

UNIwersytet Ignatianum w Krakowie

Dziedzina nauk: nauki humanistyczne
Dyscyplina naukowa: filozofia

MACIEJ JEMIOŁ

Gry wideo jako przestrzeń sporu filozoficznego.
Wybrane zagadnienia

Rozprawa doktorska napisana pod kierunkiem promotora
prof. dr hab. Piotra Mazura

podpis promotora:

podpis doktoranta:

Kraków 2024

SPIS TREŚCI

WSTĘP.....	5
SŁOWNICZEK POJĘĆ ZWIĄZANYCH Z GRAMI WIDEO.....	14
CZĘŚĆ PIERWSZA. FILOZOFICZNOŚĆ A BRANŻA GIER WIDEO.....	19
1.1. Wstęp do części pierwszej.....	19
1.2. Problem specyfiki gier wideo.....	21
1.2.1. Rys historii gier wideo.....	22
1.2.2. Branża elektronicznej rozrywki.....	36
1.3. Problem metodologii badania gier wideo.....	40
1.3.1. Narratologia i ludologia.....	43
1.3.2. Metody pomocnicze.....	48
1.4. Problem relacji gier wideo do filozofii.....	51
1.4.1. Perspektywa całościowa.....	51
1.4.2. Treści filozoficzne w grach.....	57
1.4.3. Sporność filozofii w grach.....	61
1.4.4. Znaczenie sporu filozoficznego dla gier.....	64
1.5. Problem wyboru wzorcowych przykładów filozoficznych gier wideo.....	65
CZĘŚĆ DRUGA. BYT I ŚWIAT.....	73
2.1. Wstęp do części drugiej.....	73
2.2. Analiza I: Piramida Cheopsa. Ontologiczna treść <i>Assassin's Creed Origins</i>	74
2.2.1. Asasyni i Templariusze. Wprowadzenie w tematykę tytułu.....	74
2.2.2. Wolna wola przeciwko potrzebie kontroli. Analiza treści filozoficznej.....	83
2.2.3. Świat jako racjonalna (dualistyczna) struktura. Odniesienie do innych gier wysokobudżetowych.....	92
2.3. Analiza II: Ciało, które mieści w sobie świat. Ontologiczna treść <i>Pathologic Classic HD</i>	97
2.3.1. Miasteczko nad rzeką Gorchon. Wprowadzenie w tematykę tytułu.....	97
2.3.2. Teatr między Wielościanem a Rzeźnią. Analiza treści filozoficznej.....	108
2.3.3. Świat jako interpretacja. Odniesienie do innych gier średniobudżetowych.....	118
2.4. Analiza III: Cyrk. Ontologiczna treść <i>The Norwood Suite</i>	122
2.4.1. Hotel zaginionego pianisty. Wprowadzenie w tematykę tytułu.....	122
2.4.2. Surrealizm i miejsca liminalne. Analiza treści filozoficznej.....	131
2.4.3. Świat ambiwalentny. Odniesienie do innych gier niskobudżetowych.....	140
2.5. Podsumowanie części drugiej.....	145
CZĘŚĆ TRZECIA. NATURA I KONDYCJA CZŁOWIEKA.....	148
3.1. Wstęp do części trzeciej.....	148
3.2. Analiza IV: Wybrany Król, Wybawiciel Gwiazdy. Antropologiczna treść <i>Final Fantasy XV</i>	150
3.2.1. Historia dziedzica królewskiego rodu. Wprowadzenie w tematykę tytułu.....	150
3.2.2. O interaktywnym naśladowaniu Chrystusa. Analiza treści filozoficznej.....	157
3.2.3. Teza o silnym podmiocie. Odniesienie do innych gier wysokobudżetowych.....	168
3.3. Analiza V: Żadnego rozejmu z furiami. Antropologiczna treść <i>Disco Elysium</i>	173
3.3.1. Zapijaczony detektyw i sprawa samosądu. Wprowadzenie w tematykę tytułu.....	173
3.3.2. Egalitarna polifonia. Analiza treści filozoficznej.....	181
3.3.3. Teza o niesubstancjalnym podmiocie niejednorodnym. Odniesienie do innych gier średniobudżetowych.....	193
3.4. Analiza VI: Modlitwa o szczęście. Antropologiczna treść <i>Diaries of a Spaceport Janitor</i>	197
3.4.1. Anty-przygoda. Wprowadzenie w tematykę tytułu.....	197

3.4.2. Płynne bycie queer. Analiza treści filozoficznej.....	205
3.4.3. Teza o słabym podmiocie. Odniesienie do innych gier niskobudżetowych.....	213
3.5. Podsumowanie części trzeciej.....	218
CZĘŚĆ CZWARTA. WARTOŚCI I POSTAWY MORALNE.....	222
4.1. Wstęp do części czwartej.....	222
4.2. Analiza VII: Gang Dutcha van der Lindego. Aksjologiczna treść <i>Red Dead Redemption 2</i>	223
4.2.1. Od Nowego Hanoweru po Nowe Austin, 1899. Wprowadzenie w tematykę tytułu.....	223
4.2.2. System honoru. Analiza treści filozoficznej.....	235
4.2.3. Wartości obiektywne. Odniesienie do innych gier wysokobudżetowych.....	246
4.3. Analiza VIII: Ku chwale ludzkości! Aksjologiczna treść <i>NieRa: Automaty</i>	250
4.3.1. Androidy kontra maszyny. Wprowadzenie w tematykę tytułu.....	250
4.3.2. Wiara w człowieczeństwo. Analiza treści filozoficznej.....	263
4.3.3. Wartości intersubiektywne. Odniesienie do innych gier średniobudżetowych.....	273
4.4. Analiza IX: Żałosna podróż załamane go człowieka. Aksjologiczna treść <i>Lisa: The Painful</i>	277
4.4.1. Pierwsza, bolesna i radosna. Wprowadzenie w tematykę tytułu.....	277
4.4.2. Nihilizm moralny. Analiza treści filozoficznej.....	287
4.4.3. Wartości subiektywne, brak wartości. Odniesienie do innych gier niskobudżetowych.....	298
4.5. Podsumowanie części czwartej.....	302
CZĘŚĆ PIĄTA. WNIOSKI.....	306
5.1. Wnioski ogólne.....	306
5.2. Wnioski materialne o sporze filozoficznym w przestrzeni gier wideo.....	310
5.2.1. Filozofia w grach wysokobudżetowych.....	310
5.2.2. Filozofia w grach niskobudżetowych.....	313
5.2.3. Filozofia w grach średniobudżetowych.....	316
5.2.4. Trzy rodzaje treści filozoficznych w grach.....	318
5.3. Wnioski formalne o sporze filozoficznym w przestrzeni gier wideo.....	320
5.3.1. Trzy sposoby odnoszenia się do filozofii w grach wideo.....	320
5.3.2. Sposób konwencjonalny.....	322
5.3.3. Sposób inwencyjny artystyczny.....	323
5.3.4. Sposób inwencyjny filozoficzny.....	325
ZAKOŃCZENIE.....	329
BIBLIOGRAFIA.....	332
1. Opracowania naukowe i teksty źródłowe.....	332
2. Źródła popularnonaukowe i pozanaukowe.....	346
3. Dzieła kultury.....	352
3.1. Gry wideo.....	352
3.2. Inne gry.....	360
3.3. Literatura.....	360
3.4. Film i telewizja.....	361
Wykaz tabel.....	361
Wykaz ilustracji.....	361

Wszelkie cytaty zaprezentowane w niniejszej pracy źródłowo nie napisane po polsku, o ile nie zaznaczono inaczej, zostały przetłumaczone z języka angielskiego na język polski przez jej autora. Wszystkie ilustracje zawarte w teksie pracy pochodzą z omawianych gier i zostały z nich zaczerpnięte przez autora.

Treść niniejszej rozprawy zawiera spoilery z wielu gier komputerowych i innych dzieł kultury, zwłaszcza zaś z gier wymienionych z tytułu w powyższym spisie treści (pełna lista znajduje się w bibliografii).

Uwaga o treści: opisy fabuły niektórych gier omawianych w niniejszej rozprawie zawierają odniesienia do: przemocy, tortur, uzależnienia od alkoholu i narkotyków, rasizmu, wulgarnego języka, seksu (w tym pedofilii i wykorzystywania seksualnego osób nieletnich) oraz samobójstwa.

WSTĘP

To, że gry wideo to nie jedynie przejściowa, nieznacząca moda czy zabawki dla młodych chłopców, lecz dojrzałe kulturowo i zróżnicowane medium, które pod żadnym względem nie ustępuje innym wysoko cenionym formom popkultury, jak filmy, powieści czy komiksy, nie ulega dziś żadnej wątpliwości. W rzeczy samej, dzięki swojej unikowej przewadze nad innymi sposobami opowiadania historii, jaką jest ich interaktywność, a więc to, że gracz może w nich wpływać na stojący przed nim świat przedstawiony, zmieniać go i kształtować swoimi decyzjami, gry wideo zdolne są dzisiaj do przedstawiania złożonych, wielowymiarowych narracji, których wyrażenie byłoby niemożliwe w jakikolwiek innym medium i które są równie wartościowe pod względem artystycznym, co najlepsze filmy czy powieści. Od niewielkich tytułów, które można ukończyć w kilkanaście minut przez wciągające przygody trwające kilka godzin po olbrzymie produkcje z linią fabularną rozpiętą na godzin kilkadziesiąt, gry tworzone przez uzdolnionych artystów, pisarzy, programistów i projektantów stanowią niewyczerpany niemalże zasób wartościowych, angażujących treści, z którego każdego dnia czerpią setki milionów ludzi na całym świecie. Nie bez racji zatem Grant Tavinor¹ określił gry wideo mianem: „jednej z najważniejszych nowości, jakie pojawiły się w sztuce popularnej w ostatnim czasie”.

Jednocześnie, i jest to fakt, którego pisać o grach wideo przeoczyć nie można, są one prężnie rozwijającą się na przestrzeni ostatnich kilku dekad branżą, która w znacznym stopniu podlega uwarunkowaniom ekonomicznym – „branżą elektronicznej rozrywki”, jak się je czasem określa. Jako część szerszej branży rozrywkowej gry wideo przynoszą działającym na tym rynku firmom ogromne zyski, przekraczające niejednokrotnie przychody z innych rodzajów produktów i usług – często przytacza się w tym kontekście obserwację, że roczne dochody z branży gier wideo znacząco przekraczają obecnie przychody z branż filmowej i muzycznej razem wziętych². Nie sposób zatem zaprzeczyć jest ich popularności i temu, jak ważną część naszej kultury one dziś stanowią, równocześnie zaś temu, że silnie związane są one (a przynajmniej te najpopularniejsze spośród nich) ze światem biznesu i uwarunkowaniami rynkowymi. Oba te ich aspekty – gry jako dzieła kultury i jako branża – są zresztą ze sobą silnie powiązane, co w treści niniejszej rozprawy wykazuję na podstawie szczegółowych analiz treści dziewięciu gier filozoficznych.

W niniejszej rozprawie, której celem jest przedstawienie gier wideo jako przestrzeni filozoficznego sporu, szczególną uwagę zwracam właśnie na powiązanie, jakie zachodzi między filozoficzną treścią gier wideo a wewnętrznym podziałem branży elektronicznej rozrywki. Zdaniem wielu badaczy, w tym m.in. Ólivera Péreza Latorre'a³, wewnątrz branży gier wideo zauważyć daje się wewnętrzne napięcie między głównym nurtem (ang. *mainstream*) i niezależną kontrkulturą (ang. *indie*, co stanowi skrót od *independent*, czyli właśnie „niezależny”⁴). Podczas gdy główny nurt polega na tworzeniu dzieł przeznaczonych dla jak najszerszej widowni, jak najbardziej zaawansowanych pod

¹ Grant Tavinor, *Videogames and Aesthetics*, „Philosophy Compass” Tom 5 Zeszyt 8, sierpień 2010, s. 624.

² Gavin Divers, *Gaming Industry Dominates as the Highest-Grossing Entertainment Industry*, „Gamerhub” 2023, <https://gamerhub.co.uk/gaming-industry-dominates-as-the-highest-grossing-entertainment-industry/>, dostęp 15.08.2024.

³ Óliver Pérez Latorre, *Indie or Mainstream? Tensions and Nuances between the Alternative and the Mainstream in Indie Games*, „Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura” Nr 54, 2016, s. 15–30.

⁴ Choć Maria B. Garda i Paweł Grabarczyk argumentują, że określenie „gra indie” jest węższe znaczeniowo od określenia „gra niezależna” i dotyczy jedynie określonych kulturowo produkcji, które powstały w XXI w.; Maria B. Garda i Paweł Grabarczyk, *Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game*, „Game Studies” Tom 16 Zeszyt 1, 2016, 1.2.

względem graficznym i technologicznym, a związany jest z największymi firmami tworzącymi gry, kontrkultura gier niezależnych wytwarza tytuły niszowe, tworzone przez samodzielnych, częstokroć zmarginalizowanych artystów, których treść przeciwstawia się popularnym narracjom głównego nurtu, w tym np. „etosowi kapitalizmu”, jak określa to Latorre⁵.

Dynamika między mainstreamem i grami indie, mająca swoje odzwierciedlenie w aspektach kulturowych, artystycznych i narracyjnych, ale i ekonomicznych gier wideo, została w niniejszej pracy uwzględniona, jednakże z istotnym uzupełnieniem. Podczas gdy większość badaczy stosuje składający się z dwóch członów podział gier na główny nurt i produkcje niezależne, ja w ramach niniejszej rozprawy argumentuję, że dla treści filozoficznej gier szczególne znaczenie ma raczej wykorzystywany przez samych graczy czy też dziennikarzy branżowych podział na trzy dające się wyróżnić segmenty branży gier wideo – segment wysokobudżetowy (tzw. gry AAA), średniobudżetowy (określany czasem jako mid-tier bądź AA) i niskobudżetowy (gry indie). Jeśli gry głównego nurtu przynależą przeważnie do segmentu wysokobudżetowego, gdyż tworzone są przez największe studia dysponujące najliczniejszymi zasobami, a gry niezależne związane są silnie z segmentem niskobudżetowym i tworzone samodzielnie przez pojedynczych twórców niemających szerszego zaplecza finansowego, gry średniobudżetowe stanowią rzeczywistość pośrednią, przejściową, w której niewielkie studia zajmują się produkcją tytułów czerpiących po części z obu tych sfer, a po części mających swoją własną specyfikę.

Przy czym pamiętać należy o tym, że choć w języku polskim określenia te jasno kojarzą się z wysokością budżetów tych gier, w rzeczywistości chodzi tu o coś znacznie więcej niż tylko zasoby finansowe dostępne ich twórcom, o całą kulturę związaną z tworzeniem tych gier, a także o podziały światopoglądowe i filozoficzne między ich twórcami. W niniejszej pracy wykazuję właśnie to, że rzeczony podział na trzy segmenty branży elektronicznej rozrywki jest przydatny dla tych, którzy badają myśl filozoficzną zawartą w grach wideo, jest to zaś temat jest niezwykle rozległy i żywo zajmujący wielu współczesnych filozofów.

Badania naukowe nad grami wideo w ogóle prowadzone są obecnie w ramach licznych dyscyplin, zbiorowo powiązanych w interdyscyplinarne tzw. badania nad grami (ang. *game studies*). Jest to stosunkowo nowa dziedzina wiedzy, zajmuje się wszak ona medium wciąż młodym w porównaniu np. do literatury czy teatru, liczącym sobie zaledwie kilkadziesiąt lat. W ciągu tych kilkudziesięciu lat i współcześnie w świecie nauki gry wideo stanowią przedmiot zainteresowania z jednej strony m.in. psychologów (zwłaszcza psychologów rozwojowych badających ich wpływ na dzieci i młodzież), socjologów (aspekty społeczne, w tym interakcje między graczami), neurobiologów i kognitywistów (procesy neuronalne i kognitywne zachodzące w naszym umyśle podczas grania), a więc tych, dla których gry interesujące są zwłaszcza jako powszechny, wyróżniony element ludzkiego doświadczenia. Z drugiej strony do badań nad grami należy również podejście widzące w nich twory kulturowe, które to podejście uprawiane jest przez kulturoznawców i historyków kultury, a także sama teoria gier wideo i tego, w jaki sposób należy je tworzyć, w której skład wchodzi wiedza o poprawnym projektowaniu poziomów, interfejsu, sterowania, zagadek czy wyzwania zręcznościowych oraz wiele innych szczegółowych zagadnień. Wszystkie zgoła dyscypliny nauk o człowieku i społeczeństwie podejmują dziś w jakiś sposób temat gier wideo, a te badane są w wielu ośrodkach akademickich na całym świecie, w Polsce zaś np. w Zakładzie Technologii Gier Uniwersytetu Jagiellońskiego czy Centrum Badań Gier Wideo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie.

Jeżeli zaś chodzi o filozofię, którą to dyscyplinę reprezentuje również niniejsza rozprawa, to jej zainteresowanie grami łączy w sobie zarówno dociekania na temat ich struktury i doświadczeń

⁵ Tamże, s. 17.

z nimi związanych, jak i ich specyfiki kulturowej i miejsca na tle szerszej twórczości człowieka. Gry wideo stanowią przedmiot rozważań w wielu dziedzinach filozofii, jako dzieła złożone dają się bowiem analizować z licznych perspektyw. Tavinor i Jon Robson⁶ stwierdzają wręcz, że „w ostatnich latach [...] filozofowie [gier wideo – M.J.] zbadali [...] doprawdy niewiarygodny zakres tematów”.

W obręb tego „niewiarygodnego zakresu tematów” wchodzi problemy z obrębu zarówno ontologii (Jakiego rodzaju bytem są gry wideo?; np. Christopher Bartel⁷, Brock Rough⁸ czy Espen Aarseth i Paweł Grabarczyk⁹), jak i fenomenologii (Jakie podmiotowe doświadczenia płyną z obcowania z grami wideo?; np. Rune Klevjer¹⁰) estetyki (Czy gry wideo są dziełami sztuki?; np. Aaron Smuts¹¹), etyki (Jaki jest status wyborów etycznych podejmowanych przez gracza w grze wideo?; np. Peter Christiansen¹²) czy filozofii kultury (Jakie jest miejsce gier wideo w kulturze?; Daniel Muriel i Garry Crawford¹³), to zaś jedynie kilka przykładów wybranych spośród znaczącej liczby opracowań dotyczących gier. Dość rzec, że temat gier wideo w rozmyślaniach filozoficznych podejmować można na najróżniejsze możliwe sposoby obejmujące problematykę ich istnienia, ich zapośredniczenia w technologii, ich relacji do gracza, miejsca we współczesnym świecie czy wreszcie ich treści narracyjnej, chociażby w kontekście etycznym. Różnorodność zagadnień podejmowanych przez filozofów gier wideo w ich badaniach odzwierciedlona jest w treści licznych zbiorowych opracowań poświęconych wyłącznie bądź przynajmniej częściowo tej tematyce, takich jak *The Philosophy of Computer Games* pod redakcją Johna Richarda Sagenga, Hallvarda Fossheima i Tarjei Mandt Larsen¹⁴, dwa tomy *The Video Game Theory Reader* pod redakcją Marka J. P. Wolfa i Bernarda Perrona¹⁵ czy bardziej współczesne *The Aesthetics of Videogames* pod redakcją Tavinora i Robsona¹⁶, a także wiele innych.

Niniejsza rozprawa wpisuje się w ten krajobraz filozoficznych badań gier wideo jako dzieło poświęcone nie tyle ontologii czy fenomenologii gier, lecz ich treści i temu, jakie idee filozoficzne są w nich prezentowane graczom. Podczas gdy wielu myślicieli zajmują „filozoficzne zagadnienia generowane przez same gry wideo”¹⁷, przez ich istnienie i funkcjonowanie w sferze ludzkich do-

⁶ Grant Tavinor i Jon Robson, *Introduction* w: ciż, red., *The Aesthetics of Videogames*, Routledge, Nowy Jork i Londyn 2018, s. 1.

⁷ Christopher Bartel, *Ontology and Transmedial Games* w: Tavinor i Jon Robson, dz. cyt., s. 9–23.

⁸ Brock Rough, *Videogames as Neither Video nor Games. A Negative Ontology* w: Tavinor i Jon Robson, dz. cyt., s. 24–41.

⁹ Espen Aarseth i Paweł Grabarczyk, *An Ontological Meta-Model for Game Research*, „Proceedings of DiGRA 2018”; propozycja Aarsetha i Grabarczyka ma jeszcze dodatkowo znamiona meta-filozoficzne i metodologiczne.

¹⁰ Rune Klevjer, *Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games* w: John Richard Sageng, Hallvard Fossheim i Tarjei Mandt Larsen, red., *The Philosophy of Computer Games*, Springer, Dordrecht, Heidelberg, Nowy Jork i Londyn 2012, s. 17–38.

¹¹ Aaron Smuts, *Are Video Games Art?*, „Contemporary Aesthetics” Tom 3, 2005.

¹² Peter Christiansen, *Designing Ethical Systems for Videogames*, „Proceedings of the 12th international conference on the foundations of digital games” 2017.

¹³ Daniel Muriel i Garry Crawford, *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, Routledge, Londyn i Nowy Jork 2018; Muriel i Crawford są socjologami, jednak ich praca wielokrotnie wkracza również w obszar filozofii kultury.

¹⁴ Sageng, Fossheim i Larsen, dz. cyt.

¹⁵ Mark J. P. Wolf i Bernard Perron, red., *The Video Game Theory Reader*, Routledge, Abingdon i Nowy Jork 2003; ciż, red., *The Video Game Theory Reader 2*, Routledge, Abingdon i Nowy Jork 2009.

¹⁶ Tavinor i Robson, dz. cyt.

¹⁷ Tamże, s. 2.

świadczeń, tym, co stanowi przedmiot niniejszej rozprawy, jest ich zawartość narracyjna i ludyczna. W ramach analiz wchodzących w skład niniejszej rozprawy traktuję zatem gry wideo nie jako klasę obiektów, których ontologię bądź fenomenologię należy wyjaśnić, ale jako zasób treści, z którego każdego dnia czerpią setki milionów graczy na całym świecie. Takie podejście uzasadnione jest właśnie chociażby ze względu na bieżącą popularność tych gier – jeżeli tak wiele osób obcuje z historiami w nich przedstawionymi, a historie te niosą za sobą pewne określone idee filozoficzne, z którymi gracze się w ten sposób zapoznają (choćby na zasadzie „wykonywalnych eksperymentów myślowych”, jak wykazuje to Marcus Schulzke¹⁸), to nie ulega wątpliwości, że określenie tego, o jakie dokładnie idee chodzi i w jakim kontekście są one obecne w branży elektronicznej rozrywki również należy do ważnych zadań filozofii gier wideo, realizowanych nie w ramach ontologii, fenomenologii, estetyki czy etyki, lecz właśnie filozofii kultury. Niniejsza rozprawa jest w całości poświęcona temu właśnie zagadnieniu.

Obecna wiedza na temat filozoficznej treści gier wideo jest co prawda obfita, nie brakuje bowiem badań na ten temat, w których kontekście niniejsze opracowanie zresztą funkcjonuje, uznać ją również jednak należy za rozproszoną. Wśród literatury przedmiotu dominują prace, które określić można jako studia przypadków, tzn. takie, których celem jest opisanie obecności konkretnej idei w konkretnej grze wideo, bądź zestawienie pod tym względem dwóch różnych gier lub gier z należącej do tej samej serii. Przykłady takich opracowań można mnożyć, w treści niniejszej rozprawy wielokrotnie odwołuję się do takich badań, których autorami są m.in. Frank G. Bosman¹⁹, Milan Jačević²⁰, Daniel Vella i Magdalena Cielecka²¹ oraz wielu, wielu innych²². Jakkolwiek są one bez wątpienia wartościowym sposobem zgłębiania filozoficznych treści gier wideo przez ich badaczy, to nie uwzględnia się w nich z reguły perspektywy całościowej, którą można by objąć całość gier wideo i wysnuć jakieś szersze, syntetyczne wnioski na temat tego, jak gry wideo jako takie związane są z prezentowaniem idei filozoficznych.

Rzadkim przykładem takiego bardziej całościowego podejścia do problematyki filozoficznej treści gier wideo jest książka pt. *Philosophy Through Video Games* autorstwa Jona Cogburna i Marka Silcoxa²³, w której autorzy omawiają różne zagadnienia filozoficzne na przykładach zaczerpniętych z gier reprezentujących różne gatunki (np. strzelanki, gry przygodowe, logiczne itp.), tym samym wiążąc określone idee filozoficzne z określonymi gatunkami gier. Jednakże praca Cogburna i Silcoxa z całą pewnością nie wyczerpuje tego problemu, ponadto powstała już półtorej dekady temu, co w świecie gier wideo jest wciąż czasem znaczącym. Żadna z dziewięciu gier szczegółowo analizowanych w treści tego tekstu jeszcze wtedy nie istniała, w niniejszej rozprawie omawiam je zaś właśnie jako wzorcowe przykłady tego, jakie idee filozoficzne obecne są w bieżącym czasie w popularnych i cenionych przez graczy produkcjach, skupiając się jednak nie na podziale gier na

¹⁸ Marcus Schulzke, *Simulating Philosophy: Interpreting Video Games as Executable Thought Experiments*, „Philosophy & Technology” Tom 27 Zeszyt 2 – Special issue: *The Philosophy of Computer Games*, czerwiec 2014, s. 251–265.

¹⁹ Frank G. Bosman, ‘*Requiescat in Pace*’. *Initiation and Assassination Rituals in the Assassin’s Creed Game Series*, „Religions” Tom 9 Zeszyt 5, maj 2018, artykuł 167; tenże, ‘*The Lamb of Comstock*’. *Dystopia and Religion in Video Games*, „Heidelberg Journal of Religions on the Internet” Tom 5 – *Religion in Digital Games. Multiperspective and Interdisciplinary Approaches*, 2014, s. 162–182.

²⁰ Milan Jačević, “*This. Cannot. Continue.*” – *Ludoethical Tension in NieR: Automata*, „The Philosophy of Computer Games Conference, Kraków”, 2017.

²¹ Daniel Vella i Magdalena Cielecka, “*You Won’t Even Know Who You Are Anymore*”: *Bakhtinian Polyphony and the Challenge to the Ludic Subject in Disco Elysium*, „Baltic Screen Media Review” Tom 9 Nr 1, 2021, s. 90–104.

²² Ja sam również – Maciej Jemioł, *Gry wideo jako narzędzie rozwijania i nauczania duchowości chrześcijańskiej*, „Studia Paedagogica Ignatiana” Tom 24 Nr 1 – *Duchowość w edukacji*, 2021, s. 135–152.

²³ Jon Cogburn i Mark Silcox, *Philosophy Through Video Games*, Routledge, Nowy Jork i Londyn 2009.

różne gatunki, jak czynią to Cogburn i Silcox w swojej książce, lecz na podziale na trzy segmenty branży elektronicznej rozrywki, które zostały przeze mnie wzmiankowane powyżej – segment wysokobudżetowy, średniobudżetowy i niskobudżetowy.

Tak więc główny problem badawczy, który podejmuję w niniejszej rozprawie brzmi następująco: w jaki sposób wyjaśnić należy funkcjonowanie treści filozoficznych w grach wideo jako całości? Udzielenie odpowiedzi na tak postawione pytanie oznacza zaprezentowanie z jednej strony tego właśnie, jakie dokładnie idee filozoficzne pojawiają się najczęściej w grach wideo (jak idee te są prezentowane, czy w grach pojawiają się świadome nawiązania do historii filozofii itp.), z drugiej zaś również omówienie prawidłowości stojących za tym, które idee występują w jakich grach. Takie wyjaśnienie musi zaś mieć samo w sobie charakter filozoficzny.

W odniesieniu do tego chciałbym podążyć tropem wyznaczonym jeszcze przez Gillesa Deleuze'a²⁴, który w swoim krótkim tekście o tym, na czym polega pomysł w filmie, zadaje pytanie o to, czym właściwie zajmujemy się, gdy zajmujemy się filozofią, a odpowiadając, stanowczo zaprzecza, by filozofia polegała na zdolności myślenia na jakiś temat, np. na temat filmu, co miałyby być podstawą do powstania filozofii filmu. Rozmyślanie o filmie przypada w udziale twórcom filmów i krytykom, tak jak rozmyślanie o matematyce przypada w udziale matematykom, twierdzi Deleuze²⁵. Zamiast tego filozofia polega na opracowywaniu pojęć, prezentowaniu i zestawianiu ze sobą koncepcji. Filozofia nie jest zatem w pewnym sensie czymś wtórnym do rzeczy, o których ma rzekomo rozmyślać, ale pierwotną aktywnością myślną, taką jak praca reżysera, pisarza czy naukowca.

Jeżeli zgodzimy się z Deleuzem, że w relacji filozofii do filmu nie chodzi o to, by filozof rozmyślał nad filmem, musimy też przystać na to, że w relacji filozofii do analogicznego medium, jakim są gry wideo, również nie chodzi o to, by filozof po prostu rozmyślał o grach wideo. Zamiast tego jego zadaniem jest ujęcie ich w ramy pewnej koncepcji – w tym przypadku, koncepcji wyjaśniającej funkcjonowanie treści filozoficznych w grach wideo jako całości. Taką koncepcją, jak wykazuję to w niniejszej rozprawie, jest pojmowanie gier wideo jako przestrzeni filozoficznego sporu.

U podstaw tego, dlaczego chcę tu dokładnie omówić właśnie to zagadnienie – spór filozoficzny toczony w przestrzeni gier wideo – leży obserwacja, którą jak wielu innych graczy doświadczyłem, obcując z produkcjami, które należałoby określić mianem gier filozoficznych. Jest to obserwacja, że w dzisiejszej rzeczywistości na rynku gier wideo istnieje zaskakująco wiele produkcji, które bardzo wyraźnie odnoszą się do filozofii i do których poprawnego, pełnego odczytania niezbędną jest jej znajomość. Zwłaszcza moje doświadczenie z *Pathologic Classic HD* (Ice-Pick Lodge 2015) oraz *Disco Elysium* (ZA/UM 2019), dwoma produkcjami, które omawiam w niniejszej rozprawie jako wzorcowe przykłady gier wyraźnie i niezaprzeczalnie filozoficznych, skłoniło mnie do refleksji nad szerszą relacją między grami wideo jako całościowo pojmowanym zjawiskiem kulturowym. Refleksję tę pogłębiła znacząco praca nad pozostałymi siedmioma analizowanymi tu grami, a więc nad następującymi tytułami: *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft Montreal 2017), *Final Fantasy XV* (Square Enix 2016), *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games 2018), *NieR: Automata* (Platinum-Games 2017), *The Norwood Suite* (Cosmo D 2017), *Diaries of a Spaceport Janitor* (Sundae Month 2016) i *LISA: The Painful* (Dingaling Productions 2014). Zestawienie ze sobą tych przykładów daje jasny obraz sporu filozoficznego toczonego w przestrzeni gier wideo.

²⁴ Gilles Deleuze, *Having an Idea in Cinema. (On the Cinema of Straub Huillet)*, tłum. na j. ang. Eleanor Kaufman w: też i Kevin Jon Heller, red., *Deleuze And Guattari: New Mappings in Politics, Philosophy, and Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis i Londyn 1998, s. 14–19.

²⁵ Tamże, s. 14–15.

Sporność jako taka stanowi podstawową cechę filozofii, jak wynika to z rozmyślań chociażby Johana Huizingi²⁶ czy Roberta Spaemanna²⁷, polegającą na zmaganiu się ze sobą licznymi, zgoła odmiennymi stanowiskami, z których każde pretenduje do wyjaśniania różnych aspektów rzeczywistości, a ponieważ przynajmniej część z nich jest ze sobą wzajemnie sprzeczna (nie mogą być jednocześnie prawdziwe, słuszne), zachodzi spór. Podobnie jak źródłowo w tekstach wielkich myślicieli, idee filozoficzne spierają się ze sobą jednak również w przestrzeni gier wideo, choć w nieco odmienny sposób. Mam przez to na myśli, że istnieje obecnie bardzo wiele różnych gier filozoficznych, w których treści także występują te same wzajemnie sprzeczne idee, tak więc gracz który obcuje z różnymi grami napotyka podczas spędzania czasu przy elektronicznej rozrywce właściwie właśnie na jakąś postać filozoficznego sporu. Celem niniejszej rozprawy jest zatem opisanie tego filozoficznego sporu, który toczony jest w przestrzeni gier wideo.

