mianowicie z (pozytywną) dezintegracją czytającego »ja«, które zostaje poruszone, wybite z kolein utartych myślowych i emocjonalnych nawyków”⁶. Interpretacja groznawcza zaczyna się w miejscu, w którym gra nas dotyka i – jak zauważa Uniłowski w dalszej części wywodu – wzywa nas do działania o charakterze misyjnym: chcemy opowiedzieć o niej, dać świadectwo. Bardziej niż dotknięcie, które wymagałoby osobnego studium opartego na myśli Jeana-Luca Nancy’ego⁷, interesuje mnie w tym miejscu zobrazowanie dialektyki immersji i interpretacji jako procesu względnie kontrolowanej dezintegracji grającego „ja”. Stąd dla części badaczy ważną rolę może odgrywać dochodzenie egzystencjalne, związane właśnie z poczuciem istotnej zmiany, która zachodzi podczas spotkania z grą.

Kiedy Uniłowski opisuje stan lekturowego wybicia z utartych schematów, potwierdza fundamentalną dla naturalistycznej hermeneutyki tezę o tym, że interpretacja wyrasta z deautomatyzacji⁸ procesów rozumienia. Nie chodzi tu jednak o aksjologiczne i bezcelowe dowartościowanie interpretacji kosztem automatycznego rozumienia czy pewien ruch właściwy lękowi przed spojrzeniem na ludzką egzystencję jako nieredukowalnie automatyczną. Wręcz

5 Ibidem, s. 103.

6 Ibidem.

7 Błażej Baszczak, *Dotykanie egzystencji. Jeana-Luca Nancy’ego filozofia dekonstrukcji*, Wydawnictwo Eperons-Ostrogi, Kraków 2016.

8 Bernard Stiegler, *La société automatique. 1. L’avenir du travail*, Fayard, Paris 2015.

przeciwnie – ponieważ uczymy się i kształcimy automatyczne procedury rozumienia, możliwe jest w ogóle pogłębione myślenie analityczno-interpretacyjne, które wynika z procesów deautomatyzacji⁹. W przypadku gier cyfrowych możemy mówić o automatyzacji na dwóch płaszczyznach. Z jednej strony automatyzm grania zawdzięczamy strukturze procesów poznawczych związanych z pamięcią niedeklaratywną (czy proceduralną lub niejawną)¹⁰, która odpowiada za uczenie się często złożonych procesów wymagających automatycznej koordynacji ruchowej, jak np. jazda na rowerze, pływanie, a w przypadku gier np. celne strzelanie¹¹. Techniczna sprawność graczy i groźnawców polega zatem na ćwiczeniu automatyzmów, np. uczeniu się szybkości reakcji. Z drugiej strony, automatyzm grania zakłada jednocześnie ćwiczenie wielu różnych umiejętności poznawczych związanych z pamięcią deklaratywną¹², która odpowiada za wiedzę o świecie (pamięć semantyczna), zapamiętywanie zdarzeń (pamięć epizodyczna) oraz wspomnień autobiograficznych (pamięć autobiograficzna)¹³.

Gry uczestniczą w procesie nabywania umiejętności, co potwierdzają prowadzone od lat badania neurokognitywistyczne¹⁴. Niemniej zestaw umiejętności opanowywanych w celu usprawnienia rozgrywki nie jest tożsamy z nabywaniem zdolności interpretacyjnych, co oznacza, że wysiłek uczenia się interpretacji gier stanowi wyjątkowy zestaw sprawności groźnawczych. Te umiejętności związane ze świadomym operowaniem zasobami poznawczymi w celu stawiania hipotez badawczych (pamięć deklaratywna) ćwiczy się moim zdaniem właśnie w trakcie groźnawczej tułaczki. Pozytywna dezintegracja „ja”, o której pisał Uniłowski, byłaby zatem tożsama ze stanem wynikającym z zasadniczego rozprzężenia automatycznego procesu rozumienia. Groźnawcza interpretacja

-
- 9 Michał Krzykawski, *Eros a technē. Miłość w czasach automatyzacji*, „Teksty Drugie” nr 5, s. 39, <https://doi.org/10.18318/td.2019.5.3>.
- 10 *Neural circuit and cognitive development. Comprehensive developmental neuroscience*, eds. John L.R. Rubenstein, Pasko Rakic, Helen Tager-Flusberg, Academic Press, London 2020, s. 397.
- 11 Maria Pąchalska, *Rehabilitacja neuropsychologiczna. Procesy poznawcze i emocjonalne*, wyd. 2, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2014, s. 272–274.
- 12 *Neural circuit and cognitive development...*, eds. John L.R. Rubenstein, Pasko Rakic, Helen Tager-Flusberg, s. 396–397.
- 13 Maria Pąchalska, *Rehabilitacja neuropsychologiczna...*, s. 266–272.
- 14 Tom Stafford, Nemanja Vaci, *Maximizing the potential of digital games for understanding skill acquisition*, „Current Directions in Psychological Science” 2022, vol. 31, no. 1, s. 52, <https://doi.org/10.1177/09637214211057841>.

i krytyka wyrastają więc z trudu wynikającego z wyzwania rzuconego własnej automatyzacji. Lekcja Odyseusza polega właśnie na deautomatyzacji. Epizod z syrenami traktować można bowiem jako test automatyzmów. Z dwóch opcji: automatycznego poddania się powabowi śpiewu (popęd) albo wyłączenia zmysłów za sprawą techniki (wosk) Odyseusz wybiera drogę pośrednią. Oto postawa groźnawcy, który rozumie stawkę tułaczki w świecie, gdzie technika (okręt) ma służyć egzystencji, a nie ograniczać jej doświadczenia (wosk) lub dowozić na miejsce pożarcia (kraj syren).

Każda z interpretowanych w tej książce gier stanowiła osobną przygodę i osobną tułaczkę. Zebrane w ten sposób doświadczenia analityczne przełożyły się na wypracowaną we wstępie instrukcję hermeneutycznej interpretacji gier. U wielu rozmówców wywołała ona uśmiech, który wynikał ze skojarzenia z biblijnym dekalogiem. O ile jednak figura patriarchalnego dawcy praw jest mi obca, o tyle kontekst exodusu i pustynnego wygnania narodu wybranego wpisuje się w przyjętą tu analogię interpretacyjnej tułaczki. Jeśli Odys stanowi dla mnie figurę groźnawczego przechery, to Mojżesz jest przewodnikiem tragicznym, który nigdy nie ujrzał Ziemi Obiecanej – celu swojej tułaczki. Nie chcę otwierać tutaj całego rozdziału biblijnej hermeneutyki, bo nie jest moim celem interpretacja postaci Mojżesza. Interesuje mnie raczej pewna analogia między karą, która spotkała proroka za moment zwątpienia, a pewnym smutkiem związanym z utratą gry jako ziemi obiecanej, celu podróży. Interpretacyjny dekalog, który umieściłem zamiast wstępu do tej książki, pomija ten aspekt opisywanego procesu poznawczego. Zwątpienie to przecież nic innego jak uruchomienie hermeneutyki podejrzeń, która uzupełnia hermeneutykę rekonstrukcyjnego zawierzenia, niemniej wiąże się z poważnymi konsekwencjami. Chcę przez to powiedzieć, że kroki nazwane w instrukcji rekonstrukcją oraz podejrzliwością opisują napięcie, które pojawia się wraz z interpretacją, napięcie między zawierzeniem grze i zwątpieniem w nią.

Podobnie jak Mojżesz, gracz płaci olbrzymią cenę za chwilę zwątpienia w grę, w jej zasady, obietnice, polecenia i idee. Bez względu na to, jak wiernie, sprawnie i dobrze wykonuje zadania, interpretacja uniemożliwia osiągnięcie lub uzyskanie przez groźnawcę tego, co obiecuje gra. Nie twierdzę jednak, że istnieje nowa metafizyka czy teologia grania. Wręcz przeciwnie, podnosząc metaforycznie kwestię tułaczki w stronę cyfrowej ziemi obiecanej, chcę zwrócić uwagę na napięcie, które wytwarza się między zawierzeniem grze i podejrzliwością wobec niej – dodam – rozumianej jako obietnica, wyjście z egzystencjalnego

uciemnienia, bo w Księdze Wyjścia Mojżesz wyprowadza Izraelitów z Egiptu, w którym stanowią tanią siłą roboczą. W tym sensie moja analogia nie dotyczy teologii grania jako tułaczki, ale grania jako exodusu z nieznośnej i uciążliwej codzienności – ku utopijnej alternatywie. Groznawca nie jest jednak prorokiem, a w grze nie toczy się sporów z absolutem. Badacz pozostaje w pozycji podobnej do Mojżesza wobec towarzyszy tułaczki, co oznacza samotność odpowiedzialności za interpretację. Groznawca bierze na siebie zawierzenie i zwątpienie, przyjmuje na siebie cyfrowe świadectwo. W tym sensie Mojżesz to groznawca wypełniający wolę gry, który wie jednak, że musi zwątpić, że nie czeka go los gracza – nie doświadczy tego, co gra obiecuje. Tułaczka interpretacyjna stanowi w jego przypadku rezygnację z własnej rozkoszy, bo musi zdradzić grę, zwątpić w jej próby, zakwestionować tym samym swoje do niej powołanie. Oznacza to w praktyce, że groznawcza interpretacja zawsze powoduje przesłepienie utopijnego eskapizmu oferowanego przez grę.

Oto zatem dwie figury cyfrowej tułaczki: Odys i Mojżesz. Trickster i przewodnik, jeden wystawia się na dotyk gry, drugi daje jej świadectwo, pierwszy wraca do domu, drugi wie, że nie dane mu będzie doświadczyć cyfrowej ziemi obiecanej. Trzecią, alternatywną wobec tych patriarchalnych postaci jest Aloy, protagonistka *Horizon: Zero Dawn*. Myślę, że podobnych figur kobiecej heroiczności¹⁵ jest znacznie więcej, niemniej to właśnie Aloy chciałbym uczynić reprezentantką alternatywy wobec patriarchalnych tułaczy¹⁶. Z premedytacją omijam natomiast znaną z mitów oraz *Eneidy* postać Dydony, której imię oznacza wędrowniczkę¹⁷. Chcę uniknąć zestawienia, w którym alternatywą dla patriarchów będzie ofiara porzucenia przez Eneasza, która wybiera tragiczny los bycia spaloną na stosie.

Podążał będę zatem śladem growego mitu Aloy, który odczytuję za Rosi Braidotti jako zaproszenie do myślenia w kategoriach pewnej fikcji podmiotu nomadycznego, związanej z „obalaniem konwencji”¹⁸. W swojej tułaczce jest

15 Maureen Murdock, *Podróż bohaterki. Kobięca droga do pełni*, przeł. Emilia Tołkaczew, Instytut Studiów Kulturowych Raven, Czeladź 2020, s. 11–14.

16 Nina Huntemann, *Introduction: feminist discourses in games/game studies*, „Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology” 2013, no. 2, <https://doi.org/10.7264/N37D2S2F>.

17 Ten trop uzmysłowiła mi Katarzyna Szopa, za co bardzo dziękuję!

18 Rosi Braidotti, *Podmioty nomadyczne. Ucieleśnienie i różnica seksualna w feminizmie współczesnym*, przeł. Aleksandra Derra, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009, s. 28.

bowiem Aloy nie tylko odległa od powrotu do domu Odyseusza, ale również od poszukiwania nowego domu przez Mojżesza. Nomadyzm wynika w jej przypadku z szeregu koordynatów narracyjnych wpisujących się w model heroicznej misji zbawienia świata, w której wszakże nie upatruje bohaterka celu swojej wędrówki. Aloy przechodzi kolejno etapy kobiecej podróży opisanej przez Maureen Murdock: od oddzielenia od kobiecości, identyfikacji z męskością, przez szereg prób i walk, które prowadzą do uświadomienia pozycji wiecznej outsiderki, a następnie spotkanie z boginią, które uzmysławia bohaterce potrzebę odzyskania relacji z matką jako częścią własnej historii. Podmiotowość Aloy nie konstituuje się w oparciu o te same elementy, które obserwować możemy w przypadku Odysa czy Mojżesza. W zasadzie tułaczka bohaterki *Horizon: Zero Dawn* polega na jej niezdeterminowaniu ani przez więzy krwi, ani przez język, kulturę czy pozycję społeczno-ekonomiczno-polityczną. Jej nomadyzm realizuje się dlatego, że nikt nie jest w stanie narzucić jej jakiegokolwiek jednolitej struktury, a jej wędrówki nie napędza ani nostalgia, ani posłanie, ani exodus¹⁹. Aloy nie jest jednak bezdomna, spełnia natomiast wizję zadomowienia w świecie poprzez ciągle połączenie z cyberprzestrzenią za pomocą technologii. Nomadyzm bohaterki uwidacznia się poprzez kwestionowanie podziałów ziemi²⁰, plemiennych grodzień, horyzontów władzy. Oto nowa figura tułaczki, a zarazem nowa figura interpretacji. Groznawca podążający śladami Aloy ma zatem świadomość napięć między cyfrowym nomadyzmem a cyfrową osiadłością. Nomadyczna interpretacja oznacza nieuchronny dystans do growych struktur władzy, praw i grodzień.

Odyseusz i Mojżesz wyznaczają horyzont interpretacyjnej tułaczki zakorzenionej w patriarchalnych problemach: technologicznej kontroli popędu, nostalgii za domem, powołania do świadectwa oraz zwątpienia w dojsię do ziemi obiecanej. Aloy przeciwnie, przywodzi na myśl interpretację jako proces rozpoznawania w growych światach okruców siebie, odkrywania gry jako poetyckiego wykwitu cybernetyki. Jej nomadyzm wpisuje się w alternatywną realizację monomitu, w którym celem jest ułożenie się ze światem, właściwe i najszczerze poprawienie położenia w bycie. Aloy jako figura interpretacji groznawczej uświadamia nam, że groznawcza tułaczka może być cyfrowym

19 Piotr Gorliński-Kucik, *On liberatory strategies of digital nomads*, „Er(r)go” 2021, nr 42, s. 100–101, <https://doi.org/10.31261/errgo.9155>.

20 Ibidem, s. 55.

nomadyzmem, przemierzaniem światów pozbawionym nostalgii i żalu po niespełnionej obietnicy utopii. W tym sensie cyfrowy nomadyzm lokuje się między postawą przechery i proroka. Gra nie staje się w tym przypadku celem groźnawcy, jest zaledwie jednym z wielu rozproszonych elementów, z których spaja on swoją historię, wciąż unikając przynależności do jednego plemienia, jednej wiary, jednej teleologii. Wszyscy jesteśmy cyfrowymi nomadami.

Bibliografia

- Aagaard Jesper, *Media multitasking, attention, and distraction: a critical discussion*, „Phenomenology and the Cognitive Sciences” 2015, vol. 14, no. 4, s. 885–896, <https://doi.org/10.1007/s11097-014-9375-x> [dostęp: 12.10.2022].
- Aarseth Espen, *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1997.
- Aarseth Espen, *Playing research. Methodological approaches to game analysis*, *Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference*, 2003, s. 1–7, <http://www.bendevane.com/VTA2012/herrstubbz/wp-content/uploads/2012/01/02.GameApproaches2.pdf> [dostęp: 12.10.2022].
- Aarseth Espen, *Ontology*, in: *The Routledge companion to video game studies*, eds. Mark J.P. Wolf, Bernard Perron, Routledge Taylor & Francis Group, New York, London 2016, s. 484–492.
- Aarseth Espen, Sebastian Möring, *The game itself?*, in: *International Conference on the Foundations of Digital Games*, eds. Georgios N. Yannakakis, Antonios Liapis, Penny Kyburz et al., ACM, New York, 2020, s. 1–8.
- Abbasi Amir Zaib, Ding Hooi Ting, Helmut Hlavacs et al., *An empirical validation of consumer video game engagement. A playful-consumption experience approach*, „Entertainment Computing” 2019, vol. 29, s. 43–55, <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2018.12.002> [dostęp: 12.10.2022].
- Abbott Megan, *The street was mine. White masculinity in hardboiled fiction and film noir*, Palgrave Macmillan US, New York 2002.
- Agamben Giorgio, *Homo sacer. Suwerenna władza i nagie życie*, przeł. Mateusz Salwa, Prószyński i S-ka, Warszawa 2008.
- Analyzing digital fiction*, eds. Alice Bell, Astrid Ensslin, Hans Rustad, Routledge, New York 2013.
- Apperley Thomas, *Modding the historicans' code. Historical verisimilitude and the counterfactual imagination*, in: *Playing with the past. Digital games and the simulation of history*, eds. Matthew Kapell, Andrew B.R. Elliott, Bloomsbury Academic, New York 2013, s. 185–198.

- Apperley Thomas, Justin Clemens, *The biopolitics of gaming: avatar-player self-reflexivity in Assassin's Creed II*, in: *The play versus story divide in game studies. Critical essays*, ed. Matthew Wilhelm Kapell, McFarland, Jefferson 2016, s. 110–124.
- Arendt Hannah, *Korzenie totalitaryzmu*, przeł. Mariola Szawiel, Daniel Grinberg, Niezależna Oficyna Wydawnicza, Warszawa 1993.
- Arjoranta Jonne, *Real-time hermeneutics: meaning-making in ludonarrative digital games*, University of Jyväskylä, Jyväskylä 2015.
- Ash James, *Emerging spatialities of the screen. Video games and the reconfiguration of spatial awareness*, „Environ Plan A” 2009, vol. 41, no. 9, s. 2105–2124, <https://doi.org/10.1068/a41250> [dostęp: 12.10.2022].
- Ash James, *Attention, videogames and the retentional economies of affective amplification*, „Theory, Culture & Society” 2012, vol. 29, no. 6, s. 3–26, <https://doi.org/10.1177/0263276412438595> [dostęp: 12.10.2022].
- Ash James, *Technology, technicity, and emerging practices of temporal sensitivity in videogames*, „Environ Plan A” 2012, vol. 44, no. 1, s. 187–203, <https://doi.org/10.1068/a44171> [dostęp: 12.10.2022].
- Ash James, *Technologies of captivation*, „Body & Society” 2013, vol. 19, no. 1, s. 27–51, <https://doi.org/10.1177/1357034X11411737> [dostęp: 12.10.2022].
- Asimos Vivian, *Playing the myth. Video games as contemporary mythology*, „Implicit Religion” 2019, vol. 21, no. 1, s. 93–111, <https://doi.org/10.1558/imre.34691> [dostęp: 12.10.2022].
- Assmann Jan, *Pamięć kulturowa. Pismo, zapamiętywanie i polityczna tożsamość w cywilizacjach starożytnych*, przeł. Anna Kryczyńska-Pham, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2015.
- Awad Mahmoud, Ferguson Stuart, Craig Cathy, *Designing games for older adults: an affordance based approach*, in: *IEEE 3rd International Conference on Serious Games and Applications for Health (SeGAH)*, IEEE, Rio de Janeiro 2014, s. 1–7.
- Baccolini Raffaella, *Finding utopia in dystopia. Feminism, memory, nostalgia, and hope*, in: *Utopia method vision. The use value of social dreaming*, eds. Tom Moylan, Raffaella Baccolini, Peter Lang, Oxford, Bern, Berlin, Frankfurt am Main, Wien 2007, s. 159–190.
- Baccolini Raffaella, Moylan Tom, *Introduction. Dystopia and histories*, in: *Dark horizons. Science fiction and the dystopian imagination*, eds. Raffaella Baccolini, Tom Moylan, Routledge, New York, London 2003, s. 1–12.
- Barthes Roland, *Mitologie*, przeł. Adam Dziadek, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2008.

- Basset Karine, Baussant Michèle, *Utopia, nostalgia. Intersections*, „Conserveries mémorielles. Revue transdisciplinaire” 2018, no. 22, <http://journals.openedition.org/cm/3048> [dostęp: 12.10.2022].
- Baszczak Błażej, *Dotykane egzystencji. Jeana-Luca Nancy'ego filozofia dekonstrukcji*, Wydawnictwo Eperons-Ostrogi, Kraków 2016.
- Baudrillard Jean, *O uwodzeniu*, przeł. Janusz Margański, Sic!, Warszawa 2005.
- Baudrillard Jean, *Utopia deferred. Writings from Utopie (1967–1978)*, Semiotext, New York, London 2006.
- Baudrillard Jean, *Wymiana symboliczna i śmierć*, przeł. Sławomir Królak, Sic!, Warszawa 2007.
- Baudrillard Jean, *Zbrodnia doskonała*, przeł. Sławomir Królak, Sic!, Warszawa 2008.
- Bauman Zygmunt, *Konsumowanie życia*, przeł. Monika Wyrwas-Wiśniewska, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2009.
- Bauman Zygmunt, *Retrotopia. Jak rządzi nami przeszłość*, przeł. Karolina Lebek, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018.
- Baumgartner Robert, „Main objective: Don't starve”. *Representations of scarcity in virtual worlds*, „RCC Perspectives” 2015, no. 2, s. 45–52.
- Bednarek Joanna, *Oduczenie się człowieczeństwa: fantastyka i antropocen*, „Teksty Drugie” 2020, nr 1, s. 118–133, <https://doi.org/10.18318/td.2020.16> [dostęp: 12.10.2022].
- Berardi Franco, *The uprising. On poetry and finance*, Semiotext(e), Los Angeles 2012.
- Bielik-Robson Agata, *Inne testamenty: świadek, ocalały i maran w poetyce świadczenia Derridy*, „Teksty Drugie” 2018, nr 3, s. 18–41, <https://doi.org/10.18318/td.2018.3.2> [dostęp: 12.10.2022].
- Bielik-Robson Agata, *The Messiah and the Great Architect. On the difference between the Messianic and the utopian*, „Utopian Studies” 2018, vol. 29, no. 2, s. 133–158, <https://doi.org/10.5325/utopianstudies.29.2.0133> [dostęp: 12.10.2022].
- Bińczyk Ewa, *Epoka człowieka. Retoryka i marazm antropocenu*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018.
- Bizzocchi Jim, Tanenbaum Joshua, *Well read. Applying close reading techniques to gameplay experiences*, in: *Well Played 3.0. Video games, value and meaning*, ed. Drew Davidson, ETC Press, Pittsburgh 2011, s. 289–315.
- Blaim Artur, *Theses on synecdoche and utopia*, in: *Spectres of utopia. Theory, practice, conventions*, eds. Artur Blaim, Ludmila Gruszevska-Blaim, Peter Lang, Frankfurt am Main 2012.
- Blaim Artur, *Robinson Crusoe and his doubles. The English robinsonade of the eighteenth century*, Peter Lang, Frankfurt am Main 2016.

- Blomberg Johan, *The semiotics of the game controller*, „Game Studies” 2018, vol. 18, no. 2, <http://gamestudies.org/1802/articles/blomberg> [dostęp: 12.10.2022].
- Bogost Ian, *Unit operations. An approach to videogame criticism*, MIT Press, Cambridge 2008.
- Bogost Ian, *Persuasive games. The expressive power of videogames*, MIT Press, Cambridge, Mass 2010.
- Bogost Ian, *Alien phenomenology, or what it's like to be a thing*, vol. 20, University of Minnesota Press, Minneapolis 2012.
- Bogost Ian, Poremba Cindy, *Can games get real? A closer look at 'documentary' digital games*, in: *Computer games as a sociocultural phenomenon. Games without frontiers, war without tears*, eds. Andreas Jahn-Sudmann, Ralf Stockmann, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2008, s. 12–21.
- Bolter Jay David, Grusin Richard, *Remediation. Understanding new media*, MIT Press, Cambridge 2000.
- Borges Jorge Luis, *Księga istot zmyślonych*, przeł. Zofia Chądzyńska, Prószyński i S-ka, Warszawa 2000.
- Borowski Tadeusz, *Poezje*, wyb. i wstęp Tadeusz Drewnowski, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1972.
- Braidotti Rosi, *Podmioty nomadyczne. Ucieleśnienie i różnica seksualna w feminizmie współczesnym*, przeł. Aleksandra Derra, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009.
- Buryła Sławomir, *Pamięć powojenna w kryminale retro*, w: *Popkulturowe formy pamięci*, red. Sławomir Buryła, Lidia Gąsowska, Danuta Ossowska, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2018, s. 97–126.
- Calleja Gordon, *In-game. From immersion to incorporation*, MIT Press, Cambridge 2011.
- Cardona-Rivera Rogelio E., Young Michael R., *A cognitivist theory of affordances for games*, *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*, 2013, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_74b.pdf.pdf [dostęp: 12.10.2022].
- Carr Diane, *Methodology, representation, and games*, „Games and Culture” 2019, vol. 14, 7–8, s. 707–733, <https://doi.org/10.1177/1555,412017728641> [dostęp: 12.10.2022].
- Castell Suzanne de, Jenson Jennifer, Thumlert Kurt, *From simulation to imitation*, „Simulation & Gaming” 2014, vol. 45, no. 3, s. 332–355, <https://doi.org/10.1177/1046878114542316> [dostęp: 12.10.2022].
- Combrzyńska Patrycja, *Wieża Babel. Nowoczesny projekt porządkowania świata i jego dekonstrukcja*, Universitas, Kraków 2012.