Główną hipotezą, jaką przyjmuję w niniejszym tekście by móc opisać ten spór i wyjaśnić jego bieżącą postać jest stwierdzenie, że jest on silnie powiązany z trójpodziałem branży elektronicznej rozrywki na segmenty wysoko-, średnio- i niskobudżetowy. Powiązanie to wykazuję poprzez analizę dziewięciu wzorcowych przykładów gier filozoficznych (po trzy z każdego segmentu), ponieważ zaś objętość rozprawy pozwala mi na przyjrzenie się jedynie wybranym zagadnieniom obecnym w ramach tytułowego sporu, omawiam tu gry, w których występują przede wszystkim idee z zakresu ontologii, antropologii i aksjologii. Moim celem jest zaprezentowanie tego, w jaki sposób współczesne gry wideo z różnych segmentów podchodzą do problematyki bytu i świata, natury i kondycji człowieka oraz wartości i postaw moralnych. Przegląd tych trzech zróżnicowanych dziedzin filozofii w takiej postaci, w jakiej pojawiają się one w grach, pozwala mi ukazać zależności, jakie występują między tym, do którego z trzech segmentów budżetowych dana gra wideo przynależy, a tym, jakie idee filozoficzne się w niej pojawiają. Jak wynika z tego przeglądu, podczas gdy gry wysokobudżetowe związane są wyraźnie z tym, co określić można by mianem filozofii silnej (racjonalna ontologia, sprawcza podmiotowość, absolutystyczna etyka), gdy niskobudżetowe mają jasne powiązania z filozofią bardzo słabą (absurdystyczna ontologia, płynna podmiotowość, nihilizm etyczny) a gry średniobudżetowe zawierają wysublimowane, niejednoznaczne narracje filozoficzne (ontologia dyskursu, polifoniczna podmiotowość, konstruktywizm etyczny). Przegląd ten niejako przy okazji umożliwia mi również określenie tego, w jaki sposób idee filozoficzne przewijają się w rzeczonych grach i segmentach budżetowych, a dzięki temu również to, który z tych segmentów jest związany ze źródłową filozofią najsilniej (średniobudżetowy), a który najsłabiej (wysokobudżetowy).

Realizacja tego projektu badawczego i spełnienie tak wyznaczonych celów nie byłyby, rzecz jasna, możliwe bez przyjęcia odpowiedniej metodologii, ta zaś, choć u swoich podstaw filozoficzna, musi również z konieczności być interdyscyplinarna, podobnie jak same badania nad grami. Przy czym już na początku należy rozdzielić problematykę zastosowanych tutaj szczegółowych metod badawczych od kwestii metodologii przyjętej w całej rozprawie jako takiej. Podczas gdy te pierwsze stanowią różnorodne narzędzia od dawna z powodzeniem stosowane w badaniach nad grami (narratologiczna analiza treści, komparatystyka, porównania historyczne itp.) i są niezbędne w pracy filozofa gier wideo, metodologia niniejszej rozprawy dostosowana jest do badania sporu filozoficznego w przestrzeni gier wideo z perspektywy całościowej, toteż z konieczności stanowić musi w pewnym stopniu oryginalny wkład autora.

Kwestia metodologii łączącej użycie wszystkich tych szczegółowych metod w nowy sposób jest na tyle złożona, że jej omówieniu poświęcam większą część pierwszego rozdziału niniejszej

²⁶ Johan Huizinga, *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*, Routledge & Kegan Paul, Londyn, Boston i Henley 1949, pierwsze wydanie w 1944, s. 146–157.

²⁷ Robert Spaemann, *Kontrowersyjna natura filozofii*, tłum. Jarosław Merecki, „Ethos“ Rok 10 Nr 1/37, 1997, s. 36–50.

rozprawy. Należy również podkreślić, że niezależnie od tego, jak oceniać można zaproponowaną w niniejszej pracy metodologię badania gier filozoficznych, inne próby wypracowania tego typu metodologii uwzględniającej perspektywę całościową i podział branży gier na trzy segmenty są w zasadzie nieobecne w bieżącej literaturze przedmiotu, może poza wspomnianą już książką Cogburna i Silcoxa²⁸, której autorzy proponują, jak sami to określają, „podejście na zasadzie zlepku“ (ang. *patchwork approach*). Przy czym owe podejście na zasadzie zlepku Cogburna i Silcoxa uznać jednak należy za stosunkowo swobodne rozważania, podczas gdy przedstawiona tu metodologia ma charakter nieco bardziej rygorystyczny.

Kluczową kwestią jest tutaj wyciągnięcie wniosków ogólnych na podstawie drobiazgowej analizy dziewięciu wzorcowych przykładów, które w żadnym razie nie mogą stanowić reprezentatywnej próbki w rozumieniu nauk statystycznych. Zamiast tego służą tu one zilustrowaniu pewnych zjawisk, których powszechność jest przeze mnie weryfikowana przez liczne odniesienia do prac innych badaczy dotyczących dziesiątek innych ważnych gier, tutaj nieomawianych. W ten sposób, choć wiele użytych tutaj metod wywodzi się spoza filozofii (np. z kulturoznawstwa), ogólna metodologia tej pracy zaczyna się i kończy na filozofii, dokładniej zaś rzecz ujmując – na filozofii kultury.

Jeżeli zaś chodzi o wspomniane metody szczegółowe, to ich użycie jest niezbędne. Choć zatem zastosowana tutaj metodologia ma charakter filozoficzny, zmuszony jestem jednak poza filozofię wykroczyć, gdy przeprowadzam analizy konkretnych przykładów gier filozoficznych²⁹. Tutaj szczególnie przydatna jest strukturalistyczna narratologia, a więc nauka o opowieściach i o tym, jak są one konstruowane. Jest ona w nieodzowna dlatego, że treści filozoficzne, jak to wykazuję poniżej, przejawiają się w grach wideo przeważnie właśnie poprzez elementy narracyjne – postacie, dialogi, wydarzenia itp. Wyróżnienie w grach tych momentów, w których treść filozoficzna odgrywa szczególne znaczenie jest bez metod narratologii niemożliwe, choć swój udział w dyskusji nad nimi musi mieć również ludologia, czyli nauka o grach. Gry filozoficzne są ze swej natury tworam ludonarracyjnymi i próby ich zrozumienia bez udziału tych dwóch nauk – narratologii i ludologii – są skazane na niepowodzenie.

Do zrozumienia gier jako zjawiska całościowego niezbędne są również metody badań historycznych, w tym historii idei. Spór filozoficzny w przestrzeni gier wideo jest zjawiskiem zmiennym historycznie i zależnym od technologicznych, kulturowych i ekonomicznych przemian dotyczących samych gier. Z tego względu w pierwszej części niniejszej rozprawy prezentuję pewien szkic kulturowej historii gier podkreślający najważniejsze zmiany jakie zaszły w tym medium na przestrzeni ponad siedmiu dekad jego istnienia. W związku z tym uwzględniam również wiedzę branżową na temat gier wypracowaną w dużej mierze przez osoby spoza środowiska naukowego, a więc przez twórców gier, dziennikarzy zajmujących się ich recenzowaniem i pisaniem na ich temat, popularnych krytyków gier tworzących m.in. w serwisie „YouTube” czy wreszcie przez samych graczy. Do wiedzy tej należy cały zakres pojęć dotyczących gatunków gier, obecnych w nich mechani-

²⁸ Cogburn i Silcox, dz. cyt., s. 135.

²⁹ Być może warto na marginesie dodać, że badanie gier wideo, a zwłaszcza ich treści, ma swoją specyfikę polegającą na tym, że badacz sam również jest graczem i powinien w swoich badaniach czerpać z własnego doświadczenia z grami, o ile rzecz jasna będzie ono odpowiednio opisane i uogólnione. W związku z tym spory fragment prac nad niniejszą rozprawą (ok. pięćset godzin) zajęło mi granie w same analizowane tu produkcje, przy czym doświadczenie badacza różni się w pewnych aspektach od doświadczenia gracza (robienie notatek, zwracanie uwagi na inne detale itp.), toteż również niezbędne co przejście wszystkich dziewięciu omawianych tu produkcji okazało się także porównanie moich własnych doświadczeń z komentarzami innych graczy, nagraniami z ich rozgrywki, rozmowami w gronie tych, którzy również mieli styczność z tymi grami itp.

zmów, typów rozgrywki, popularnych schematów i konwencji itd. Z tego zasobu również czerpię w moich rozważaniach.

Niniejsza rozprawa podzielona jest na pięć części, z których pierwsza ma charakter metodologiczny i wprowadza zagadnienia ważne dla przeprowadzanych dalej rozważań, kolejne trzy zawierają dziewięć szczegółowych analiz wzorcowych przykładów gier filozoficznych związanych kolejno z ontologią, antropologią i aksjologią, a ostatnia poświęcona jest prezentacji wniosków na temat sporu filozoficznego toczonego w przestrzeni gier wideo, z wyróżnieniem wniosków ogólnych, materialnych i formalnych.

Pierwsza część ma charakter głównie metodologiczny i stanowi wprowadzenie do relacji między treściami gier wideo a filozofią, w ramach którego m.in. przedstawiam liczne pojęcia, na których operuję w moich rozważaniach. Osią zagadnień wstępnych jest problem filozoficzności gier wideo, a więc próba zrozumienia, na czym owa filozoficzność miałaby polegać. Rozpaczynam od przedstawienia szkicu kulturowej historii gier wideo, by następnie w sposób szczegółowy zaprezentować rozumienie tychże gier jako branży elektronicznej rozrywki, wszystko to zaś by lepiej wprowadzić temat gier jako takich, jako odrębnego interaktywnego medium o własnej specyfice. Następnie przechodzę do właściwego podrozdziału poświęconego metodologii badania gier, w ramach którego przedstawiam zarówno spór stanowiska narratologicznego ze stanowiskiem ludologicznym w badaniu gier, jak i rozliczne metody pomocnicze, w tym historię gier wideo i opis tychże gier przez ich twórców, komentatorów, graczy itd. Kolejnym tematem, który omawiam w tej części jest relacja gier wideo do filozofii, której opis wiąże się z postrzeganiem zarówno gier, jak i filozofii z perspektywy całościowej, z tym, w jaki sposób treści filozoficzne prezentowane są w grach wideo i ze sporną naturą samej filozofii. W zakończeniu części metodologicznej przywołuję przeprowadzoną przeze mnie kwerendę gier filozoficznych mającą na celu wyłonić dziewięć przykładów, których analizy stanowią właściwy przedmiot części drugiej, trzeciej i czwartej niniejszej rozprawy. Szczególną uwagę poświęcam kategoriom, które zostały przeze mnie zastosowane w mojej kwerendzie celem uczynienia jej możliwie obiektywną, nawet jeśli wybrane przeze mnie przykłady nie mogą stanowić próbek o charakterze reprezentatywnym. Owe kategorie to kolejno: przynależność do branży elektronicznej rozrywki, współczesność, filozoficzność i popularność.

W drugiej części niniejszej rozprawy analizuję to, jak w grach wideo przedstawiany jest motyw bytu i świata, tj. jakiego rodzaju ontologia się w nich pojawia. I tak wysokobudżetowe *Assassin's Creed Origins* kładzie przed graczem wizję dualistycznej, manichejskiej metafizyki, w ramach której każdy byt przypisany jest do sił Dobra lub Zła, a pod pozorem chaotycznej rzeczywistości kryje się racjonalna, harmonijna struktura gwarantująca wszystkiemu stabilne istnienie. Inaczej jest w średniobudżetowym *Pathologic Classic HD*, gdzie poprzez zestawienie wizji świata trzech skrajnie od siebie odmiennych postaci ukazywana jest nam postmodernistyczna ontologia dyskursu, w ramach której świat jest konstruowany przez tych, którzy do niego przynależą. *The Norwood Suite*, gra niskobudżetowa, traktuje zaś o ontologii absurda, w której to co racjonalne i to co irracjonalne nie daje się od siebie odróżnić, a wszelkie twierdzenia o istnieniu są równie uprawnione.

W trzeciej części niniejszej rozprawy przedstawiam występujące w grach wideo wizje człowieka, jego natury i kondycji, a więc filozoficznej antropologii. Podczas gdy omawiane tu wysokobudżetowe *Final Fantasy XV* zainspirowane jest antropologią chrześcijańską i chrystocentryczną a średniobudżetowe *Disco Elysium* traktuje o podmiocie polifonicznym i niesubstancjalnym, niskobudżetowe *Diaries of a Spaceport Janitor* to gra o płynności naszej egzystencji silnie nawiązująca do myśli związanej ze środowiskiem LGBTQ+.

W czwartej części niniejszej rozprawy omawiam *Red Dead Redemption 2* (gra wysokobudżetowa), *NieRa: Automatę* (gra średniobudżetowa) i *LISE: The Painful* (gra niskobudżetowa) oraz za-

warte w nich wartości i postawy moralne, czyli aksjologię oraz etykę. Pierwsza z tych gier rozwija wątek dualizmu etycznego (Dobro i Zło) oraz absolutnego obowiązywania i realnego istnienia tych wartości. Druga z tych gier stanowi utwór o tym, że wszelkie wartości są co prawda jedynie wytworem człowieka, ale to nie oznacza, że są one nieobowiązujące. Trzecia z tych gier stawia gracza wobec perspektywy zupełnego nihilizmu moralnego i przekonania, że jakiegokolwiek projekty etyczne są z góry skazane na niepowodzenie, a pierwotnym ich źródłem jest wszechobecne w życiu człowieka cierpienie.

Choć idee filozoficzne zaprezentowane w każdej z tych dziewięciu gier są od siebie zgoła odmiennie, w ramach trzech segmentów budżetowych wciąż da się w nich dostrzec liczne nieprzypadkowe podobieństwa, co szczegółowo omawiam w ostatniej części niniejszej rozprawy poświęconej płynącym z niej wnioskom.

W świetle całości rozważań przedstawionych w niniejszej rozprawie nie ulega wątpliwości, że gry wideo w rzeczy samej stanowią przestrzeń filozoficznego sporu. Spór filozoficzny toczony w przestrzeni gier wideo, podobnie jak źródłowy spór filozoficzny, cechuje się kontrowersyjnością, ludycznością i historyczną zmiennością, a gry wideo czerpią rozliczne idee z historii filozofii, czyniąc to czasami bardziej, a czasami mniej świadomie. Co więcej, spór toczony w grach uznać należy za swoistą odrębną, wtórną i zależną postać sporu źródłowego, o tyle od niego odmienną, że rządząca się zgoła innymi regułami, w ramach których szczególną popularność zyskują nie te idee, które są najbardziej przekonujące, lecz te, które odpowiadają uwarunkowaniom ekonomicznym i kulturowym preferencjom odbiorców.

Ponadto bieżąca postać tego sporu, to, które idee się w grach pojawiają, silnie powiązana jest z podziałem branży gier wideo na segmenty wysoko-, średnio- i niskobudżetowy, co wynika ze specyfiki światopoglądowej i estetycznej środowisk twórców, jakie wytworzyły się w każdym z tych trzech segmentów. Gry reprezentują przez to spektrum wizji świata, człowieka i wartości, od silnej filozofii obecnej w grach wysokobudżetowych, przez bardziej subtelne koncepcje reprezentowane w grach średniobudżetowych po filozofię słabą, którą odnaleźć można w grach niskobudżetowych. Różnica między segmentem wysokobudżetowym a niskobudżetowym nasuwa pewne podobieństwa do bieżącej polaryzacji społeczeństwa na tle politycznym, jednakże segment średniobudżetowy wyróżnia się na tle tego dualizmu jako ten, który wykazuje najsilniejsze podobieństwa do tego, w jaki sposób filozofia uprawiana jest przez samych filozofów.

SŁOWNICZEK POJĘĆ ZWIĄZANYCH Z GRAMI WIDEO

2D – skrót od ang. *two-dimensional*, czyli „dwuwymiarowy”. Gry nieposiadające elementu symulacji trójwymiarowej przestrzeni.

3D – skrót od ang. *three-dimensional*, czyli „trójwymiarowy”. Gry toczące się w trójwymiarowej przestrzeni.

AAA – gra wysokobudżetowa, z najwyższej półki, tworzona przez duże studio i zazwyczaj wydawana międzynarodowo.

AA – gra średniobudżetowa, tworzona przez niewielkie studio, czasami niezależne od dużych wydawców. Znane również jako gry mid-tier, czyli „średniej klasy”.

arcade – gra uruchamiana na znaczących rozmiarów maszynie do gier, które niegdyś stały w salonach gier, a dzisiaj nie cieszą się popularnością. Również: zręcznościówka, gra zręcznościowa.

branża elektronicznej rozrywki – inne określenie branży gier wideo.

cRPG – skrót od ang. *computer role-playing game*, czyli „komputerowa gra fabularna”. Klasyk fabularne gry wideo tworzone na Zachodzie mniej-więcej do nastania ery grafiki 3D w latach 90-tych.

DLC – skrót od ang. *downloadable content*, czyli „zawartość do pobrania”. Dodatkowa zawartość do danej gry dostępna za darmo bądź po zakupieniu za określoną cenę.

dodatek, rozszerzenie – znacznych rozmiarów dodatkowa treść do danej gry, zazwyczaj dostępna po zakupieniu za określoną cenę. Dodatki do gier dzielą się na samodzielne (nie wymagające do funkcjonowania tego, by posiadać podstawową wersję gry) i niesamodzielne.

dystrybucja cyfrowa – sprzedaż gier wyłącznie w formie wirtualnej, bez fizycznego nośnika, odbywająca się za pomocą platform sprzedażowych.

dystrybucja pudełkowa – tradycyjna forma sprzedaży gier polegająca na sprzedaży na fizycznym nośniku (np. płyta DVD) zamkniętym w pudełku.

Epic Games Store – popularna platforma wirtualnej sprzedaży gier wideo na PC.

e-sport – rywalizacja sportowa toczona w grze wideo. Zazwyczaj e-sport to pojedynki zespołów graczy w grach wieloosobowych, istnieją jednak również formy e-sportu w grach jednoosobowych (speedrunning).

fotorealizm – gry realistyczne to te dążące do jak najwierniejszego oddania rzeczywistości poprzez grafikę trójwymiarową. Fotorealizm oznacza poziom grafiki dorównujący fotografiom.

FPP – skrót od ang. *first-person perspective*, czyli perspektywa pierwszoosobowa, w której świat gry jest ukazany niejako „z oczu” głównego bohatera.

gameplay’owy – przymiotnik oznaczający coś związanego z rozgrywką danej gry.

gaming – anglojęzyczne określenie hobby polegającego na graniu w gry wideo.

główna linia fabularna – w grach narracyjnych seria najważniejszych wydarzeń mających miejsce w trakcie danego przejścia gry, od jej rozpoczęcia do zakończenia. Główna linia fabularna składa się zazwyczaj z licznych questów (misji, zadań).

GOG – skrót od ang. *Good Old Games*, czyli „stare, dobre gry”. Popularna platforma wirtualnej sprzedaży gier wideo na PC cechująca się sprzedażą kopii gier niezabezpieczonych typowym oprogramowaniem antyprackim oraz szerokim dostępem do starszych produkcji.

gra akcji – gra polegająca na uczestniczeniu gracza w szeregu emocjonujących wydarzeń (walki, pościgi, poszukiwania skarbów itp.) pozbawiona rozbudowanych elementów odgrywania roli (RPG) bądź strzelania (FPS, strzelanka).

grafika – oprawa wizualna gry, która może przyjmować najróżniejsze postacie, od pixel artu po fotorealizm.

gra liniowa – tytuł, który polega na przejściu przez gracza z góry zamierzonej (ułożonej „w linii”) serii plansz. Czasem używa się również określenia „gra korytarzowa”.

gra logiczna – gra polegająca na rozwiązywaniu zagadek i łamigłówek.

gra mobilna – gra zaprojektowana z myślą o urządzeniach mobilnych, do których należą obecnie głównie konsole przenośne i smartfony.

gra premium – produkcja wymagająca zapłacenia określonej ceny za nabycie jej, w przeciwieństwie do gier darmowych.

growy, gamingowy – przymiotnik oznaczający coś związanego z grami wideo (w odróżnieniu od innych rodzajów gier, np. gier planszowych, sportowych itp.).

grywalność – cecha gry polegająca na sprawianiu przyjemności, byciu dobrze wykonaną grą.

HUD – skrót od ang. *head-up display*, czyli „wyświetlanie z uniesioną głową”. Elementy interfejsu wyświetlające się podczas normalnej gry, nałożone na podstawowy widok. Nazwa pochodzi od tego, że korzystając z takiego interfejsu użytkownik nie musi odwracać głowy, by przyjrzeć się osobnym wyświetlaczom.

indie – skrót od ang. *independent*, czyli „niezależny”. Gry tworzone przez niewielkie studia i pojedynczych projektantów niezależnych od dużych wydawców, zazwyczaj niskobudżetowe. W Polsce określane humorystycznie mianem „indyków”.

interfejs – ogół elementów gry nienależących do świata przedstawionego, mających za zadanie informować gracza o różnych właściwościach postaci itp., np. pasek zdrowia informujący o tym, ile punktów życia ma w danej chwili postać gracza.

jRPG – skrót od ang. *Japanese role-playing game*, czyli „japońska gra fabularna”. Są to pochodzące ze Wschodu gry fabularne o odmiennej specyfice od tych tworzonych za Zachodzie, charakteryzujące się liniowością i walkami toczonymi w turach.

kamera – wszelkie gry przedstawiające jakiś świat przedstawiony ukazują go z określonej perspektywy (pierwszoosobowej, trzecioosobowej, z boku, z góry, z lotu ptaka, z rzutu izometrycznego itp.). Za perspektywę tę odpowiada wirtualna kamera.

konsola do gier – komputer stworzony specjalnie z myślą o graniu na nim w gry wideo. Do najpopularniejszych konsol należą obecnie te z serii Xbox (Microsoft), PlayStation (Sony) i te tworzone przez Nintendo. Konsole dzielą się na stacjonarne i tzw. handheldy (z j. ang. „trzymaane w dłoniach”), czyli konsole przenośne.

mainstream – z ang. „główny nurt”, czyli najpopularniejszy obszar branży gier wideo, na który składają się przeważnie gry wysokobudżetowe.

mechanika – zbiór wszystkich mechanizmów rozgrywki i ich systemów obecnych w danej grze.

mechanizm – element systemu gry, pojedyncza dająca się wyróżnić aplikacja zasad rozgrywki, np. mechanizm zadawania obrażeń wrogom.

„Metacritic” – popularny internetowy agregator recenzji gier zbierający oceny wystawione im przez różnych krytyków i wystawiający na ich podstawie ocenę uśrednioną. Wysoka ocena na „Metacriticu” jest zazwyczaj dobrym prognostykiem sprzedaży gry.

mikrotransakcja – dostępna w grach darmowych i wielu grach premium opcja zakupu drobnego elementu rozgrywki (np. dodatkowa wirtualna waluta, punkty doświadczenia, broń, strój itp.) za prawdziwe pieniądze.

MMORPG – skrót od ang. *massive multiplayer online role-playing game*, czyli „gra fabularna online dla dużej ilości graczy”. Gatunek gier sieciowych, w których w tym samym czasie mogą grać ze sobą setki tysięcy graczy z całego świata dzielących wspólną mapę, wrogów itp. i mogących wchodzić ze sobą wzajemnie w interakcje.

multiplayer – tryb gry wieloosobowej, w której co najmniej dwóch graczy gra ze sobą równocześnie lokalnie (na tej samej maszynie) bądź za pośrednictwem sieci.

Nintendo – japońska firma zajmująca się produkcją gier wideo i sprzętu, twórcy serii konsol, z których najnowszy model to Nintendo Switch.

NPC – skrót od ang. *non-player character*, czyli „bohater niezależny”, dosłownie „postać niegracza”. Każda postać w grze wideo, która nie jest kontrolowana przez gracza (sojusznicy, wrogowie itp.).

odświeżanie ekranu – tempo, w jakim ekran wyświetla nowe klatki gry, zazwyczaj mierzone w FPSach, czyli z j. ang. *frames per second*, „klatkach na sekundę”, określane również mianem „klatkażu”. Podczas gdy standardowy film kinowy jest zazwyczaj wyświetlany w 24 kl./s, standardem w grach jest 30 kl./s, a współcześnie częściej 60 kl./s.

otwarty świat – element gier, w których całość świata przedstawionego stanowi jedna rozległa plansza (np. królestwo), którą postać gracza może swobodnie eksplorować.

PC – skrót od ang. *personal computer*, czyli „komputer osobisty”. Urządzenia klasy PC to wszelkie dostępne komercyjnie komputery wielozadaniowe, obecnie najczęściej korzystające z systemu operacyjnego Windows firmy Microsoft, systemu MacOS firmy Apple bądź otwartego systemu Linux. Również: skrót od ang. *player character* czyli „postać gracza”. Dowolna postać kierowana przez gracza w grze wideo.

piksel – najmniejszy element wyświetlacza elektronicznego, niewielki kwadrat wyświetlający jednolitą barwę.

pixel art – unikatowa dla gier wideo estetyka charakteryzująca się niewielką rozdzielczością grafik i przez to widocznymi pikselami, kwadratami kolorów, na które się one składają. Pixel art nawiązuje do stylistyki retro, a więc czasów, w których ograniczenia sprzętowe uniemożliwiały wyświetlanie bardziej złożonych obrazów.

platformówka – gra z gatunku zręcznościowego polegającego na przemierzaniu skomplikowanych poziomów postacią wykonującą różne akrobacje (skoki, bieganie po ścianach itp.).

PlayStation – seria konsol do grania w gry wideo produkcji firmy Sony. W momencie pisania tych słów najnowszy model z tej serii to PlayStation 5.

powieść wizualna – gra z gatunku opierającego się o wykorzystanie znacznej ilości ilustrowanego tekstu, w której gracz wybiera opcje ze z góry określonej puli wypowiedzi i zachowań. Powieści wizualne przypominają pod licznymi względami fizyczne gry paragrafowe.

producent – studio odpowiedzialne za stworzenie danej gry wideo, nie zawsze tożsame z wydawcą.

przejście, podejście – pojedyncze doświadczenie grania w daną grę od jej początku do końca, sygnalizowanego zazwyczaj za pomocą tradycyjnych napisów końcowych bądź porażką (śmiercią postaci). Nie każdą grę wideo da się jednak w ten sposób ukończyć.

przygodówka – gra z gatunku polegającego na rozwiązywaniu zagadek poprzez interakcję z otoczeniem.

rozdzielczość – gry wideo uruchamiane są na ekranach elektronicznych, których rozdzielczość liczona jest w liczbie wyświetlanych pikseli. Obecnie standardowa rozdzielczość do gier to Full HD, czyli 1920 na 1080 pikseli (proporcje ekranu 16:9), choć istnieją też monitory o wyższych rozdzielczościach 2K i 4K. Wraz z postępem technologicznym rozdzielczość ekranów stale rośnie, a jej zwiększenie wiąże się zazwyczaj z wyraźną poprawą grafiki.

rozgrywka, gameplay – wszystko to, co w grze wideo ma charakter ludyczny, a więc sterowanie, wyzwania zręcznościowe i logiczne itp.

quest – z ang. „misja”, „zadanie”. Jednostka organizacyjna gier narracyjnych dzieląca linię fabularną na serię zadań do spełnienia, dzielących się na główne (niezbędne do przejścia gry) i poboczne.

retro – wszystko to, co związane z dawną, minioną epoką w świecie gier wideo. Granice tego, czym jest retro, są płynne, niemniej najważniejszym wyznacznikiem pozostają dziś lata 80-te i 90-te.

RPG – skrót od ang. *role-playing game*, czyli „gra fabularna”, „gra we wcielanie się w rolę”. Gatunek gier polegający na odgrywaniu określonej postaci opisanej przez szereg statystyk, często (choć nie zawsze) w świecie fantastycznym. Po polsku zapisywane również jako „erpeg”.

speedrun – z ang. „szybkie ukończenie gry”, dosłownie „szybki bieg”. Typ wyzwania narzuconego graczom przez samych siebie polegającego na jak najszybszym przejściu gry od początku

do końca. Speedrunning to bardzo kompetytywne dziedzina e-sportu, w której pobicie rekordu świata dla danej popularnej gry stanowi znaczące osiągnięcie.

sterowanie – przypisanie przycisków na kontrolerze do akcji wykonywanych w grze. Współczesne gry wideo kontrolowane są bądź za pomocą myszki i klawiatury, bądź tzw. padów, czyli kontrolerów trzymany oburącz wyposażonych m.in. w gałki analogowe.

strategia – gra, w której gracz musi zarządzać większą liczbą jednostek (np. królestwem), w której podstawowym mechanizmem jest prowadzenie wojen z graczem komputerowym bądź innymi graczami.

strzelanka – gra z gatunku FPS, czyli *first-person shooter* (z ang. „strzelanka pierwszoosobowa”). Produkcja, w której rozgrywka polega głównie na strzelaniu z broni palnej do przeciwników.

Steam – popularna platforma wirtualnej sprzedaży gier wideo na PC prowadzona przez firmę Valve.

survival – mechanizm rozgrywki (np. w grach grozy) polegający na tym, że gracz musi mądrze zarządzać ograniczonymi zasobami i spełniać przy tym podstawowe potrzeby kierowanej przez siebie postaci (głód, zmęczenie itp.).

symulator – gra z gatunku, w którym rozgrywka ma na celu naśladować jakiś aspekt naszej rzeczywistości, bądź na poważnie (praca na farmie, prowadzenie ciężarówki), bądź w sposób humorystyczny (życie kozy, bycie kromką chleba).

symulator chodzenia – gra z gatunku minimalistycznych trójwymiarowych gier eksploracyjnych, w których gracz może wchodzić tylko w bardzo ograniczone interakcje ze światem przedstawionym.

system gry – zbiór mechanizmów rozgrywki związany z funkcjonowaniem danego aspektu rozgrywki, np. system rozwoju postaci, na który składa się mechanizm zdobywania doświadczenia, mechanizm nabywania nowych umiejętności itp. Nie mylić z systemem operacyjnym komputera (np. Windows, MacOS, Linux).

sztuczna inteligencja – system gry odpowiedzialny za zachowanie bohaterów niezależnych, niekontrolowanych przez gracza. Sztuczna inteligencja w grach wideo dotychczas miała niewiele wspólnego z tradycyjnie rozumianą sztuczną inteligencją (modele językowe itp.), obecnie jednak się to zmienia.

TPP – skrót od ang. *third-person perspective*, czyli „perspektywa trzecioosobowa”, w której gracz widzi swoją postać w świecie gry np. patrząc nań z za jej pleców.

wydawca – firma odpowiedzialna za dystrybucję i marketing gier, nie zawsze tożsamy z producentem.

Xbox – seria konsol do grania w gry wideo produkcji firmy Microsoft. W momencie pisania tych słów najnowsze modele z tej serii to Xbox Series X i Xbox Series S.

znajdźka – w j. ang. *collectible*. Element do kolekcjonowania wewnątrz gry wideo, zazwyczaj ukryty na terenie świata przedstawionego i stanowiący nagrodę za jego eksplorację.

CZĘŚĆ PIERWSZA.

FILOZOFICZNOŚĆ A BRANŻA GIER WIDEO

1.1. WSTĘP DO CZĘŚCI PIERWSZEJ

Abyśmy mogli przyjrzeć się dokładniej sporowi filozoficznemu toczonemu w przestrzeni gier wideo, który to spór jest właściwym przedmiotem niniejszego opracowania, niezbędne jest, byśmy wpierw wprowadzili i omówili cały szereg wstępnych zagadnień dotyczących relacji, jakie zachodzą między grami wideo a filozofią. Ponieważ niniejsza rozprawa poświęcona jest w całości temu, w jaki sposób filozofia, a właściwie treści filozoficzne, pojawiają się w grach wideo, relacje między filozofią i tym stosunkowo nowym medium treści kulturowych jakim są gry leżą u podstaw prowadzonych tu rozważań i dlatego szczególnie istotnym jest, byśmy już w punkcie wyjściowym rozmyślań jasno i wyraźnie ujeli to, jak wspomniane relacje na linii „filozofia – gry wideo“ będziemy w ich ramach rozumieć i w jakiej perspektywie chcemy się im przyglądać. Naturalnie już samo to wstępne ujęcie opiera się o bardziej od niego fundamentalne założenie, że takie relacje między filozofią i grami wideo w ogóle istnieją, że gry wideo prezentują w sobie jakieś treści filozoficzne, że, innymi słowy, można w ogóle mówić o czymś takim, jak „filozoficzność“ niektórych przynajmniej gier wideo, i samo to założenie również musi zostać tutaj rozpatrzone.