- Chapman Adam, *Digital games as history. How videogames represent the past and offer access to historical practice*, Routledge, New York, London 2016.
- Chapman Adam, Foka Anna, Westin Jonathan, *Introduction: what is historical game studies? „Rethinking History”* 2017, vol. 21, no. 3, s. 358–371, <https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638> [dostęp: 12.10.2022].
- Chemero Anthony, *Radical embodied cognitive science*, MIT Press, Cambridge, London 2009.
- Cho Bo-Keun, Aghazadeh Fereydoun, Al-Qaisi Saif, *Effect of video-game experience and position of flight stick controller on simulated-flight performance*, „International Journal of Occupational Safety and Ergonomics” 2012, vol. 18, no. 3, s. 429–441, <https://doi.org/10.1080/10803548.2012.11076942> [dostęp: 12.10.2022].
- Christiansen Peter, *Thanatogaming. Death, videogames, and the biopolitical state, Proceedings of DiGRA 2014: <Verb that ends in ‘ing’> the <noun> of Game <plural noun>*, 2014, s. 1–17, <http://www.digra.org/digital-library/forums/8-digra2014> [dostęp: 12.10.2022].
- Clune Michael, *Orwell and the obvious*, „Representations” 2009, vol. 107, no. 1, s. 30–55.
- Condis, Megan, *Sorry, wrong apocalypse. Horizon: Zero Dawn, Heaven’s Vault and the eco-critical videogame*, „Game Studies” 2020, vol. 20, no. 3, <http://gamestudies.org/2003/articles/condis> [dostęp: 12.10.2022].
- Consalvo Mia, Dutton Nathan, *Game analysis. Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games*, „Game Studies” 2006, vol. 6, no. 1, http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton [dostęp: 12.10.2022].
- Copplestone Tara Jane, *Designing and developing a playful past in video games*, in: *The interactive past. Archaeology, heritage & video games*, eds. Angenitus Arie Andries Mol, Csilla E. Ariese-Vandemeulebroucke, Krijn H.J. Boom et al., Sidestone Press, Leiden 2017, s. 85–98.
- Crogan Patrick, *Indie dreams. Video games, creative economy, and the hyperindustrial epoch*, „Games and Culture” 2018, vol. 13, no. 7, s. 671–689, <https://doi.org/10.1177/1555412018756708> [dostęp: 12.10.2022].
- Crogan Patrick, *The conditions of videogame production. The nature and stakes of creative freedom in Stiegler’s philosophy of technicity*, in: *Independent videogames. Cultures, networks, techniques and politics*, ed. Paolo Ruffino, Routledge, Abingdon, Oxon 2020, s. 113–128.
- Cultural encyclopedia of the penis*, eds. Michael Kimmel, Christine Milrod, Amanda Kennedy, Rowman & Littlefield Publishers, Lanham 2014.
- Darska Bernadetta, *Pamięć jako kategoria podtrzymująca reguły gatunkowe we współczesnej powieści kryminalnej*, w: *Popkulturowe formy pamięci*, red. Sławomir Buryła,

- Lidia Gąsowska, Danuta Ossowska, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2018, s. 127–140.
- Debus Michael S., Zağal José P., Cardona-Rivera Rogelio E., *A typology of imperative game goals*, „Game Studies” 2020, vol. 20, no. 3, http://gamestudies.org/2003/articles/debus_zagal_cardonarivera [dostęp: 12.10.2022].
- Derrida Jacques, *Pismo filozofii*, przeł. Bogdan Banasiak, Inter Esse, Kraków 1992.
- Derrida Jacques, *Gorączka archiwum. Impresja freudowska*, przeł. Jakub Momro, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2016.
- Derrida Jacques, *Widma Marksa. Stan długu, praca żałoby i nowa Międzynarodówka*, przeł. Tomasz Załuski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2016.
- Derrida Jacques, *O apokalipsie*, przeł. Iwona Boruszkowska, Krzysztof Wojtasik, Michał Koza, Wydawnictwo Eperons-Ostrogi, Kraków 2018.
- Devlin William J., *An analysis of truth in Kuhn’s Philosophical Enterprise*, in: *Kuhn’s structure of Scientific Revolutions – 50 Years on*, eds. William J. Devlin, Alisa Bokulich, Springer International Publishing, Cham 2015, s. 153–166.
- Dickstein Morris, *Hope against hope. Orwell’s posthumous novel*, in: *George Orwell. Into the twenty-first century*, eds. Thomas Cushman, John Rodden, Routledge, London 2016, s. 63–73.
- Domańska Ewa, *Humanistyka nie-antropocentryczna a studia nad rzeczami*, „Kultura Współczesna: Teoria, Interpretacje, Krytyka” 2008, nr 3, s. 9–21.
- Domańska Ewa, *Nekros. Wprowadzenie do ontologii martwego ciała*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2017.
- Dooghan Daniel, *Digital conquerors. Minecraft and the apologetics of neoliberalism*, „Games and Culture” 2019, vol. 14, no. 1, s. 67–86, <https://doi.org/10.1177/1555412016655678> [dostęp: 12.10.2022].
- Dotov Dobromir G., Nie Lin, de Wit Matthieu M., *Zrozumieć afordancje: przegląd badań nad główną tezą Jamesa J. Gibsona*, przeł. Dawid Lubiszewski, Nelly Strehlau, „Avant” 2012, vol. 3, nr 12, s. 282–295.
- Dupeyrix Alexandre, *Zrozumieć Habermasa*, przeł. Marta Natalia Wróblewska, Oficyna Naukowa, Warszawa 2013.
- Dyer-Witheford Nick, Greig Peuter de, *Gry imperium. Globalny kapitalizm i gry wideo*, przeł. Adrian Zabielski, Krzysztof Abriszewski, Paweł Gąska, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2019.
- Egenfeldt-Nielsen Simon, Heide Smith Jonas, Pajares Tosca Susana, *Understanding video games. The essential introduction*, Routledge, New York, Abingdon, Oxon 2019.

- Egliston Ben, *Building skill in videogames. A play of bodies, controllers and game-guides*, „M/C Journal” 2017, vol. 20, no. 2, <https://doi.org/10.5204/mcj.1218> [dostęp: 12.10.2022].
- Egliston Ben, *‘Seeing isn’t doing’. Examining tensions between bodies, videogames and technologies ‘beyond’ the game*, „New Media & Society” 2020, vol. 22, no. 6, s. 984–1003, <https://doi.org/10.1177/1461444819875078> [dostęp: 12.10.2022].
- Egliston Ben, *Surveillance technicity: affect, retention and videogame analytics*, „Media, Culture & Society” 2020, vol. 42, no. 6, s. 915–931, <https://doi.org/10.1177/0163443719880139> [dostęp: 12.10.2022].
- Eskelinen Markku, *Cybertext poetics. The critical landscape of new media literary theory*, Continuum, London, New York 2012.
- Esposito Roberto, *Bíos. Biopolitics and philosophy*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2008.
- Esposito Roberto, *Pojęcia polityczne. Wspólnota, immunizacja, biopolityka*, przeł. Mateusz Burzyk, Katarzyna Burzyk, Monika Surma-Gawłowska, Joanna Ugniewska-Dobrzańska, Magdalena K. Wrana, Universitas, Kraków 2015.
- Farca Gerald, *Playing dystopia. Nightmarish worlds in video games and the player’s aesthetic response*, Transcript Verlag, Bielefeld 2018.
- Farca Gerald, *The concept of utopia in digital games*, in: *Playing Utopia. Futures in digital games*, eds. Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth, Hanns Christian Schmidt, Transcript Verlag, Bielefeld 2019, s. 99–148.
- Fernández-Caro Jesús, *Post-apocalyptic nonhuman characters in Horizon: Zero Dawn: animal machines, posthumans, and AI-based deities*, „Journal of Science Fiction” 2019, vol. 3, no. 3, s. 43–56.
- Fernández-Vara Clara, *Introduction to game analysis*, Routledge, New York, London 2015.
- Filiciak Mirosław, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
- Finigan Theo, *„Into the Memory Hole”. Totalitarianism and mal d’archive in Nineteen Eighty-Four and The Handmaid’s Tale*, „Science Fiction Studies” 2011, vol. 38, no. 3, s. 435–459, <https://doi.org/10.5621/sciefictstud.38.3.0435> [dostęp: 12.10.2022].
- Fink Bruce, *Kliniczne wprowadzenie do psychoanalizy lacanowskiej. Teoria i technika*, przeł. Łukasz Mokrosiński, Wydawnictwo Andrzej Żórawski, Warszawa 2002.
- Fisher Mark, *What is hauntology?*, „Film Quarterly” 2012, vol. 66, no. 1, s. 16–24, <https://doi.org/10.1525/fq.2012.66.1.16> [dostęp: 12.10.2022].
- Fisher Mark, *The metaphysics of crackle. Afrofuturism and hauntology*, „Dancecult” 2013, vol. 5, no. 2, s. 42–55, <https://doi.org/10.12801/1947-5403.2013.05.02.03> [dostęp: 12.10.2022].

- Fisher Mark, *Ghosts of my life. Writings on depression, hauntology and lost futures*, Zero Books, Winchester 2014.
- Fisher Mark, *Realizm kapitalistyczny. Czy nie ma alternatywy?*, przeł. Andrzej Karalus, Instytut Wydawniczy Książka i Prasa, Warszawa 2020.
- Flanagan Mary, *Critical play. Radical game design*, MIT Press, Cambridge, London 2013.
- Forni Dalila, *Horizon: Zero Dawn. The educational influence of video games in counteracting gender stereotypes*, „ToDIGRA” 2020, vol. 5, no. 1, s. 77–105, <https://doi.org/10.26503/todigra.v5i1.111> [dostęp: 12.10.2022].
- Foucault Michel, *Historia seksualności*, przeł. Bogdan Banasiak, Krzysztof Matuszewski, Tadeusz Komendant, Czytelnik, Warszawa 1995.
- Foucault Michel, *Inne przestrzenie*, przeł. Agnieszka Rejniak-Majewska, „Teksty Drugie” 2005, nr 6, s. 115–125.
- Fowler Roger, *Versions of realism*, in: *George Orwell. Updated edition*, ed. Harold Bloom, Infobase Publishing, New York 2007, s. 23–48.
- Frasca Gonzalo, *Simulation versus narrative. Introduction to ludology*, in: *The video game theory reader*, eds. Mark J.P. Wolf, Bernard Perron, Routledge, New York 2003, s. 221–236.
- Frelik Paweł, *The master's digital tools. Cognitive capitalism and non-normative gaming practices*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2016, vol. 8, no. 2, s. 163–176, https://doi.org/10.1386/jgvw.8.2.163_1 [dostęp: 12.10.2022].
- Frelik Paweł, *Kultury wizualne science fiction*, Universitas, Kraków 2017.
- Frelik Paweł, *Video games*, in: *The Routledge companion to cyberpunk culture*, eds. Anna McFarlane, Graham J. Murphy, Lars Schmeink, London, Routledge, New York 2020, s. 184–192.
- Frelik Paweł, *Najbardziej oczekiwana gra. Witajcie w świecie cyberpunka*, w: *Audycje Kulturalne* 1, 11 grudnia 2020, <https://audycjekulturalne.pl/witajcie-w-swiecie-cyberpunka> [dostęp: 15.11.2021].
- Galanina Ekaterina, Alexey Salin, *Mythology construction in virtual worlds of video games*, in: *4th International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences and Arts SGEM2017, Ancience Science*, 2017, s. 507–514.
- Galloway Alexander R., *Gaming. Essays on algorithmic culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2006.
- Game research methods. An overview*, eds. Petri Lankoski, Staffan Björk, ETC Press, Pittsburgh 2015.
- Gandolfi Enrico, *Subjective temporalities at play*, „Simulation & Gaming” 2016, vol. 47, no. 6, s. 720–750, <https://doi.org/10.1177/1046878116670292> [dostęp: 12.10.2022].

- Garda Maria B., *'Limits of genre, limits of fantasy'. Rethinking computer role-playing games*, in: *Cultural Perspectives of video games: From designer to player*, eds. Adam L. Brackin, Natacha Guyot, Inter-Disciplinary Press, Oxford 2012, s. 91–99.
- Gare Charlie, *The hauntology of the digital image*, in: *A companion to digital art*, ed. Christiane Paul, Wiley Blackwell, Hoboken 2016, s. 203–225.
- Gąska Paweł, *Przejawy społecznych lęków przed technologią w grach cyfrowych*, „Ruch Filozoficzny” 2018, t. 74, nr 2, s. 97, <https://doi.org/10.12775/RF.2018.016> [dostęp: 12.10.2022].
- Gee James Paul, *Unified discourse analysis. Language, reality, virtual worlds, and video games*, Routledge, London, New York 2014.
- Gibson James J., *The theory of affordances*, in: *The people, place, and space reader*, eds. Jen Jack Gieseeking, William Mangold, Routledge, New York, London 2014, s. 56–60.
- Gibson William, *Trylogia ciągu*, przeł. Piotr W. Cholewa, Wydawnictwo Mag, Warszawa 2015.
- Giddings Seth, *Simulation*, in: *The Routledge companion to video game studies*, eds. Mark J.P. Wolf, Bernard Perron, Routledge Taylor & Francis Group, New York, London 2016, s. 259–266.
- Gorliński-Kucik Piotr, *TechGnoza, uchronia, science fiction. Proza Jacka Dukaja*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2017.
- Gorliński-Kucik Piotr, *On liberatory strategies of digital nomads*, „Er(r)go” 2021, nr 42, s. 87–110, <https://doi.org/10.31261/errgo.9155> [dostęp: 12.10.2022].
- Gozdawa-Gołębiowski Jan, Tadeusz Wywerka Prekurat, *Pierwsza wojna światowa na morzu*, Lampart, Warszawa 1997.
- Gray Chris Hables, *Veillance society*, in: *The Routledge companion to cyberpunk culture*, eds. Anna McFarlane, Graham J. Murphy, Lars Schmeink, Routledge, London, New York 2020, s. 362–372.
- Gruszevska-Blaim Ludmiła, *The dystopian beyond. George Orwell's Nineteen Eighty-Four*, „Utopian Studies” 2020, vol. 31, no. 1, s. 142–163, <https://doi.org/10.5325/utopianstudies.31.1.0142> [dostęp: 12.10.2022].
- Gualeni Stefano, Vella Daniel, *Virtual existentialism. Meaning and subjectivity in virtual worlds*, Springer International Publishing AG, Cham 2020.
- Habermas Jürgen, *Filozoficzny dyskurs nowoczesności*, przeł. Małgorzata Łukasiewicz, Universitas, Kraków 2000.
- Hanson Christopher, *Game time. Understanding temporality in video games*, Indiana University Press, Bloomington 2018.