Ponieważ tak właśnie jest, niniejszy rozdział wprowadzający poświęcony zostanie w całości właśnie rozważaniom obejmującym swoim zakresem wspomniane powyżej zagadnienia wstępne, które stanowić będą fundament dla analiz zaprezentowanych w kolejnych rozdziałach niniejszego tekstu. Podejmowana tu problematyka jest stosunkowo złożona, dotyczy bowiem zarówno samych gier wideo, jak i natury filozofii jako takiej, a także wielu szczegółowych rozstrzygnięć metodologicznych, bez których nie sposób byłoby badać tę przestrzeń, w której spotykają się te dwa rodzaje ludzkich wytworów intelektualnych – przestrzeń filozoficznych gier wideo. Dlatego właśnie pierwszy rozdział niniejszej pracy dotyczyć będzie czterech osobnych, lecz ściśle ze sobą powiązanych problemów. Pierwszy z nich dotyczy samych gier wideo jako takich, jeszcze w oderwaniu od filozofii, drugi wiąże się z metodologią badania gier, trzeci zaś już z ich właściwą relacją do filozofii, podczas gdy czwarty polega na wyłonieniu przykładowych gier właściwych do przeanalizowania w kolejnych rozdziałach niniejszej pracy.

Bliższe przyjrzenie się samym grom wideo jako takim jest tutaj niezbędne, ponieważ to właśnie one stanowić będą teksty źródłowe, których treści filozoficzne mają zostać przeanalizowane w niniejszym opracowaniu. Nie istnieje jednakże sposób, by to zrobić, nie uwzględniając uprzednio specyfiki gier wideo jako osobnego, interaktywnego medium ludzkiej twórczości. Gry wideo różnią się znacząco od innych form kulturowego wyrazu człowieka, jak filmy czy literatura, ponieważ zaś traktowane będą tu one jako swoista całość, szczególnie ważne okaże się tu omówienie dwóch ich całościowych aspektów – ich kulturowej historii i tego, że stanowią one branżę elektronicznej rozrywki.

Równie ważne dla niniejszej pracy są rozstrzygnięcia metodologiczne. Odnoszą się one do dwóch osobnych, ale powiązanych ze sobą problemów – tego, jak należy badać same gry wideo oraz tego, jak należy badać zawarte w nich treści o charakterze filozoficznym. Oba te problemy podejmowane były już wielokrotnie przez licznych badaczy, i dlatego właśnie część metodologiczna stanowić będzie próbę odniesienia się do przyjętych przez nich wniosków. Stąd konieczne będzie streszczenie dotychczasowych osiągnięć znawców omawianego tematu na polu metodologicznym,

ze szczególnym uwzględnieniem kluczowego tu sporu stanowiska narratologicznego ze stanowiskiem ludologicznym. Omówione zostaną tu również użyte przeze mnie metody pomocnicze zaczerpnięte z innych dyscyplin naukowych.

Kluczowe rozważania podejmowane w niniejszej części pracy dotyczą relacji gier wideo do filozofii. To właśnie w nich podjęty zostanie temat koncepcji pojmowania gier wideo jako przestrzeni sporu filozoficznego. Koncepcja ta zostanie w nich prześlędzona w dotychczasowych badaniach i na nowo sformułowana w sposób, który uwzględniał będzie zarówno to, jak koncepcje filozoficzne reprezentowane są w grach wideo, jak i naturę sporu filozoficznego dającą się odczytać z samej filozofii. W ten właśnie sposób gry wideo zaprezentowane zostaną jako przestrzeń filozoficznego sporu, będzie to zaś sposób ich ujmowania, który zastosowany zostanie w dalszych rozdziałach niniejszej pracy do dokładnego przeanalizowania samych treści tego sporu.

Wreszcie opisana w zamykającym ten rozdział ustępie kwerenda wyznaczy kierunek, w którym podążą trzy kolejne części niniejszego opracowania. Jej omówienie skupi się na kryteriach wyboru wzorcowych przykładów, których zastosowanie pozwoli wyłonić zbiór gier właściwych do przeanalizowania w dalszej części niniejszego tekstu w celu zilustrowania tego, jakie treści i koncepcje filozoficzne pojawiają się w grach wideo. Wymienienie tychże wybranych przykładów umożliwi przejście od analiz o charakterze formalnym, które są domeną niniejszego rozdziału, do rozważań o charakterze treściowym, które zaprezentowane zostaną w rozdziałach kolejnych.

Jak więc widzimy, niniejsza część tekstu poświęcona będzie takim niezbędnym zagadnieniom wstępnym, jak: specyfika gier wideo, ich kulturowa historia i to, że stanowią one branżę elektronicznej rozrywki, wewnętrzne podziały w ramach tejże branży, dotychczasowe badania nad kulturowymi treściami gier wideo, spór metodologiczny narratologii z ludologią, pomocnicze metody analizy filozoficznych treści gier wideo, właściwa dla filozofii metoda badania gier wideo, relacja gier wideo i filozofii, sposób, w jaki treści filozoficzne reprezentowane są w grach wideo, sporna natura filozofii czy wreszcie sama koncepcja gier wideo jako przestrzeni sporu filozoficznego. Widać zatem wyraźnie, że podejmowana tu problematyka jest skomplikowana i wieloaspektowa, toteż aby nie pogubić się w mnogości podejmowanych tu wątków zostaną one w niniejszym rozdziale uporządkowane i szczegółowo omówione.

Zanim przejdę do dalszych refleksji koniecznym jest, bym zaprezentował pewne początkowe przemyślenia wyznaczające perspektywę, w ramach której podjęte zostaną wszelkie dalsze refleksje zaprezentowane w niniejszym rozdziale. Aby mogły one bowiem przyczynić się do wyciągnięcia możliwie jak najbardziej poprawnych wniosków, nie mogą one stanowić arbitralnie dobranego luźnego zbioru uwag na temat gier wideo interpretowanych w takim czy innym ujęciu. Przeciwnie, wszystkie muszą służyć temu samemu celowi – by przygotować grunt pod treściową analizę sporu filozoficznego obecnego w przestrzeni gier wideo – pewien wątek musi zostać zatem wyróżniony jako główna oś, wokół której będą one skupione i który wyznaczał będzie horyzont wszelkich dalszych przemyśleń, nawet tych pobocznych. Tym wątkiem przewodnim niniejszego rozdziału jest zaś filozoficzność gier wideo.

Niektóre gry wideo wyróżniają się od innych cechą, którą określić możemy mianem ich „filozoficzności“. Polega ona, najprościej rzecz ujmując, na tym, że w treści tych gier – w opowiadanej przez nie historii, w dialogach, w konstrukcji świata przedstawionego itd. – doszukać się można wątków o charakterze filozoficznym, nawiązujących do koncepcji i przemyśleń znanych nam z dziejów filozofii. Gry, które cechuje filozoficzność, określa się czasem mianem „gier filozoficznych“³⁰; treściowe analizy przedstawione w kolejnych rozdziałach niniejszej pracy dotyczyć będą właśnie tych gier wideo, które istotnie stanowią przestrzeń filozoficznego sporu.

³⁰ Lars Konzack, *Philosophical Game Design* w: Wolfi Perron, *The Video Game Theory Reader 2*, dz. cyt.

Warto mieć na uwadze przystępując do dalszych rozważań, że celem podjęcia wszystkich poruszanych tu zagadnień wstępnych jest odkrycie przyczyn odpowiadających za występowanie w grach wideo treści o charakterze filozoficznym. Jeśli niektóre gry wideo rzeczywiście cechuje filozoficzność, to na czym ona polega? Czy gry zdolne są jedynie do powtarzania koncepcji filozoficznych, czy też również do ich ponownej interpretacji? Jakie są środki, za pomocą których gry wideo przekazują treści filozoficzne swoim odbiorcom? Czy kluczowa jest w tej kwestii opowiadana przez nie historia, czy też ich rozgrywka? Do udzielenia odpowiedzi na te właśnie pytania dążyć będą podjęte w tej części rozmyślenia, wychodzą zaś one z jednego wspólnego punktu, którym jest filozoficzność niektórych przynajmniej gier wideo.

1.2. PROBLEM SPECYFIKI GIER WIDEO

Nasze rozważania nad zagadnieniem gier wideo rozpocząć należy od stwierdzenia, że tym, co zostanie omówione w niniejszej pracy, jest sytuacja bieżąca, a zatem to, jak spór filozoficzny w grach wideo przedstawia się w pierwszej połowie lat 20-tych XXI wieku. Rozważenie tego zagadnienia w takim właśnie świetle umożliwi sformułowanie wniosków, które są szczególnie istotne w kontekście historycznym, w którym powstaje niniejsza rozprawa, dotyczyć będą one bowiem rzeczywistości, która istnieje równoległe z tym, gdy piszę te słowa i teraz, w chwili obecnej, wpływa na setki milionów graczy na całym świecie. Uchwycenie obecnego stanu rzeczy, kształtu filozofii dostępnego dla współczesnego gracza, wiąże się również z lepszym zrozumieniem procesów, które wciąż zachodzą w tym medium kulturowego przekazu jako konsekwencja przeszłych wydarzeń i rzutować będą na to, jak jego realia będą się kształtować w przyszłości. Teraźniejszość jest stykiem tego, co już było i z biegiem czasu traci na znaczeniu, oraz tego, co dopiero będzie i z czym będziemy musieli jako badacze zmagać się w przyszłości.

Zwróćmy chociażby uwagę na fakt, że ciągle zmienna sytuacja współczesna jest tym, do czego badacze gier często wracają w swoich dociekaniach i co niejednokrotnie starają się uchwycić we współczesnej im postaci. Lars Konzack³¹ np. jest szczególnie zaintrygowany współczesną mu (w 2009 r.) pozycją gier wideo, w której przed grami tymi dopiero otwierają się szersze możliwości eksploracji filozoficznych idei, a twórcy gier muszą wykorzystać tę okazję, by skierować swoje medium na nowe tory, jeśli ma ono pozostać relewantnym środkiem wyrazu treści nacechowanych intelektualnie. Podobnie Christopher A. Paul³² (w 2018 r., a więc bardzo blisko czasowego umiejscowienia niniejszej rozprawy) skupia się problemach, które, jego zdaniem, trapią bieżące gry wideo, zwłaszcza zaś na tym, co określa on mianem „toksycznej merytokracji“, którą omawia on jako zjawisko z jego perspektywy aktualne, które należy dopiero przezwyciężyć. Nie inaczej Bonnie Ruberg³³ (w 2019 r.), w której centrum zainteresowania jest pojęcie bycia queer (z braku jakiegokolwiek sensownego polskiego tłumaczenia) i to, jak, jej zdaniem, jest ono na bieżąco wyrażane w grach przez samych graczy oraz twórców gier. Również Cogburn i Silcox³⁴ badali (również w 2009 r.) myśl filozoficzną przekazywaną poprzez gry wideo przez pryzmat tych gatunków gier, które były szczególnie popularne w czasie pisania przez nich ich książki, to zaś, które gatunki gier

³¹ Konzack, dz. cyt., s. 33–34, 37–38, 43–44; sytuacja bieżąca interesowała Konzacka o tyle, o ile mógł on na jej podstawie przewidywać przyszłość filozoficznych gier wideo. Na ile jego przewidywania były trafne, przekonamy się w kolejnych rozdziałach niniejszego opracowania.

³² Christopher A. Paul, *The Toxic Meritocracy of Video Games. Why Gaming Culture Is the Worst*, University of Minnesota Press, Minneapolis i Londyn 2018, s. 14–22, 63–90, 179–180.

³³ Bonnie Ruberg, *Video Games Have Always Been Queer*, New York University Press, Nowy Jork 2012, s. 209–210.

³⁴ Cogburn i Silcox, dz. cyt., s. ix.

są popularne w danym momencie, było w ich historii szczególnie podatne na zauważalne i łatwe do wychwycenia zmiany.

Aby móc jednak w pełni zrozumieć aktualną kompozycję filozoficznych wątków pojawiających się w grach i uwypuklić procesy, które ją ukształtowały i przypuszczalnie kształtować będą w przyszłości, niezbędne jest zagłębienie się w przeszłość, w historię gier komputerowych. Jest ona, na szczęście, bardzo dobrze zbadana, co jest zasługą m.in. tego, że miała ona miejsce w czasach, które nie tylko są dla nas nieodległe (mowa przecież o nie więcej niż minionych siedemdziesięciu latach, a więc czasie krótszym niż przeciętna długość ludzkiego życia), lecz również cechowały się bardzo wysokim rozwojem technologii zapisu i duplikacji nie tylko tekstu, ale i dźwięków (zwłaszcza rozmów), nagrań wideo, oprogramowania itd. W rezultacie cała w zasadzie historia gier wideo jest obecnie bardzo dobrze udokumentowana³⁵ i stwarza historykom gier liczne okazje do przeprowadzania wnikliwych studiów w tym zakresie. Na kilku takich opracowaniach polegał będę w następującej części tego rozdziału.

Zanim jednak przejdziemy dalej, zwróćmy naszą uwagę na jedną jeszcze kwestię, która powracać będzie w wielu dalszych rozważaniach w ramach niniejszej pracy. Chodzi, mianowicie, o język, który posłuży nam do opisu samych gier wideo, jak i wielu dotyczących ich zjawisk, będzie to bowiem język specyficzny dla podjętej problematyki, zaczerpnięty z nomenklatury samej branży gier wideo, od ich twórców, jak i od samych graczy. Jest to jednocześnie również język, który wykorzystywany jest już obecnie także powszechnie w opracowaniach naukowych takich jak te, z których korzystał będę w dalszej części niniejszego rozdziału. Do pojęć należących do wykorzystywanej tu nomenklatury gier wideo zaliczyć należy np.: grywalność, growy, gamingowy, gameplay (rozgrywka), arcade, platformowy, zręcznościowy, logiczny, mechanika, sterowanie, interfejs, quest (misja), poziom, AAA, mid-tier, indie (independent, niezależny), FPS (first-person shooter, strzelanka), RPG (role-playing game, gra fabularna), multiplayer, mikrotransakcje itp. Użyte terminy zostaną wyjaśnione we wszystkich tych miejscach, które takiego wyjaśnienia będą wymagały, ponadto praca niniejsza uzupełniona jest słowniczkiem popularnych pojęć związanych z grami wideo.

1.2.1. RYS HISTORII GIER WIDEO

Historia gier wideo jest obszerna i obecnie bardzo dobrze zbadana, jej omówienie odnaleźć można w takich publikacjach, jak np. *The Video Game Explosion. A History from PONG to PlayStation® and Beyond* pod redakcją Marka J.P. Wolfa³⁶. Dlatego właśnie w niniejszym rozdziale ograniczę się zaprezentowania krótkiego rysu na ten temat, mającego wykazać pewne obecne w dziejach elektronicznej rozrywki trendy, które okażą się szczególnie ważne dla moich dalszych analiz.

³⁵ Choć i tak nie tak dobrze, jak niektórzy by sobie tego życzyli. Społeczność graczy jest nieustannie żywo zaangażowana w konserwację, ochronę i odzyskiwanie najdrobniejszych nawet fragmentów historii gier, takich jak ich niedokończonych prototypy, zaginione wersje czy mało znane gry błyskawicznie wycofane ze sprzedaży. Andrew Reinhard (*Archaeogaming. An Introduction to Archaeology in and of Video Games*, Berghahn, Nowy Jork i Oxford 2018) określa tego typu wysiłki mianem archeologii gier komputerowych, czy też archeogamingu, podkreślając przy tym, powołując się na Corneliusa Holtorfa (Cornelius Holtorf i Angela Piccini, red., *Contemporary Archaeologies: Excavating Now*, Peter Lang, Frankfurt 2011, s. 9; źródło za: Reinhard, dz. cyt., s. 8), że nie istnieje żaden powód, dla którego archeologia nie miałaby zajmować się artefaktami wytworzonymi w XX i XXI w. Stwierdza nawet, że „wszystkie gry wideo są obiektami archeologicznymi“ (tamże, s. 29). Badając to zagadnienie Reinhard również zauważa rolę, jaką w zachowywaniu materialnej spuścizny dziejów gier wideo odgrywają sami gracze, zwracając chociażby uwagę archeologiczną funkcję sklepów z grami retro i zabytkowym sprzętem elektronicznym (tamże, s. 32–35).

³⁶ Mark J. P. Wolf, red., *The Video Game Explosion. A History from PONG to PlayStation® and Beyond*, Greenwood Press, Westport i Londyn 2008.

Początek gier komputerowych ma dwojaką naturę, widoczną już w samej ich nazwie – pewną część swojej historii dziedziczą one od starszych od nich gier rozgrywanych bez użycia zaawansowanej technologii³⁷, drugą zaś część właśnie od rozwijającej się gwałtownie w XX w. technologii komputerowej³⁸. To dwojaki dziedzictwo rodzącego się dopiero nowego medium rozrywki widać jak na dłoni w jego pierwszych latach. Przyjrzyjmy się najpierw drugiemu z wymienionych źródeł gamingu: ponieważ mówimy tu o rozwoju technologii elektronicznej, zupełnie zrozumiałym jest, że pierwsze proto-gry odnaleźć możemy tam, gdzie technologia ta pojawiła się najwcześniej, a więc na wydziałach technicznych uniwersytetów, zwłaszcza tych położonych w Stanach Zjednoczonych i w Wielkiej Brytanii. Pojawienie się komputera jako osobnej technologii, tej, która kilka dekad później umożliwi rozkwit branży gier wideo, było silnie związane z najważniejszym bodaj wydarzeniem minionego stulecia – z II Wojną Światową. Jak dowodzą Martin Campbell-Kelly i inni³⁹, II Wojna Światowa stanowiła konflikt, w którym istotną, a być może nawet decydującą rolę pełniła przewaga technologiczna, co najlepiej widać na przykładzie Projektu Manhattan. W owym czasie technologia komputerowa, a więc technologia służąca sprawnemu obliczaniu, wykorzystywana była przede wszystkim przez wojsko, na którego użytek pracowały takie ośrodki akademickie, jak Moore School of Electrical Engineering na Uniwersytecie Pensylwanii. Swoje zastosowanie z dała od pola bitwy, w przemyśle i biznesie, znalazła ona dopiero w latach 50-tych⁴⁰, nawet wtedy jednak największe innowacje nie tyle nawet w kwestii stojącej za komputerami technologii, co tego, do czego komputery były używane swoje miejsce miały w murach akademii. Jedną z takich właśnie innowacji były gry wideo, które tworzono wtedy, jak wymienia David H. Ahl, by realizować m.in. następujące cele: „eksplorację mocy obliczeniowej komputerów, lepsze zrozumienie procesów myślowych u człowieka, tworzenie narzędzi kształcenia dla managerów i oficerów wojska, symulowanie niebezpiecznych środowisk i umożliwianie uczenia się poprzez odkrywanie”⁴¹.

Nieco inaczej sprawa ma się z ludycznymi korzeniami gier wideo. Gry są przecież zjawiskiem tak starym, jak sama ludzka kultura, a właściwie, to, jak dowodził Huizinga⁴², znacznie starszym. To, że gry wideo dużo zawdzięczają swoim przedelektronicznym przodkom nie ulega wątpliwości, można jednak śmiało wysunąć pytanie o kwestię bezpośredniej ciągłości między jednym i drugim rodzajem gier. Co ciekawe, taka właśnie ciągłość daje się zaobserwować, bowiem poza inspiracjami, jakie pierwsze gry elektroniczne czerpały ze świata gier planszowych i sportu, na co

³⁷ „Nawet w najwcześniejszych swoich korzeniach gry wideo kładły nacisk na konceptualne inspiracje zaczerpnięte z symulowania gier kompetytywnych i innych kompetytywnych aktywności, czasem opartych o rywalizację na polu strategii, jak w grach planszowych czy salonowych, częściej jednak odwołujących się do symulowania akcyjności sportu czy walki“; James D. Ivory, *A Brief History of Video Games* w: Rachel Kowert i Thorsten Quandt, red., *The Video Game Debate. Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games*, Routledge, Nowy Jork i Londyn 2016, s. 4.

³⁸ Np. David H. Ahl (*Mainframe Games And Simulations* w: Wolf, dz. cyt., s. 31) wiąże początek gier wideo ze słynną propozycją tzw. testu Turinga wysuniętą przez Alana Turinga w 1950 r., który w procesie zbliżonym do gry miałyby umożliwiać określenie zdolności programu komputerowego do rozumienia naturalnego języka. Turing do dziś jest szeroko rozpoznawany ze względu na swoje zasługi dla rozwoju nauki właśnie w zakresie technologii komputerowej. Ahl przedstawia go jako jednego z pierwszych myślicieli, który wpadł na pomysł, by użyć komputera do rozgrywania gier.

³⁹ Martin Campbell-Kelly, William Aspray, Nathan Ensmenger i Jeffrey R. Yost, *Computer. A History of the Information Machine*, Westview Press 2014, s. 65–78.

⁴⁰ Tamże, s. 97–99; badacze wymieniają w tym kontekście trzy rodzaje przedsiębiorstw, które najwcześniej skorzystały z komputerowej rewolucji – producentów elektroniki i urzędzeń kontrolujących, firmy zajmujące się maszynami biurowymi oraz nowatorskie start-upy.

⁴¹ Ahl, dz. cyt., s. 31.

⁴² Huizinga, dz. cyt., s. 1.

wskazuje James D. Ivory⁴³, zaszyły również pewne okoliczności historyczne, które wiązały jedne z drugimi.

Bodaj najlepszą egzemplifikacją tychże okoliczności jest kasus Nintendo, firmy, która po dziś dzień pozostaje jedną z najważniejszych w branży gier wideo (zwłaszcza na japońskim rynku), a której korzenie sięgają znacznie dalej w przeszłość, do czasów, gdy nie tylko gry komputerowe, ale i same komputery jeszcze nie istniały. Fusajirō Yamauchi założył Nintendo jeszcze w 1889 r. jako podmiot zajmujący się produkcją ręcznie wykonanych kart do gry z motywami florystycznymi – popularnych w Japonii końca XIX w. hanafuda⁴⁴. A choć przedsiębiorstwo to związane było z wieloma różnymi przedsięwzięciami na przestrzeni lat (częstokroć wymienia się tu biznes taksówkarski i sieć hoteli miłości) zanim zaczęto je postrzegać głównie przez pryzmat produkowanych przez nie gier wideo, to od samego swego początku jego najważniejszym komponentem był ten związany z branżą rozrywkową – z produkcją gier i zabawek⁴⁵. Zwroćcie się całego Nintendo w drugiej połowie lat 70-tych i na przestrzeni lat 80-tych właśnie w stronę gier wideo nie było zatem dla tej firmy radykalną zmianą kierunku, lecz raczej przedłużeniem jej relacji z ludycznymi potrzebami konsumentów na nowy, szybko rosnący rynek elektronicznej rozrywki.

Choć przypadek początków Nintendo jest w dużej mierze symboliczny i nie reprezentuje raczej jakiegoś szerszego trendu, nie można w jego świetle zaprzeczyć, że istnieje bezpośrednie, płynne⁴⁶ przejście od gier nieelektronicznych do gier wideo, jak i że zachodzi między nimi pewna istotna ciągłość. Co jednak równie interesujące, ciągłość ta pociąga za sobą jeszcze jedną spuściznę – tę branży rozrywkowej, która w swojej współczesnej, masowej postaci⁴⁷ już bardzo wcześnie zaanektowała różne formy ludzkich aktywności o charakterze ludycznym, np. rozgrywki sportowe⁴⁸, i uczyniła z nich obfite źródło stale rosnących dochodów. Jak ujął to Steven L. Kent⁴⁹: „choć gry wideo są stosunkowo nowym fenomenem, skorzystały na bliskim związku z dobrze rozwiniętym przemysłem rozrywkowym“.

Można debatować nad tym, który z programów komputerowych i innych pokrewnych im rodzajów technologicznych produkcji należy uznać za pierwszą grę wideo – czy jest to *Spacewar!*

⁴³ Ivory, dz. cyt., s. 4.

⁴⁴ Ken Horowitz, *Beyond Donkey Kong. A History of Nintendo Arcade Games*, McFarland 2020, rozdział 1.

⁴⁵ Tamże.

⁴⁶ Gunpei Yokoi, głowa działu kreatywnego Nintendo i naczelny inżynier okresu transformacji firmy z lat 70-tych i 80-tych, pracował w tym czasie i nad zabawkami czysto mechanicznymi, jak „ultra hand“, i zawierającymi elektroniczne komponenty, jak emitujące światło zabawkowe pistolety z linii Kôsenjû SP, i nad wykorzystującymi technologię wyświetlania obrazu produkcjami pokroju *Wild Gunman* (Nintendo R&D1 1974); tamże. Wszystkie wymienione tu projekty zawierały też element ludyczny, toteż przejście od mechanicznych zabawek do gier wideo nie było rewolucyjnym skokiem, lecz raczej przypadkiem przyśpieszonej ewolucji. A przynajmniej tak właśnie wyglądało to w przypadku Nintendo.

⁴⁷ Tzn. tej, która swój początek miała na przełomie XIX i XX w., a której uformowanie się było uwarunkowane takimi czynnikami, jak rosnąca ilość populacji skupionej na stosunkowo niewielkich obszarach miast, rosnący dochód i ilość czasu wolnego przypadające na mieszkańców tychże miast, rozwinięta komunikacja miejska umożliwiająca szybką podróż z dzielnic mieszkalnych do rozrywkowych czy wreszcie zastosowanie nowych technologii do celów rozrywkowych – Asa Briggs, *Mass entertainment: The origins of a modern industry* w: Kym Anderson, red., *Australia's Economy in its International Context: The Joseph Fisher Lectures. Volume 2; 1956–2012*, University of Adelaide Press, Adelaide 2012, pierwsze wydanie w 2001, s. 54, 56–57.

⁴⁸ Tamże, s. 51–52; Michael J. Hauptert, *Entertainment Industry. A Reference Handbook*, ABC-Clío, Santa Barbara, Denver i Oxford 2012, s. 33–37.

⁴⁹ Steven L. Kent, *The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokèmon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, Three Rivers Press, Nowy Jork 2001, rozdział 1.

Steve'a Russella z 1961 r. (Massachusetts Institute of Technology), który Kent⁵⁰ określa mianem „pierwszej interaktywnej gry komputerowej“, czy *Tennis for Two* Williama Higinbothama z 1958 r. (Brookhaven National Laboratory) bądź *OXO*, adaptacja gry w kółko i krzyżyk napisana przez Alexandra Douglasa w 1952 r. na komputer EDSAC⁵¹, czy może któryś z wojennych symulatorów testowanych w tym samym roku przez Rand Air Defense Lab w Santa Monica, o których wspomina Ahl⁵². Nie jest to jednak, po prawdzie, szczególnie istotne, zwłaszcza że to głównie kwestia przyjętej definicji, spór na poziomie semantycznym. Znacznie ważniejsze są zmiany kulturowe, jakie z biegiem czasu zaszły w tym, jak tego typu oprogramowanie było przez nas postrzegane. Co niegdyś było tylko akademicką ciekawostką pokazywaną okazjonalnie na targach komputerowych, być może z pewnym potencjałem do zastosowań militarnych, z biegiem czasu stało się przynoszącą spory dochód popularną formą masowej rozrywki.

Pierwszy krok w stronę tej przemiany elektronicznych gier nastąpił we wczesnych latach 70-tych XX w., Wolf podsumował go zaś w następujący sposób: „gdy Nolan Bushnell dodał otwór na monety do arcade'owej gry *Computer Space* w 1971 r. narodziła się branża gier wideo“⁵³. Jest to być może pewne uproszczenie na potrzeby dramatyczne ze strony Wolfa, ale nie odbiega ono od prawdy – ponieważ w swoich początkach gry wideo nie były skomercjalizowane, lecz raczej istniały na pokaz, jako demonstracja możliwości komputera i zdolności programisty, pierwotnie nie istniała branża skupiona na ich produkcji. Dopiero popularyzacja gier w postaci automatów arcade'owych i pobieranie opłat od pojedynczej rozgrywki na tychże automatach, z reguły nie trwającej dłużej niż kilka, kilkanaście minut, była tym, co doprowadziło do nieuniknionych zmian w tym, w jakim kontekście grano w gry wideo. W grę (nomen omen) zaczęły wchodzić pieniądze, i to właśnie to zadecydowało o dalszej ewolucji gier wideo, już jako branży elektronicznej rozrywki.

Pierwszą postacią tej napędzanej pieniądzem ewolucji były same automaty arcade'owe. Koncepcja salonów gier również jest starsza od gier wideo⁵⁴, będąc w swojej genezie związaną z dziejami gier hazardowych, karczemnej rozrywki i w ogóle wszelakich publicznych przestrzeni, w których można było swobodnie grać w gry, może z wyłączeniem gier sportowych jako osobnej kategorii o własnej specyfice. Tego typu przestrzenie są z nami od zarania cywilizacji⁵⁵. Nic dziwnego zatem, że gdy pierwsze gry wideo przyjęły postać automatów do gier – dużych, nieporęcznych urządzeń, których zakup nie miałby jeszcze sensu dla przeciętnego konsumenta – z miejsca wpisały się w ten rodzaj przestrzeni, który do tej pory zajmowały automaty do flippera, czyli „sklepy, przystanki autobusowe, bary, restauracje i kręgielnie“, jak wylicza to Kent⁵⁶, przede wszystkim jednak

⁵⁰ Kent, dz. cyt., oś czasu.

⁵¹ Obie w tym kontekście wzmiankuje Ivory – dz. cyt., s. 2–3.

⁵² Ahl, dz. cyt., 31.

⁵³ Wolf, dz. cyt., 29; grę, o której tu mowa, wydało Nutting Associates.

⁵⁴ Kent, dz. cyt., rozdział 1; Mark J. P. Wolf, *Arcade Games of the 1970s* w: tenże, red., dz. cyt., 35. Zarówno Kent, jak i Wolf wskazują na dużą rolę pinballi w popularyzacji koncepcji salonów gier przed erą dominacji elektronicznych gier automatowych.

⁵⁵ Pisząc wczesną historię gier hazardowych David G. Schwartz (*Roll the Bones: The History of Gambling. Casino Edition*, Winchester Books, Las Vegas 2013, pierwsze wydanie w 2006, rozdział 1) wyróżnia dwa ich rodzaje – społeczne i merkantylne (komercyjne). Te drugie powstały, jak dowodzi, dopiero na przełomie XV i XVI w. w post-renesansowej Wenecji, gdzie rozgrywano je w pierwszych kasynach, podówczas określanymi mianem *ridotto* – jest to pierwotna postać późniejszych salonów gier. Ale hazardowe gry społeczne, a więc rozgrywane dla przyjemności i społecznych interakcji, są, zdaniem Schwartza, znacznie, znacznie starsze niż hazard merkantylny. Być może, jak u Huizingi, starsze nawet niż sama ludzkość. Warto też zaznaczyć, że również Schwartz wskazuje na powiązania wczesnych gier z rytuałami, wywodząc np. grę w kości od pradawnych religijnych praktyk wróżenia ze zwierzęcych wnętrzności.

⁵⁶ Kent, dz. cyt., rozdział 1.

w przestrzeń dedykowanych salonów do gier. Ich popularyzacja w latach 70-tych i niezwykła popularność w latach 80-tych znacząco wpłynęły na rodzącą się podówczas dopiero branżę gier wideo i zadecydowały o wielu elementach, które pozostały z nią przez wiele kolejnych lat, a niektóre nawet do dziś. Zarysujmy teraz te najważniejsze.

Po pierwsze, w ich początkach cechowała gry wideo nieodłączność hardware'u (sprzętu) i software'u (oprogramowania), przez co należy rozumieć to, że dane urządzenie do grania zdolne było do uruchomienia jedynie jednej, z góry określonej gry. Fakt ten, wynikający zarówno z limitów technologicznych, jak i z braku innowacji kulturowych, które przyszyły później, znacząco ograniczał wczesną różnorodność gier. Ponieważ wyprodukowanie jednego egzemplarza gry było tożsame z wyprodukowaniem znacznych rozmiarów urządzenia, skupiano się na dostarczaniu na rynek różnorodnych kopii tych motywów, które już się sprawdziły – gier nawiązujących do tenisa, gier wyścigowych, prostych labiryntówek itp.⁵⁷. Oznaczało to nie tylko narodziny pierwszych popularnych gatunków gier wideo, wywodzących się z pojedynczych gier które się dobrze przyjęły, lecz również początek tego, co później przyjmie formę gier wysokobudżetowych – popularnych produkcji, które dominowały rynek i przynosiły najwięcej dochodów, jak *Pong* (Atari 1972) czy *Space Invaders* (Taito 1978). Przynosiły zaś dochody ze względu na wczesny model biznesowy, którego symbolem była przywołana powyżej wprowadzona przez Nolana Bushnella innowacja, czyli otwór na monety.

W salonach gier gracze nie płacili ani za hardware, ani za software i żadnej z tych rzeczy nie nabywali na własność. Zamiast tego płacili za możliwość wypożyczenia na krótką chwilę i jednego, i drugiego, czyli, jak można by to również ująć, za samą rozgrywkę. Miało to, zauważmy i podkreślmy, niebagatelne znaczenie dla dalszych dziejów gier wideo, oznaczało bowiem, że ich dystrybutorzy, którymi de facto byli właściciele restauracji, barów i salonów gier, zarabiali nie od sprzedaży dobór, ale od czasu, który gracze spędzali przy posiadanych przez nich grach. Twórcy automatów byli tego zupełnie świadomi i dlatego celowo projektowali gry, które miały na celu utrzymać graczy jak najdłużej przy ekranie, jednocześnie wymuszając jak największą ilość podejść, ponieważ płacono wtedy nie tyle za sam czas spędzony przy grze, co za ilość szans na jej przejście. Taka jest geneza wysokiego poziomu trudności wczesnych gier automatowych, które, przypomnijmy, były grami zręcznościowymi, premiującymi umiejętności gracza, zwłaszcza jego refleks i zdolność do podejmowania szybkich decyzji. W ten sposób motywowana ekonomicznie decyzja, by uczynić gry zręcznościowe trudnymi do przejścia przy jednym podejściu legła u podstaw subkultury graczy, w której bodaj najwyższą cenioną wartością z miejsca stały się umiejętności dobrej gry – dlatego właśnie, że gry w które grali wymagały od nich tych umiejętności i chwaliły je, choćby w postaci wysokiego wyniku punktowego zapisywanego na liście zwycięzców. Tak właśnie granie w gry wideo stało się już u swoich początków praktyką kompetytywną i merytokratyczną⁵⁸, przyciągając tym samym wielu mężczyzn, zwłaszcza nastolatków.

Przekonanie, że gry wideo muszą być wymagające pokutowało jeszcze przez wiele kolejnych lat, a choć dzisiaj nie jest już w żadnym razie dominujące, nie zniknęło zupełnie, stając się po prostu jedną z wielu nisz świata gier wideo. Należy jednak uwzględnić, że to właśnie ono legło u podstaw pierwszych społeczności graczy. No właśnie, społeczności, bowiem warto również pamiętać, że salony gier, jako przestrzenie publiczne, pełniły również funkcję społeczną, stając się miejscem spotkań dla pierwszych lokalnych diaspor osób, które łączyło ze sobą zainteresowanie grami. Te lokalne społeczności konsolidowały się później ze sobą na większych szczeblach poprzez konwenty, zjazdy, giełdy, turnieje itp. Jak wspomina Reinhard⁵⁹, doskonale przy tym podsumowując istotę tych wczesnych ośrodków gamingu:

⁵⁷ Wolf, dz. cyt., s. 36–41.

⁵⁸ Paul, dz. cyt., 91–93.

Te salony gier z moich dziecięcych wspomnień były ciemne, głośne i wypełnione dzieciakami (głównie chłopcami) w każdym wieku, czekającymi w kolejkach do nowych gier. [...] Gdy już wydałem swoje pięć dolarów, spacerowałem alejkami i podziwiałem, jak dużo ode mnie lepsze dzieciaki grają w *Pac-Mana*, *Galagę*, *Centipede*. Chcecie jakiejś fabuły? Zapomnijcie – w tych grach liczyła się tylko akcja. [...] Salony gier były w prawdziwym świecie przestrzeniami społecznymi, a my wszyscy kibicowaliśmy i wzdychaliśmy, podziwiając to, co działo się za szklaną szybą ekranu.

Równoległe do salonów gier, także w latach 70-tych i 80-tych, rozwijał się również drugi rodzaj gier wideo, znacznie bliżej związany z tymi produkcjami, które znamy współcześnie. Mowa tu o konsolach do gier – urządzeniach na tyle niewielkich i niedrogich w produkcji, że rozprowadzanych wśród konsumentów, którzy, najczęściej, przynosili je ze sobą do domu i podpinali do swoich telewizorów. Jeżeli zatem gry arcade były, jak możemy je określić, „grami publicznymi“, to gry konsolowe nazwiemy już „grami domowymi“, albo nawet „rodzinnymi“. Pierwsza z takich domowych konsol do gier była dziełem Ralpa Baera i nosiła nazwę Magnavox Odyssey, ukazała się zaś na rynku wiosną 1972 r.⁶⁰, szybko jednak pojawiły się inne, produkowane m.in. przez Atari, Mattel i Coleco.

Znaczącą wadą wczesnych konsol do gier były ich możliwości techniczne, znacznie słabsze niż te drogich automatów do gier. Mimo to możliwość grania w gry we własnym domu, z dala od gwaru salonów gier i bez konieczności umieszczania kolejnych drobnych monet w otworach była na obiecującą, że przyciągnęła uwagę wielu nowych graczy, głównie dzieci, którym udało się namówić rodziców na zakup drogiej zabawki. Pod bardzo wieloma względami pierwsze konsole do gier miały być właśnie tańszymi, bardziej dostępnymi alternatywami dla gier arcade'owych, z modelem dystrybucji opartym o sprzedaż indywidualnemu konsumentowi pojedynczego urządzenia mającego naśladować automat do gier. To naśladownictwo i wtórność widać zwłaszcza w tym, jakie gry w tamtym czasie najlepiej przyciągały uwagę graczy zgromadzonych w domach, przed ekranami telewizorów, były to bowiem uproszczone imitacje gier arcade'owych. Np., jak podaje Herman⁶¹, Magnavox Odyssey znalazło wielu konsumentów dlatego właśnie, że zawierało w sobie grę nawiązującą do *Ponga*, który był podówczas hitem salonów gier.

Oznacza to tym samym, że wczesne gry na konsole nie przyniosły za sobą rewolucji w popularnych gatunkach gier – wciąż grano na nich w proste gry zręcznościowe, sportowe i kompetytywne, z reguły przeciwko drugiemu graczowi. Mimo to pewna istotna zmiana się jednak w ich ramach dokonała, dotyczyła ona zaś tego, w jakiej formie gry były dystrybuowane. Początkowo, przy premierze Magnavox Odyssey, konsole naśladowały gry *arcade* pod jeszcze jednym względem, pod tym mianowicie, że również w nich hardware był nieodłączny od software'u. Nabywając konsolę, konsument nabywał jednocześnie zestaw uprzednio zamieszczonych w jej wnętrzu gier, którego nie dało się poszerzyć lub zmienić⁶² – konsola była tożsama z grami. Mogło być ich dwie lub trzy, jak

⁵⁹ Reinhard, dz. cyt., s. 36; wspominane w cytacie gry to *Pac-Man* (Namco 1980), *Galaga* (Namco 1981) i *Centipede* (Atari 1980).

⁶⁰ Leonard Herman, *Early Home Video Game Systems* w: Wolf, dz. cyt., s. 53–54.

⁶¹ Tamże, s. 54–55.

⁶² Jest to pewne uproszczenie. Jak zaznacza Herman (tamże, s. 54), choć istniała pewna możliwość „poszerzenia“ liczby gier dostępnych do zagrania na Magnavox Odyssey o bliżej niesprecyzowaną liczbę tytułów poprzez zakup pojedynczych kart obwodowych (ang. *circuit cards*), to po latach okazało się (tamże, s. 56), że gry te były już z góry umieszczone wewnątrz konsoli, a rzeczony karty jedynie odblokowywały dostęp do nich. Zakupując te dodatkowe karty (w zestawie z konsolą było ich dwanaście, ale sprzedawano więcej ich rodzajów) płacono zatem w zasadzie jedynie za dostęp do już zakupionego software'u. Jest to jedna z tych złożonych i kontrintuicyjnych praktyk biznesowych, które do dziś obecne są w świecie gier wideo. Kazus Odyssey jest wyjątkiem od reguły, którą było sprzedawanie konsoli jednocześnie ze z góry zaplanowanym wyborem gier.

miało to miejsce w przypadku Coleco Telstar 6040 z 1976 r., a mogło być i dwanaście, jak w samym Magnavox Odyssey.

Taka była sytuacja początkowa, tę jednak szybko, bo już w 1976 r., zrewolucjonizował Jerry Lawson, pomysłodawca i jeden z twórców konsoli Fairchild Channel F⁶³. Wynalazkiem, który stał się kolejną innowacją w świecie gier wideo, był kartridż – nośnik danych zdolny do przechowywania pojedynczej gry, a później również określonej ich liczby⁶⁴. Ich popularyzacja przez konsolę Atari 2600, najważniejszy system do gier domowych przełomu lat 70-tych i 80-tych, scementowała nowy rodzaj dystrybucji gier, taki, w którym konsument płacił nie za urządzenie (choć to też musiał nabyć) czy za dostęp do gry, ale za samą konkretną grę. Pojawienie się na rynku kartridżów do Fairchilda Channel F i do Atari 2600 było pierwszym momentem, w którym nabywca mógł zapłacić za pojedynczą, wybraną przez siebie grę. Software został oddzielony od hardware'u i jest to separacja, która trwa do dziś, nie tylko w przypadku gier wideo.

Niewątpliwą zaletą kartridżów była ich niska cena, były to bowiem urządzenia znacznie tańsze w masowej produkcji niż konsole do gier, o arcade'owych automatach nie wspominając. Uczynienie gier tańszymi i bardziej dostępnymi było zresztą jedną z głównych motywacji Lawsons przy wprowadzeniu tej innowacji⁶⁵, przy czym ta również ugruntowana była ekonomicznie, konsumenci bardziej skorzy byli bowiem nabywać liczne tanie egzemplarze gier niż często wymieniać jeden drogi sprzęt elektroniczny na nowszy model. Raz jeszcze decyzja ekonomiczna miała niebagatelne skutki kulturowe, wyróżniła bowiem grę wideo – pojedynczy tytuł – jako podstawową jednostkę pojmowania tego zjawiska, w odróżnieniu od danego automatu czy danej konsoli. Doprowadziła też, przynajmniej teoretycznie, do odseparowania produkcji software'u (gier) i hardware'u (konsol), czyli utworzenia się pierwszych studiów specjalizujących się w produkcji samych gier⁶⁶.

Te właśnie warunki historyczne doprowadziły do rozwarstwienia się rynku na segment premium zawierający wysokiej jakości produkty i segment drugiego sortu, zawierający tańsze kopie popularnych gier tworzone przez mniejsze studia⁶⁷, a w krótkim czasie również segment nielegalnie kopiowanych gier pirackich, masowo importowanych do mniej rozwiniętych gospodarek, do których podówczas zaliczała się również Polska. To właśnie popularność kartridżów legła u podstaw trójsegmentowego podziału w grach wideo, który szczegółowo zostanie tu omówiony w następnym podrozdziale. Kartridże w tamtym czasie na tyle popularne, że nawet wspomniany do dziś wielki krach branży elektronicznej rozrywki z 1983 r. spowodowany nadmiernym przesyceniem rynku⁶⁸ nie zgasił zupełnie entuzjazmu konsumentów, który w krótkim czasie powrócił ze wzmożoną siłą, co uczyniło lata 80-te i 90-te niejako erą renesansu gier konsolowych.

⁶³ Tamże, s. 56.

⁶⁴ Dekadę później, w latach 80-tych, złą sławą okryły się tanie składanki gier obiecujące graczom niekiedy nawet aż 9 999 999 gier (sic!; AlexSRMD, *Famicom Multicarts ~ 9999999-in-1 KD-6037-B*, YouTube 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=ztFK3D1Ti1Q>, dostęp 24.12.2021) na jednym kartridżu, przy czym w praktyce przytłaczająca większość obiecanych tytułów była nieznacznie zmienioną wersją innej gry, nie uruchamiała się poprawnie, istniała tylko „na papierze“ (jako pozycja w menu) bądź nie istniała w ogóle.

⁶⁵ Herman, dz. cyt., s. 56.

⁶⁶ W praktyce pierwszym takim studium było produkujące niezależne gry na Atari 2600 Activision założone w 1979 r. przez czterech byłych pracowników Atari – tamże, s. 58. Jest to firma, która, w przeciwieństwie do samego Atari, istnieje na rynku gier do dziś, od 2008 r. i fuzji z Vivendi w postaci holdingu Activision Blizzard.

⁶⁷ „Biblioteka gier na Atari 2600 rosła w gwałtownym tempie. Po sukcesie Activision dziesiątki firm dorzuciło swoje trzy grosze do szybko rosnącego na popularności trendu. Tylko nieliczne firmy łożyły jakiegokolwiek środki na badania i rozwój; reszta jedynie kopiowała te gry, które były popularne. Stawki były wysokie. Koszt produkcji kartridżów z grami wynosił zaledwie parę dolarów, a można je było sprzedawać za wielokrotność tej kwoty“ – tamże, s. 58.

⁶⁸ Tamże, s. 58.

Trzecim rodzajem sprzętu, na którym gry komputerowe z biegiem czasu stały się popularne, były komputery osobiste (PC). Te różniły się znacząco od konsol do gier w tym, że nie stanowiły w swym zamierzeniu urządzeń służących do rozrywki, lecz wielofunkcyjne narzędzia, przydatne chociażby w pracy biurowej czy jako platformy edukacyjne⁶⁹. Komputery przeznaczone do gier, albo przynajmniej takie, przy których projektowaniu uwzględniano gaming jako jedno z ważnych ich zastosowań, takie jak Atari 400 i 800 czy Commodore 64 pojawiły się na rynku z opóźnieniem w stosunku do konsol, bo dopiero na przełomie lat 70-tych i 80-tych, na domiar złego ustępowały również z reguły swoim konsolowym rówieśnikom pod względem sprzętowym – zapóźnienie, które na dobrą sprawę udało im się nadrobić dopiero pod koniec lat 90-tych. Być może to właśnie ono przyczyniło się do największej innowacji, jaką przyniosły ze sobą wczesne gry na komputery osobiste, te bowiem nie były jedynie zapatrzone w zręcznościowe tytuły znane z salonów gier, lecz znalazły własną, zgoła odmienną tożsamość. Jak ujął to Ivory⁷⁰:

Podczas gdy konceptualne zakorzenienie gier wideo w symulowaniu sportu i wojny sięga głęboko, nie odzwierciedla ono pełnego dziedzictwa współczesnych gier wideo. [...] Podobnie jak miało to miejsce w przypadku pierwszych kroków, jakie gry wideo stawiały w symulatorach akcji, drugi ważny protoplasta gier wideo dnia dzisiejszego również wyrastał z pierwotnego środowiska akademickich ośrodków badań nad technologią komputerową. Ta druga gałąź drzewa genealogicznego gier wideo skupiała się nie na szybkich, kompetytywnych symulacjach renderowanych na wyświetlaczach w formie wizualnej, lecz na czymś, co pod wieloma względami było ich przeciwieństwem: na interaktywnych opowieściach przygodowych nabywanych na ekranach komputerów pod postacią tekstów.

Warto to za nim powtórzyć: gry tekstowe, które debiutowały na ograniczonych sprzętowo komputerach osobistych, były pod bardzo wieloma względami odmienne od zręcznościowych symulatorów znanych z konsol i salonów gier. Zamiast czerpać swoją formułę z gier sportowych sięgnęły one po zgoła odmienną i znacznie bardziej w tamtych czasach niszową postać rozrywki, jaką były wczesne interaktywne narracje. Najbardziej znane przykłady takich narracji z tamtych lat to popularne książki z cyklu *Choose Your Own Adventure* (Bantam Books 1979–1998), w których to czytelnik w pewnym ograniczonym zakresie decydował o przebiegu akcji (tzw. gry paragrafowe) oraz, rzecz jasna, zaprojektowana przez Gary’ego Gygaxa i Dave’a Arnesona papierowa gra fabularna *Lochy i smoki* (ang. *Dungeons & Dragons*, w skrócie *D&D* lub *DnD*; Wizards of the Coast i inni, 1974–)⁷¹. Zwłaszcza ta ostatnia miała na gry niebagatelny wpływ, doprowadziwszy do powstania całego gatunku komputerowych gier RPG, ale z wczesnych gier tekstowych wyewoluowały również późniejsze gry przygodowe. Dość rzec, że to właśnie te gry wysunęły element narracyjny na pierwszy plan, uznać je zatem należy za najwcześniejsze pierwowzory tych gier, które zajmować nas będą w dalszej części niniejszego opracowania – gier filozoficznych. To właśnie w nich gry wideo po raz pierwszy próbowały przekazać swoim odbiorcom jakieś treści narracyjne, na razie jednak bardzo uproszczone.

Lata 80-te były to czas kolejnych wielkich zmian dla branży gier wideo. To właśnie wtedy popularność domowych konsol zaczęła przyćmiewać tę salonów gier⁷², a choć te ostatnie pozostały istotnym elementem krajobrazu gamingu lat 80-tych, wkrótce potem miały odejść w niepamięć i ustąpić miejsca rynkowi, w którym jedynie nabywanie pojedynczych gier było uznawane za przyjęty model ich dystrybucji. Okres ten przyniósł ze sobą jednak nie tylko standaryzację modelu dystrybucji, lecz również wiele ważnych dla zagadnienia filozofii w grach wideo nowych gatunków

⁶⁹ John B. Purcaru, *Games vs. Hardware. The History of PC Video Games: The 80’s*, 2014, s. 72–73.

⁷⁰ Ivory, dz. cyt., s. 7.

⁷¹ Tamże, s. 7–14.

⁷² Tamże, s. 6.

tychże gier. Szczególnie istotne jest tutaj wyróżnienie się od siebie dwóch osobnych podgatunków gier RPG, czyli interaktywnych przygód wyrosłych z papierowych gier fabularnych, polegających zaś na wcielaniu się gracza w postaci wojowników i magów, wykonywaniu zadań, walce z potworami i ratowaniu świata.

Jak wspominałem powyżej, pierwsze tego typu gry miały postać tekstową i pojawiły się na komputerach osobistych⁷³, gdzie przyjęło się określać je mianem cRPG (od ang. *computer role-playing game* – „komputerowa gra fabularna“), szybko jednak rozwijały się wraz z postępem technologicznym sprzętu, na którym były uruchamiane. Gry cRPG cieszyły się pewną popularnością wśród amerykańców i mieszkańców Europy, jako że jednak miały znacznie wyższy próg wejścia⁷⁴ niż proste w porównaniu do nich gry zręcznościowe, nigdy nie osiągnęły takiej rozpoznawalności jak one. Wkrótce jednak z inspiracji zachodnimi grami cRPG⁷⁵ powstał nowy rodzaj komputerowych gier fabularnych, który uformował się w wyniku znaczących różnic kulturowych między światem Zachodu i Wschodu. Mowa tu o tzw. grach jRPG, których kolebką, jak sama ich nazwa wskazuje, była Japonia. Gry jRPG wyróżniało od ich zachodnich odpowiedników wiele mechanicznych detali, wynikających m.in. z tego, że zostały one zaadaptowane do postaci konsolowej, czyli – jednocześnie konsole platformami równie zdolnymi do przekazywania złożonych opowieści co komputery osobiste; jest to bez wątpienia ważny kulturowy wkład Japonii w historię gier wideo. Japońskie erpegi dzieliły jednak od gier cRPG również znaczne różnice tematyczne. Matt Barton⁷⁶ podsumował je w sposób następujący:

Jak prezentują się gry jRPG na tle gier cRPG? [...] Jak można było się tego spodziewać, gracze którzy dorastając mieli do czynienia wyłącznie z jRPG'ami z reguły patrzą na ten gatunek krótkowzrocznie, przejawiając niemalże religijne oddanie dla *Final Fantasy* i kolejnych *Zeld*. Tymczasem nietrudno natrafić na głosy fanów cRPG'ów, którzy odrzucają wszelakie gry jRPG jako prostackie i dziecinne, bez najmniejszego cienia głębi czy wyzwania dla umysłu cechujących prawdziwe erpegi. Najczęściej narzeka się na to, że gry jRPG są zbyt liniowe, że odsyłają gracza z punktu A do punktu B; zdolność gracza do wywierania wpływu na narrację gry jest ściśle ograniczona w porównaniu do większości cRPG'ów. Fani jRPG często odpierają te zarzuty, twierdząc, że takie ograniczenia są konieczne ze względu na w pełni wyrażony rozwój osobisty postaci i strukturę narracyjną, cechy, za które chwali się najlepsze spośród jRPG'ów.

[...] jRPG'om zarzuca się również często, że są bardzo kreskówkowe w swojej stylistyce i humorze. Choć gry te często zawierają w sobie dojrzałe motywy, niekiedy zaprezentowane w graficzny sposób, niejednokrotnie motywów tych używa się, zupełnie niezrozumiale, w odniesieniu do słodkich, zabawnych postaci. Choć takie nagłe wybuchy głupkowatości są cechą powszednią dla kultury Japonii, Amerykanie często postrzegają je jako wprost niedorzeczne. Niektórzy, zauważając jedynie dziecinną grafikę, z góry odrzucają jRPG'i, biorąc je za produkcje dla dzieci, co uznać należy za poważne niezrozumienie natury rzeczy – to Nintendo wprowadziło ścisłą politykę cenzury, która wykarzcowała gry z wielu dojrzałych tematów obecnych w ich japońskich wersjach. Tak czy inaczej można bez obaw stwierdzić, że jRPG'i rzadko dążyły do graficznego realizmu znanego z AD&D [czyli *Advanced Dungeons & Dragons* – za-

⁷³ Matt Barton, *Dungeons and Desktops. The History of Computer Role-Playing Games*, A K Peters, Wellesley 2008, rozdział 4, s. 45–62.

⁷⁴ Określenia „próg wejścia“ używa się powszechnie w odniesieniu do gier, nie tylko tych komputerowych, dla oznaczenia poziomu umiejętności i zaznajomienia w zasadami gry wymaganymi od gracza, by mógł on czerpać przyjemność z rozgrywki z sposób założony przez jej projektantów. Typowe gry z wysokim progiem wejścia bądź od samego początku stawiają przed graczem trudne zadania, bądź zawierają w sobie wiele złożonych systemów, w których musi się on precyzyjnie orientować, bądź są zwyczajnie niejasne i celowo trudne do zrozumienia. Gry z niskim progiem wejścia zawierają z reguły niewiele zasad, są jasne i zrozumiałe i nie stawiają przed graczem większych trudności przy rozpoczęciu rozgrywki.

⁷⁵ Tamże, rozdział 5, s. 63–86.

⁷⁶ Tamże, rozdział 8, s. 207–270. Serie gier wspomniane w cytacie to *Final Fantasy* (Square, Square Enix 1987–) i *The Legend of Zelda* (Nintendo Entertainment Analysis & Development i inni 1986–).

awansowanych, rozwiniętych edycji *Dungeons & Dragons*, które stanowiły podstawę dla wielu gier cRPG – M.J.], zwracając się raczej w stronę wysoce stylizowanej konwencji.

Widzimy zatem, że japońskie gry RPG, które były wówczas w swoim kraju bardziej rozpowszechnione niż ich zachodnie odpowiedniki w swoim własnym kręgu kulturowym⁷⁷ już w latach 80-tych zawierały powszechnie (a nie tylko w pojedynczych przypadkach) odniesienia do tematów, które nazwać moglibyśmy poważnymi, a do których Barton odnosi się jako do „dojrzałych“. Był to okres, w którym przekonanie, że gry wideo mogą być medium, w którym opowiadane są poważne, wartościowe historie dopiero się kształtowało wśród ich twórców i wśród graczy, na długo przed tym, nim pojawiło się one wśród masowej publiki. Japonia ze swoim odmiennym od zachodniego podejściem do tego, co na Zachodzie w tamtych latach uchodziło za nienaruszalne tabu przyczyniła się do ugruntowania tego przekonania, przynajmniej wśród tych, których już wówczas żywo interesowały gry wideo.

Lata 80-te przyniosły branży gier również kolejne innowacje technologiczne, które jednak swoją pełną formę przyjęły dopiero pod koniec tej dekady i na początku lat 90-tych. Pierwszą taką innowacją były najwcześniejsze dostępne komercyjnie mobilne urządzenia do gier – sprzęt do grania na tyle niewielki, że użytkownik mógł go swobodnie przenosić ze sobą, np. w swojej kieszeni, i grać na nim w zgoła dowolnym miejscu, urządzenia te były bowiem zasilane przez baterię, a nie prąd z gniazdka. Pierwsze eksperymenty w tej dziedzinie pochodzą jeszcze lat 70-tych, gdy firma Mattel wypuściła na rynek pierwsze przenośne zabawki elektroniczne z wyświetlaczem⁷⁸, ale technologię tę rozwijano szczególnie intensywnie właśnie w latach 80-tych, czego dowodem są dwa pochodzące z tej dekady najbardziej znane osiągnięcia Nintendo w tym zakresie – seria konsol Game & Watch wydawana od 1980 r. i jedna z najbardziej rozpoznawalnych konsol mobilnych wszech czasów, czyli Game Boy, który na rynku pojawił się w 1989 r. Różnice między tymi pierwszymi a tym drugim widoczne są już na pierwszy rzut oka i odzwierciedlają ten sam proces ewolucyjny, który wcześniej zaszedł w konsolach do gier – podczas gdy mobilne konsole z początku lat 80-tych zawierały w sobie jedynie określony z góry zestaw gier, a niekiedy nawet pojedynczą grę, te o dziesięć lat młodsze korzystały już z nośników danych (ponownie kartridżów), na których sprzedawano osobne gry. Urządzenia mobilne przeszły w późniejszym czasie przez kolejne fazy rozwojowe, na pewnym etapie wiążąc się silnie z późniejszym wynalazkiem, jakim jest smartfon, już w tym miejscu zaznaczam jednak, że nie jest to historia, która zostanie uwzględniona w dalszej części niniejszego opracowania, bowiem współczesne gry mobilne, jako leżące poza zakresem rozróżnienia na trzy segmenty rynku elektronicznej rozrywki, nie stanowią przedmiotu prowadzonych tu rozważań.

Z perspektywy czasu ważniejszym nawet od konsol mobilnych okazało się dla gier wideo wynalezienie internetu, który wpierw odmienił oblicze interpersonalnej i społecznej funkcji gier znanych z konsol i komputerów domowych. Zwłaszcza z tych ostatnich, bowiem to właśnie w grach komputerowych jako pierwszych wykorzystano możliwości internetu⁷⁹ umożliwiające użytkownikom sieci granie w tę samą grę na wielu różnych urządzeniach jednocześnie. Z biegiem czasu gry zaczęły w ten sposób łączyć ze sobą nawet tysiące graczy z różnych części świata, na pełen rozwój tego potencjału trzeba jednak było poczekać do przełomu wieków, zwłaszcza że pierwsze ważniejsze nietekstowe (tzn. wykorzystujące również elementy graficzne) gry sieciowe pojawiły się dopiero w latach 90-tych⁸⁰. Nastanie ery internetu miało jednak jeszcze jedną ważną konsekwencję dla

⁷⁷ Kent, dz. cyt., rozdział 28.

⁷⁸ Leonard Herman, *Handheld Video Game Systems* w: Wolf, red., dz. cyt., s. 143–144.

⁷⁹ Kelly Boudreau, *Online Role-Playing Games* w: Wolf, red., dz. cyt., s. 173–174.

⁸⁰ Tamże, s. 175.

świata gier, ta jednakże nie miała nic wspólnego z tym, jak implementowano elementy sieciowe w bieżących grach i odgrywała się w całości poza treścią tychże gier. Jak w przypadku każdego niszowego hobby, pojawienie się internetu umożliwiło bezpośrednią komunikację rozproszonym geograficznie fanom gier, znacząco przyczyniając się poprzez formy takie jak internetowe fora dyskusyjne do dalszej konsolidacji społeczności graczy⁸¹, o której już wspominałem powyżej. Dopiero moment, w którym tysiące graczy zaczęło regularnie komunikować się ze sobą poprzez sieć uznać możemy za właściwe narodziny subkultury graczy istniejącej od tamtej pory nieprzerwanie do dziś, i na dobre, i na złe⁸².

Ostania dekada XX w. była w branży gier wideo epoką rozwoju już wykształconych trendów, niejako apogeum procesów zapoczątkowanych w latach 70-tych i rozwijających się w latach 80-tych. Powolne wygasanie mody na salony gier⁸³ zgrało się w czasie ze szczytową popularnością cRPG'ów i przygodówek na komputerach osobistych oraz gier zręcznościowych i jRPG na konsolach. Tym, co tchnęło w branżę nowego ducha i napędzało wyobraźnię graczy tamtego okresu były kolejne dwie nowości, jakie w latach 90-tych pojawiły się w grach wideo. Tą bardziej znaną jest zapewne napędzane wciąż rosnącą mocą obliczeniową urządzeń komercyjnych tamtych czasów przejście od grafiki dwuwymiarowej do grafiki trójwymiarowej⁸⁴, ponieważ jednak zmiana ta miała więcej do czynienia z aspektami estetycznym i mechanicznym gier wideo, a nie z opowiadaniem przez nie historiami, pozwolę sobie tutaj zwrócić uwagę na innego rodzaju postęp dający się wtedy zaobserwować w grach wideo, mianowicie postęp w objętości nośników danych, na których przenoszono pliki dystrybuowanych powszechnie gier. Emblematiczna jest tutaj popularyzacja płyt CD, których objętość była setki tysięcy (sic!) razy większa niż ta pierwszych kartridżów, a wiele gier z tamtych czasów umieszczano na kilku takich płytach.

Takie gwałtowne zwiększenie objętości gier, tego, ile jedna taka gra mogła zawierać, oznaczała możliwość, a wraz z rosnącym zapotrzebowaniem odbiorców również konieczność tworzenia tego, co Carl Therrien określa jako „gra przedłużona” (ang. *extended game*)⁸⁵ – rozbudowanych tytułów, nieraz wymagających wielu godzin do ich ukończenia. To zwiększenie objętości gier było ważne, ponieważ oznaczało, przynajmniej teoretycznie, zniesienie niemal wszystkich limitów, jakie od samego początku nakładane były na historie opowiadane w grach wideo. Od tej pory twórcy mogli, jeśli zechcieli, tworzyć gry dorównujące obszernym powieściom pod względem liczby użytych w ich narracji słów, mogli prezentować zróżnicowane scenerie, coraz dokładniejsze reprezentacje postaci, które zyskały również wtedy po raz pierwszy wyraźny, naturalnie brzmiący ludzki głos dzięki zastosowaniu nagrań aktorów głosowych. Pisząc o takich grach, Therrien⁸⁶ czyni ciekawą ob-

⁸¹ Daniel Muriel i Garry Crawford (*Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, Routledge, Londyn i Nowy Jork 2018, s. 37–41) pisząc o ukonstytuowaniu się specyfiki grupy odbiorców gier wideo zwracają uwagę na szczególne powiązanie tego medium właśnie z internetem.

⁸² Nawiązuję tu raz jeszcze do dogłębnej krytyki subkultury graczy, której dokonał Paul; dz. cyt., s. 63–90.

⁸³ Wolf, *Arcade Games Of The 1990s And Beyond* w: tenże, red., dz. cyt., s. 135.

⁸⁴ Tamże, s. 138–140.