- Haraway Donna, *Staying with the trouble. Making kin in the Chthulucene*, Duke University Press, Durham, London 2016.
- Harding Luke, *The Snowden files. The inside story of the world's most wanted man*, Vintage Books, New York 2014.
- Harman Graham, *Tool-being. Heidegger and the metaphysics of objects*, Open Court, Chicago 2002.
- Harman Graham, *Traktat o przedmiotach*, przeł. Marcin Rychter, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2013.
- Harman Graham, *Object-oriented ontology. A new theory of everything*, Pelican an imprint of Penguin Books, London 2018.
- Harviainen Tuomas J., *A hermeneutical approach to role-playing analysis*, „International Journal of Role-Playing” 2009, vol. 1, no. 1, s. 66–78.
- Heidegger Martin, *Bycie i czas*, przeł. Bogdan Baran, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1994.
- Heilmann Till A., „Tap, tap, flap, flap”. *Ludic seriality, digitality, and the finger*, „Eludamos. Journal for Computer Game Culture” 2014, vol. 8, no. 1, s. 33–46.
- Herman David, *Basic elements of narrative*, Blackwell, Oxford 2009.
- Herman David, *Narratology beyond the human. Storytelling and animal life*, Oxford University Press, Oxford 2018.
- Herman David, *Cognitive narratology* (revised version; uploaded 2013, 22 September), in: *The living handbook of narratology*, eds. Peter Hühn, Jan Christoph Meister, John Pier et al., Hamburg University Press, Hamburg 2021, <https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/38/revisions/262/view.html> [dostęp: 03.11.2021].
- Heuser Sabine, *Virtual geographies. Cyberpunk at the intersection of the postmodern and science fiction*, BRILL, Boston 2003.
- Hoffman Kelly M., *Social and cognitive affordances of two depression-themed games*, „Games and Culture” 2019, vol. 14, 7–8, s. 875–895, <https://doi.org/10.1177/1555412017742307> [dostęp: 12.10.2022].
- Homer, *Odyseja*, przeł. Lucjan Siemieński, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 1992, <https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/homer-odyseja> [dostęp: 12.10.2022].
- Hong Sun-ha, *When life mattered. The politics of the real in video games. Reappropriation of history, myth, and ritual*, „Games and Culture” 2015, vol. 10, no. 1, s. 35–56, <https://doi.org/10.1177/1555412014557542> [dostęp: 12.10.2022].
- Hopley Claire, *Orwell's language of waste land and trench*, „College Literature” 1984, vol. 11, no. 1, s. 59–70.

- How to play video games*, eds. Matthew Thomas Payne, Nina B. Huntemann, New York University Press, New York 2019.
- Hui Yuk, *On the existence of digital objects*, University of Minnesota Press, Minneapolis, London 2016.
- Hui Yuk, *On the synthesis of social memories*, in: *Memory in Motion*, eds. Eivind Rossaak, Trond Lundemo, Ina Blom. Amsterdam University Press, Amsterdam 2017, s. 307–325.
- Hunt William, *Orwell's commedia. The ironic theology of Nineteen Eighty-Four*, „Modern Philology” 2013, vol. 110, no. 4, s. 536–563.
- Huntemann Nina, *Introduction. Feminist discourses in games/game studies*, „Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology” 2013, no. 2, <https://doi.org/10.7264/N37D2S2F> [dostęp: 12.10.2022].
- Jahn Manfred, *Cognitive narratology*, in: *Routledge Encyclopedia of narrative theory*, eds. David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laure Ryan, Routledge, London, New York 2005, s. 61–71.
- Jahn-Sudmann Andreas, Denson Shane, *Digital seriality. On the serial aesthetics and practice of digital games*, „Eludamos. Journal for Computer Game Culture” 2013, vol. 7, no. 1, s. 1–32.
- Jameson Fredric, *Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism*, Duke University Press, Durham 1991.
- Jameson Fredric, *Valences of the dialectic*, Verso, London 2009.
- Jameson Fredric, *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*, przeł. Maciej Płaza, Małgorzata Frankiewicz, Andrzej Miszk, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011.
- Jameson Fredric, *Postmodernizm, czyli logika kulturowa późnego kapitalizmu*, przeł. Maciej Płaza, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011.
- Janik Justyna, *Gra jako obiekt oporny: performatywny charakter relacji gracza i gry wideo*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2021.
- Januskiewicz Michał, *W-ko hermeneutyki literackiej*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007.
- Jasanoff Sheila, *Technologies of humility: citizen participation in governing science*, „Minnerva” 2003, vol. 41, no. 3, s. 223–244.
- Jayemanne Darshana, *Performativity in art, literature, and videogames*, Springer International Publishing, Cham 2017.
- Jenkins Henry, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.

- Johnson Mark R., *The history of cyberspace aesthetics in video games*, in: *Cyberpunk and visual culture*, eds. Graham J. Murphy, Lars Schmeink, Routledge, London, New York 2018, s. 139–154.
- Kadrey Richard, Larry McCaffery, *Cyberpunk 101. A schematic guide to storming the reality studio*, in: *Storming the reality studio. A casebook of cyberpunk & postmodern science fiction*, ed. Larry McCaffery, Duke University Press, Durham, London 1992, s. 17–29.
- Karhulahti Veli-Matti, *Hermeneutics and ludocriticism*, „Journal of Games Criticism” 2015, vol. 2, no. 1, s. 1–23.
- Kattenberg Salko Joost, *Biopolitical games. Identifying obscured mechanisms in applied games* (MA), University of Utrecht 2015.
- Kelly Jon, Hans Litten: *The man who annoyed Adolf Hitler*, BBC News Magazine, 19.08.2011, <https://www.bbc.com/news/magazine-14572578> [dostęp: 12.10.2022].
- Kelly Mark G.E., *Foucault's history of sexuality*, vol. 2, *The will to knowledge*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2013.
- Kępiński Antoni, *Schizofrenia*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2001.
- Khoury Nadia, *Reaction with nihilism. The political genealogy of Orwell's 1984*, „Science Fiction Studies” 1985, vol. 12, no. 2, s. 136–147.
- Kinane Ian, *Theorising literary islands. The island trope in contemporary Robinsonade narratives*, Rowman & Littlefield International, London, New York 2017.
- Kirby David A., *Forensic fictions: science, television production, and modern storytelling*, „Studies in History and Philosophy of Biological and Biomedical Sciences” 2013, vol. 44, no. 1, s. 92–102, <https://doi.org/10.1016/j.shpsc.2012.09.007> [dostęp: 12.10.2022].
- Klawiter Andrzej, *Co ze mną zrobisz, kiedy mnie zobaczysz? Percepcja jako wyszukiwanie ofert (affordances) w otoczeniu*, „Avant” 2012, vol. 3, nr 2, s. 261–266.
- Klevjer Rune, *Enter the avatar*, in: *The philosophy of computer games*, eds. John Richard Sageng, Hallvard Fosshem, Tarjei Mandt Larsen, Springer Netherlands, Dordrecht 2012, s. 17–38.
- Kłosiński Michał, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2018.
- Kłosiński Michał, *Symulakrum*, w: *Ilustrowany słownik terminów literackich. Historia, anegdota, etymologia*, red. Zbigniew Kadłubek, Beata Mytych-Forajter, Aleksander Nawarecki, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2019, s. 463–466.
- Konzack Lars, *Computer game criticism. A method for computer game analysis*, in: *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, ed. Frans Mäyrä, Tampere University Press, Tampere 2002, s. 89–100.

- Krzykawski Michał, *Eros a techne. Miłość w czasach automatyzacji*, „Teksty Drugie” 2019, nr 5, s. 35–57, <https://doi.org/10.18318/td.2019.5.3> [dostęp: 12.10.2022].
- Krzywinska Tanya, *Blood Scythes, festivals, quests, and backstories*, „Games and Culture” 2006, vol. 1, no. 4, s. 383–396, <https://doi.org/10.1177/1555412006292618> [dostęp: 12.10.2022].
- Kubiński Piotr, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.
- Kucherena Anatoly, *Time of the octopus. Based on the true story of whistleblower Edward Snowden*, Glagoslav Publications Limited, London 2017.
- Kücklich Julian, *Precarious playbour. Modders and the digital games industry*, „The Fibreculture Journal” 2005, no. 5, <https://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry> [dostęp: 12.10.2022].
- Lacoue-Labarthe Philip, *Diderot: paradox i mimesis*, przeł. Janusz Margański, „Teksty Drugie” 2002, nr 3, s. 183–198.
- Laing Ronald David, *Podzielone „Ja”. Egzystencjalistyczne studium zdrowia i choroby psychicznej*, przeł. Maciej Karpiński, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 1995.
- Leino Olli Tapio, *Emotions in play. On the constitution of emotion in solitary computer game play*, IT University of Copenhagen, Copenhagen 2010.
- Lemann Natalia, *Historie alternatywne i steampunk w literaturze. Archipelagi badawczo-interpretacyjne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2019.
- Levitas Ruth, *Utopia as method. The imaginary reconstitution of society*, Palgrave Macmillan, London 2013.
- Levitas Ruth, Lucy Sargisson, *Utopia in dark times. Optimism/pessimism and utopia/dystopia*, in: *Dark horizons. Science fiction and the dystopian imagination*, eds. Raffaella Baccolini, Tom Moylan, Routledge, New York, London 2003, s. 13–27.
- Li Silian, Weiping He, Li Zhang et al., *Physicalizing virtual objects with affordances to support tangible interactions in AR*, in: *26th ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology*, eds. Robert J. Teather, Chris Joslin, Wolfgang Stuerzlinger et al., ACM, New York 2020, s. 1–2.
- Linderoth Jonas, *Why gamers don't learn more. An ecological approach to games as learning environments*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2012, vol. 4, no. 1, s. 45–62, https://doi.org/10.1386/jgvw.4.1.45_1 [dostęp: 12.10.2022].
- Linderoth Jonas, *Beyond the digital divide. An ecological approach to gameplay*, „Transactions of the Digital Games Research Association” 2013, vol. 1, no. 1, <https://doi.org/10.26503/todigra.v1i1.9> [dostęp: 12.10.2022].
- Lipiński Jerzy, *Druża wojna światowa na morzu*, Lampart, Warszawa 1999.

- Lobo Phillip, *Novel subjects. Robinson Crusoe & Minecraft and the production of sovereign selfhood*, „Game Studies” 2019, vol. 19, no. 1, <http://gamestudies.org/1901/articles/lobo> [dostęp: 12.10.2022].
- Lowenhaupt Tsing Anna, *The mushroom at the end of the world*, Princeton University Press, Princeton, Oxford 2015.
- MacLean Paul D., *The triune brain in evolution. Role in paleocerebral functions*, Plenum Press, New York 1990.
- Maj Krzysztof M., *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania*, Universitas, Kraków 2019.
- Maj Krzysztof M., *Eutopie i dystopie. Typologia narracji utopijnych z perspektywy filozoficzno-literackiej*, „Ruch Literacki” 2014, z. 2(323), s. 153–174.
- Maj Krzysztof M., *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych*, Universitas, Kraków 2015.
- Maj Krzysztof M., *Deconstructing utopia*, in: *More after more. Essays commemorating the five-hundredth anniversary of Thomas More's Utopia*, eds. Ksenia Olkusz, Michał Kłosiński, Krzysztof M. Maj, Ośrodek Badawczy Facta Ficta, Kraków 2016, s. 74–88.
- Maj Krzysztof M., *Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, s. 192–208.
- Maj Krzysztof M., *O strukturze świata w narracyjnych grach wideo*, „Images” 2021, vol. 29, nr 38, s. 43–55.
- Majkowski Tomasz Z., *Feeling good about myself. Real-time hermeneutics and its consequences*, „Transmissions: The Journal of Film and Media Studies” 2017, vol. 2, no. 2, s. 1–16.
- Majkowski Tomasz Z., *Języki gropowieści. Studia o różnojęzyczności gier cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2019.
- Mantzavinos Chrysostomos, *Naturalistic hermeneutics*, Cambridge University Press, New York 2005.
- Mantzavinos Chrysostomos, *Explanatory games*, „The Journal of Philosophy” 2013, vol. 110, s. 606–632.
- Martin George R.R., *Pieśń lodu i ognia. Gra o tron*, przeł. Michał Jakuszewski, Paweł Kruk, Zysk i S-ka, Warszawa 1998.
- Martin Paul, *Making meaning makers. The construction and negotiation of an interpretive community around Braid*, *Proceedings of DiGRA 2014: <Verb that ends in 'ing'> the <noun> of Game <plural noun>*, 2014, <http://www.digra.org/digital-library/forums/8-digra2014>.
- Marzec Andrzej, *„Jesteśmy połączonym z sobą światem” – Timothy Morton i widmo innej wspólnoty*, „Teksty Drugie” 2018, nr 2, s. 88–101.