⁸⁵ Carl Therrien, *CD-ROM Games* w: Wolf, red., dz. cyt., s. 123–125. Therrien wymienia trzy podstawowe strategie „przedłużania” gier, popularne w tamtych latach. Pierwsza, najbardziej bezpośrednia z nich polega na dodawaniu do gier większej ilości tych samych treści, zwłaszcza podobnych poziomów. Druga i, w mojej ocenie, najważniejsza, to dodawanie do gier dodatkowej zawartości związanej z tym, co już się w grze znajduje – Therrien wymienia tu zwłaszcza muzykę znacznie lepszej jakości i tzw. cutscenki, czyli, jak nazywa się je w języku polskim, przerywniki filmowe, nieinteraktywne, z reguły bogato animowane wstawki narracyjne. Trzecia strategia to dodawanie do gier bardziej zróżnicowanej zawartości, np. znacząco różniących się od siebie poziomów.

⁸⁶ „Koniec końców technologia CD-ROM miała przez parę lat wpływ na gry wideo. Jej olbrzymie możliwości przechowywania danych skłoniły deweloperów do wykorzystywania najnowszych wizualnych atrakcji, a zaakcentowanie przez

serwację, że przyniosły one ze sobą większą popularność powolniejszych gier i mniejszy nacisk na złożone mechanizmy rozgrywki. Do tejsze obserwacji można śmiało dodać, że te wolniejsze gry o mniejszej ilości mechanizmów wysuwały na pierwszy plan właśnie swoje fabuły, teraz bardziej rozwinięte i warte uwagi, niż kiedykolwiek wcześniej.

Przełom tysiącleci i unormowanie się standardów projektowania gier w pełnym trójwymiarze tożsame były z nastaniem mody zwłaszcza na dwa typy gier – masowe gry sieciowe, o których wspominałem już powyżej, i militarystyczne strzelanki pierwszoosobowe. Gatunek ten obecny był już w latach 90-tych i ma komputerowy rodowód⁸⁷ (ze względu na precyzyjniejsze sterowanie komputerową myszą niż kontrolerem), prawdziwej popularności nabrał jednak dopiero w XXI w., gdy porzucił wątki fantastyczne, jak walka z demonami i kosmitami, i zwrócił się w stronę mniej lub bardziej wiernego odwzorowywania historycznych konfliktów zbrojnych, zwłaszcza zaś II Wojny Światowej. A gdy po paru latach nastąpiło przewidywalne znużenie zbyt częstym powtarzaniem tych samych realiów, twórcy FPS'ów (ang. *first-person shooter*, czyli „strzelanka pierwszoosobowa”⁸⁸) zwrócili się w stronę konfliktów bieżących i fikcji politycznej. Tak czy inaczej współczesne FPS'y uznać można za kolejną postać gier zręcznościowych, podobnie zresztą jak inne niedawne gry akcji. To właśnie one w dużej mierze tworzą bieżący segment gier wysokobudżetowych, bowiem podobnie jak gry sportowe i te z otwartym światem⁸⁹ cieszą się niesłabnącym zainteresowaniem graczy, które sprawia, że firmom odpowiedzialnym za ich produkcję łatwo jest usprawiedliwić sobie dalsze łożenie na nie znacznych środków.

Pierwsza dekada XXI w. w ogóle przyniosła ze sobą normalizację kształtu branży gier wideo, tzn. uregulowała ją w taki sposób, który pozostaje w dużej mierze aktualny również i dziś. Po dziesięcioleciach „wojen konsolowych” (ang. *console wars*), jak się je nieraz nazywa⁹⁰, rynek konsolowy wyraźnie ustandaryzował się, tworząc przestrzeń, w której pozostali jedynie trzej (nomen omen) gracze: Sony z konsolami z linii PlayStation, Microsoft z urządzeniami brandowanymi marką Xbox i tworzące różnorodne konsole wielokrotnie już tu wspomniane Nintendo. Duże firmy produkujące gry AAA po 2000 r., takie jak Electronic Arts, Ubisoft, Activision Blizzard czy Rockstar Games w znacznej większości czynią to do dziś, zaś wiele niewielkich przedsiębiorstw stara się naśladować ich sukces bądź wprowadzać innowacje poprzez mniejsze, średniobudżetowe projekty. Najpopularniejsze i dziś pozostają militarne pierwszoosobowe strzelanki, gry akcji z otwartym światem i produkcje sportowe, domeną mniejszych gier są zaś bardziej niszowe gatunki, jak produkcje cRPG i jRPG, dwuwymiarowe gry zręcznościowe, przygodówki, powolne gry narracyjne, gry stra-

nią FMV [chodzi o *full motion video*, czyli po prostu nagrania, w tym zwłaszcza filmowe – M.J.] do faworyzowania powolniejszych gatunków gier i/lub prostszych mechanizmów rozgrywki” – tamże, s. 125.

⁸⁷ Bob Rehak, *Genre Profile: First-Person Shooting Games* w: Wolf, dz. cyt., s. 187.

⁸⁸ Termin ten łatwo pomylić z innym znanym z growej nomenklatury, o takim samym skrótce – *frames per second*, czyli „klatki na sekundę”. Choć jednak skrót jest tu identyczny, w tym drugim przypadku chodzi o zgoła co innego – tempo, w jakim dana gra wyświetla się na danym urządzeniu, czyli, innymi słowy, ile pojedynczych klatek na sekundę generuje komputer z uruchomioną grą. Ta dwuznaczność skrótów FPS prowadzić może do niepotrzebnych nieporozumień, ale zazwyczaj z kontekstu jasno wynika, do czego odnoszą się ci, którzy tego skrótów używają.

⁸⁹ Gry typu *sandbox* (czyli z j. ang. „piaskownica”) umieszczają gracza pośrodku otwartej na eksplorację, zazwyczaj rozległej mapy, reprezentującej fikcyjny bądź oparty na realnym region, miasto, krainę, kontynent bądź nawet cały świat i zostawiają mu dużą dowolność w jego eksplorowaniu. Prekursorem takich gier był podgatunek cRPG'ów, którego reprezentantów określa się mianem *dungeon crawlerów*, czyli gier o „przedzieraniu się przez lochy”. Współczesne gry z otwartymi światami są bardzo popularne, ale i drogie w wykonaniu, co czyni je jednym z głównych rodzajów gier wysokobudżetowych.

⁹⁰ Np. Blake J. Harris zatytułował swoją znaną powieść traktującą o rywalizacji Segi i Nintendo w latach 90-tych *Console Wars. Sega, Nintendo, and the Battle That Defined a Generation* (HarperCollins 2014).

tegitczne czy logiczne. Na tym jednak nie koniec, XXI w. przyniósł bowiem ze sobą również dwie poważne innowacje, obie wynikające z udoskonalenia się obecnej w grach już od lat 70-tych technologii. Każda z nich na swój sposób stanowiła pewien wstrząs dla świata gier wideo i za razem wyraźny dowód, że ich historia wcale się nie skończyła, lecz raz jeszcze nabiera rozpędu. Tak właśnie rosnąca rola i możliwości internetu wpłynęły na to, w jaki sposób gramy w gry wideo.

Pierwszym, co przyniosła popularyzacja szybkich łącz internetowych, była dystrybucja cyfrowa. Po raz pierwszy od upowszechnienia się gier sprzedawanych na kartridżach zaszły wyraźne zmiany w strukturze aktu nabywania gier wideo. Gracz nie musi już płacić za fizyczną kopię gry nabywaną w fizycznym sklepie, ponieważ alternatywą stała się możliwość zapłacenia za możliwość dowolnego pobierania plików gry w sposób legalny z internetu. Nośniki fizyczne stały się, w wyniku wprowadzenia platform cyfrowej dystrybucji takich jak Steam, Epic Games Store czy GOG, zbędne, a choć dystrybucja cyfrowa nie wyparła jeszcze zupełnie tradycyjnej dystrybucji pudełkowej (czyli gier sprzedawanych w fizycznych pudełkach), współcześnie jej prymat objawia się chociażby w tym, że nawet gry kupione fizycznie z reguły zarejestrowane być muszą na tych samych cyfrowych platformach co ich zupełnie niematerialne odpowiedniki. Tak właśnie nastąpiła internetyzacja nie tylko wewnątrz gier, w ich mechanizmach, ale również w ich aspektach zewnętrznych, branżowych.

To powiązanie gier z płatnościami wykonywanymi online poskutkowało później również zaistnieniem zjawiska znanego jako mikrotransakcje, czyli zakup dodatkowych elementów do gry, np. strojów dla głównego bohatera, za teoretycznie niewielkie, ale jednak realne sumy. Mikrotransakcje odmieniły głównie oblicze gier wysokobudżetowych i przyczyniły się do popularyzacji w tym segmencie rynku koncepcji „gry-usługi”, czyli tytułu rozwijanego przez jego twórców przez dłuższy czas już po jego premierze, uzupełnianego z biegiem czasu o kolejne elementy możliwe do zakupienia w mikrotransakcjach. Legło to u początków osobnego, choć zależnego od branży gier wideo rynku – rynku dóbr cyfrowych. Podobnie istotną rolę mikrotransakcje pełnią również w grach darmowych, np. w wielu grach mobilnych, gdzie stanowią jedyne źródło dochodów z tychże gier, co prowadzi nieraz do nieetycznych praktyk ze strony ich twórców.

Wreszcie w ostatnim okresie te wskazane wyżej procesy internetyzacji dystrybucji gier doprowadziły do być może poważniejszej nawet zmiany, takiej, która opiera się na zakwestionowaniu fundamentalnego dla branży gier wideo założenia, że właściwym modelem ich dystrybucji jest osobna sprzedaż pojedynczych gier. W drugiej dekadzie XXI w. pojawiła się alternatywa dla sprzedaży gier wideo na sztuki, którą są abonamenty z grami; w ramach takich abonamentów gracz ma możliwość wpłacania cyklicznej (zazwyczaj comiesięcznej) opłaty w zamian za nieograniczony dostęp do szerokiej, różnorodnej selekcji gier obejmującej niekiedy nawet setki tytułów. Jest to model dystrybucji zainspirowany tym, który już w dużej mierze sprawdził się w przypadku mediów nieinteraktywnych – filmów i seriali. Najważniejszym przykładem takiego abonamentu z grami jest obecnie Xbox Game Pass firmy Microsoft, który dostępny jest na konsolach z linii Xbox i na komputerach osobistych. Póki co (w pierwszej połowie lat 20-tych XXI w.) abonamenty grove pozostają alternatywą dla tradycyjnej formy dystrybucji gier wideo i trudno przewidzieć, czy ich popularności doprowadzi w przyszłości do całkowitego zastąpienia przez nie sprzedaży pojedynczych tytułów, czy też okażą się one tylko przejściową, chwilową modą.

Ale internetyzacja gier wideo miała też drugie, równie istotne oblicze, które określić można mianem boomu na gry niezależne⁹¹. Poprzez gry niezależne, po angielsku określane mianem gier

⁹¹ Latorre (dz. cyt., s. 16) wskazuje na rok 2008 jako ten, który zapoczątkował bieżącą erę wzmożonej popularności gier indie, trwającą do dziś – zarówno do 2016 r., w którym pisał te słowa, jak i później, do lat 20-tych XXI w., kiedy ja piszę te.

indie, co stanowi skrót od słowa *independent* (w Polsce nazywa się je czasem zdrobniale mianem „indyków”, przez podobieństwo brzmieniowe) rozumie się te tytuły, które tworzone są przez autorów niezwiązanych z dużymi korporacjami i wydawcami gier, zamiast tego pracującymi na własną rękę i z własnych środków. Twórcą gry niezależnej może być profesjonalista i weteran tej branży, który opuścił duże i znane studio by stworzyć gry bez ograniczeń narzucanych przez mocodawców, ale może też być nim zupełny amator, który nie ma wprawdzie pojęcia o tworzeniu gier, ale jest ich fanem i chce spróbować swoich sił w ich projektowaniu. Ponieważ jedynym wymaganiem do tworzenia gier niezależnych jest posiadanie programowalnego urządzenia elektronicznego z wyświetlaczem, gry niezależne istniały w zasadzie od samego początku gier na komputery osobiste⁹², i już bardzo wcześnie zaczęły skupiać wokół siebie drobne, choć entuzjastyczne społeczności⁹³. Mimo to przez bardzo długi czas pozostawały one niszami wewnątrz niszy – stanowiły przedmiot zainteresowania jedynie bardzo nielicznych entuzjastów, nie przebijając się do masowej społeczności graczy skupionej wokół najbardziej popularnych, szeroko dystrybuowanych tytułów, nie wspominając już nawet o dotarciu do szerokiej, masowej widowni.

Przez wiele lat⁹⁴ fani gier niezależnych i ich twórcy nie ustawiali w staraniach by popularyzować ten rodzaj gier, udało się tego jednak dokonać dopiero pod koniec pierwszej dekady XXI w., gdy wspomniana już powyżej dystrybucja cyfrowa przyjęła się na tyle dobrze, by umożliwić niezależnym twórcom szerokie rozpowszechnianie i promocję swoich dzieł. Internet bez wątpienia przyczynił się do uświadamiania graczy o istnieniu i charakterze gier niezależnych⁹⁵, które tym samym na stałe wpisały się w krajobraz świata gier wideo. Dzisiaj gry niezależne nie tylko cieszą się dużą rozpoznawalnością w środowisku graczy i przynoszą swoim twórcom znaczne dochody, czyniąc ich growymi celebrytami, lecz również znajdują się w centrum uwagi licznych badaczy i akademików⁹⁶, dlatego właśnie, że są ze swej natury eksperymentatorskie⁹⁷ i bardzo twórcze.

Widzimy zatem, że historia gier wideo, przynajmniej w swoim aspekcie kulturowym, jest procesem, w którym kluczową rolę odgrywa regularne wprowadzanie motywowanych ekonomicznie innowacji technologicznych, które w rezultacie znacząco wpływają na kształt tworzonych w danym okresie gier wideo i na pojawiające się w nich treści. Jeżeli w ogóle można wyciągnąć jakiś wniosek z tej różnorodnej historycznej mozaiki, jakiej dostarcza nam zwłaszcza pięć ostatnich dekad istnienia gier wideo, to jest to ten właśnie wniosek, że przez cały ten czas właściwe treści gier wideo,

⁹² Tamże, s. 16; Brett Camper, *Shareware Games: Between Hobbyist and Professional* w: Wolf, red., dz. cyt., s. 151–152.

⁹³ Tenże, *Independent and Experimental Video Games* w: Wolf, red., dz. cyt., s. 201–202.

⁹⁴ Jesper Juul (*Handmade Pixels. Independent Video Games and the Quest for Authenticity*, The MIT Press, Cambridge i Londyn 2019, s. 60, 71) wskazuje w tym kontekście zwłaszcza na lata 1998–2005.

⁹⁵ Jak dowodzi Juul (tamże, s. 56–57, 100), dużą rolę odegrał tutaj również zwłaszcza jeden film dokumentalny – głośne swego czasu *Indie Game: The Movie* (reż. James Swirsky i Lianne Pajot, 2012). Produkcja ta skupia się na losach czterech niezależnych twórców gier wideo: Edmunda McMillena i Tommy’ego Refenesa, twórców *Super Meat Boy’a* (Team Meat 2010), Phila Fisha, twórcy *Feza* (Polytron Corporation 2012) i Jonathana Blowa, twórcy *Braida* (Number None 2008). Każda z tych gier stała się z biegiem czasu pozycją kultową i odegrała rolę w historii gier wideo, a każdy z tych twórców cieszy się obecnie statusem growego celebryty – poza Philem Fishem, który wkrótce po premierze *Feza* postanowił opuścić branżę grową. *Indie Game: The Movie* do dziś jest jest, obok *The King of Kong: A Fistful of Quarters* (reż. Seth Gordon, 2007), jednym z najważniejszych filmów dokumentalnych traktujących o branży gier wideo.

⁹⁶ Np. Campera (*Independent and Experimental Video Games*), Juula (dz. cyt.), Latorre’a (dz. cyt.), Nadava Lipkina (*Examining Indie’s Independence: The Meaning of “Indie” Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-optation*, „Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association” Tom 7 Nr 11 – *Special Issue: ‘Indie, Eh?’*, 2013, s. 8–24), Chase’a Bowena Martina i Marka Deuzego (*The Independent Production of Culture: A Digital Games Case Study*, „Games and Culture” Tom 4 Nr 3, lipiec 2009, s. 276–295).

⁹⁷ Camper, *Independent and Experimental Video Games*, s. 197–202.

opowiadane przez nie historie, prezentowane wartości i poglądy na świat oraz na naturę człowieka miały w dużej mierze charakter wtórny, stanowiły wypadkową rozwoju technologicznego, uwarunkowań ekonomicznych, przyzwyczajęń i oczekiwań graczy, ich świadomości konsumenckiej itp.

1.2.2. BRANŻA ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI

Z całą pewnością istnieją nawet dziś gry wideo ulokowane poza dynamiką branży elektronicznej rozrywki, tak, jak mimo setek lat funkcjonowania branży wydawniczej wciąż istnieją prywatne szkice literackie nieprzeznaczone do niczyjej lektury, pisane, jak się to potocznie określa, „do szuflady”. Niemniej jednak prowadzone tu rozważania z pewnością nie dotyczą gier tego typu, bowiem przedmiotem badań zawartych w niniejszej rozprawie jest to, jakie koncepcje gier są przekazywane odbiorcom przez gry, w które grają, zaś sam ten proces przekazu na dużą skalę odbywa się jedynie w ramach branżowych. Poza przestrzeń swojej branży gry wideo nie oddziałują na odbiorców jako na społeczność, a nawet jeśli to robią, to jedynie w zbywalnym przy skali całej branży stopniu i właśnie dlatego temat gier wideo jako branży elektronicznej rozrywki wymaga tu osobnego omówienia.

W XXI w. przyjęła się wśród tych spośród badaczy gier, których szczególnie interesowały ich uwarunkowania zewnętrzne i kontekst kulturowy, tendencja do rozpatrywania branżowości gier wideo w ramach sposobu myślenia, który nazwać można by „paradygmatem dualistycznym”, używając słowa „paradygmat” w luźnym znaczeniu, jako określony sposób myślenia o czymś. W paradygmacie dualistycznym wyróżnioną rolę przypisuje się dynamice między tzw. mainstreamem, czyli dużymi korporacjami produkującymi wysokobudżetowe tytuły AAA, a niejako kontrkulturą związaną z grani niezależnymi. Tzn. szczególnym przedmiotem zainteresowań tych badaczy jest zwłaszcza ta ostatnia, być może ze względu na jej złożoność, nowatorskość i eksperymentatorskie tendencje, albo na jej bliższe powiązania ze związanym od dawna z akademią światem sztuki współczesnej; bez względu jednak na powody niezależna growa kontrkultura definiuje się właśnie przez swoją niezależność od czegoś, co nie jest nią samą⁹⁸, niejako w przeciwstawieniu do mainstreamu, toteż badając ją, nie da się uniknąć choćby tylko wysublimowanych odwoływań do logiki opozycji, na której bazuje paradygmat dualistyczny.

Akademicy reprezentujący taki binarny sposób patrzenia na branżę gier to m.in. Juul⁹⁹, Latorre¹⁰⁰, Nadav Lipkin¹⁰¹ czy Ruberg¹⁰², zaś jego bardziej wysublimowane wersje, zakładające zacieraanie się granicy między tymi dwoma sferami, proponują chociażby Chase Bowen Martin i Mark

⁹⁸ Garda i Grabarczyk (dz. cyt., 2) wyliczają trzy typy niezależności w grach: finansową, kreatywną i wydawniczą. Ta pierwsza funkcjonuje w ramach relacji między twórcami a inwestorami, osobami odpowiedzialnymi za finansowanie ich gier, gdzie mamy do czynienia z niezależnością od zewnętrznych źródeł finansowania. Ta druga oznacza wolność od zewnętrznych wpływów w sferze artystycznej gry, która ma miejsce wtedy, gdy autor sam jest docelowym odbiorcą swojej własnej gry. Ta trzecia z kolei to niezależność autora od zewnętrznego wydawcy, która ma miejsce, gdy producent danej gry jest również jej wydawcą. Choć z kulturowego punktu widzenia najciekawszą jest niezależność kreatywna, wewnątrz środowiska gier indie wiązana z dążeniem do autentyczności, to w praktyce zestawienie tych trzech powiązanych ze sobą rodzajów niezależności przez Gardę i Grabarczyka uwyraźnia to, że gdy mowa o grach wideo, ich treść jest zawsze w jakiś sposób powiązana z warunkami ekonomicznymi, w ramach których one funkcjonują.

⁹⁹ Juul, *Handmade...*, dz. cyt.; tenże, *High-tech Low-tech Authenticity: The Creation of Independent Style at the Independent Games Festival*, „Proceedings of the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games” 2014.

¹⁰⁰ Latorre, dz. cyt.

¹⁰¹ Lipkin, dz. cyt.

¹⁰² Ruberg, dz. cyt.

Deuze¹⁰³ Maria B. Garda i Grabarczyk¹⁰⁴ czy Niels Hoogendoorn¹⁰⁵. Niektórzy z tych badaczy, jak Ruberg¹⁰⁶, jednoznacznie opowiadają się za określoną stroną tej opozycji, przyznając specjalną wagę grom niezależnym ze względu na ich inkluzywny, otwarty i innowatorski charakter – jest to narracja proponowana również przez samych twórców i propagatorów gier indie, np. przez Annę Anthropy¹⁰⁷. Inni przyjmują podejście bardziej zdystansowane i neutralne, nietrudno jednak dostrzec obecnej w wielu ich tekstach sympatii dla szczególnie interesującego tych autorów nurtu kulturowego, jakim jest growa twórczość niezależna, czasem wręcz gloryfikowana przez jej zwolenników wśród twórców i wśród graczy, co Juul i Ruberg zresztą krytykują¹⁰⁸.

Istnienie i popularność paradygmatu dualistycznego nie są tu faktami bez znaczenia, chociażby dlatego, że poświadczą on istnienie przynajmniej dwóch ważnych segmentów rynkowych branży gier wideo – segmentu wysokobudżetowego z gramami AAA produkowanymi przez olbrzymie korporacje i segmentu niskobudżetowego, który jest domeną małych produkcji tworzonych przez niezależnych twórców-artystów. A choć granica między tymi dwoma rodzajami gier nie w każdym przypadku jest tak łatwa do wytyczenia, jak mogłoby się to wydawać, różnice między nimi są w paradygmacie dualistycznym na tyle wyraźne, że nie sposób je zignorować. Poza tym zwróćmy również uwagę na fakt, że i tu postuluje się obecność wpływu tego, z jakiego rodzaju grą mamy do czynienia na to, jaka będzie opowiadana przez nią historia i jakie treści, w tym te filozoficzne, będzie ona przekazywać swoim odbiorcom. Wielu badaczy jest zgodnych co do tego, że gry niezależne opowiadają zgoła odmienne historie od gier wysokobudżetowych¹⁰⁹, o czym świadczy m.in. analizowanie przez nich określonych rodzajów wątków w wyróżnionej przestrzeni gier niezależnych¹¹⁰. Za uzasadnione można więc przyjąć stwierdzenie, że zależnie od przynależności do jednego z tych dwóch segmentów dana gra odwoływać będzie gracza do radykalnie odmiennych idei na temat natury otaczającego go świata, tego, kim jest i jakie wartości dotyczą jego życia. To, jakie dokładnie różnice je od siebie dzielą, ciekawić nas będzie w dalszej części niniejszego opracowania.

W dyskusjach na temat kształtu branży gier wideo toczonych przez samych graczy, a więc w tym, co określić można mianem „opracowań pierwszego rzędu”¹¹¹, istnieje również tendencja do korzystania z innego niż dualistyczny podziału gier wideo, takiego, o którym mimochodem wspominają chociażby Muriel i Crawford¹¹². Podział ten określić by można, analogicznie do paradygma-

¹⁰³ Martin i Deuze, dz. cyt.

¹⁰⁴ Garda i Grabarczyk, dz. cyt.

¹⁰⁵ Niels Hoogendoorn, *Who's Indie Now? Classifying indie in the games industry*, Utrecht University 2014.

¹⁰⁶ Ruberg, dz. cyt., s. 14–19, 26–28, 212–215, 227–229.

¹⁰⁷ Anna Anthropy, *Rise of the Videogame Zinesters. How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*, Seven Stories Press, Nowy Jork 2012.

¹⁰⁸ Juul, *Handmade Pixels...*, s. 57–58; Ruberg, dz. cyt., s. 214–215.

¹⁰⁹ Latorre, dz. cyt., s. 15, 19–20; Ruberg, dz. cyt., s. 10, 94, 235.

¹¹⁰ Mikhail Fiadotau, *Paratext and meaning-making in indie games*, „Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology” Tom 6 Nr 1, lato 2015; Cale J. Passmore i inni, *Racial Diversity in Indie Games: Patterns, Challenges, and Opportunities*, „Extended abstracts publication of the annual symposium on computer-human interaction in play” 2017; Mattia Thibault, *Post-Digital Games: The Influence of Nostalgia in Indie Games' Graphic Regimes*, „Gamevironments” Tom 14, 2016, s. 1–23.

¹¹¹ O opracowaniach pierwszego i drugiego rzędu piszę w dalszej części niniejszego rozdziału.

¹¹² „Niezależnie od platformy (komputery osobiste, konsole do gier, urządzenia mobilne), rodzaju procesu produkcyjnego (gry AAA, średniego rozmiaru, niezależne) czy przyjętego modelu biznesowego (sprzedaż detaliczna, dystrybucja cyfrowa, mikrotransakcje), nie ma wątpliwości, że gry wideo stanowią część dużej, dynamicznie rozwijającej się branży. Może to posłużyć za potwierdzenie dla naszego argumentu na rzecz wagi rozrastającej się kultury gier wideo” – Muriel i Crawford, dz. cyt., s. 32.

tu dualistycznego, paradygmatem triadycznym, wyróżnia on bowiem trzy segmenty. A choć zdecydowanym uproszczeniem jest tu mówić po prostu o grach wysoko-, średnio- i niskobudżetowych, bowiem klasyfikacja odbywa się tu nie wyłącznie na podstawie nakładówłożonych na produkcję danej gry, lecz raczej jej ekonomiczno-kulturowych powiązań z różnymi tradycjami i praktykami w tworzeniu gier, to wciąż są to określenia użyteczne, stanowią bowiem możliwie dobry i intuicyjnie zrozumiały skrót myślowy dla rozróżnień odwołujących się do złożonej specyfiki trzech segmentów budżetowych branży gier wideo.

Perspektywa trójpodziału gier wideo nie jest konkurencyjną do perspektywy podkreślającej wagę dynamiki mainstreamu i kontrkultury indie. W żadnym razie nie chodzi tu o zanegowanie czy umniejszenie znaczenia tej opozycji. Nie jest to również, ściśle rzecz ujmując, propozycja uzupełnienia myślenia dualistycznego o jakiś brakujący trzeci składnik, np. stanowiący element pojednawczy między dwoma skrajnymi opcjami. Tzn. w trywialny sposób rzeczywiście chodzi tu o wyróżnienie trzeciego elementu nieobecnego w paradygmacie dualistycznym, ale, co należy zauważyć, nie w ramach intencji jego rozbudowania, a to dlatego, że sam w sobie jest on już kompletny i stanowi funkcjonalne narzędzie mówienia o niektórych sprawach dotyczących sporu poglądów, w tym tych filozoficznych, w grach wideo. Zamiast tego paradygmat triadyczny jest po prostu spojrzeniem równoległym, zwróconym ku analizie nieco innych spośród tych wspomnianych spraw. Prawdą jest, że oba te paradygmaty w dużej mierze się ze sobą pokrywają, nie należy jednak ulegać złudzeniu, że można je w jakiś sposób do siebie sprowadzić, gdyż np. mainstream jest pojęciem nieco szerszym od pojęcia gier wysokobudżetowych i zdefiniowanym przy użyciu nieco odmiennego aparatu pojęciowego. Podobnie nie każda gra niskobudżetowa jest niezależna i nie każda gra niezależna jest niskobudżetowa; zarówno konotacja, jak i denotacja tych nazw nie są ze sobą identyczne, nawet jeśli zawierają bardzo liczne elementy wspólne.

Paradygmat dualistyczny z założenia nie jest totalny, tzn. nie opisuje adekwatnie całości gier wideo, a jedynie dwa jej wycinki, celowo pomijając znaczną ilość gier, które uważa się w jego ramach za nieinteresujące z punktu widzenia rozważanego zagadnienia. Paradygmat triadyczny również nie jest totalny, gdyż zawsze znajdują się pewne gry i rodzaje gier umykające prostej klasyfikacji (za przykład niech raz jeszcze posłużą tu wspomniane już powyżej gry na urządzenia mobilne), a także nieoczywiste sytuacje graniczne, ma on jednak znacznie szersze podejście i obejmuje znacznie większą ilość gier, w tym te ignorowane w dotychczasowych badaniach uprawianych z uwzględnieniem perspektywy dualistycznej. Jak nietrudno się domyślić, nominalnie będzie tu chodzić przede wszystkim o gry określane powyżej mianem produkcji średniobudżetowych, w praktyce jednak trójpodział gier oznacza całościowy ogląd branży elektronicznej rozrywki, a przez to lepsze ulokowanie większości gier względem wszystkich pozostałych, zwłaszcza zaś jeśli znajdują się one w owej nieujętej w wielu badaniach negatywnej przestrzeni między tym, co mainstreamowe i tym, co niezależne. Jest to zatem sposób myślenia o grach, który kieruje nas w stronę wychwytywania wszelkich procesów i przemian w przekazie gier, które nie dają się ująć w ramach logiki opozycji, podkreślając inherentnie pluralistyczny charakter treści obecnych nie tylko w grach indie, ale w grach w ogóle. Uchwycenie i uporządkowanie tego pluralizmu stanowi osobne zagadnienie w stosunku do ścierania się gier mainstreamowych z grami niezależnymi, i to właśnie paradygmat triadyczny jak się zdaje lepiej adresuje ten konkretny problem badawczy.

Jest wiele powodów, dla których zastosowanie paradygmatu triadycznego dotyczącego branżowości gier wideo zdaje się być atrakcyjną i wartościową ścieżką dla dalszych rozważań. Argumentując na rzecz jego statusu jako naukowo wartościowego chciałbym wskazać na niektóre jego istotne podobieństwa do paradygmatu dualistycznego, z których najważniejszym jest geneza tych dwóch sposobów myślenia. Zauważmy, że tak, jak paradygmat dualistyczny ukształtował się głów-

nie dzięki kontrkulturowym narracjom rozpowszechnianym przez samych twórców gier niezależnych¹¹³, tak również podział gier na trzy segmenty ma swój początek w języku używanym przez samych graczy i producentów gier. W przypadku obu podziałów gier (dualistycznego i triadycznego) zauważamy zjawisko transferu koncepcji z opracowań pierwszego rzędu na opracowania drugiego rzędu. Innymi słowy – akademicy rozważają takie kategorie grove, jak „mainstream“ czy „gry indie“, ponieważ są one używane przez samych graczy. Jest to fakt nieprzypadkowy i znaczący, ponieważ sugeruje, że aby odpowiednio zrozumieć gry wideo nie możemy rozpatrywać ich jako pojedyncze, wyabstrahowane tytuły, w oderwaniu od kontekstu, który je wytarza i w którym pierwotnie funkcjonują; a przynajmniej dotychczasowe rozważania badaczy, który ten kontekst uwzględnili narzuca ją wniosek, że odrzucenie go jest dla prób zrozumienia gier niekorzystne. Podział branży na trzy segmenty w opracowaniach pierwszego rzędu poświadczyc można na wielu źródłach¹¹⁴, w których niejednokrotnie przyznaje mu się rolę równie uprawnioną co wyróżnienie mainstreamu i gier indie, silnie wiążąc ze sobą te dwa sposoby dzielenia gier. Nie jest to więc w żadnym razie, jak można by to określić, podział „sztuczny“ czy „narzucony z zewnątrz“, nie ma też on jedynie aspektu czysto teoretycznego, skoro sami gracze używają go w celach praktycznych, do porządkowania gier, z którymi mają do czynienia. Wszystko to zdaje się implikować, że paradygmat triadyczny, zupełnie tak jak dualistyczny, jest w jakiś sposób esencjonalny dla dzisiejszych gier i silnie związany z ich rolą kulturową.

Kolejnym argumentem jest tu innowacyjność zastosowania takiego ujęcia w całościowym opracowaniu naukowym. Jak już to powyżej wzmiankowałem, zdecydowana większość dotychczasowych rozważań pochylających się nad tematami pokrewnymi do tych omawianych w niniejszej pracy funkcjonowała głównie w ramach paradygmatu dualistycznego. Czy to ze względu na nieślabnącą popularność mainstreamu, wynikającą przeciwieństwo z jego definicji, czy też na atrakcyjność intelektualną narracji o grach niezależnych i na złożoność tego zjawiska, rozległy segment gier średniobudżetowych pozostaje nawet dziś stosunkowo słabo zbadany, zwłaszcza z perspektywy całości jego odniesień do reszty branży. Z tego względu sięgnięcie po obecny w opracowaniach pierwszego rzędu paradygmat triadyczny stanowić może cenną innowację, która pozwala nam spojrzeć na branżę gier wideo w nowym, ściśle z nią związanym świetle. Dlatego właśnie próba zrozumienia gier średniobudżetowych nie jest i nie może być projektem traktującym ten segment branży w odseparowaniu od pozostałych, lecz ma ambicje mówić o całości gier wideo. Przypuszczalnie takie odświeżone spojrzenie na gry pozwoli nam dowiedzieć się czegoś nowego również o grach wysoko- i niskobudżetowych, dlatego właśnie, że ich temat podjęty zostanie tu raz jeszcze na sposób w pewnej mierze nowatorski.

Można wreszcie wysunąć pewną istotną hipotezę, która zostanie przeze mnie zweryfikowana w toku dalszych analiz. Jest to hipoteza ściśle związana z głównym tematem niniejszej rozprawy, dotyczy bowiem właśnie treści filozoficznych w grach wideo. Będę, mianowicie, dowodzić, że pa-

¹¹³ Jak stwierdza Juul, „historia gier niezależnych jest historią idei gier niezależnych“, która to idea pojawiła się jego zdaniem na przełomie wieków wśród niezależnych twórców gier, z inspiracji niezależnym kinem i muzyką; *Handmade...*, dz. cyt., s. 59. Jest to ta sama idea, która leży u podstaw paradygmatu dualistycznego i bez której nie zostałyby on z pewnością przyjęty przez badaczy.

¹¹⁴ Np. w następujących: Sean Alexander, *Mid-Tier Games: Why We Love Them and Want More!*, Behind The Game 2018, <http://behindthegame.co.uk/2018/05/mid-tier-titles/>, dostęp 24.12.2021; Calinks, *Mid-Tier AA Games: 3 Reasons You Love Them*, Omni Game Player 2019, <https://omnigameplayer.com/why-i-love-mid-tier-aa-games/>, dostęp 24.12.2021; Leo Faria, *The Rise of the AA Gaming Industry, And Why That's a Good Thing*, Way Too Many Games 2019, <https://waytoomany.games/2019/07/24/the-rise-of-the-aa-gaming-industry-and-why-thats-a-good-thing/>, dostęp 24.12.2021; Reid McCarter, *B-Tier Games Are Alive And Well*, CGMagazine 2014, <https://www.cgmagazine.com/articles/features/b-tier-games-alive-well/>, dostęp 24.12.2021.

radymat triadyczny jest szczególnie przydatny, gdy próbujemy zrozumieć spór filozoficzny w grach wideo, że umożliwia on ujęcie i zrozumienie pewnych procesów wpływających na to, jakiego rodzaju treści filozoficzne się w nich pojawiają. Procesy te bowiem zwłaszcza dzisiaj interpretować można jako odbywające się właśnie w ramach trzech segmentów gier wideo. Jak pokażą to dalsze analizy, istnieją powody, dla których uzasadnione jest wyróżnienie zjawiska filozoficznych gier średniobudżetowych o własnej, unikalnej specyfice, które to zjawisko wytłumaczone być może, jak się zdaje, wyłącznie przy użyciu paradygmatu triadycznego. Ponownie powraca więc tutaj teza, że istnieje związek między tym, z jakiego rodzaju grą mamy do czynienia (tutaj pod względem przynależności do segmentów budżetowych) a tym, jakie treści filozoficzne są w niej obecne.

1.3. PROBLEM METODOLOGII BADANIA GIER WIDEO

Teza, że filozoficzne (czy też szerzej – kulturowe) treści gier wideo są czymś, co rzeczywiście daje się zaobserwować i badać nie jest odkrywczą, wręcz przeciwnie – treści te już od lat stanowią przedmiot badań filozofów i kulturoznawców na całym świecie. Można wręcz zaryzykować twierdzenie, że badania te są niemal tak stare jak same gry wideo, o ile tylko możliwie najogólniej odwoływać się przy tym będziemy do tradycji badawczych związanych ze studiowaniem gier w ramach takich dyscyplin naukowych jak filozofia, socjologia, psychologia czy nauki humanistyczne. Od razu zaznaczyć jednak należy, że w swoich początkach w latach 80-tych XX w. w badaniach tych niejednokrotnie przejawiało się negatywne nastawienie wobec tych gier, związane m.in. z uzasadnionymi (podówczas) obawami o wpływ brutalnych produkcji na agresję wśród młodzieży¹¹⁵, co zresztą stanowiło dalszą część starszej jeszcze debaty dotyczącej rzekomego podobnego wpływu telewizji¹¹⁶. Próby odpowiedzi na pytania o taki właśnie wpływ, należące w swym zakresie do psychologii (zwłaszcza psychologii rozwojowej), szybko uzupełnione jednak zostały o bliższe filozofii i kulturoznawstwu rozważania na temat treści tych gier jako takich, chociaż niezupełnie w oderwaniu od ich oddziaływania na odbiorców.

Tematy przemocy, ale i np. kontroli czy reprezentacji kobiet¹¹⁷ powracały w tych refleksjach w sposób regularny, uzupełniały je jednak również zyskujące na popularności rozmyślania dotyczące pedagogicznej funkcji, którą pełnić mogą gry¹¹⁸, a jeszcze pod koniec minionego stulecia można też mówić o pierwszych przykładach całościowych, wnikliwych tekstualnych analiz poszczegól-

¹¹⁵ Mark Griffiths, *Violent Video Games and Aggression: A Review of the Literature*, „Aggression and Violent Behavior” Tom 4 Nr 2, 1999, s. 209–211; Christopher J. Ferguson, *Video Games and Youth Violence: A Prospective Analysis in Adolescents*, „Journal of Youth and Adolescence” Tom 40 Zeszyt 4, kwiecień 2011, s. 390.

¹¹⁶ Steven B. Silvern, Peter A. Williamson i Terry M. Counterline, *Aggression in young children and video game play*, Society for Research in Child Development, Detroit 1983; źródło za: Mark Griffiths, dz. cyt., s. 204; można również dodać, że w pierwszych dekadach istnienia gier temat ich wpływu na młodzież był szczególnie nośny ze względu na to, że w tym czasie rzeczywiście były one medium przeznaczonym przede wszystkim do dzieci, a nie, jak współcześnie, do każdego niemal rodzaju odbiorcy.

¹¹⁷ Przykłady to: Gitte Jantzen i Jans F. Jensen, *Powerplay – Power, Violence and Gender in Video Games*, „AI & Society” Tom 7 Zeszyt 4, grudzień 1993, s. 368–385 czy Tracy L. Dietz, *An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior*, „Sex Roles” Tom 38 Zeszyty 5–6, marzec 1998, s. 425–442.

¹¹⁸ Już w 1993 r. Judith Walker de Felix i Richard T. Johnson przekonywali, że „wraz z rosnącą popularnością gier wychowawcy być może powinni zakasać rękawy i, na wzór etnografów, zagłębić się w nowej kulturze – nauczyć się jej języka, promować wartości zaczerpnięte z szerszej kultury (tj. odróżniać horror prawdziwych wojen od wirtualnego zabijania) i szukać sposobów na to, by dopasować wartościowe treści do struktury, która odnosi tak oczywiste sukcesy” – Judith Walker de Felix i Richard T. Johnson, *Learning from Video Games*, „Computers in the Schools: Interdisciplinary Journal of Practice, Theory, and Applied Research” Tom 9 Zeszyty 2–3, 1993, s. 132.

nych gier, takich, jak chociażby ta przeprowadzona przez Patricka Sunnena¹¹⁹ na znanej grze *Tomb Raider 2* (Core Design 1997). Analizy takie były możliwe dlatego, że w ostatniej dekadzie XX w. gry wideo znacznie się zmieniły – nie były już z konieczności i w wyniku ograniczeń technologicznych prostymi tytułami zręcznościowymi, stały się znacznie bardziej rozbudowane i, co szczególnie istotne z punktu widzenia niniejszej rozprawy, zaczęły umożliwiać opowiadanie długich, złożonych historii. Już w XXI w. pokrewne tym wspomnianym powyżej badania zwróciły się ku treściowej analizie wątków ściśle filozoficznych, tj. zaczerpniętych wprost z historii filozofii bądź dających się z nią bezpośrednio powiązać. Jedną z najczęściej przywoływanych w tym kontekście dziedzin filozofii była etyka, relewantna ilekroć w treści gier pojawiały się problemy i wybory moralne¹²⁰, przeprowadzano jednak różnorakie analizy, dotyczące również np. głośnego przypadku gry *BioShock* (2K Boston i inni 2007) stanowiącej otwartą krytykę filozofii obiektywizmu Ayn Rand¹²¹, jednocześnie eksplorując problematykę związaną z zagadnieniem wolnej woli¹²². Do gier filozoficznych odnosił się bezpośrednio i nazywając je po imieniu w 2009 r. Konzack¹²³, pisząc:

Wyzwaniem dla przyszłości gier wideo jest projektowanie gier, które wykraczają poza granice samej tylko rozrywki. Nie żeby było coś złego w rozrywce jako takiej, ale gry wideo mają więcej do zaoferowania niż tylko rozrywka. Umożliwiają one prezentowanie światów i idei na nowe sposoby. [...] Gry filozoficzne [...] dążą do skonfrontowania nas z ideami i tym, jak funkcjonują one w wynikających z nich systemach.

[...] Światy gier wideo nie powinny opierać się o proste, fantastyczne koncepcje za którymi nie stoi żadna prawdziwa treść. Wręcz przeciwnie, projektanci gier powinni myśleć o każdym elemencie rozrywki i każdym aspekcie jej mechaniki jako o części należącej do konsekwentnego systemu filozoficznego, koherentnej kosmologii. [...] Tylko poprzez taką właśnie inicjatywę możliwe będzie, by gry wideo rozwijały się i prosperowały.

I w innym miejscu¹²⁴:

Ekscytującym jest eksperymentowanie i eksplorowanie otwartych gier zaprojektowanych w oparciu o filozoficzne idee i interesujące systemy etyczne i zmienianie ich w pełniejsze doświadczenia z mającą znaczenie rozrywką. Jeśli chodzi o gry filozoficzne, to stoi przed nimi prawdziwe wyzwanie. Z całą pewnością nie twierdzę, że od tej pory każda gra powinna być grą filozoficzną. Jednakże jeśli kultura i estetyka gier ma dojrzeć do poważnych produkcji wykraczających poza nastoletnie fantazje o sile i poza bezceremonialną propagandę, projektanci będą musieli podjąć wyzwanie i stworzyć gry, które oczekują od graczy eksplorowania i rozmyślenia na temat growych doświadczeń.

[...] Niełatwo jest zaprojektować grę filozoficzną. Po pierwsze, jej projektanci muszą mieć coś do powiedzenia, jakieś filozoficzne treści do wyrażenia. Po drugie, branża gier wideo nie zawsze jest gotowa, by zajmować się ideami, które przekraczają granice populistycznego melodramatu. Niemniej tworzące gry firmy, które będą na tyle odważne, by zawierzyć natchnionym projektantom i filozoficznemu podejściu do projektowania gier wyróżnią się na tle pozostałych przedsiębiorstw, a w rezultacie osiągną kolejne nowe dla branży gier wideo kamienie milowe.

¹¹⁹ Patrick Sunnen, *Making Sense of Video Games: A Textual Analysis of Tomb Raider II*, Uniwersytet Londyński 2000.

¹²⁰ Jak chociażby w: Peter E. Rauch, *Playing with Good and Evil: Videogames and Moral Philosophy*, Massachusetts Institute of Technology 2007.

¹²¹ Joseph Packer, *The battle for Galt's Gulch: Bioshock as critique of Objectivism*, „Journal of Gaming and Virtual Worlds“ Tom 2 Nr 3, wrzesień 2010, s. 209–224.

¹²² Adam Ruch, *Interpretations of freedom and control in Bioshock*, „Journal of Gaming and Virtual Worlds“ Tom 2 Nr 1, maj 2010, s. 85.

¹²³ Konzack, dz. cyt., s. 33.

¹²⁴ Tamże, s. 44.

W tym samym roku opublikowana została również książka Cogburna i Silcoxa zatytułowana *Filozofia poprzez gry wideo* (ang. *Philosophy through video games*)¹²⁵, którą uznać można za najważniejszy, podręcznikowy wręcz przykład myślenia o grach wideo jako o „stanowiących bogaty i jak dotąd jedynie pobieżnie zbadany zasób treści filozoficznych”¹²⁶. Co szczególnie ciekawe, Cogburn i Silcox nie dokonali jedynie analizy poszczególnych gry, jak przed nimi zrobili to Sunnen, Packer czy Ruch, ani też nie odnieśli się do ogólniejszych koncepcji, jak „filozoficzne podejście do projektowania gier” (ang. *philosophical game design*) Konzacka, lecz zamiast tego potraktowali po prostu medium gier wideo jako całość, wykorzystali więc, przynajmniej w założeniu, podejście całościowe. Jako przedstawiciele filozofii analitycznej nie uniknęli wprowadzenia metodologicznej konieczności tekstualnej analizy poszczególnych gier, te jednak ujmowali każdorazowo przez pryzmat reprezentowanych przez nie gatunków (MMORPG, pierwszoosobowe strzelanki¹²⁷, gry logiczne itd.), mając również na uwadze spojrzenie całościowe. W rezultacie ich rozważania dotyczą nie konkretnych gier czy aspektów ich filozoficzności, lecz ogółu gier, rzecz jasna na tyle, na ile jest to możliwe.

Po publikacji *Philosophy through video games*, w minionej niedawno drugiej dekadzie XXI w., nie brakło badań, które korzystały z tego samego „zasobu treści filozoficznych” o którym pisali Cogburn i Silcox¹²⁸. Przykłady można by mnożyć: Bosman¹²⁹ analizował powiązania, jakie w grach takich jak *Brink* (Splash Damage 2011) czy *Dishonored* (Arkane Studios 2012) występują między religią a dystopią, Darshana Jayemanne¹³⁰ rozważał podejście gry *Planescape: Torment* (Black Isle Studios 1999) do tematu podmiotowości i performatywności, Mohammad Sadegh Ahmadian Attari i Laleh Atashi¹³¹ eksplorowali potencjał gier takich jak te z serii *Quake* (id Software i inni, 1996–) czy *Deus Ex* (Ion Storm, Eidos Montréal i inni, 2000–) do dekonstruowania humanizmu w ramach dyskursu posthumanistycznego a Ashley Pearson¹³² rozpatrywała *Personę 4* (Atlus 2008) jako dzieło traktujące o tym, w jaki sposób prawo wiąże tych, którzy mu podlegają (zagadnienie z zakresu filozofii prawa), są to zaś jedynie wybrane nieliczne ciekawe przypadki reprezentujące tu znacznie większy zakres przeprowadzonych w tym okresie badań o podobnej tematyce.

Podsumowując zatem: w kontekście, w którym powstaje niniejsza rozprawa, a zatem w pierwszej połowie lat 20-tych XXI w., nie podlega już wątpliwości, że gry wideo zawierają w sobie często liczne treści filozoficzne, które dają się wydobywać i studiować w ramach rozważań akademickich. Kluczowe pytanie brzmi jednak, jakiego rodzaju metody stosowane są do ich badania.

¹²⁵ Cogburn i Silcox, dz. cyt.

¹²⁶ Tamże, s. ix.

¹²⁷ Nazwy gatunków gier wideo oddaję tutaj tak, jak funkcjonują one w języku polskim w środowiskach graczy i prasie branżowej, gdzie nie zawsze mają one wersję bardziej formalną (por. „przygodówka” a „gra przygodowa”). Przy czym wiele bardziej precyzyjnych określeń gatunkowych (np. metroidvania, rougelike, shoot'em up itp.) nie ma polskiego odpowiednika, a ich wersje anglojęzyczne są w Polsce powszechnie stosowane.

¹²⁸ Tamże, s. ix.

¹²⁹ Bosman, *The Lamb...*, dz. cyt.

¹³⁰ Darshana Jayemanne, „A Restless Corpse”: *Performativity, Fetishism and Planescape: Torment*, „Proceedings of The 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Matters of Life and Death” 2013.

¹³¹ Mohammad Sadegh Ahmadian Attari i Laleh Atashi, *Human in Conflict: Engagements with Posthumanism in Quake and Deus Ex*, „1st Digital Games Research Conference. Trends, Technologies and Applications” 2017.

¹³² Ashley Pearson, *The Legal Persona of the Video Game: The Self of Persona 4*, „Law, Culture and the Humanities” 2017.

Bodaj najstarszym sporem metodologicznym dotyczącym gier wideo jest dyskusja między narratologią i ludologią¹³³. Dotyczy ona być może nie tyle samej kwestii tego, czym właściwie są gry wideo, lecz raczej tego, z jakiej perspektywy powinno się je badać. Narratolodzy tacy jak Jannet H. Murray czy Barry Atkins¹³⁴ utrzymują, w dużym skrócie, że najważniejszym, a być może i jedynym istotnym dla interpretacji gier ich aspektem jest opowiadana przez nie historia. W centrum narratologicznego podejścia do gier znajduje się zatem, nomen omen, pojęcie narracji. Jest to podejście które umożliwia odczytywanie gier wideo jako tekstu i tak samo, albo przynajmniej bardzo podobnie, jak wszelkie inne teksty wytworzone jak dotąd przez człowieka w ramach jego kulturowej twórczości. Tekstualność traktuje się tu jako jedną z cech kluczowych dla interpretacji tego, czym dana gra jest¹³⁵, a same gry wideo w ogóle – jako kolejne medium opowiadania historii. Jak ujął to Atkins: „ktoś, kto gra we współczesne gry-fikcje ma dostęp do czegoś «innego niż życie», do tekstualnego «na w pół życia»¹³⁶, do czegoś wyłaniającego się z «przestrzeni pomiędzy» [fikcją i faktem – M.J.], raczej do «simów» niż do «symulacji». Czyli, w skrócie, ma dostęp do tekstów¹³⁷. Jeżeli zaś podchodzimy do gier wideo jako po pierwsze i najważniejsze tekstów, fikcyjnych narracji, ich elementy wyróżniające, a zatem mechanizmy rozgrywki, interaktywność itd. traktować możemy w najlepszym wypadku jako funkcjonalne¹³⁸ względem przedstawianej opowieści, a w najgorszym – jako nieistotne.

Narratologiczne stanowisko względem badania gier wideo ma niewątpliwie swoje zalety. Pierwszą, która się tu nasuwa, jest utrzymanie ciągłości ze starszymi i znacznie bardziej od badań nad grami rozbudowanymi metodologicznie dziedzinami studiów nad kulturą, np. z teorią literatury czy medioznawstwem¹³⁹. Jeżeli bowiem traktujemy gry jako teksty, podobne w pewnym stopniu do innych, starszych od nich tekstów, to nic nie stoi na przeszkodzie, byśmy badali je za pomocą tych

¹³³ Christy Dena, *Finding a Way. Techniques to Avoid Schema Tension in Narrative Design*, „Transactions of the Digital Games Research Association“ Tom 3 Nr 1, kwiecień 2017, s. 32–33; Konzack, dz. cyt., s. 34; Sageng, Fossheim i Larsen, dz. cyt., s. 5; Schulzke, dz. cyt., s. 251; Tavinor, *Definition of Videogames*; tenże, *The Art of Videogames*, Wiley–Blackwell 2009, s. 15; tenże, *The Definition of Videogames Revisited*.

¹³⁴ Barry Atkins, *More than a game. The computer game as fictional form*, Manchester University Press, Manchester i Nowy Jork 2003; Jannet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: the future narrative in cyberspace*, The Free Press, Nowy Jork, Londyn, Toronto, Sydney i Singapur 2016, pierwsze wydanie w 1997; źródła za: Schulzke, dz. cyt., s. 251.

¹³⁵ Marie-Laure Ryan, *Narrative and the Split Condition of Digital Textuality* w: Peter Gendolla i Jürgen Schäfer, *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media*, Transcript Publishing 2007, s. 257–280.

¹³⁶ Ang. *half-life*, co jest jednocześnie nawiązaniem ze strony Atkinsa do słynnej serii gier o tym samym tytule – *Half-Life* (Valve i Gearbox Software 1998–).

¹³⁷ Atkins, dz. cyt., s. 142; autor kładzie w tym fragmencie szczególny nacisk na wyróżnienie pozycji gier wideo jako znajdujących się pomiędzy tym, co rzeczywiste, a tym, co stanowi perfekcyjną symulację rzeczywistości. Gry, jak stara się dowodzić, nie roszczą sobie takich mimetycznych pretensji jak np. profesjonalne wojskowe symulatory lotnicze. Wręcz przeciwnie, ich specyfika polega na tym, że naśladują rzeczywistość w sposób uproszczony i niedoskonały, co jednak służy im do dostarczania rozrywki swoim odbiorcom i opowiadania im historii. Są, jak pisze, w pewnej mierze eskapistyczne, ale tylko o tyle, o ile ich eskapizm skłania nas do powrotu do rzeczywistości, a nie zupełnego zagubienia się w fantazji – tamże.

¹³⁸ Np. Murray (dz. cyt., s. 26–27) czyni z innowacji wprowadzanych przez gry wideo element starego, a wręcz starożytnego procesu postępu mediów opowiadania historii poprzez stopniowy rozwój mocy technologii reprezentacji, od opowieści przy ognisku, przez teatr, aż po telewizję i gry wideo. Oznaczałoby to, że gry wideo nie różnią się drastycznie od innych mediów narracyjnych – jedynie tym, że posługują się lepszymi technologiami reprezentacji.

¹³⁹ Schulzke, dz. cyt., s. 251.

samych metod, jedynie dostosowanych wedle potrzeby stwarzanej przez ich specyfikę. Narratologiczne badania nad treściami gier przypominają zatem np. prace poświęcone analizie określonych powieści czy filmów¹⁴⁰ i korzystać z analogicznej metodologii. Podobnie czerpać też mogą z bogatego zasobu wiedzy o opowieściach, jakiego dostarcza im narratologia sama w sobie, jako osobna nauka opierająca się o tak istotne kategorie, jak narrator, narracja, fabuła, rytm, aktor czy focalizacja¹⁴¹. Jest to współcześnie dziedzina o niebagatelnym znaczeniu dla szeroko rozumianych analiz kulturowych, zwłaszcza w przypadku narracji fikcyjnych, którymi przeważnie są gry, toteż możliwość odniesienia się do niej uznać można za dużą zaletę podejścia narratologicznego. Ponadto skorzystanie z zasobów narratologii oznacza również możliwość odniesienia się do całego szerokiego pola, jakim jest retoryka (rozumienie tekstu jako komunikatu, nie zaś ściśle jako opowieści), nie wyłączając tzw. retoryki wizualnej, o której pisał m.in. Artur Mamcarz-Plisiecki¹⁴². Jest to o tyle istotne, że na „tekst” gry wideo badany w narratologii składa się również audiowizualna jej warstwa, czyli innymi słowy – obrazy (choć nie sposoby naszej interakcji z nimi, bo to już raczej domena ludologii), retoryka zaś pozwala nam zrozumieć nam m.in. ich perswazyjną naturę.

Poza udostępnieniem badaczom obfitego metodologicznego instrumentarium podejście narratologiczne wpisuje również korzystające z niego rozważania w szerszy kontekst zapoczątkowanego w drugiej połowie XX w. filozoficznego dyskursu nad kulturą opartego o tekstualizm i o odczytanie kultury jako tekstu, a także operującego w ramach dynamiki strukturalizmu i poststrukturalizmu¹⁴³. Zastosowanie ma tutaj do pewnego stopnia myśl postmodernistyczna, również wyraźnie powiązana z tekstualizmem¹⁴⁴. A choć można podchodzić do gier na sposób narratologiczny jednocześnie izolując się od spuścizny strukturalizmu, poststrukturalizmu i postmodernizmu, to warto zwrócić uwagę na to pokrewieństwo z tak nośnymi nawet dziś nurtami myślowymi, zwłaszcza gdy chcemy mówić o grach wideo, będących przecież zjawiskiem popkulturowym, które wykształciło się w drugiej połowie XX w. i jest produktem epoki, w której postmodernizm i poststrukturalizm silnie oddziaływały na krajobraz intelektualny świata.

Inaczej sprawa ma się ze stanowiskiem ludologów, jak chociażby Jespera Juula czy Espena J. Aarsetha¹⁴⁵, zdaniem których dla zrozumienia gier wideo kluczowe są nie zawarte w nich narracje, lecz umożliwiane przez nie tryby zaangażowania i interakcji odbiorcy, ze szczególnym naciskiem na element ludyczny. Oczywiście nie sposób zaprzeczyć, że gry wideo w istocie stanowią, z konieczności, rodzaj gier¹⁴⁶, przeto zaś przynależą do zakresu przedmiotowego ludologii. Ludologicz-

¹⁴⁰ Tavinor, *Definition...*, dz. cyt.

¹⁴¹ Mieke Bal, *Narratology. Introduction to the Theory of Narrative*, University of Toronto Press, Toronto, Buffalo i Londyn 1997, pierwsze wydanie w 1985, s. 19–31, 43–75, 99–111, 142–161 i 195–208.

¹⁴² Artur Mamcarz-Plisiecki, *Jak obrazy organizują naszą percepcję. Retoryczne dispositio w odniesieniu do sfery wizualnej. Wybrane aspekty* w: Agnieszka Kampka, Anna Kiryrow i Katarzyna Sobczak, red., *Czy obrazy rządzą ludźmi?*, Wydawnictwo SGGW, Warszawa 2017, s. 184–201.

¹⁴³ Bal, choć zaznacza, że narratologia nie jest inherentnie związana ze strukturalizmem jako stanowiskiem filozoficznym i może być stosowana niezależnie od niego (dz. cyt., s. x), wywodzi się jednak z tradycji strukturalistycznej.

¹⁴⁴ Hayden White, *Postmodernism, Textualism, and History* w: Eckart Goebel i Wolfgang Klein, red., *Literaturforschung heute*, Akademie Verlag, Berlin i Boston 2014, s. 178.

¹⁴⁵ Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore i Londyn 1997; Jesper Juul, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge i Londyn 2005; źródła za: Schulzke, dz. cyt., s. 251 i Tavinor, *Definition of Videogames*.

¹⁴⁶ A przynajmniej przeważnie tak jest, bowiem w niektórych pojedynczych przypadkach twórcy gier decydują się na (słabsze bądź wyraźniejsze) izolowanie się od słowa „gra” budzącego określone skojarzenia i zamiast tego preferują by ich dzieła określać np. jako „interaktywne doświadczenia” (ang. *interactive experience*). Tak było np. w przypadku *Abzû* (Giant Squid 2016), czy *ISLANDS: Non-Places* (Carlburton LLC 2016; „interaktywny pejzaż artystyczny”, ang. *in-*

ne podejścia do gier formułować można na różne sposoby, zależnie m.in. od przyjętej definicji gry jako takiej, ale punktem wyjścia dla nich pozostaje fakt, że tym, co robi odbiorca, wchodząc w kontakt z grami wideo, jest granie w nie. Akt uczestniczenia w rozgrywce angażuje odbiorcę w wewnętrzne ludyczne systemy danej gry, wykorzystujące mechanikę wyzwania, nagrody i kary oraz operujące na wyróżnionych, jasnych i konsekwentnych zasadach. Ludyczność gier wideo pociąga za sobą w tej perspektywie szereg istotnych dla ich znaczenia cech, które są po prostu cechami gier jako takich, z których niektóre możliwe do wyróżnienia to np. dobrowolność rozgrywki, odizolowanie od „prawdziwego życia“, bezinteresowność, ograniczenie w czasie i przestrzeni, stan niepewności, obecność zasad, immersyjność czy tworzenie wyznaczonych grup graczy¹⁴⁷.

Do niewątpliwych zalet stanowiska ludologicznego zaliczyć należy jego wszechstronność, bowiem podczas gdy nie wszystkie gry muszą kłaść duży nacisk na narrację, albo w ogóle jakkolwiek postać narracji w sobie zawierać¹⁴⁸, to każda z nich pozostaje grą. Nie dziwi więc, że wyjaśnienia ludologiczne lepiej sprawdzają się w analizach gier, w których fabuła nie ma większego znaczenia, a cały nacisk położony jest na angażującą rozgrywkę, np. tytułach e-sportowych, grach logicznych, symulatorach itp. Kwestią sporną pozostaje, czy tego typu produkcje uznać można za w jakimś stopniu gorsze lub mniej kulturowo istotne od tytułów narracyjnych – narratywiści mogą utrzymywać, że to jakość historii (jej podobieństwo do już istniejących w innych mediach historii uznawanych za jakościowe) decyduje o kulturowej czy badawczej wartości danej gry – niezależnie od tego jednak są one niewątpliwie grami w takim samym stopniu, co i one. Juul twierdził wręcz, że nie przedstawiono jak dotąd przekonujących argumentów na rzecz tezy, że rozbudowana i dobrze skonstruowana narracja sama z siebie gwarantuje interesujące doświadczenie grania w daną grę¹⁴⁹. Stanowisko ludologiczne przeciwstawia się zresztą narratologicznemu w jeszcze jednej ważnej kwestii, dąży bowiem, jak wykazywał to Juul¹⁵⁰, do wyizolowania się badań nad grami jako osobnej dyscypliny akademickiej, do czego zresztą już w dużej mierze doszło. Paralele z badaniami literatury czy z medioznawstwem są zatem przy stanowisku ludologicznym dużo słabsze niż przy narratologicznym.

W ostatnich latach nie brakowało badaczy, którzy podchodzili do sporu tych dwóch metodologicznych orientacji wobec badań gier na nowe, oryginalne sposoby, proponując podejścia alternatywne, niejednokrotnie próbujące jakoś pogodzić ze sobą oba te poglądy, dążące do odejścia od ich skrajnych wersji na rzecz koncepcji bardziej umiarkowanych. Istotne kroki w tym kierunku podjął chociażby Tavinor¹⁵¹ w ramach swojej próby zdefiniowania gier wideo w sposób dysjunktywny, gdzie polemizował niejednokrotnie zarówno z narratologami, jak i ludologami. Jego czerpiąca z obu tych nurtów definicja przyjęła ostatecznie następujący kształt:

X jest grą wideo, jeśli jest artefaktem funkcjonującym w cyfrowym medium wizualnym, jest zamierzony

teractive artscape), a także, nieco ironicznie, w *Interactivity: The Interactive Experience* (Aetheric Games 2016), gdzie wątek ten występuje już w samym tytule dzieła, co nie jest niczym przypadkowym. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by gry wideo traktować jako szczególny rodzaj takich interaktywnych doświadczeń, pojęcia te nie są ze sobą w żadnym razie sprzeczne.

¹⁴⁷ Huizinga, dz. cyt., s. 7–13.

¹⁴⁸ Tavinor (*Definition...*, dz. cyt.) podaje tu przykład klasycznego dla historii gier wideo *Tetrisa* (Aleksiej Pażytnow i inni 1984), a więc produkcji w całości poświęconej rozwiązywaniu przez gracza generującej się na bieżąco zagadki logicznej. Podobny przykład to wszelkie komputerowe wersje szachów, warcabów, go, tryktraka itd.

¹⁴⁹ Tamże.

¹⁵⁰ Tamże.