- Marzec Andrzej, *Nie-ludzkie widma – archiwum, pamięć oraz przetrwanie w epoce antropocenu*, „Czas Kultury” 2020, nr 2, s. 17–22.
- McFarlane Anna, Murphy Graham J., Schmeink Lars, *Cyberpunk as cultural formation*, in: *The Routledge companion to cyberpunk culture*, eds. Anna McFarlane, Graham J. Murphy, Lars Schmeink, London, Routledge, New York 2020, s. 1–3.
- McGonigal Jane, *SuperBetter*, przeł. Ewa Kaniowska, Wydawnictwo Czarna Owca, Warszawa 2017.
- McHale Brian, *POSTcyberMODERNpunkISM*, in: *Storming the reality studio. A casebook of cyberpunk & postmodern science fiction*, ed. Larry McCaffery, Duke University Press, Durham, London 1992, s. 306–323.
- McLuhan Marshall, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, przeł. Natalia Szczuka-Kubisz, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004.
- McQueen Sean, *Deleuze and Baudrillard. From cyberpunk to biopunk*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2016.
- Medrala Kematat, *By your powers combined. Heroic solutions to climate catastrophes in The Fifth Season, Avengers: Infinity War, And Horizon: Zero Dawn* (theses and dissertations), Illinois State University 2020.
- Merkisz Jerzy, Jarosław Markowski, Paweł Fuć et al., *Przegląd metod pomiaru obciążenia zadaniowego operatora w badaniach z wykorzystaniem symulatorów*, „Logistyka” 2015, nr 3, s. 3188–3194.
- Mhamdi Chaker, *Interpreting games. Meaning creation in the context of temporality and interactivity*, „Mediterranean Journal of Social Sciences” 2017, vol. 8, no. 4, s. 39–46.
- Mickiewicz Adam, *Dziady. Część III*, Czytelnik, Warszawa 1974.
- Mizejewski Linda, *Hardboiled & high heeled. The woman detective in popular culture*, Routledge, New York 2004.
- Mochocki Michał, *Role-play as a heritage practice. Historical LARP, tabletop RPG and reenactment*, Routledge, Abingdon, Oxon, New York 2021.
- Mochocki Michał, *Heritage sites and video games. Questions of authenticity and immersion*, „Games and Culture” 2021, vol. 6, no. 8, <https://doi.org/10.1177/15554120211005369> [dostęp: 12.10.2022].
- Momro Jakub, *Widmontologie nowoczesności. Genezy*, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2014.
- Momro Jakub, *Wirtualność i apokalipsa. Dwa nowoczesne paradygmaty realizmu*, „Teksty Drugie” 2014, nr 4, s. 48–69.
- Montembeault Hugo, Dor Simon, *What do gameplay archives think of? A historiographic approach to videoludic experience*, „Conserveries mémorielles. Revue

- transdisciplinaire” 2018, no. 23, <http://journals.openedition.org/cm/3171> [dostęp: 12.10.2022].
- Möring Sebastian, *Games and metaphor – A critical analysis of the metaphor discourse in game studies*, IT University of Copenhagen, Copenhagen 2013.
- Möring Sebastian, Leino Olli, *Beyond games as political education – neo-liberalism in the contemporary computer game form*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2016, vol. 8, no. 2, s. 145–161, https://doi.org/10.1386/jgvw.8.2.145_1 [dostęp: 12.10.2022].
- Moylan Tom, *Scraps of the untainted sky. Science fiction, utopia, dystopia*, London. Routledge, New York 2000.
- Mukherjee Souvik, *Video games and storytelling. Reading games and playing books*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, Hampshire, New York 2015.
- Mukherjee Souvik, *Videogames and postcolonialism. Empire plays back*, Springer International Publishing, Cham 2017.
- Mukherjee Souvik, Hammar Emil Lundedal, *Introduction to the special issue on Postcolonial Perspectives in Game Studies*, „Open Library of Humanities” 2018, vol. 4, no. 2, s. 1–14, <https://doi.org/10.16995/olh.309> [dostęp: 12.10.2022].
- Mukherjee Udayan, *The development of socio-cultural society in Orwell’s ‘Nineteen Eighty Four’*, „IOSR Journal of Humanities and Social Science” 2014, vol. 19, no. 1, s. 12–16, <https://doi.org/10.9790/0837-19171216> [dostęp: 12.10.2022].
- Mul Jos de, *The game of life. Narrative and ludic identity formation in computer games*, in: *Handbook of computer game studies*, eds. Joost Raessens, Jeffrey Goldstein, MIT Press, Cambridge, London 2011, s. 251–266.
- Murdock Maureen, *Podróż bohaterki. Kobięca droga do pełni*, przeł. Emilia Tołkaczew, Instytut Studiów Kulturowych Raven, Czeladź 2020.
- Murray Janet H., *Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace*, The Free Press, New York, London 2016.
- Musiał Piotr, Wójcik Daniel, *Piotr Musiał o muzycznej stronie gier video*, „Biały Kruk” 2017, nr 2, <https://magazyn.bialykruc.org/piotr-musial-o-muzycznej-stronie-gier-video> [dostęp: 12.10.2022].
- Nae Andrei, *Beyond cultural identity. A critique of Horizon: Zero Dawn as an entrepreneurial ecosystem simulator*, „Postmodern Openings” 2020, vol. 11, no. 3, s. 269–277, <https://doi.org/10.18662/po/11.3/213> [dostęp: 12.10.2022].
- Neural circuit and cognitive development. Comprehensive developmental neuroscience*, eds. John L.R. Rubenstein, Pasko Rakic, Helen Tager-Flusberg, Academic Press, London 2020.
- Nguyen Josef, *Minecraft and the building blocks of creative individuality*, „Configurations” 2016, vol. 24, no. 4, s. 471–500, <https://doi.org/10.1353/con.2016.0030> [dostęp: 12.10.2022].

- Nixon Nicola, *Cyberpunk. Preparing the ground for revolution or keeping the boys satisfied?* „Science Fiction Studies” 1992, vol. 19, no. 2, s. 219–235.
- Nowotny Helga, *Science and utopia. On the social ordering of the future*, in: *Nineteen Eighty-Four: Science between utopia and dystopia. Sociology of the sciences*, eds. Everett Mendelsohn, Helga Nowotny, Springer Netherlands, Dordrecht 1984, s. 3–18.
- Ouellette Marc, Conway Steven, *The game studies crisis. What are the rules of play?* „Eludamos. Journal for Computer Game Culture” 2020, vol. 11, no. 1, s. 145–159.
- Paden Roger, *Surveillance and torture. Foucault and Orwell on the methods of discipline*, „Social Theory and Practice” 1984, vol. 10, no. 3, s. 261–271.
- Paquet Alexandre, *Dawn of machinic cyclicity. Life as we don't know*, *Proceedings of the 13th DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*, 2019. <http://www.digra.org/digital-library/publications/dawn-of-machinic-cyclicity-life-as-we-dont-know> [dostęp: 12.10.2022].
- Parisi David Harlan, *Archaeologies of touch. Interfacing with haptics from electricity to computing*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2018.
- Patai Daphne, *Gamesmanship and androcentrism in Orwell's 1984*, „Publications of the Modern Language Association” 1982, vol. 97, no. 5, s. 856–870.
- Pąchalska Maria, *Rehabilitacja neuropsychologiczna. Procesy poznawcze i emocjonalne*, wyd. 2, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2014.
- Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu w przekładzie z języków oryginalnych*, oprac. zespół biblistów polskich z inicjatywy Benedyktynów Tynieckich, red. nauk. Augustyn Jankowski, Lech Stachowiak, Kazimierz Romaniuk, tł. ksiąg Władysław Borowski i in. Wydawnictwo Pallottinum, Poznań 1971.
- Pondsmith Mike, Fisk Colin, Moss Will et al., *Cyberpunk 2020*, przeł. Jacek Brzeziński, Tomasz Jasinkiewicz, Wydawnictwo „Copernicus”, Warszawa 1995.
- Pöttsch Holger, Šisler Vít, *Playing cultural memory. Framing history in Call of Duty: Black Ops and Czechoslovakia 38–89: Assassination*, „Games and Culture” 2019, vol. 14, no. 1, s. 3–25.
- Prajzner Katarzyna, *Czytanie interaktywnych obrazów. Gry komputerowe w perspektywie dynamicznej tekstualności*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2022.
- Pynchon Thomas, V., *HarperPerennial*, New York 1999.
- Ratajczak Mikołaj, *Poza paradygmat immunizacji: biopolityka w projekcie filozoficznym Roberta Esposito*, „Praktyka Teoretyczna” 2015, nr 3, s. 173–186, <https://doi.org/10.14746/prt.2011.3.7> [dostęp: 12.10.2022].
- Reinhard Andrew, *Video games as archeological sites. Treating digital entertainment as built environments*, in: *The interactive past. Archaeology, heritage & video games*,

- eds. Angenitus Arie Andries Mol, Csilla E. Ariese-Vandemeulebroucke, Krijn H.J. Boom et al., Sidestone Press, Leiden 2017, s. 99–106.
- Reinhard Andrew, *Archaeogaming. An introduction to archaeology in and of video games*, Berghahn, New York, Oxford 2018.
- Rembowska-Płuciennik Magdalena, *Poetyka intersubiektywności. Kognitywistyczna teoria narracji a proza XX wieku*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2012.
- Resch Robert Paul, *Dystopia, and the middle class in George Orwell's Nineteen Eighty-Four*, „boundary” 1997, vol. 24, no. 1, s. 137–176.
- Ricoeur Paul, *La métaphore vive*, Éditions du Seuil, Paris 1975.
- Ricoeur Paul, *Konflikt hermeneutyk: epistemologia interpretacji*, przeł. Joanna Skoczylas, w: tegoż, *Egzystencja i hermeneutyka. Rozprawy o metodzie*, wybór, oprac. i wpraw. S. Cichowicz, „Pax”, Warszawa 1985, s. 124–146.
- Ricoeur Paul, *Symbol daje do myślenia*, przeł. Stanisław Cichowicz, w: tegoż, *Egzystencja i hermeneutyka. Rozprawy o metodzie*, wybór, oprac. i wpraw. S. Cichowicz, „Pax”, Warszawa 1985, s. 58–75.
- Ricoeur Paul, *Język, tekst, interpretacja. Wybór pism*, przeł. Katarzyna Rosner, Piotr Graff, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1989.
- Ricoeur Paul, *From text to action. Essays in hermeneutics*, vol. 2, trans. Kathleen Blamey, John B. Thompson, Northwestern University Press, Evanston 1991.
- Ricoeur Paul, *O sobie samym jako innym*, przeł. Bogdan Chełstowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2003.
- Ricoeur Paul, *O interpretacji*, przeł. Janusz Margański, w: *Teorie literatury XX wieku. Antologia*, red. Anna Burzyńska, Michał Paweł Markowski, Znak, Kraków 2006, s. 193–212.
- Ricoeur Paul, *Czas i opowieść. Czas opowiadany*, przeł. Urszula Zbrzeźniak, t. 3, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008.
- Ricoeur Paul, *Pamięć, historia, zapomnienie*, przeł. Janusz Margański, Universitas, Kraków 2012.
- Ricoeur Paul, *Symbolika zła*, przeł. Stanisław Cichowicz, Maryna Ochab, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2015.
- Ricoeur Paul, *Hermeneutics and the human sciences. Essays on language, action and interpretation*, trans. John B. Thompson, Cambridge University Press, Cambridge 2016.
- Robinson Crusoe's economic man. A construction and deconstruction*, eds. Ulla Grapard, Gillian Hewitson, Routledge, London 2014.

- Rodden John, *George Orwell, Pickwickian radical? An ambivalent case*, „The Kenyon Review” 1990, vol. 12, no. 3, s. 139–149.
- Rose Jonathan, *Abolishing the orgasm. Orwell and the politics of sexual persecution*, in: *George Orwell. Into the twenty-first century*, eds. Thomas Cushman, John Rodden, Routledge, London 2016, s. 23–44.
- Rose Nikolas, *Polityka życia samego*, przeł. Agnieszka Kowalczyk, Maciej Szlinder, „Praktyka Teoretyczna” 2011, nr 2–3, s. 187–209, <https://doi.org/10.14746/prt.2011.3.8> [dostęp: 12.10.2022].
- Roth Christian, Nuenen Tom van, Koenitz Hartmut, *Ludonarrative hermeneutics. A Way out and the narrative paradox*, in: *Interactive storytelling. 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018, Dublin, Ireland, December 5–8, 2018, proceedings*, eds. Rebecca Rouse, Hartmut Koenitz, Mads Haahr, Springer, Cham 2019, s. 93–106.
- Rutheford Stephanie, Pablo S. Bose, *Biopower and play. Bodies, spaces, and nature in digital games*, „Aether: The Journal of Media Geography” 2013, vol. 12, no. 10, s. 1–29.
- Ryan Marie-Laure, *Story/worlds/media. Tuning the instruments of a media-conscious narratology*, in: *Storyworlds across media. Toward a media-conscious narratology*, eds. Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon, University of Nebraska Press, Lincoln 2014, s. 25–49.
- Ryan Marie-Laure, *Narrative as virtual reality 2. Revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 2015.
- Sargent Lyman Tower, *The three faces of utopianism revisited*, „Utopian Studies” 1994, vol. 5, no. 1, s. 1–37.
- Sarupuri Bhuvanewari, Hoermann Simon, Whitton Mary C. et al., *Evaluating and comparing game-controller based virtual locomotion techniques*, in: *Virtual Environments 2017, ICAT – EGVE*, eds. Robert W. Lindeman, Gerd Bruder, Daisuke Iwai, Goslar, 2017, <https://ir.canterbury.ac.nz/handle/10092/15340> [dostęp: 15.11.2021].
- Schmeink Lars, *Haunted by the past. The nostalgic future of „Cyberpunk 2077”*, Los Angeles Review of Books, 31.12.2020, <https://lareviewofbooks.org/article/haunted-by-the-past-the-nostalgic-future-of-cyberpunk-2077> [dostęp: 12.10.2022].
- Schreier Jason, *Krew, pot i piksele. Chwalebne i niepokojące opowieści o tym, jak robi się gry*, przeł. Bartosz Czartoryski, Wydawnictwo SQN, Kraków 2018.
- Schulzke Marcus, *Refighting the Cold War. Video games and speculative history*, in: *Playing with the past. Digital games and the simulation of history*, eds. Matthew Kapell, Andrew B.R. Elliott, Bloomsbury Academic, New York 2013, s. 261–275.