¹⁵¹ Tavinor, *Definition...*, dz. cyt.; tenże, *The Art of Videogames*, Wiley–Blackwell 2009, s. 15–33; tenże, *The Definition...*, dz. cyt.

jako przedmiot rozrywki i jako dostarczający teź rozrywki poprzez zastosowanie jednego lub obu z następujących trybów zaangażowania: rozgrywka oparta o zasady i cele lub interaktywna fikcja¹⁵².

Inne zgoła podejście prezentuje Schulzke, autor koncepcji, w ramach której gry wideo traktuje się jako „wykonywalne eksperymenty myślowe“ (ang. *executable thought experiments*)¹⁵³. Schulzke również korzysta z obu perspektyw – narratologicznej i ludologicznej – buduje jednak na ich podstawie interpretacje gier wykraczającą poza ich ramy i kierującą uwagę badaczy na problemy i zagadnienia do rozważań, które gry stawiają przed graczami, a także na to, jak gracze się do nich ustosunkowują. Przywołuje on w tym celu starożytne¹⁵⁴ i do dziś popularne narzędzie filozoficzne, jakim są szeroko rozumiane eksperymenty myślowe, kontrfaktyczne narracje służące zilustrowaniu określonego problemu i umożliwiające omawianie go w skonkretyzowanym (choć nie empirycznym) kontekście. Jak argumentuje, wiele gier można postrzegać właśnie jako eksperymenty myślowe, z tą oczywistą różnicą, że modelowanie odbywa się w nich nie za pomocą mentalnych zdolności człowieka (naszej wyobraźni¹⁵⁵), ale możliwości obliczeniowych urządzeń elektronicznych¹⁵⁶. Istnieją, jego zdaniem, pewne różnice między eksperymentami obecnymi w literaturze filozoficznej a tymi, których obecności doszukać można się w grach wideo, jak chociażby to, że eksperymenty znane z gier mają z reguły znacznie bardziej otwartą strukturę, odnoszą się do mniej precyzyjnie określonych problemów i nie istnieją same w sobie, ale w relacji z innymi cechami gier¹⁵⁷. Mimo to zauważalne podobieństwa uprawniają nas, jak twierdzi Schulzke, do takich interpretacji gier, które widzą w nich wykonywalne eksperymenty myślowe dotyczące filozoficznej problematyki, zwłaszcza, że interpretacje te rozwijają nasze akademickie rozumienie tak poszczególnych gier, jak i gier wideo w ogóle.

Koncepcja Schulzkego jest o tyle istotna, że postuluje istnienie inherentnego związku między metodologicznymi podejściami do gier wideo oraz relacją, jaka wiąże te gry z filozofią. On sam jest tego zupełnie świadomy, stwierdza bowiem: „Moje rozumienie gier wideo jako funkcjonalnych eksperymentów myślowych sprawi, że filozoficzna waga gier stanie się wyraźna i przyczyni się do opracowania mocniejszych metodologicznych podstaw dla filozoficznej interpretacji gier wideo“¹⁵⁸. Zważywszy na temat niniejszego opracowania odniesienie do uwag Schulzkego wydaje się w jego ramach wyraźnie wskazane, nawet jeśli poprzez „filozoficzną interpretację gier“ Schulzke nawiązuje bardziej do metodologii stojącej za dalszymi analizami konkretnych gier niż do obranej tu przeze mnie perspektywy całościowej.

Adekwatne, jak myślę, okaże się tu mimo wszystko przyjęcie stanowiska narratologicznego, nie dlatego, że należy wątpić w eksplanacyjną moc metodologii ludologicznej i wartość uzyskiwa-

¹⁵² Tamże; wpływy narratologii i ludologii widać tu w ostatniej części definicji, w której jest mowa o „trybach zaangażowania“ (ang. *modes of engagement*). To właśnie ta część nadaje definicji Tavinora charakteru dysjunktywnego, w ramach którego elementy narracyjne i ludyczne stawiane są w rozumieniu gier na równi.

¹⁵³ Schulzke, dz. cyt.

¹⁵⁴ Katerina Ierodiakonou, *Remarks on the History of an Ancient Thought Experiment* w: taż i Sophie Roux, red., *Thought Experiments in Methodological and Historical Contexts*, Brill, Lejda i Boston 2011, s. 37–50.

¹⁵⁵ James W. McAllister, *Thought Experiment and the Exercise of Imagination in Science* w: Mélanie Frappier, Letitia Meynell i James Robert Brown, red., *Thought Experiments in Philosophy, Science, and the Arts*, Routledge, Nowy Jork i Londyn 2013, s. 11–29.

¹⁵⁶ „Gry wideo zastępują modelowanie mentalne modelowaniem komputerowym, ale spełniają tę samą podstawową funkcję co modele mentalne, ponieważ służą modelowaniu fizycznych procesów w odmiennym medium“ – Schulzke, dz. cyt.

¹⁵⁷ Tamże.

¹⁵⁸ Tamże.

nych dzięki niej obserwacji, ale ze względu na to, że właściwym przedmiotem niniejszej rozprawy są pewne wyszczególnione elementy gier, te, które uznać można za odpowiedzi na fundamentalne pytania filozofii. Odpowiedzi tych doszukiwać się należy po pierwsze i najważniejsze w warstwie narracyjnej gier, w opowiedanej przez nie historii. To właśnie ta historia jest najważniejszym nośnikiem filozoficznych idei funkcjonujących w obrębie gier, a więc i właściwą przestrzenią filozoficznego sporu toczącego w grach wideo. Być może istnieją gry, które nie mają charakteru narracyjnego, a mimo to nawiązują do filozofii – nie przez swoją treść, której im brak, lecz np. przez mechanikę¹⁵⁹ – ich badanie nie leży jednak w gestii niniejszej rozprawy. Jak już zaznaczono to powyżej, poprzez gry filozoficzne rozumie się gry, które mają w sobie zauważalną ilość treści filozoficznych.

Oczywiście poza powyżej wskazanymi względami teoretycznymi wybór ten ma również podłoże metodologiczne. Szczególnie pomocne okażą się tu paralele do badań wątków filozoficznych w literaturze, np. w twórczości Prousta, Dostojewskiego czy Orwella¹⁶⁰. Gry filozoficzne (obiekt moich analiz) traktuję tu zatem w charakterze analogonu powieści filozoficznej¹⁶¹ w odmiennym od literatury medium, jakim są gry wideo. Szczególnie zależy mi tu zaś na oparciu się o źródłowe zasoby narratologii, nie tyle nawet jako swoistego instrumentarium, co jako, jak opisywała to Mieke Bal¹⁶², perspektywy na kulturę wyradzającą się z samej tej kultury. Podstawową metodą moich rozważań w ramach niniejszej rozprawy będzie więc narratologiczna analiza poszczególnych gier skupiona na wydobyciu z obecnych w ich fabułach koncepcji i idei filozoficznych, wyrażonych w postaci wątków, postaci, dialogów, kreacji świata itp. W ramach takich analiz postaram się wyszczególnić w grach te treści, które przesądzają o ich filozoficzności, wpisując je tym samym w bieżący filozoficzny spór w przestrzeni gier wideo. Skupię się zwłaszcza na tym, jak w narracjach wybranych gier przedstawiane są takie zjawiska jak świat, człowiek czy wartości.

Moje analizy narratologiczne nie będą się zbytnio różniły od tych, które stanowią treść studiów przypadków poszczególnych dzieł, który to rodzaj opracowań popularny jest, jak już na to wskazywałem, w literaturze z zakresu badań nad grami. Przypominać będą również pod tym względem uporządkowany wedle gatunków gier szereg analiz Cogburna i Silcoxa¹⁶³, określane przez nich samych mianem „podejścia na zasadzie zlepku“, którego przyjęcie było ich zdaniem „koniecznością [...], zważywszy na niewiarygodną różnorodność i wieloaspektową naturę tej młodej formy sztuki, jaką jest projektowanie gier wideo“. Pod pewnym względem zgadzam się z Cogburnem i Silcoxem – bezowocną byłaby chęć mówienia o filozoficznych treściach gier wideo, jeśliby chcieć zrezygnować z przeanalizowania konkretnych przykładów na wyróżnionym etapie rozważań. Wybranie ta-

¹⁵⁹ Przykładem z pogranicza byłaby tu gra *Devil Daggers* (Sorath 2016), która w całości opiera się na nierozbudowanej rozgrywce polegającej na niekończącej się i z góry skazanej na niepowodzenie walce z zastępami piekielnych przeciwników. Gra ta nie ma w zasadzie warstwy fabularnej, może poza tym, co komunikowane jest przez jej „piekielną“ estetykę i sam tytuł, a mimo to wciąż może być odczytana jako przekazująca swego rodzaju mgliste, nominalnie spokrewnione z filozofią przesłanie na temat ludzkiej ułomności czy daremności naszych starań w obliczu nieuchronności śmierci – KalekaMentalny, *Devil Daggers - najsmutniejsza gra na świecie*, YouTube 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=ONULPzRQnWQ>, dostęp 24.12.2021.

¹⁶⁰ Vincent Descombes, *Proust. Philosophy of the Novel*, tłum. na j. ang. Catherine Lhance Macksey, Stanford University Press, Stanford 1992, pierwsze wydanie w 1987; Victor Terras, *Reading Dostoevsky*, The University of Wisconsin Press 1998; Harry Strub, *The Theory of Panoptical Control: Bentham's Panopticon and Orwell's Nineteen Eighty-Four*, „The Journal of The History of The Behavioral Science“ Tom 25 Zeszyt 1, styczeń 1989, s. 40–59. Co ciekawe, wpływ niektórych autorów powieści filozoficznych wyraźnie widać w świecie gier wideo – zwłaszcza Orwella, którego obawy dotyczące totalitaryzmu i kontroli podziela m.in. seria gier zatytułowana na jego cześć (*Orwell, Osmotic* 2016–).

¹⁶¹ Descombes, *The Philosophical Novel* w: dz. cyt., s. 28–37; szczegółowo do analogii tych dwóch rodzajów dzieł odniosę się w dalszej części niniejszej rozprawy.

¹⁶² Bal, dz. cyt., s. 221–222.

¹⁶³ Cogburn i Silcox, dz. cyt., s. 135.

kiego sposobu interpretacji nie wiąże się tu jednak jednocześnie z przyjęciem tezy, że przy takich rozmyślaniach skazani jesteśmy z konieczności na skonstruowanie czegoś na kształt luźnego zlepku niepowiązanych bliżej spostrzeżeń przeskakujących z tematu na temat. U Cogburna i Silcoxa teza ta wynika, jak sami to zaznaczają¹⁶⁴, z ich skłonności ku filozofii analitycznej stanowiącej podstawę ich akademickiego przygotowania, ja jednak nie odwołuję się w niniejszej rozprawie do tej konkretnej tradycji myślowej. Zamiast tego opowiadam się za obecną u tych dwóch autorów skłonnością do całościowego rozpatrywania gier wideo, u nich wyrażającą się w charakterze swobodniejszego przeglądu zagadnień związanych z popularnymi ich gatunkami, podejmując ją jednak tak, by pójść jeszcze o krok dalej i by móc wyciągnąć wnioski dotyczące nie arbitralnego tematycznie zlepku, ale całości zaangażowanych filozoficznie gier wideo.

Do omówienia wybranych wzorcowych przykładów gier filozoficznych (kwestię zasad ich wyboru omówię w dalszej części niniejszego rozdziału) posłuży mi zatem analiza narratologiczna przedstawianych w nich opowieści. Nie oznacza to co prawda jednoznacznego zignorowania zupełnie mechanizmów rozgrywki omawianych gier, te będą tu jednak omówione wyłącznie wtedy, gdy mechanizmy te w wyraźny sposób będą się wiązać z koncepcjami filozoficznymi już uprzednio zidentyfikowanymi w ramach fabuł gier i służyć będą odwzorowaniu (poprzez zasady osiągania wyznaczonych celów i poprzez interakcję) tego, co zostało już zidentyfikowane w warstwie tekstowej danego dzieła. Tak czy inaczej służyć będzie to wyłuskaniu poszczególnych wątków i koncepcji filozoficznych oraz ponownemu sformułowaniu ich w postaci samoistnej, nienawiązującej do świata i wydarzeń z gry. Tak opracowane koncepcje zestawię z tymi już obecnymi w dziejach filozofii, w takich postaciach, jakie przyjmują one w tekstach źródłowych (w oryginalnych wypowiedziach określonych filozofów) lub późniejszych opracowaniach naukowych. Porównanie to służyć będzie jasnemu określeniu tego, jakie koncepcje ontologiczne, antropologiczne czy też aksjologiczne pojawiają się w wybranych grach, co umożliwi ocenę tego, na ile wyraźnie są one wyartykułowane, czy istnieją w formie zgodnej z pierwotnymi koncepcjami, czy też w postaci przemieszanej, czy rzucają na nie pozytywne, czy negatywne światło, czy są oryginalnym rozwinięciem, czy biernym powtórzeniem, czy przyczyniają się do rozpowszechniania filozofii i filozoficznych koncepcji itp.

1.3.2. METODY POMOCNICZE

Tyle na temat narratologicznej metody analizy poszczególnych gier, byśmy jednak mogli mówić w ramach tej pracy o wypracowanych wnioskach filozoficznych i ważnych dla filozofii, nie możemy pozostać na poziomie analiz szczegółowych. Syntezę ich wyników do postaci wniosków ogólnych umożliwi mi m.in. przywoływane już powyżej podejście Schulzkego, które postaram się zastosować do spojrzenia szerzej na spór filozoficzny toczony w ramach gier i to, dlaczego przybiera on taki właśnie, a nie inny kształt. Tym, co umożliwi mi odniesienie się do całości owego sporu jest uchwycenie pewnych ogólnych prawidłowości i trendów dających się zaobserwować w grach określonego rodzaju. By prawidłowości te były dobrze poświadczone, moje analizy wybranych wzorcowych przykładów gier filozoficznych uzupełnione będą licznymi odniesieniami do innych podobnych gier, w których również da się zaobserwować podobne treści filozoficzne. Pokrótce odnosząc się do wielu adekwatnych podobieństw postaram się wykazać, że pewne cechy filozoficznych treści w grach powiązane są z estetyczną i intelektualną specyfiką wyróżnionych grup gier, na tej podstawie budując obraz filozofii jako takiej w grach wideo w ogóle.

Niniejsza rozprawa czerpie również z innych inspiracji metodologicznych. Dążąc do całościowego ujęcia zagadnienia odniosę się również do badań nad popkulturą, aby móc wykazać pewne

¹⁶⁴ Tamże, s. ix i 135.

ogólne paralele między tym, jak wątki filozoficzne funkcjonują w grach wideo, a jak w innych popkulturowych mediach, np. w kinie. Ścisłej rzecz biorąc, zastosowana zostanie tu koncepcja popkulturowej formuły Johna G. Caweltiego¹⁶⁵ i jego uwagi na temat inwencyjnych i konwencjonalnych elementów utworów kulturowych. Cawelti wyróżniał we współczesnej twórczości kulturowej człowieka zwłaszcza dwa powiązane ze sobą, ale i wyraźnie odmienne rodzaje dzieł – te, które należą do popkultury i te, które należą do sztuki wysokiej. Dzieła popkulturowe określał jako schematyczne, bazujące na sprawdzonych i powtarzanych w niezliczonych iteracjach formułach skonstruowanych z elementów konwencjonalnych, a więc właśnie łatwych w powielaniu i nieodmiennie atrakcyjnych dla masowego odbiorcy. Tzw. sztukę wysoką interpretował z kolei w kontraście, poprzez pryzmat elementów inwencyjnych – oryginalnych i w dużej mierze unikatowych, stanowiących własny wkład autora dzieła i wyraz jego artystycznej swobody. Ta swoboda tworzenia nowych elementów i mieszania ze sobą starych wyróżnia u Caweltiego artystów sztuki wysokiej od wytwórców popkultury, znacznie bardziej od nich ograniczonych i odtwórczych w swych działaniach. Obserwacje Caweltiego na temat popkultury i sztuki, mimo że dziś już wiekowe i sformułowane w zupełnie innym kontekście historycznym (era dominacji telewizji), pozostają w dużej mierze aktualne. Aparat pojęciowy i metodologia wprowadzona przez Caweltiego posłuży mi do lepszej orientacji w szerszej twórczości kulturowej, ale też rzuci nowe światło na stare, często powtarzane pytanie o to, czy gry komputerowe są dziełami sztuki¹⁶⁶.

Uznając znaczenie, jakie dla interpretowania gier wideo ma pojęcie immersji – zanurzenia się odbiorcy w fikcji wykreowanej przez grę – przyjmuję tu jej rozumienie zaproponowane przez Kendall L. Waltona w opracowanej przez niego teorii mimesis jako wytworu wyobraźni (ang. *make-believe*)¹⁶⁷. Zdaniem Waltona wszelkie operujące na fikcjach dzieła wpadające w obszerny zasięg pojęcia „sztuka przedstawiennicza“ (ang. *representational arts*) podejmowane są przez nas na zasadach bardzo zbliżonej do dziecięcych gier wyobraźni, w których rozmaite rekwizyty (rzeczywiste obiekty) umownie traktujemy jako coś od nich odmiennego, coś ze świata zabawy (obiekty fikcyjne). I tak dzieła sztuki przedstawienniczej, np. powieści przedstawiające jakąś fikcyjną narrację, są przez nas dobrowolnie i z pełną świadomością traktowane jako opowiadające coś, co wydarzyło się naprawdę, ale tylko w ramach gry wyobraźni, jaką jest obcowanie z dziełami sztuki¹⁶⁸. Immersja polega zatem na udawaniu przed samym sobą, że mamy do czynienia z czymś innym, niż rzeczywistość mamy, a więc niejako na tym, co w bieżących dyskusjach nad immersyjnymi mediami zwie się często mianem zawieszenia niewiary¹⁶⁹, choć sam Walton odrzucał to określenie¹⁷⁰.

Taka estetyczna teoria naszego zaangażowania w dzieło z którym obcujemy pozwoli mi jasno wskazać na to, jak gry powiązane są z ich odbiorcami, a raczej: jak odbiorcy dobrowolnie wiążą się z grami. Daje się ona łatwo i bez istotnych modyfikacji zastosować w przypadku gier wideo, do

¹⁶⁵ John G. Cawelti, *The Concept of Formula in the Study of Popular Literature* w: Harold E. Hinds, Jr., Marilyn F. Motz i Angela M.S. Nelson, *Popular Culture Theory and Methodology. A Basic Introduction*, The University of Wisconsin Press 2006, pierwsza publikacja artykułu w 1972, s. 183–191.

¹⁶⁶ Smuts, dz. cyt.; Tavinor, *The Art...*, dz. cyt., s. 172–175.

¹⁶⁷ Kendall L. Walton, *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts*, Harvard University Press, Cambridge i Londyn 1990; Marie-Laure Ryan, *The Text as World: Theories of Immersion* w: taż, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore i Londyn 2001, s. 89–114.

¹⁶⁸ Ryan, *Narrative...*, dz. cyt., s. 107–108.

¹⁶⁹ Ryan przywołuje to pojęcie w kontekście Waltona, powołując się na jego prekursorów, np. poetę Samuela Taylora Coleridge’a (*Biographia Literaria*, J.M. Dent & Sons, Londyn 1975, pierwsze wydanie w 1817, s. 169; źródło za: Ryan, *Narrative...*, dz. cyt., s. 105).

¹⁷⁰ Walton, dz. cyt., s. 241; podobnie użycie tego określenia krytykował Tavinor – *The Art...*, dz. cyt., 39–40.

których sam Walton się bezpośrednio nie odnosił, choćby dlatego, że sama operuje do pewnego stopnia na pojęciu „gry“, elemencie ludologicznym wyróżnionym wewnątrz kultury przez Huizingę¹⁷¹. Poza tym, co również warto zaznaczyć, Waltonowska teoria immersji wspomniana jest niekiedy w kontekście rozważań dotyczących gier wideo i czasem się ją z tymiż grami wiąże¹⁷², choć nie bez pewnych kontrowersji¹⁷³. Mimo tych kontrowersji, w bieżących badaniach jest z powodzeniem wykorzystywana do dalszej refleksji nad treściami gier¹⁷⁴.

Warto również wspomnieć, że nie sposób adekwatnie mówić o grach wideo doceniając ich złożoność jako zjawiska kulturowego, nie czerpiąc z bogactwa nomenklatury i aparatury pojęciowej dostarczanej nam przez język wykształcony w ramach instytucji społecznej, jaką jest subkultura skupiająca się wokół gier wideo¹⁷⁵. Podczas gdy akademickie interpretacje gier podchodzą do swojego przedmiotu, przyjmując wobec niego niejako zewnętrzną, odizolowaną perspektywę – możemy je nazwać opracowaniami drugiego rzędu – istnieje również dyskurs nad grami niejako do nich wewnętrzny, ustanawiany i podtrzymywany przez środowisko graczy, twórców i producentów gier oraz dziennikarzy growych, których dyskusje, wywiady, recenzje, komentarze, reportaże i felietony niejako mówią o grach ich własnym językiem – są to opracowania pierwszego rzędu¹⁷⁶. Postać, jaką przyjmują opracowania pierwszego rzędu, zwłaszcza zaś obecne w nich pojęcia (nazwy gatunków gier, stosowanych w nich mechanizmów, taktyk, rodzajów graczy, trybów rozgrywki, modeli dystrybucji, typów kontrolerów do gier itd.) stanowić może użyteczną inspirację metodologiczną dla prac naukowych, w ramach których ponadto możliwa jest również szeroka refleksja nad naturą subkultury wytwarzanej przez te formy wypowiedzi¹⁷⁷. Z tego powodu będę czerpał z tego zasobu i stosował niekiedy nazewnictwo właściwe dla opracowań pierwszego rzędu, oczywiście o ile będzie ono odpowiednie w danej sytuacji i przy zamieszczeniu dodatkowych wyjaśnień tam, gdzie będzie

¹⁷¹ Huizinga, dz. cyt. Choć Waltonowskie „dziecięce gry wyobraźni“ (ang. *children's games of make-believe*) stanowią tylko poszczególną konkretyzację, wyróżniony przejaw ludycznego elementu, który, zdaniem Huizingi, przewija się przez kulturę w całej jej rozciągłości, to intuicje ich obu na temat ludyczności obecnej w sposób nieodłączny w aspektach ludzkiej twórczości niekojarzących nam się tradycyjnie z grami są na tyle zbliżone, że np. Sebastian Deterding (*Fiction as Play: Reassessing the Relation of Games, Play, and Fiction*, „Proceedings of the 3rd Philosophy of Computer Games Conference“ 2009) uznał ich obu za zwolenników tej samej ogólnej teorii „fikcji jako gry“ (ang. *fiction as play*, w skrócie FAP).

¹⁷² Aaron Meskin i Jon Robson, *Fiction and Fictional Worlds in Videogames* w: Sageng, Fossheim i Larsen, red., dz. cyt., s. 201–218; Tavinor, *The Art...*, dz. cyt., 38–44.

¹⁷³ Np. Juul pisząc o bólu, jaki niekiedy sprawia graczom granie w gry wideo (*The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*, The MIT Press, Cambridge i Londyn 2013, s. 38–39) krytykował stanowisko Waltona jako deflacionistyczne, a więc uznające, że ból ten ma charakter fikcyjny, tym samym redukując jego wagę. Z kolei Rough (dz. cyt., s. 24–41) wymieniał przykłady gier takich jak *Super Hexagon* (Terry Cavanagh 2012), do których trudno zastosować koncepcję Waltona, bo trudno w ogóle uznać je za fikcje. Zarzut Rougha pomijam w moich dalszych rozważaniach, ponieważ gry tego typu, na który w nim wskazuje, nie stanowią przedmiotu mojej refleksji.

¹⁷⁴ Jemioł, dz. cyt., s. 148–149.

¹⁷⁵ Muriel i Crawford, dz. cyt., s. 18.

¹⁷⁶ Choć z reguły nietrudno odróżnić opracowania pierwszego i drugiego rzędu o grach, np. publikacje naukowe od dyskusji na forach, istnieją również trudne do jednoznacznego zaklasyfikowania przypadki graniczne, zwłaszcza gdy mówimy o formach wypowiedzi osób mających przygotowanie akademickie, ale jednocześnie żywo zaangażowanych w grową subkulturę. Przykładem spoza akademii są niektórzy youtuberzy, np. Dan Olsen z kanału „Folding Ideas“ czy Harris Michael Brewis znany jako hbmberguy, podejmujący krytyczną refleksję nad grami i związaną z nimi kulturą.

¹⁷⁷ Np. Christopher A. Paul (dz. cyt.) poprzez dokładną analizę subkultury gier wideo wskazuje na liczne obecne w niej szkodliwe elementy bezpośrednio związane z tym, jak gracze mówią o grach i jak je kształtują, zwłaszcza zaś na kładzenie nacisku na nagradzanie graczy za ich zdolności, co Paul wiąże z szerszym pojęciem merytokracji. Przy czym zarzuty Paula, jak on sam przyznaje (dz. cyt., s. 2, 26, 176), dotyczą przede wszystkim, a być może i wyłącznie, gier wysokobudżetowych.

to niezbędne. W materii tej skorzystam zwłaszcza z terminów pomagających w klasyfikowaniu gier, takich jak produkcje AAA, czyli wysokobudżetowe, czy też gry niezależne.

Niniejsza rozprawa podejmuje słabo zbadane zagadnienie o charakterze interdyscyplinarnym, którego nie można adekwatnie ująć bez uwzględnienia narzędzi poznawczych wypracowanych w ramach kulturoznawstwa, teorii literatury, narratologii, ludologii, studiów popkulturowych czy przez stosunkowo nową dziedzinę naukową, jaką są badania nad grami jako takie. Mimo to w jej centrum pozostaje filozofia – przedmiotowo koncepcje filozoficzne zaczerpnięte zwłaszcza z ontologii, epistemologii i aksjologii, a docelowo filozofia kultury z pewnymi nawiązaniem do estetyki. Ze względu na to metoda niniejszej rozprawy będzie niejednorodna i złożona ze wskazanych wyżej metod cząstkowych w taki sposób, aby respektując właściwe przeznaczenie i warunki stosowania każdej z tych metod w badaniu gier wideo, uchwycić ich treści i umożliwić poddanie ich filozoficznej analizie, która również ma swoją metodologię.

1.4. PROBLEM RELACJI GIER WIDEO DO FILOZOFII

Problem relacji filozofii i gier wideo ma charakter ogólny. Jest to o tyle ważne, że oznacza, iż problem ten dotyczy nie tyle powiązania poszczególnych gier z konkretnymi wątkami filozoficznymi, ale sumy gier wideo i filozofii samej w sobie jako pewnych całości. Dlatego właśnie problem ten wymaga ujęcia w sposób całościowy, co oznacza jednak konieczność wstępnego rozstrzygnięcia trzech osobnych kwestii: w jaki sposób można całościowo traktować o grach wideo, w jaki sposób można się w tym kontekście całościowo odnosić do filozofii i jak uzasadnić samo zwrócenie się ku takiej całościowej perspektywie?

1.4.1. PERSPEKTYWA CAŁOŚCIOWA

Czy o grach wideo można mówić jako o całości? Z jednej strony z pewnością istnieją trywialne sposoby takiego właśnie ich traktowania, np. próby ich definicji¹⁷⁸, z drugiej zaś we wszelkich nietrywialnych kontekstach pojawić mogą się trudności związane z uzasadnieniem tego typu generalizacji. Współcześnie gry wideo stanowią wszak niezwykle rozbudowaną i różnorodną dziedzinę kultury, przypominając pod tym względem literaturę (od beletrystyki, przez powieści kryminalne i fantastycznonaukowe, aż po twórczość eksperymentalną i postmodernistyczną) czy film (od produkcji dokumentalnych, przez kino akcji czy familijne, po film arthouse'owy). Liczba obecnie istniejących

¹⁷⁸ Przy czym, naturalnie, fakt, że takie ujęcie gier określić możemy jako trywialnie ogólne – myśląc definicyjnie o określonym przedmiocie, z konieczności rozważamy go w sensie ogólnym – nie oznacza w żadnym wypadku, że sam problem zdefiniowania gier wideo również jest trywialny. Jest wręcz przeciwnie; pod koniec pierwszej dekady XXI w. dużo uwagi tej kwestii poświęcił Tavinor (*Definition...*, dz. cyt.; tenże, *The Definition...*, dz. cyt.), krytykując całościowe propozycje wysuwane przez takie nurty w badaniach dotyczących gier, jak ludologia i narratologia, ale i nie ograniczając się do stanowiska antyesencjonistycznego. Tavinor uważa tym samym za uprawnione, jak sam to określa, „charakteryzowanie samej istoty gier wideo“ (Tavinor, *Definition...*, dz. cyt.), nawet jeśli dystansuje się od sposobu, w jaki robili to jego poprzednicy, zwracając się raczej ku podejściu uznającemu dysjunktywność owej „istoty“.

gier wideo wynosi z całą pewnością więcej niż milion¹⁷⁹, być może nawet kilka milionów¹⁸⁰. Istnieją dziś gry, które powstały w różnych czasach (od lat 70-tych, a nawet wcześniej, aż do dnia dzisiejszego), uruchamiane są na różnych urządzeniach (komputery osobiste, konsole do gier, urządzenia mobilne, automaty...), reprezentują najróżniejsze gatunki (RPG, przygodówki, platformówki, strzelanki, gry akcji, strategiczne, logiczne, narracyjne itd.) i podgatunki (rougelike'i, soulsborne'y, metroidvanie, visual novele, „symulatory chodzenia“ itp.), skierowane są do różnych odbiorców (zapalonych graczy, osób, które grają tylko okazjonalnie, fanów określonych gatunków gier lub popkulturowych marek, przynależących do określonej płci lub grupy wiekowej), umożliwiają rozgrywkę jedno- lub wieloosobową (od dwóch do nawet setek tysięcy graczy jednocześnie), powstają w dziesiątkach krajów na całym świecie (i w dziesiątkach języków), wreszcie zaś – funkcjonują w ramach różnych segmentów branżowych, ze szczególnym wyróżnieniem segmentu wysoko-, średnio- i niskobudżetowego.

Są więc gry tworem wyraźnie niejednorodnym, nie oznacza to jednak, że ich badacze z góry skazani są jedynie na rozważania szczegółowe, analizujące gry w ich jednostkowych przejawach i unikające szukania szerszych prawidłowości, które mogłyby nam coś powiedzieć o grach wideo jako takich. Takie podejście oznaczałoby jednoznaczne zarzucenie jakichkolwiek projektów stworzenia „szerszej perspektywy“, której brak budził zauważalne zastrzeżenia Cogburna i Silcoxa¹⁸¹, uniemożliwia on bowiem podejmowanie wielu ważnych i złożonych problemów – np. „czego możemy nauczyć się z gier wideo na temat ogólnego sensu samego ludzkiego życia“¹⁸² – których rozstrzygnięcie przynależy, bardziej już niż do kulturoznawstwa czy samych badań nad grami, do filozofii.

W rzeczy samej, już omawiając zagadnienia wstępne do problematyki filozofii gier wideo John Richard Sageng, Hallvard Fossheim i Tarjei Mandt Larsen¹⁸³ zaznaczali, że jednym z dwóch głównych zadań takiej filozofii (obok dostarczania adekwatnych koncepcji filozoficznych jako fundamentalnych dla akademickiej debaty dotyczącej gier) jest „odnoszenie się do tradycyjnych pytań filozoficznych w takich postaciach, jakie przyjmują one w kontekście gier komputerowych, a poprzez to rozwijanie filozofii jako takiej“. Jak pisali¹⁸⁴:

Gry komputerowe stanowią kontekst, w ramach którego liczne tradycyjne dla filozofii pytania rozważane być mogą na innowacyjne sposoby umożliwiające odnajdywanie nowych i interesujących odpowiedzi na nie. Filozofia jako dyscyplina akademicka [...] nie jest jedynie nakierowana na odwieczne pytania naszego intelektu, lecz jest kształtowana w sposób fundamentalny przez okoliczności kulturowe i historyczne. [...] Właściwości, które wyróżniają gry komputerowe [...] mogą wymagać tego, byśmy zmodyfikowali

¹⁷⁹ Jacob Sobolev, *How Many Video Games Exist?*, „Gaming Shift”, <https://gamingshift.com/how-many-video-games-exist/>, dostęp 24.12.2021; liczba podana przez Soboleva, która jest przez niego rzekomo aktualizowana, wynosi w chwili pisania tych słów 1 181 019, niemniej należy pamiętać, że wyliczenia te nie są precyzyjne, opierają się bowiem jedynie na ofercie największych platform dystrybucji gier, takich jak Steam i AppStore, ignorując mniej popularne platformy (itch.io, IndieGala itp.), a także zupełnie pomijając kwestie gier na starsze platformy i gier dystrybuowanych jedynie fizycznie. Szacowana przez Soboleva liczba może więc w najlepszym przypadku służyć jedynie za wyznacznik tego, ile gier znajduje się na ten moment w bieżącej dystrybucji głównymi kanałami, co stanowi jedynie pewną (być może niewielką) część sumy wszystkich istniejących gier wideo.