- Schulzke Marcus, *The critical power of virtual dystopias*, „Games and Culture” 2014, vol. 9, no. 5, s. 315–334, <https://doi.org/10.1177/1555412014541694> [dostęp: 12.10.2022].
- Scott-Baumann Alison, *Ricœur and the hermeneutics of suspicion*, New York: Continuum, London 2009.
- Sendyka Roma, *W imię zmarłych: humanistyka forensycznej wrażliwości i publicznej prawdomówności*, „Teksty Drugie” 2017, nr 1, s. 81–90, <https://doi.org/10.18318/td.2017.1.6> [dostęp: 12.10.2022].
- Sharp John, *Perspective*, in: *The Routledge companion to video game studies*, eds. Mark J.P. Wolf, Bernard Perron, Routledge Taylor & Francis Group, New York, London 2016, s. 107–116.
- Sławek Tadeusz, *Akro/nekro/polis: wyobrażenia miejskiej przestrzeni*, red. Anna Zeidler-Janiszewska, w: *Pisanie miasta – czytanie miasta*, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań 1997, s. 11–40.
- Stafford Tom, Nemanja Vaci, *Maximizing the potential of digital games for understanding skill acquisition*, „Current Directions in Psychological Science” 2022, vol. 31, no. 1, s. 49–55, <https://doi.org/10.1177/09637214211057841> [dostęp: 12.10.2022].
- Sterczewski Piotr, *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych*, „Teksty Drugie” 2012, nr 6, s. 210–228.
- Stiegler Bernard, *For a new critique of political economy*, Polity, Cambridge 2010.
- Stiegler Bernard, *Pharmacologie de l'épistémè numérique*, in: *Digital studies. Organologie des savoirs et technologies de la connaissance*, ed. Bernard Stiegler, Fyp, Limoges 2014, s. 13–26.
- Stiegler Bernard, *La Société automatique: 1. L'avenir du travail*, Fayard, Paris 2015.
- Storyworlds across media. Toward a media-conscious narratology*, eds. Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon, University of Nebraska Press, Lincoln 2014.
- Sugiera Małgorzata, *Imiona Gai. Myśląc o końcu antropocenu*, „Prace Kulturoznawcze” 2018, t. 22, nr 1–2, s. 15–30, <https://doi.org/10.19195/0860-6668.22.1-2.2> [dostęp: 12.10.2022].
- Svensson Tova, *Cultural appropriation in games. A comparative study between Far Cry 3 (2012), Overwatch (2016) and Horizon: Zero Dawn (2017)* (BA thesis), Uppsala University 2017.
- Szczęsna Ewa, *O myśleniu narracyjnym i jego cyfrowej reprezentacji*, w: *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. Katarzyna Kaczmarczyk, Universitas, Kraków 2017, s. 253–282.
- Thon Jan-Noël, *Transmedial narratology and contemporary media culture*, University of Nebraska Press, Lincoln 2016.

- Tobeck Janine, Jellerson Donald, *Caring about the past, present, and future in William Gibson's Pattern Recognition and Guerrilla Games' Horizon: Zero Dawn*, „Arts” 2018, vol. 7, no. 4, s. 53, <https://doi.org/10.3390/arts7040053> [dostęp: 12.10.2022].
- Trattner Kathrin, *Critical discourse analysis. Studying religion and hegemony in video games*, in: *Methods for studying video games and religion*, eds. Vít Šisler, Kerstin Radde-Antweiler, Xenia Zeiler, Routledge, New York 2017, s. 17–31.
- Truskolaska-Kopec Emilia, *Problematyka ideologiczna w twórczości Georgéa Orwella i jej polskich przekładach*, Uniwersytet Warszawski, Warszawa 2014.
- Turkle Sherry, *Samotni razem. Dlaczego oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem*, przeł. Małgorzata Cierpisz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2013.
- Tuszyńska Justyna, *Rozmyte pojęcia. Historia badania literatury kryminalnej w Polsce*, „Slavica Tergestina” 2017, vol. 19, no. 2, s. 204–223.
- Uniłowski Krzysztof, *Krytyka po literaturze*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2020.
- Vella Daniel, *The ludic subject and the ludic self. Analyzing the 'I-in-the-gameworld'*, IT University of Copenhagen, Copenhagen 2015.
- Verbeek Peter-Paul, *Moralizing technology. Understanding and designing the morality of things*, University of Chicago Press, Chicago 2011.
- Parenzi Vieira Priscila, Ribeiro de Mota Rosilane, *A representação feminina em Horizon: Zero Dawn*, SBC – Proceedings of SBGames 2018, 2018, s. 694–703, <http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaFull/188058.pdf> [dostęp: 12.10.2022].
- Viney William, *Waste. A philosophy of things*, Bloomsbury Academic, London, New York 2014.
- Voorhees Gerald, *Discursive games and gamic discourses*, „Communication +1” 2012, vol. 1, no. 1, <https://doi.org/10.7275/R5G15XSM> [dostęp: 12.10.2022].
- Wagner E.J., *The science of Sherlock Holmes. From Baskerville Hall to the Valley of Fear, the real forensics behind the great detective's greatest cases*, Wiley, Hoboken 2006.
- Wanner Adrian, *The underground man as Big Brother. Dostoyevsky's and Orwell's anti-utopia*, in: *George Orwell. Updated edition*, ed. Harold Bloom, Infobase Publishing, New York 2007, s. 77–88.
- Warmbier Adriana, *Tożsamość narracyjna i hermeneutyka siebie. Paula Ricoeura filozofia człowieka*, Universitas, Kraków 2018.
- Watt Ian, *Narodziny powieści. Studia o Defoe'm, Richardsonie i Fieldingu*, przeł. Agnieszka Kreczmar, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1973.

- Wearherly Joan, *The death of Big Sister. Orwell's tragic message*, „College Literature” 1984, vol. 11, no. 1, s. 22–33.
- Weber Max, *Gospodarka i społeczeństwo. Zarys socjologii rozumiejącej*, przeł. Dorota Lachowska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2002.
- Wencel Jakub, *Gamified vs. non-gamified space in video games: a biopolitical approach*, in: *Gamification. Critical approaches*, eds. Jarosław Kopeć, Krzysztof Pacewicz, University of Warsaw, Warsaw 2015, s. 69–82.
- Wildt Lars de, Aupers Stef, Krassen Cindy et al., *‘Things greater than thou’. Post-apocalyptic religion in games*, „Religions” 2018, vol. 9, no. 6, s. 169, <https://doi.org/10.3390/rel9060169> [dostęp: 12.10.2022].
- Wolfendale Peter, *Object-oriented philosophy. The noumenon's new clothes*, Urbanomic, Falmouth 2014.
- Woolbright Lauren, *Ecofeminism and Gaia theory in Horizon: Zero Dawn*, „TRACE: A Journal of Writing, Media, and Ecology” 2018, vol. 2, <http://tracejournal.net/trace-issues/issue2/02-Woolbright.html> [dostęp: 12.10.2022].
- Wróbel Szymon, *Otchłań przedmiotu, o filozofii, która nie jest już strażniczką bytu, w: Traktat o przedmiotach*, przeł. Marcin Rychter, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2013.
- Yeo Michael, *Propaganda and surveillance in George Orwell's Nineteen Eight-Four. Two sides of the same coin*, „Global Media Journal: Canadian Edition” 2010, vol. 3, no. 2, s. 49–66.
- Zagal José P., Mateas Michael, *Time in video games. A Survey and analysis*, „Simulation & Gaming” 2010, vol. 41, no. 6, s. 844–868, <https://doi.org/10.1177/1046878110375594> [dostęp: 12.10.2022].
- Zagal José P., Mateas Michael, Fernández-Vara Clara et al., *Towards an ontological language for game analysis*, in: *Worlds in play. International perspectives on digital games research*, eds. Suzanne de Castell, Jennifer Jenson, Peter Lang, New York 2007, s. 21–54.
- Zarzycka Agata, *„Czy ja tak brzmię?”. Autokreacja i immunizacja w serii Mass Effect*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, s. 346–362.
- Zgorzelski Andrzej, *Born of the fantastic*, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2004.
- Zuboff Shoshana, *Wiek kapitalizmu inwigilacji. Walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy*, przeł. Alicja Unterschuetz, Zysk i S-ka, Poznań 2019.
- Żmuda Michał Dawid, *Zgrywanie literatury*, Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2022.

Gry

- 11 bit studios, *Frostpunk*, PC: 11 bit studios, 2018.
- Bethesda Game Studios, *Fallout 4*, PC: Bethesda Softworks, 2015.
- Black Isle Studios, *Fallout 2*, PC: Interplay Productions, 1998.
- Black Isle Studios, and Beamdog, *Planescape: Torment: Enhanced Edition*, PC: Interplay Entertainment, 2017.
- CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, PC: CD Projekt Red, 2020.
- Cloud Imperium Games, *Star Citizen*, PC: Cloud Imperium Games, 2021.
- Crystal Dynamics, *Rise of the Tomb Raider*, PC: Microsoft Studios, 2016.
- Digital Anvil, *Freelancer*, PC: Microsoft Game Studios, 2003.
- Eagle Dynamics, *Digital Combat Simulator: DCS World*, PC: The Fighter Collection, 2021.
- Endnight Games, *The Forest*, PC: Endnight Games, 2018.
- Epic Games, *Fortnite Battle Royale*, PC: Epic Games, 2017.
- FromSoftware, *Elden Ring*, PC: Bandai Namco, 2022.
- Frontier Developments, *Elite Dangerous: Odyssey*, PC: Frontier Developments, 2021.
- Guerrilla Games, *Horizon: Zero Dawn: Complete Edition*, PC: Sony Interactive Entertainment, 2020.
- Interplay Productions, *Fallout*, PC: Interplay Productions, 1997.
- Klei Entertainment, *Don't Starve*, PC: Klei Entertainment, 2013.
- Lesta Studio, *World of Warships*, PC: Wargaming.net, 2020.
- Mojang Studios, *Minecraft*, PC: Mojang Studios, 2011.
- Monolith Productions, *Middle-earth: Shadow of Mordor*, PC: Warner Bros. Interactive Entertainment, 2014.
- Naughty Dog, *The Last of Us*, PlayStation 4: Sony Computer Entertainment, 2014.
- Ninja Theory, *Hellblade: Senua's Sacrifice*, PC: Ninja Theory, 2017.
- Obsidian Entertainment, *Pillars of Eternity*, PC: Paradox Interactive, 2015.
- Origin Systems, *Wing Commander I-III: The Kilrathi Saga*, PC: Origin Systems, 1996.
- Origin Systems, *Wing Commander IV: The Price of Freedom*, PC: Electronic Arts, 1997.
- Osmotic Studios, *Orwell: Keeping an Eye on You*, PC: Surprise Attack, 2016.
- Osmotic Studios, *Orwell: Ignorance is Strength*, PC: Surprise Attack, 2018.
- Overhaul Games, *Baldur's Gate: Enhanced Edition*, PC: Atari, Inc., 2012.
- Overhaul Games, *Baldur's Gate II: Enhanced Edition*, PC: Atari, Inc., 2013.
- Robot Entertainment, *Orcs Must Die!*, PC: Microsoft, 2011.
- Studio Wildcard, *Ark. Survival Evolved*, PC: Studio Wildcard, 2017.

Valve, *Left 4 Dead 2*, PC: Valve, 2009.
 ZA/UM, *Disco Elysium*, PC: ZA/UM, 2019.

Filmy

23, reż. Hans-Christian Schmid (1998).
Akira, reż. Katsuhiro Otomo (1988).
Dunkierka, reż. Christopher Nolan (2017).
Ghost in the Shell, reż. Mamoru Oshii (1995).
Obcy – ósmy pasażer Nostromo, reż. Ridley Scott (1979).
Perwersyjny przewodnik po ideologiach, reż. Sophie Fiennes (2012).
Snowden, reż. Oliver Stone (2016).
Tetsuo: The Iron Man, reż. Shinya Tsukamoto (1989).
The Birdman, reż. Philip Leacock (1971).
The Book Thief, reż. Brian Percival (2013).
The Man Who Crossed Hitler, reż. Justin Hardy (2011).
The Matrix, reż. Lilly Wachowski, Lena Wachowski (1999).
The Matrix Reloaded, reż. Lilly Wachowski and Lena Wachowski (2003).

Strony internetowe

11 bit studios, Frostpunk Official Website, <http://www.frostpunkgame.com> [dostęp: 12.10.2021].
 Cloud Imperium Games, Star Citizen Official Website, 2021, <https://robertsspaceindustries.com/star-citizen> [dostęp: 12.10.2021].
 Die Gedanken sind frei, https://en.wikipedia.org/wiki/Die_Gedanken_sind_frei [dostęp: 12.10.2021].
 EDTutorials by Exigeous, Picking the Best HOTAS for Elite Dangerous (HOTAS/HOSAS/Joystick/Throttle for space/flight sims), 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=g28Zjxtvolo> [dostęp: 15.11.2021].
 Frontier Developments, Elite Dangerous Official Website, 2021, <https://www.elitedangerous.com/> [dostęp: 12.10.2022].
 Logitech, Flight Rudder Pedals – oficjalna strona produktu, 2021, <https://www.logitech.com/pl-pl/products/flight/flight-simulator-rudder-pedals.html> [dostęp: 16.11.2021].
 Lovan Michael, Remember Dunkirk: Tank Battles, 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=yGhQjuBqQBk>, updated 2017, 19 July [dostęp: 12.10.2021].

- Lovan Michael, Remember Dunkirk: Timeline of a Miracle, 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=yzOtSvEnXyU>, updated 2017, 7 July [dostęp: 12.10.2021].
- Lovan Michael, Remember Dunkirk: Ships of Hope, 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=bHmpQgaiHFc>, updated 2017, 7 July [dostęp: 12.10.2021].
- Muzeum Marynarki Wojennej w Gdyni, Oficjalna strona Muzeum Marynarki Wojennej w Gdyni, 2021, <https://muzeummw.pl/#> [dostęp: 12.10.2022].
- Słownik Języka Polskiego PWN. Wersja on-line, <https://sjp.pwn.pl/szukaj/quasi.html> [dostęp: 20.10.2021].
- TheNOOBIFIER1337, Joystick Fight 2019 – Virpil – VKB – Thrustmaster – HOTAS, 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=leM8jEoMPhM&t=26s> [dostęp: 12.10.2022].
- Thrustmaster, TPR: Thrustmaster Pendular Rudder – oficjalna strona produktu, 2021, http://www.thrustmaster.com/pl_PL/products/tpr-thrustmaster-pendular-rudder [dostęp: 16.11.2021].
- VIRPIL Controls, VIRPIL Controls Worldwide Webstore, 2021, <https://virpil-controls.eu/> [dostęp: 16.11.2021].
- VKBcontrollers.com, VKBSimNA – oficjalna strona producenta, 2021, <https://vkbcontrollers.com/> [dostęp: 16.11.2021].
- Wargaming.net, World of Warships Official Channel: Waterline: Episode 4. CV Rework FAQ, 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=D6e-qpq1Zt8> [dostęp: 12.10.2021].
- Wargaming.net, World of Warships Official Website, 2021, <https://worldofwarships.ru/pl/content/game> [dostęp: 12.10.2021].

Recenzje wideo

- Calder, Jesse, Virpil Constellation ALPHA Review!!!, 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=xFRjIXMfsPo> [dostęp: 15.11.2021].
- Frostpunk – Recenzja, *IGN Polska*, 10 maja 2018, <https://pl.ign.com/frostpunk/16373/review/recenzja-gry-frostpunk> [dostęp: 12.10.2022].

Indeks osób

A

Aagaard Jesper 182
Aarseth Espen 13, 18, 21, 112, 122
Abbasi Amir Zaib 173
Abbott Megan 156, 163
Abriszewski Krzysztof 13, 100
Agamben Giorgio 76, 77, 81, 82, 84, 90,
92, 239
Aghazadeh Fereydoun 177
Al-Qaisi Saif 177
Apperley Thomas 28, 114, 118
Arendt Hannah 59
Ariese-Vandemeulebroucke Csilla E. 114,
115
Arjoranta Jonne 21, 26
Ash James 120, 123, 125, 173, 174
Asimos Vivian 221
Assmann Jan 137
Aupers Stef 219, 230
Awad Mahmoud 175

B

Baccolini Raffaella 38, 39, 92, 126, 139–
–141
Banasiak Bogdan 156, 200
Baran Bogdan 128
Barthes Roland 121, 122, 233, 237
Basset Karine 133, 233
Baszczak Błażej 248

Baudrillard Jean 43, 66, 67, 137, 175, 176,
197, 201, 212, 213
Bauman Zygmunt 101, 126, 128, 134, 140,
218, 232
Baumgartner Robert 97–99, 102, 104
Baussant Michèle 133, 233
Bednarek Joanna 223
Beil Benjamin 144
Bell Alice 17
Berardi Franco 66
Bernatowicz Małgorzata 132
Bielik-Robson Agata 73, 91, 140
Bińczyk Ewa 222–225, 230–232
Bizzocchi Jim 17
Björk Staffan 17
Blaim Artur 74, 93–95, 97, 99, 102, 103,
105
Blair Eric Arthur (zob. Orwell George) 35,
40, 41, 45, 46, 49, 51, 52, 60, 62, 64–66,
68
Blake William 91
Blamey Kathleen 14
Bloch Ernst 37, 91
Blom Ina 139
Blomberg Johan 180
Bloom Harold 41, 47
Bogost Ian 17, 18, 26, 106, 109, 113, 121, 132,
134, 136, 150
Bokulich Alisa 32

- Bolter Jay David 94, 152
 Boom Krijn H.J. 114, 115
 Borges Jorge Luis 212
 Borowski Tadeusz 140, 141
 Borowski Władysław 79
 Boruszkowska Iwona 78
 Bose Pablo S. 88
 Brackin Adam L. 17
 Braidotti Rosi 251
 Bruder Gerd 180
 Brzeziński Jacek 207
 Burnham James 41
 Buryła Sławomir 162
 Burzyk Katarzyna 77
 Burzyk Mateusz 77
 Burzyńska Anna 147
- C**
- Caillois Roger 56
 Calder Jesse 181
 Calleja Gordon 18, 97, 125, 152, 171, 172, 198
 Cardona-Rivera Rogelio E. 112, 174, 198
 Carr Diane 18, 22, 27
 Castell Suzanne de 112, 175, 176
 Cembrzyńska Patrycja 81, 82, 84
 Chapman Adam 113–15, 119, 134, 135, 159, 162
 Chądzyńska Zofia 212
 Chełstowski Bogdan 94, 147, 200, 231
 Chemero Anthony 174
 Cho Bo-Keun 177
 Cholewa Piotr W. 199, 202
 Christiansen Peter 242
 Cichowicz Stanisław 143, 153, 233
 Cierpisz Małgorzata 60
- Clemens Justin 28
 Clune Michael 40, 48
 Coanda Iulia 230
 Coleridge Samuel Taylor 99
 Condis Megan 227
 Consalvo Mia 17
 Conway Steven 12
 Coppystone Tara Jane 114, 136
 Craig Cathy 175
 Crogan Patrick 120
 Cushman Thomas 45, 65
 Czartoryski Bartosz 13
 Czernyszewski Nikołaaj 41
- D**
- Dante Alighieri 46, 47
 Darska Bernadetta 162
 Davidson Drew 18
 Debus Michael S. 112
 Defoe Daniel 94–96
 Deleuze Gilles 175, 197, 201
 Denson Shane 129, 146
 Derra Aleksandra 251
 Derrida Jacques 43, 78, 100, 133, 138, 140, 200
 Devlin William J. 32
 Dickens Charles 63
 Dickstein Morris 65, 66
 Diderot Denis 149
 Domańska Ewa 159–163
 Dooghan Daniel 99–101, 104
 Dor Simon 135
 Dostojewski Fiodor 41
 Dotov Dobromir G. 134, 174
 Doyle Arthur Conan 156, 159
 Drewnowski Tadeusz 140

Dukaj Jacek 219, 230
 Dupeyrix Alexandre 234
 Dutton Nathan 17
 Dyer-Witthford Nick 13, 16, 100
 Dziadek Adam 121, 233

E

Edgeworth Maria 99
 Egenfeldt-Nielsen Simon 145
 Egliston Ben 120, 173, 174
 Eliade Mircea 222
 Elliott Andrew B.R. 114
 Ensslin Astrid 17
 Eskelinen Markku 18, 22
 Esposito Roberto 77, 86–88, 90, 92, 105

F

Farca Gerald 17, 87, 91, 92, 144
 Ferguson Stuart 175
 Fernández-Caro Jesús 225, 226, 229
 Fernández-Vara Clara 16, 18, 20, 26, 29,
 112
 Fiennes Sophie 246
 Filiciak Mirosław 127, 132
 Finigan Theo 59, 61
 Fink Bruce 201, 202
 Fisher Mark 212, 218
 Fisk Colin 207, 208
 Flanagan Mary 16
 Foka Anna 114, 119
 Forni Dalila 227, 228
 Fossheim Hallvard 95
 Foucault Michel 50, 156, 175, 214–216, 218
 Fowler Roger 47
 Frankiewicz Małgorzata 103
 Frasca Gonzalo 117, 122

Frelik Paweł 131, 170, 185, 197, 202, 203,
 209, 216, 223
 Freud Sigmund 138
 Freyermuth Gundolf S. 144
 Fuć Paweł 180

G

Galanina Ekaterina 222
 Galloway Alexander R. 152
 Gandolfi Enrico 147
 Garda Maria B. 17
 Gare Charlie 218
 Gąska Paweł 13, 100, 209
 Gąsowska Lidia 162
 Gee James Paul 17
 Gibson James 134, 173, 174
 Giddings Seth 122
 Giesecking Jen Jack 173
 Gorliński-Kucik Piotr 219, 230, 252
 Gozdawa-Gołębiowski Jan 129
 Graff Piotr 22
 Grapard Ulla 96
 Gray Chris Hables 211
 Greig Peuter de 13, 16, 100
 Greimas Algirdas Julien 57, 62
 Grinberg Daniel 59
 Grusin Richard 94, 152
 Gruszevska-Blaim Ludmiła 53, 55, 74
 Gualeni Stefano 17, 31, 113, 151, 152, 199,
 216
 Guyot Natacha 17

H

Haahr Mads 10
 Habermas Jürgen 43, 234
 Hanson Christopher 145, 146

- Haraway Donna 221, 235, 239–241
 Harding Luke 44
 Hardy Justin 42
 Harman Graham 103, 104, 106–109, 134, 143, 146, 150, 156, 165–167, 178, 179, 183, 184
 Harrington James 41
 Harviainen Tuomas J. 13
 He Weiping 178
 Heidegger Martin 48, 87, 106, 128, 134, 143, 166, 179, 183
 Heilmann Till A. 129, 146
 Herman David 19, 20
 Hewitson Gillian 96
 Hitler Adolf 42
 Hlavacs Helmut 173
 Hoermann Simon 180
 Hoffman Kelly M. 174
 Homer 245
 Hong Sun-ha 222
 Hopley Claire 40
 Hühn Peter 19
 Hui Yuk 116, 117, 119, 139, 140
 Hunt William 46, 47, 58, 59
 Huntemann Nina B. 21, 251
- I**
- Iwai Daisuke 180
- J**
- Jahn Manfred 19
 Jahn-Sudmann Andreas 113, 129, 146
 Jameson Fredric 38, 62, 101, 103, 126–28, 135, 163
 Janik Justyna 113
 Jankowski Augustyn 79
- Januszkiewicz Michał 160
 Jasanoff Sheila 224
 Jasinkiewicz Tomasz 207
 Jayemanne Darshana 18
 Jellerson Donald 230
 Jenkins Henry 132
 Jenson Jennifer 112, 175, 176
 Johnson Mark R. 206, 207
 Joslin Chris 178
- K**
- Kaczmarczyk Katarzyna 19
 Kadłubek Zbigniew 80, 176
 Kadrey Richard 202
 Kaniowska Ewa 13
 Kapell Matthew 28, 114
 Karalus Andrzej 212
 Karhulahti Veli-Matti 21
 Karpiński Maciej 204
 Kattenberg Salko Joost 88
 Kelly Jon 42
 Kelly Mark G.E. 156
 Kennedy Amanda 157
 Kępiński Antoni 197, 200
 Khouri Nadia 41
 Kimmel Michael 157
 Kinane Ian 101, 102
 Kirby David A. 163
 Klawiter Andrzej 174
 Klevjer Rune 95
 Koenitz Hartmut 10
 Komendant Tadeusz 156
 Konzack Lars 12
 Kopeć Jarosław 88
 Kowalczyk Agnieszka 220
 Koza Michał 78

- Krassen Cindy 219, 230
 Kreczmar Agnieszka 96
 Kryczyńska-Pham Anna 137
 Krzykawski Michał 249
 Krzywinska Tanya 221
 Kubiński Piotr 18, 97, 125, 171, 172, 184, 188, 189, 199, 209
 Kucherena Anatoly 44
 Kücklich Julian 131
 Kuhn Thomas 32
 Kyburz Penny 13
- L**
- Lacan Jacques 201, 202
 Lachowska Dorota 145
 Lacoue-Labarthe Philip 149
 Laing Ronald David 204, 211, 213, 217
 Lankoski Petri 17
 Larsen Tarjei Mandt 95
 Leacock Philip 42
 Lebek Karolina 101, 218, 232
 Leino Olli Tapio 31, 113, 130, 131
 Lemann Natalia 161
 Levitas Ruth 37, 38, 97
 Li Silian 178
 Liapis Antonios 13
 Lindeman Robert W. 180
 Linderoth Jonas 170, 174
 Lipiński Jerzy 129
 Litten Hans 42
 Lobo Phillip 99, 100, 104
 London Jack 41
 Lovan Michael 132
 Lovelock James 225, 240
 Lowenhaupt Tsing Anna 241
 Lubiszewski Dawid 134, 174
- Ł**
- Łukasiewicz Małgorzata 234
- M**
- MacLean Paul D. 150
 Maj Krzysztof M. 17–20, 27, 40, 52, 71, 73, 97, 144, 160, 161, 172, 184, 185, 193, 205, 215, 245
 Majkowski Tomasz Z. 12, 17, 18, 31, 94, 95, 108, 119, 217, 222, 231
 Mangold William 173
 Mantzavinos Chrysostomos 13–15, 21, 23, 27, 30, 144
 Margański Janusz 119, 147, 149, 197
 Margulis Lynn 225, 240
 Markowski Jarosław 180
 Markowski Michał Paweł 147
 Marks Karl 133
 Martin George R.R. 25, 118
 Martin Paul 32
 Marzec Andrzej 104, 108, 235
 Mateas Michael 112, 145, 146
 Matuszewski Krzysztof 156
 Mäyrä Frans 12
 McCaffery Larry 202
 McFarlane Anna 197, 203, 211
 McGonigal Jane 13
 McHale Brian 202
 McLuhan Marshall 224, 228
 McQueen Sean 197, 201
 Meister Jan Christoph 19
 Mendelsohn Everett 37
 Merkisz Jerzy 180
 Mhamdi Chaker 21
 Mickiewicz Adam 219
 Mieroszewski Juliusz 35

- Milrod Christine 157
 Mirkowicz Tomasz 35
 Miszk Andrzej 103
 Miyazaki Hidetaka 25
 Mizejewski Linda 163
 Mochocki Michał 115
 Mokrosiński Łukasz 201
 Mol Angenitus Arie Andries 114, 115
 Momro Jakub 83, 138, 218, 234
 Montembeault Hugo 135
 More Thomas 52, 170
 Möring Sebastian 13, 18, 130, 131
 Morton Timothy 104, 108, 109
 Moss Will 207, 208
 Mota Rosilane Ribeiro de 227
 Moylan Tom 36, 38, 39, 92, 126
 Mukherjee Souvik 16–18, 98, 101, 102, 104, 161
 Mukherjee Udayan 43
 Mul Jos de 12
 Murdock Maureen 251, 252
 Murphy Graham J. 197, 203, 206, 211
 Murray Janet H. 18, 149
 Musiał Piotr 73, 74
 Mytych-Forajter Beata 80, 176
- N**
 Nae Andrei 227
 Nancy Jean-Luc 248
 Nawarecki Aleksander 80, 176
 Nguyen Josef 99, 104
 Nie Lin 134
 Nixon Nicola 220
 Nolan Christopher 132, 133
 Nowotny Helga 37
 Nuenen Tom van 10
- O**
 Ochab Maryna 143, 233
 Olkusz Ksenia 52
 Orwell George 35, 40, 41, 43, 45–51, 53, 55–58, 62–65, 68, 69
 Oshii Mamoru 202
 Ossowska Danuta 162
 Otomo Katsuhiko 213
 Ouellette Marc 12
- P**
 Pacewicz Krzysztof 88
 Paden Roger 50
 Paquet Alexandre 230, 231, 241
 Parisi David 177
 Parry David Maclean 41
 Patai Daphne 40, 41, 56
 Paul Christiane 218
 Payne Matthew Thomas 21
 Pąchalska Maria 249
 Percival Brian 42
 Perron Bernard 112, 117, 122, 199
 Pier John 19
 Płaza Maciej 103, 127, 163
 Pondsmith Mike 207, 208, 213, 220
 Poremba Cindy 113, 132, 134, 136
 Pötzsch Holger 28, 162
 Prajzner Katarzyna 10
 Pynchon Thomas 202
- R**
 Radde-Antweiler Kerstin 17
 Rakic Pasko 249
 Ratajczak Mikołaj 105
 Reinhard Andrew 115, 136, 159
 Rejniak-Majewska Agnieszka 215

- Rembowska-Płuciennik Magdalena 19, 153, 155, 159
 Resch Robert Paul 41, 57, 62–65
 Ricoeur Paul 12, 14, 19, 20, 22, 31, 94, 114, 117–119, 124, 125, 127, 133–135, 140, 143, 147, 149, 153, 155, 156, 161, 163–167, 179, 200, 218, 231, 233, 236, 242, 247
 Roberts Chris 169
 Rodden John 45, 63, 65
 Romaniuk Kazimierz 79
 Rose Jonathan 45, 46
 Rose Nikolas 220
 Rosner Katarzyna 22
 Rouse Rebecca 10
 Rousseau Jean-Jacques 99
 Rubenstein John L.R. 249
 Ruffino Paolo 120
 Rustad Hans 17
 Rutheford Stephanie 88
 Ryan Marie-Laure 17–19, 144, 205
 Rychter Marcin 103, 143, 178
- S**
- Sageng John Richard 95
 Salin Alexey 222
 Salwa Mateusz 76, 239
 Sargent Lyman Tower 35, 36, 38, 39
 Sargisson Lucy 37
 Sarupuri Bhuvaneswari 180
 Schmeink Lars 197, 203, 206, 211
 Schmid Hans-Christian 42
 Schmidt Hanns Christian 144
 Schreier Jason 13
 Schulzke Marcus 36–39, 114, 118, 144
 Scott Ridley 203
 Scott-Baumann Alison 153
 Sendyka Roma 159
 Sharp John 199
 Siemiński Lucjan 245
 Skoczylas Joanna 153
 Sławek Tadeusz 81
 Smith Jonas Heide 145
 Snowden Edward 44
 Stachowiak Lech 79
 Stafford Tom 249
 Sterczewski Piotr 106
 Stiegler Bernard 119, 120, 122, 123, 127, 131, 139, 140, 200, 248
 Stockmann Ralf 113
 Stone Oliver 44
 Strehlau Nelly 134, 174
 Stuerzlinger Wolfgang 178
 Sugiera Małgorzata 226
 Surma-Gawłowska Monika 77
 Suvin Darko 38
 Svensson Tova 232
 Szawiel Mariola 59
 Szczęsna Ewa 19
 Szczucka-Kubisz Natalia 228
 Szlinder Maciej 220
- Š**
- Šisler Vít 17, 28, 162
- T**
- Tager-Flusberg Helen 249
 Tanenbaum Joshua 17
 Taylor Charles 94
 Teather Robert J. 178
 Thompson John B. 12, 14
 Thon Jan-Noël 17, 18, 144, 205
 Thumlert Kurt 175, 176

- Ting Ding Hooi 173
Tobeck Janine 230
Tosca Susana Pajares 145
Trattner Kathrin 17
Trocki Lew 41
Truskolaska-Kopeć Emilia 35
Tsukamoto Shinya 213
Turtle Sherry 60
Tuszyńska Justyna 163
- U**
Uniłowski Krzysztof 246-249
Unterschuetz Alicja 211
- V**
Vaci Nemanja 249
Vella Daniel 12, 17, 31, 113, 147, 151, 152,
199, 216
Verbeek Peter-Paul 183, 184
Vieira Priscila Parenzi 227
Viney William 141
Voorhees Gerald 17
- W**
Wachowski Lena 202, 217
Wachowski Lilly 202, 217
Wagner E.J. 156
Wanner Adrian 41
Warmbier Adriana 94
Watt Ian 96
Weatherly Joan 56
Weber Max 144, 145
Wencel Jakub 88
Westin Jonathan 114, 119
- Whitton Mary C. 180
Wildt Lars de 219, 230
Wit Matthieu M. de 134, 174
Wojtasik Krzysztof 78
Wolf Mark J.P. 112, 117, 122, 199
Wolfendale Peter 179
Woolbright Lauren 226, 227
Wójcik Daniel 74
Wróbel Szymon 103
Wróblewska Marta Natalia 234
Wywerka Prekurat Tadeusz 129
- Y**
Yannakakis Georgios N. 13
Yeo Michael 51, 52
Young Michael R. 174, 198
- Z**
Zabielski Adrian 13, 100
Zagal José P. 112, 145, 146
Zamiatin Jewgienij 41
Zarzycka Agata 203
Zbrzeźniak Urszula 118
Zeidler-Janiszewska Anna 81
Zeiler Xenia 17
Zgorzelski Andrzej 74
Zhang Li 178
Zuboff Shoshana 211
- Ž**
Žižek Slavoj 246

Adventures of a digital wanderer Game studies interpretations

Summary

The book *Adventures of a digital wanderer* presents a series of game studies interpretations that grow out of an problem-based reading of selected digital games. The monograph's theoretical framework is established in the introductory chapter, which provides instructions for interpreting digital games, and an essayistic conclusion devoted to three figures of interpretive wandering: Odysseus, Moses and Aloy.

The introduction to the monograph presents the assumptions of the hermeneutic theory of game interpretation in the form of an instruction manual. Designed in this way, the argument aims to operationalize the methodological assumptions and to present ten steps that can be used in the preparation of game studies interpretation. In the introduction, therefore, I have included an outline of the method that results from consideration of how the essays included in the book took shape.

The individual chapters are linked by a wide range of topics: from issues of power, to questions of ontology and historiosophy, to contemporary myths produced in games, which is why I opted for a dispersed structure instead of larger chapters, encouraging a reading that is freed from the pre-imposed order of the resulting chapters. Such a decision also stems from the nature of the game studies interpretations I present as the titular adventures of the digital wanderer.

The first chapter is devoted to the analysis and interpretation of the *Orwell* games, which through their titles establish a dialogue with the novel *1984* by George Orwell. In the chapter, I compare the issues raised by the scholars of Orwell's work and those I have identified in the games myself. The analysis of the *Orwell* games leads to the formulation of answers to the interpretive questions posed according to the theory and methodology of utopian studies, interested in the social, economic and political issues presented in the studied text.

The second chapter is devoted to the critical analysis and interpretation of the game *Frostpunk*. In it, I focus on reading the representations and mechanics employed in this strategy game, whose goal is to build a city during an apocalyptic winter, manage its population and, in the perspective of the game's main storyline, the survival of humanity. I therefore read *Frostpunk* as a game about the tools of power, the consequences of their use and the prospects it projects in the face of the apocalypse.

In the third chapter, I address the problem of games characterized in the specialized literature as digital Robinsonades. The chapter has a two-part structure. Part one reconstructs the problematic of digital Robinsonades and presents previous readings using postcolonial methodology in video game studies, which continued the critique of liberal ideology and colonialism initiated in literary analyses. The second part presents a new reading resulting from the adoption of the assumptions of object-oriented ontology, which allows us to raise questions about

the island as an object that makes Crusoe a castaway, and about the nature of the castaway's position in an ontological perspective.

In the next chapter, I present an interpretation of the ship ORP *Blyskawica*, whose digital representation can be found in the game *World of Warships*. In the analysis, I develop a way of understanding such objects as media for exploring and idealizing the past. The purpose of this case study is to examine the process of recycling history in digital games. In doing so, I use the tools of existential ontology and historiosophical studies in game studies.

Chapter Five touches on the problem of game ontology from the perspective of the narrative possibilities offered by objects. The purpose of analysis and interpretation here is to better understand the role of objects in storytelling, using the example of an analysis of object relations in the game *Disco Elysium*. In this chapter, I develop an analogy between reading symbols in Ricoeur's reflection and reading objects according to Harman's flat ontology.

The next chapter extends object reading to the problem of producing affordances in games. In this section, I analyze the ontology of interfaces in the space simulators *Elite Dangerous* and *Star Citizen*. The games represent a very important element of science fiction visual cultures, which is realized in the design, production and functionalization of the interfaces of fictional spaceships. I argue that *Elite Dangerous* and *Star Citizen* represent two distinct paradigms for designing diegetic, immersive interfaces, as they realize the tension between the functionality and affordances of digital cockpits differently.

In Chapter Seven, I present an analysis and interpretation of the game *Cyberpunk 2077*. I am predominantly interested in the figure of the mirror portrayed in the game, which mediates the phenomenon of psychosis; it also serves to represent the Other as a dangerous, spectral figure, which the cultural formation of cyberpunk places at the center of its fears. I propose to interpret *Cyberpunk 2077* as a game that remedies the psychotic symptoms of cyberpunk culture and contemporary (bio)capitalism.

The last chapter is devoted to the interpretation of the game *Horizon: Zero Dawn*. In the chapter, I posit that the game is an example of a contemporary myth, the deconstruction of which will expose the underlying ideologies and perceptions about the relationship between man and technology (including man and machine). I consider the importance of these imaginaries crucial to understanding how games participate in the process of narrating the crisis of the human age and the associated trauma of the Anthropocene.

The conclusion of the book attempts to close the reflection on game studies interpretation. In this section, I present three figures of digital wandering, which I read as analogies of interpretive travelers. Odysseus exemplifies interpretive cleverness and the tension between interpretation and immersion; Moses symbolizes the impossibility of fulfilling the utopian promise inscribed in the game, while Aloy has been used as an example of interpretive nomadism.

REDAKCJA

Katarzyna Wyrwas

PROJEKT OKŁADKI

Anna Gawryś-Mazurkiewicz

KOREKTA

Marzena Marczyk

ŁAMANIE

Ireneusz Olsza

REDAKTOR INICJUJĄCY

Przemysław Pieniążek

Nota copyrightowa obowiązująca do 31.03.2024

Copyright © 2023 by Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego

Wszelkie prawa zastrzeżone



Sprzymyamy otwartej nauce. Od 1.04.2024 publikacja dostępna na licencji Creative Commons

Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe (CC BY-SA 4.0)

Wersja elektroniczna monografii zostanie opublikowana w formule wolnego dostępu

w Repozytorium Uniwersytetu Śląskiego www.rebus.us.edu.pl



<https://orcid.org/0000-0002-5169-5338>

Kłosiński, Michał

Przygody cyfrowego tułacza : interpretacje
groznowcze / Michał Kłosiński.

Wydanie I. - Katowice : Wydawnictwo
Uniwersytetu Śląskiego, 2023

DOI <https://doi.org/10.31261/PN.4147>

ISBN 978-83-226-4261-0

(wersja drukowana)

ISBN 978-83-226-4262-7

(wersja elektroniczna)

Wydawca

Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego

ul. Bankowa 12B, 40-007 Katowice

www.wydawnictwo.us.edu.pl

e-mail: wydawnictwo@us.edu.pl

Druk i oprawa

volumina.pl Sp. z o.o.

ul. Księcia Witolda 7-9

71-063 Szczecin

Wydanie I. Ark. druk. 18,25. Ark. wyd. 19,0.

Papier Munken Polar 100g. PN 4147. Cena 74,90 zł (w tym VAT).

Michał Kłosiński prezentuje zestaw hermeneutycznych procedur, ramę interpretacyjną, którą można zastosować w analizie każdej gry. Rama składa się z szeregu kroków, które powinien zastosować każdy, kto chciałby badać gry.

Z recenzji wydawniczej dr. hab. Piotra Siudy, prof. UKW

Praca M. Kłosińskiego stawia oryginalny problem badawczy (rekonstrukcja zasad hermeneutyki groźnawczej i przykładowe procedury interpretacyjne). Daje bogaty przegląd zarówno narzędzi badawczych, jak i metod interpretacyjnych służących wyjaśnianiu znaczeń wybranych gier, traktując je jako złożone teksty kultury równorzędne innym systemom znakowym. Odsłaniając wielopoziomowe sensy gier, Autor prezentuje się jako wytrawny i wnikliwy interpretator grywalnych światów, pokazuje zarazem ich medialną autonomię, jak i związek z istotnymi problemami współczesnej kultury (motyw utopii/dystopii/retrotopii w dyskursach współczesności; mechanizmy biopolityki; status rzeczy i AI; traumy antropocenu).

Z recenzji wydawniczej dr. hab. Magdaleny Rembowskiej-Płuciennik, prof. IBL PAN

Patronat honorowy