¹⁸⁰ Strona poświęcona amerykańskiemu „Narodowemu Dniu Gier Wideo“ (*National Video Game Day*, National Day, <https://nationaltoday.com/video-game-day/>, dostęp 24.12.2021) szacuje, że liczba wszystkich istniejących gier wideo przekracza obecnie pięć milionów, nie podając jednak żadnych źródeł dla tej informacji.

¹⁸¹ Cogburn i Silcox, dz. cyt., s. ix.

¹⁸² Tamże.

¹⁸³ Sageng, Fossheim i Larsen, dz. cyt., s. 3.

¹⁸⁴ Tamże, s. 2–3.

nasze odpowiedzi na niektóre z tych pytań.

Zachodzi zatem obecnie wyraźna potrzeba filozoficznego dyskursu nad grami wideo i prezentowanymi przez nie treściami, który uwzględniałby ich wyróżniające właściwości, a zatem ujmowałby je w sposób ogólny. Jedno z możliwych podejść do takiego dyskursu prezentuje publikacja, z której pochodzi powyższy cytat (*The Philosophy of Computer Games*), gdzie szczególny nacisk kładzie się na analizę podstawowych dla gier i definiujących ich sens pojęć, takich jak gracz, rozgrywka, świat przedstawiony gry, interakcja, narracja itp. Są to właśnie owe adekwatne koncepcje, których filozofia dostarczyć może badaniom nad grami jako fundamentów teoretycznych. Rozstrzygnięcia w tej dziedzinie mają niebagatelne znaczenie dla zagadnień takich jak ontologia gier wideo (to, w jaki sposób one istnieją) czy ich relacja do odbiorcy, niemniej, jak się zdaje, wysuwają one na pierwszy plan samą formę tychże gier, w mniejszym stopniu odnosząc się do ich treści. Jest to stanowisko rozpowszechnione w filozofii gier wideo¹⁸⁵ i zupełnie uprawnione, zważywszy na innowacyjny charakter gier jako nowego, interaktywnego medium, odmiennego pod bardzo wieloma względami od form linearnych, takich jak telewizja czy powieść. Ja w ramach niniejszej rozprawy badać będę jednak nie formę gier, lecz ich treści. Dlatego właśnie bardziej niż na wymienionych wyżej koncepcjach (choć i te okażą się bez wątpienia użyteczne) skupię się na podziale gier wedle określonych kategorii, które wpływają na typy treści pojawiające się w ich ramach, w podobny sposób, w jaki zrobili to Cogburn i Silcox, rozpatrując poszczególne gry przez pryzmat reprezentowanych przez nie gatunków. Stwierdzili oni¹⁸⁶: „Filozoficzne w sensie ścisłym problemy, na których postanowiliśmy się tu skupić [...] są tymi, które, jak nam się zdawało, zupełnie naturalnie wynikają z rozmyślań dotyczących najpopularniejszych współczesnych gatunków gier wideo“. Cogburn i Silcox zauważają więc istnienie jakiegoś „naturalnego“, czy może raczej istotowego powiązania między określonymi problemami filozoficznymi a konkretnymi gatunkami gier wideo. Istnienie analogicznego powiązania postuluję w ramach niniejszej pracy, przy czym jednocześnie punktem wyjścia jest tu inna kategoria niż ta zastosowana przez Cogburna i Silcoxa, co umożliwi spojrzenie na omawiane zagadnienie z innowacyjnej perspektywy. Zamiast uwzględnić zatem podział gier wideo wedle reprezentowanych przez nie gatunków, na pierwszy plan wysuwa się w ramach niniejszej rozprawy podział branżowy ze względu na trzy segmenty budżetowe: gry wysokobudżetowe, czyli tzw. produkcje AAA, gry niskobudżetowe, współcześnie często utożsamiane z grami niezależnymi oraz znajdujący się pomiędzy nimi trzeci segment gier średniobudżetowych.

Istnieje zatem podstawa do tego, by gry wideo rozważać jako pewną całość skonstruowaną z wyróżnionych podgrup (gatunków bądź segmentów). Jak jednak odnosić można się do filozofii i jej powiązania z przejawami elektronicznej rozrywki¹⁸⁷, którymi są gry wideo? Także w tym przypadku chodzić będzie o ujęcie jej jako całości. Gdy mówimy o filozofii same podstawy takiego całościowego trybu rozważań wyglądają jednak inaczej niż w przypadku gier wideo, jest tak zaś dlatego, że w dziejach filozofii znane są już sposoby takiego o niej traktowania. Na szczególną uwagę zasługują, nasuwające się tu jako pierwsze, dwie dziedziny myśli: bardziej ogólna metafizyka i wyszczególniona w jej ramach metodologia filozofii.

Obierając sobie filozofię za przedmiot naszych rozważań, nawet tylko chwilowo (jako człon relacji „filozofia – gry wideo“), niejako skazani jesteśmy na metafizykę – naukę o tyle ciekawą,

¹⁸⁵ Np. Tarjei Mandt Larsen zwraca uwagę na to, jak popularnym tematem w filozoficznych badaniach odnośnie gier jest kwestia natury ich rozgrywki i pozycji gracza – *Introduction to Part I: Players and Play* w: Sageng, Fosshim i Larsen, red., dz. cyt., s. 11.

¹⁸⁶ Cogburn i Silcox, dz. cyt., s. ix.

¹⁸⁷ Na wagę elementu rozrywkowego dla tego, czym są gry wideo nacisk kładł m.in. Tavinor (*Definition...*, dz. cyt.), czyniąc z niego ważny element swojej dysjunktywnej definicji gier wideo.

że, przynajmniej w pewnych swoich aspektach, dającą się pojmować jako przynależną do samej filozofii¹⁸⁸. Pytając, co filozofia może powiedzieć nam sama o sobie, chcąc ją zrozumieć poprzez kategorie, których ona sama nam dostarcza, zauważamy w pierwszej kolejności, że tym, czym zajmuje się filozofia, jest stawianie pytań (określonego rodzaju) i próby udzielenia na nie adekwatnych odpowiedzi (w określony sposób)¹⁸⁹. Stawianie pytań jest dla filozofii cechą wyróżniającą, o czym wspominam, gdyż już sam ten fakt określa nam w dużym stopniu to, jak gry wideo wiążą się z rozważaniami filozoficznymi. Przy czym od razu zwróćmy uwagę, że mowa tu o pytaniach określonego rodzaju, a nie wszelkich możliwych pytaniach – o pytaniach fundamentalnych, dotyczących najbardziej pierwotnych i ogólnych zagadnień istnienia świata i znajdujących się w nim bytów, w tym człowieka, sposobów i rodzajów poznania i wiedzy, powszechnych zasad postępowania czy wartości, w tym również estetycznych, itp. Spaemann określił je mianem „pytań ostatecznych”¹⁹⁰. Pytania te dają się pogrupować w pewne tematyczne zbiory, które reprezentują różne od siebie dziedziny przynależne do filozofii. Przeprowadzanie wewnętrznych podziałów w filozofii, zwłaszcza wedle przedmiotów jej badań, jest z kolei jednym z najbardziej fundamentalnych zadań metodologii filozofii. Nietrudno o tym zapomnieć, wzięwszy pod uwagę fakt, że najbardziej podstawowy podział filozofii, czyli ten, który wyróżnia w niej takie dyscypliny, jak ontologia, epistemologia, aksjologia i logika wywodzi się jeszcze ze starożytności, z którego też powodu współcześnie metodologia filozofii zajmuje się podziałami o wiele bardziej szczegółowymi, np. w stosunku do relacji filozofii moralności do teorii polityki¹⁹¹ czy w obrębie historii idei¹⁹².

W świetle tych podstawowych obserwacji na temat filozofii uprawionym jest, jak się zdaje, zaproponowanie następującego sposobu postrzegania jej relacji z grami wideo (w aspekcie treściowym): filozofia formułuje fundamentalne pytania, których źródłem jest rzeczywistość, zaś odpowiedzi na te pytania, tradycyjnie obecne w traktatach filozoficznych, formułowane są niekiedy również w narracjach obecnych w grach wideo. Różnego rodzaju gry, czy to ze względu na reprezentowany gatunek, czy segment budżetowy, podchodzą do tych filozoficznych pytań na osobne, dające się wyróżnić sposoby, zależnie od ich rodzaju – inaczej do pytań metafizycznych, a inaczej do etycznych, teoriopoznawczych czy antropologicznych.

Naturalnie trudno oczekiwać, by zaczerpnięte z gier wideo odpowiedzi na najważniejsze pytania filozofii w sposób radykalny różniły się od tych, które stawiane są w ramach samej filozofii, zwłaszcza w traktatach i badaniach filozoficznych. Wręcz przeciwnie, należy spodziewać się, że treści gier wideo będą w tym zakresie słabiej lub silniej zainspirowane koncepcjami i ideami już w filozofii obecnymi i reprezentowanymi na liczne, niekiedy bardzo zniuansowane sposoby, czy będzie to idea tak ogólna, jak materializm, czy też koncepcja tak szczegółowa, jak poglądy Ludwika Wittgensteina na relację języka do rzeczywistości z jego *Traktatu logiczno-filozoficznego*. Zasadnie postawione pytanie wobec tego powinno brzmieć: które z idei zaczerpniętych z dziejów filozofii pojawiają się w grach wideo i w jakim świetle są one przez nie ukazywane? A z perspektywy cało-

¹⁸⁸ Nicholas Joll, *Metaphilosophy*, „Internet Encyclopedia of Philosophy” 2010–, <https://iep.utm.edu/con-meta/>, dostęp 24.12.2021.

¹⁸⁹ Jak to stwierdził Robert C. Solomon: „Filozofia jest to szlachetna sztuka rozważnego i wytrwałego, a czasem nawet obsesyjnego myślenia na temat Wielkich Pytań życia” (*Philosophy. Historical Overview and Recent Developments* w: Maryanne Cline Horowitz, red., *New dictionary of the history of ideas. Volume 4: Machiavellism to Phrenology*, Thomson Gale 2005, s. 1775). Są to te same pytania, o których wspominali Sageng, Fossheim i Larsen w przywołanym powyżej cytacie. Pisali również o nich Cogburn i Silcox – dz. cyt., s. 135.

¹⁹⁰ Robert Spaemann, dz. cyt., s. 37.

¹⁹¹ Christian List i Laura Valentini, *The Methodology of Political Theory* w: Herman Cappelen, Tamar Szabó Gendler i John Hawthorne, red., *The Oxford Handbook of Philosophical Methodology*, Oxford University Press 2016.

¹⁹² Frederick Beiser, *History of Ideas: A Defense* w: Cappelen, Gendler i Hawthorne, red., dz. cyt.

ściowej: które koncepcje ontologiczne, antropologiczne czy aksjologiczne najwyraźniej występują¹⁹³ w określonych typach gier wideo?

Proponowany tu sposób myślenia o filozoficznych ideach i koncepcjach nie odbiega daleko od tego reprezentowanego tradycyjnie w historii idei. Filozofia, bez cienia wątpliwości, stanowiła w przeszłości i wciąż stanowi źródło licznych idei – wszak historii filozofii nie da się opowiedzieć inaczej, jak tylko jako historię filozoficznych idei¹⁹⁴. Jak już to jednak wyżej wykazaliśmy, idee filozoficzne nie są ograniczone jedynie do dzieł ściśle filozoficznych, przeciwnie, pojawiają się również w innych rodzajach intelektualnej twórczości człowieka, takiej jak literatura czy gry wideo. Tam przybierają nowe postacie, odmienione przez sposób przekazu tych różniących się od siebie mediów. Nowe idee filozoficzne zresztą również mogą się w nich pojawiać, czerpiąc z już istniejących relacji między filozofią a tymi przejawami kultury.

Idee filozoficzne mają jednak to do siebie, że konkurują ze sobą w tym, jak opisują rzeczywistości będące ich przedmiotem¹⁹⁵. Rywalizujące ze sobą koncepcje roszczone sobie pretensje do adekwatnego opisu rzeczywistości odnajdziemy w każdej dziedzinie filozofii, od metafizyki po historię filozofii. Istnienie wielu wzajemnie sprzecznych poglądów na te same zagadnienia w sposób nieunikniony rodzi spór, który jest nieodmienną i nieodrodną cechą filozofii¹⁹⁶. W ramach samej filozofii przejawami tego sporu są debaty i dyskusje wykorzystujące rozumowania i argumenty¹⁹⁷, niemniej o ile sam spór, jako wyróżniający dla filozofii, bez wątpienia przekłada się na jej obecność w innych mediach, o tyle można przypuszczać, że objawia się w nich na inne sposoby – poprzez symboliczną reprezentację wybranych idei, wplecenie ich w strukturę świata przedstawionego, uczynienie z nich kluczowych wątków opowiadanych historii, powiązanie ich z samą istotą określonej fikcyjnej postaci, lokacji, wydarzenia lub przedmiotu itp. Spór filozoficzny toczy się również poza filozofią, w kulturze, a więc i w grach wideo. Ponieważ tak właśnie jest, zasadne jest w ramach niniejszej rozprawy pytanie: jak spór filozoficzny funkcjonuje w przestrzeni gier wideo?

Powyższe obserwacje na temat całościowego ujmowania i gier wideo, i filozofii, stanowią rozważania wstępne konieczne do przeprowadzenia dalszych analiz zawartych w niniejszym opracowaniu. W oparciu o nie chciałbym w sposób uprawniony traktować dalej o filozoficzności gier wideo i o relacji gier i filozofii, która ją umożliwia. Nim jednak przejdę dalej wpierw należy zapytać jeszcze, czy rzeczywiście warto jest podejmować prowadzenie takich badań. Czy przyjęcie całościowej perspektywy w studiowaniu treści filozoficznych pojawiających się w grach wideo ubogacić może nasze rozumienie bądź filozofii, bądź też samych gier?

Otóż: z jednej strony samo istnienie gier komputerowych stanowi dla filozofii interesujące zagadnienie¹⁹⁸, z drugiej zaś również i gry mają coś do powiedzenia na temat filozofii, jak zostało to już tutaj wykazane. Ten pierwszy fakt rzutuje na pierwsze z zadań filozofii gier wyróżnionych przez Sagenga, Fossheima i Larsena, obrazując relację filozofii do gier od strony dociekań filozoficznych. Drugi z tych faktów wyznacza z kolei zadanie filozoficznej refleksji nad grami z tego względu, że również gry nawiązują ze swojej strony do filozofii. Tylko dyskurs filozoficzny stwarza możliwość

¹⁹³ Lub też, jak być może ujęliby to Cogburn i Slicox (dz. cyt., s. ix), najnaturalniej wnikają z rozmyślań ich dotyczących.

¹⁹⁴ „Historia filozofii stanowi dziedzinę historii idei, mianowicie historię idei *filozoficznych*“ – Beiser, dz. cyt.

¹⁹⁵ Thomas Kelly, *Disagreement in Philosophy: Its Epistemic Significance* w: Cappelen, Gendler i Hawthorne, dz. cyt.

¹⁹⁶ Przynajmniej tej dotychczasowej – tamże.

¹⁹⁷ Oswald Hanfling, *Philosophy and Ordinary Language. The bent and genius of our tongue*, Routledge, Nowy Jork i Londyn 2000, s. 5 i 7.

¹⁹⁸ Sageng, Fossheim i Larsen, red., dz. cyt., s. 3.

zrealizowania tych dwóch zadań, co staje się możliwe dopiero gdy przyjmiemy jego perspektywę, a zatem perspektywę całościową.

Poza tym uzasadnieniem istnieją jednak również inne argumenty za przyjęciem całościowego podejścia do dialogu filozofii i gier wideo. Jednym z nich jest konieczność doprecyzowania założeń, którymi kierują się rozmaici badacze poszukujący treści filozoficznych obecnych w konkretnych grach i przyglądający się im w ramach dyskursu akademickiego. Oczywiście każda taka praca już w punkcie wyjścia zakłada to samo, co niniejsza rozprawa – że relacje między filozofią i grami wideo w ogóle istnieją, że objawiają się obecnością określonych wątków w konkretnych grach, że daje się i że warto je badać. Założeń tych jest jednak więcej, nietrudno zaś doszukać się ich w treści rozważań kulturoznawców podejmujących ten temat, jak i badaczy gier w ogóle. By odnieść się tylko do przywoływanych już przykładów: w swojej pracy o religii i dystopii w grach wideo Bosman¹⁹⁹ implicite przyjmuje m.in., że fikcje w grach wideo funkcjonują w ten sam sposób, co w literaturze i filmie, że ocenę określonej idei (np. religijnej) daje się wywnioskować z kontekstu, w jakim dana gra ją ukazuje, że filozoficzne treści gier mogą wchodzić w konflikt i spierać się z koncepcjami określonych filozofów, że mogą one być lepiej interpretowane przez odniesienie do konkretnych filozoficznych publikacji czy wreszcie że wartościowe wnioski filozoficzne, takie jak te o przyszłości religii instytucjonalnych, mogą być wyciągnięte, gdy rozpatrzy się ujęcie tych wątków nie w jednej, ale w wielu grach. Z kolei Darshana Jayemanne²⁰⁰ zakłada, że określone koncepcje filozoficzne mogą istnieć w grach jednocześnie na wielu poziomach, np. tematycznym, strukturalnym i narracyjnym, że w ramach gier stanowią one mogą swoiste wyzwanie dla gracza (czy to interpretacyjne, czy wynikające z rozgrywki) i że same gry stanowią mogą narzędzia dogłębnej krytyki dotyczących ich rozmyślań filozoficznych. U Attariego i Atashi²⁰¹ doszukać się można następujących założeń: że gry mogą być zakorzenione w określonych dyskursach filozoficznych (np. humanistycznym), że wartościowe filozoficznie wnioski wyciągać można, porównując starsze gry z nowszymi (choćby w ramach tej samej serii), że korzyści i straty odnoszone przez gracza w ramach zasad rozgrywki również mogą mieć nacechowanie filozoficzne oraz że wątki filozoficzne z poszczególnych gier, o ile tylko te są popularne, przenikać mogą do szerzej pojmowanej subkultury graczy, a w konsekwencji do kultury w ogóle. Wreszcie Pearson²⁰² opiera się na takich przesłankach, jak ta, że możliwe jest reinterpretowanie gier i wydobywanie z nich nowych wątków wbrew ich pierwotnym założeniom, że praktyka interpretowania gier na różne sposoby jest związana z konkurującymi ze sobą koncepcjami filozoficznymi (w tym przypadku z Jungowską i Lacanowską koncepcją podmiotu), czy że odczucia, jakie gra wywołuje u gracza wiązać się mogą z recypowaniem przez niego rzeczywistości zarówno wirtualnej, jak i realnej w określonym ujęciu.

Jak więc widać, badacze treści filozoficznej w grach wideo często posługują się fundamentalnymi założeniami co do natury relacji gier i filozofii, które jednak nie zawsze są w ich pracach w pełni zwerbalizowane. Rodzi to konieczność sformułowania całościowej koncepcji, która ujmowałaby relację gier i filozofii w sposób adekwatny przynajmniej do najważniejszych spośród tych założeń. Koncepcja taka wyrastać powinna z dotychczasowych prób powiązania filozofii i gier, jeżeli by zaś sformułować ją w odniesieniu do wiodących stanowisk w filozofii gier komputerowych, stanowiąc mogłaby ona fundament, albo przynajmniej wyraźny punkt odniesienia dla wielu nowych, wartościowych badań. Mając to na względzie proponuję uznać gry wideo przestrzenią sporu filozoficznego.

¹⁹⁹ Bosman, *The Lamb...*, dz. cyt., s. 163, 164, 167, 170, 179.

²⁰⁰ Jayemanne, dz. cyt.

²⁰¹ Attari i Atashi, dz. cyt., s. 1, 2, 6, 9–10.

²⁰² Pearson, dz. cyt., s. 2, 4, 9, 12–13.

1.4.2. TREŚCI FILOZOFICZNE W GRACH

Aby przedstawić nieco więcej detali na temat przywoływanej przeze mnie koncepcji gier wideo opartej na metaforze sporu filozoficznego chciałbym teraz przyjrzeć się obecnym w cytowanej powyżej literaturze przedmiotu (Bosman, Jayemanne, Attari i Atashi, Pearson) założeniom dotyczącym gier jako nośnika treści filozoficznych, by na tej podstawie rozwinąć wątek natury wspomnianego sporu, szczególnie uwagę zwracając na to, czy można mówić o tym, jakie koncepcje ontologiczne, antropologiczne itd. są w nim w jakimś sensie dominujące, lub też po prostu – popularne. Pierwszym z takich założeń jest to, że dana gra w swojej warstwie narracyjnej może zawierać dającą się jasno wyróżnić reprezentację poszczególniej, konkretnej idei filozoficznej, i że kontekst występowania tej reprezentacji rzutuje na ostateczny wydzźwięk wybranej idei w zawierającym ją dziele. Attari i Atashi²⁰³, np., pisali o tym w następujący sposób:

Wzajemne powiązania pomiędzy posthumanizmem i grami video badać można [...] poprzez próby zrozumienia danej gry wideo, zwłaszcza zaś jej aspektów tematycznych (które wielu skupionych na aspektach technicznych badaczy uznaje za pomijalne), jako kulturowego artefaktu i jako potencjalnego obiektu analizy, tym samym skupiając się na badaniu reprezentacji, procesów dyskursywnych mających miejsce w grach wideo.

W ich przypadku mowa o posthumanizmie, ale w rzeczywistości nic nie stoi o przeszkodzie by w takich samych kategoriach myśleć również o każdej innej koncepcji i szkole filozoficznej, od realizmu co do istnienia uniwersaliów po etykę kantowską, o ile tylko da się je odnaleźć w jakiejś grze wideo. Widzimy tu założenie, które wielokrotnie pojawia się w badaniach filozoficznych wątków w grach, zaś jego kluczową cechą jest ta, że nie zawiera ono w sobie żadnego ograniczenia co do tego, jakiego rodzaju treści filozoficzne pojawić się mogą w grach, np. co do ich pochodzenia z określonej tradycji filozoficznej (np. egzystencjalistycznej) czy okresu historycznego (np. filozofia współczesna). Jak dowodziłem²⁰⁴ tego w mojej pracy magisterskiej poświęconej ideom obecnym we współczesnej anglojęzycznej kinematografii, popkultura czerpała do tej pory i wciąż czerpać będzie w sposób właściwie dowolny (czyli, w tym kontekście, nieograniczony z zewnątrz) z przebogatej skarbnicy idei i koncepcji, jaką stanowi dotychczasowa historia intelektualna człowieka, której filozofia jest istotnym wycinkiem. Do gier, które są przecież w dużej mierze ważnym elementem popkultury, obserwacja ta również stosuje się z pełną mocą.

Jest w takim przekonaniu coś w zasadzie postmodernistycznego, coś czerpiącego z poststrukturalistycznej wizji twórczości artystycznej, zwłaszcza tej literackiej, jako frywolnego, swobodnego powtarzania, kompilowania i rekompilowania wedle woli motywów i elementów dobrze już znanych w epokach minionych, bez szczególnej troski o utrzymywanie spójnej dla całości twórczości stylistyki²⁰⁵. Przy czym podczas gdy postmoderniści pisarze podchodzili do sprawy takiej dowolności artystycznej z dużą dozą akademickiego przygotowania (właściwej wiedzy na temat intelektualnej twórczości człowieka) i bez zauważalnych uprzedzeń, opierając się jedynie o własne wyczucie i smak artystyczny²⁰⁶, twórcy popkulturowi posiadają taką wolność wyboru właściwie jedynie tylko z nazwy, w rzeczywistości bowiem muszą pozostawać wierni oczekiwaniom masowej widowni. W przeciwnym wypadku – gdy prezentowane idee nie podobają się masowemu odbiorcy

²⁰³ Attari i Arashi, dz. cyt., s. 1.

²⁰⁴ Maciej Jemioł, *Idee w anglojęzycznej kinematografii. Studium od Titanica przez Avatara po Avengers: Koniec gry*, Uniwersytet Jagielloński 2020, s. 92–99.

²⁰⁵ Krystyna Wilkoszewska, *Czym jest postmodernizm?*, Polska Akademia Nauk, Karków 1997, s. 23–29.

²⁰⁶ Tamże, s. 25.

i nie trafiają w jego subiektywny, zmienny historycznie gust – twórczość popkulturowa przestaje być popularna. Tak więc gdy sztukę postmodernistyczną uznać można za prawdziwie poststrukturalistyczną, popkultura doby postmodernizmu musiała pozostać wierna pewnym strukturom, i tak właściwie jest do dziś.

Wybrane przez twórców gier wątki filozoficzne mogą przyjmować w ich dziełach różnorodne formy, które określić można mianem ich reprezentacji. W świecie przedstawionym gier reprezentacjami idei filozoficznych i około-filozoficznych mogą być przykładowo poszczególne postacie, jak chociażby grany przez Tima Curry’ego Anatoly Cherdenko, który w grze *Command & Conquer: Red Alert 3* (EA Los Angeles 2008) stanowi parodystyczną reprezentację komunizmu, ale też lokacje takie jak Rapture z *BioShocka* i Columbia z *BioShocka Infinite* (Irrational Games 2013) reprezentujące kolejno krytykę filozofii obiektywizmu Ayn Rand oraz amerykańskiego ekscepcjonalizmu, jak również dialogi, np. rozmowy o naturze tożsamości przeprowadzone przez Tiffę z Cludem po jego przebudzeniu się w Mideel w *Final Fantasy VII* (Square 1997), fikcyjne instytucje pokroju anty-transhumanistycznego Frontu Ludzkości z *Deus Ex: Bunt ludzkości* (Eidos Montreal 2011) czy wydarzenia typu tych z zakończenia *Enslaved: Odyssey to the West* (Ninja Theory 2010) wyrażających krytykę potencjalnej odrealniającej mocy symulacji. Podobnie za dalsze reprezentacje tych samych idei w grach służyć mogą mechanizmy rozgrywki, zwłaszcza te wplecione w opowiadaną narrację, jak ma to miejsce ze strzelaninami w grze *Spec Ops: The Line* (Yager Development i Darkside Game Studios 2012), a także interfejsy gier, co zaobserwować można na kursorze-dłoni z produkcji *Black & White* (Lionhead Studios 2001) obrazującym etykę dualistyczną, a nawet ich parateksty, tzn. zwłaszcza ich tytuły, opisy marketingowe itp.²⁰⁷, czego przykładem *YIIK: A Post-Modern RPG* (Ackk Studios 2019). Nie jest to w żadnym wypadku lista wyczerpująca, zważywszy na niezwykłą kreatywność, jaką wykazują się niekiedy twórcy gier, niech jednak wystarczy nam za dostateczną ilustrację dla faktu różnorodności reprezentowania wątków filozoficznych w grach wideo, zwłaszcza że starałem się w niej uwzględnić wszystkie ich rodzaje kluczowe dla prowadzonych tu rozważań.

Reprezentacje, z samej swojej natury, nie są neutralne. Należy to od razu zaznaczyć, byśmy w dalszych rozważaniach nie ulegli mylnemu wyrażeniu, że przedmiotem naszej analizy są treści bezstronne w swej naturze, stawiające przed graczem określone idee i koncepcje jako takie, w odseparowaniu od kontekstu, do własnej dowolnej interpretacji. Jest wręcz przeciwnie – za każdym razem, gdy w danym dziele kulturowym natrafiamy na treści filozoficzne, a więc stawiani jesteśmy przed reprezentacją myśli zaczerpniętej z dziejów filozofii, mamy do czynienia z myślą już uprzednio zinterpretowaną, ukazaną w określonym świetle. Utwory kulturowe cechuje nieodmiennie perswazyjna moc przekonywania, której wagę dostrzegał już Platon, co było zresztą jedną z jego motywacji dla sformułowania postulatu wygnania poetów z idealnego państwa²⁰⁸. Ta ich zdolność do wywoływania merytorycznego i pozamerytorycznego wpływu na nasze przekonania i poglądy, ich retoryczna natura – czy to w kontekście retoryki werbalnej, czy też wizualnej bądź nawet cyfrowej²⁰⁹ – ściśle i nierozzerwalnie związana jest nie tylko z techniką perswazji jako taką, lecz również z hi-

²⁰⁷ Fiadotau, dz. cyt., s. 85–97.

²⁰⁸ Krystyna Bartol, *Wypędzić poezję, wygnać poetów. Współczesne interpretacje Platońskiego postulatu*, „Poznańskie Studia Polonistyczne. Seria Literacka” Nr 19, 2012, s. 20–21. Choć kontekst i motywacje tego konkretnie postulatu Platona są dyskutowane po dziś dzień, kwestia tego, że widział on w poezji, której przedłużeniem będzie tu wszelka sztuka przedstawieniowa, sztukę zdolną do wpływania na nasz ogląd świata w sposób pozamerytoryczny nie ulega wątpliwości. Obserwacje Platona, choć być może nie jego ocena, pozostają w mocy, jak długo mówimy o twórczości mającej ambicje naśladowania rzeczywistości, na wiele wieków po śmierci samego myśliciela.

²⁰⁹ Ian Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, The MIT Press, Cambridge i Londyn, 2007, s. 15–28.

storyczną funkcją jaką pełni i zawsze pełniła sztuka, którą to funkcją jest, najszerzej rzecz ujmując, wywoływanie wpływu – czy to na odbiorcę (*katharsis* w starożytnym greckim teatrze, nieświadome przyznanie się do zabójstwa w szekspirowskim *Hamlecie*), czy na społeczeństwo (baśnie moralistyczne, „dla pokrzepienia serc“ Sienkiewicza²¹⁰), czy nawet na samą rzeczywistość (rytualna funkcja malowideł naskalnych w Lascaux²¹¹). W bieżącym dyskursie estetycznym zaczerpnięte jeszcze m.in. od Orwella²¹² zdanie, że wszystko, a więc i wszelka sztuka, jest polityczne, przyjęło się już uznawać w wielu kontekstach za truizm, w równej mierze obowiązuje ono zaś popkulturę, nie wyłączając gier wideo. Funkcjonuje ono co prawda dopiero przy przyjęciu możliwie szerokiej, niemalże wszechogarniającej definicji polityczności, niemniej trafnie identyfikuje tę właśnie cechę kultury, jaką jest jej uprzednie przed-zinterpretowanie w dziełach stanowiących jej kontynuację, dalsze przedłużenie i rozbudowanie.

W każdym razie zgodzić się tu powinniśmy, że utwory fikcyjne, takie jak narracje gier wideo, reprezentują filozoficzne idee zawsze w połączeniu z jakąś ich interpretacją, jakąś ich oceną, jakąś wobec nich intencją. Nie istnieje możliwość odseparowania od nich tej interpretacji/oceny/intencji, byłoby to zresztą bezcelowe, stałoby bowiem w wyraźnej sprzeczności z samym dziełem jako takim. Mowa tu o trwałym składniku tych utworów, równie ważnym przy próbie ich odczytania jak zawartość treściowa obecnych w nich reprezentacji.

Dlaczego zaś tej oceny i tej intencji nie da się uniknąć? Otóż jest tak już chociażby dlatego, że już sama decyzja o przywołaniu reprezentacji danej idei nie jest neutralna, nie jest pozbawiona wagi znaczeniowej. Ponieważ treść dzieł kultury cechuje skończoność, a z reguły również relatywnie nieduża zawartość treściowa (w porównaniu np. do całości filozofii), ich twórca zawsze stoi przed wyborem treści, które chce przekazać odbiorcy. Wybór ten jest znaczący, bowiem wybierając jedną ideę filozoficzną, dajmy na to – posthumanizm, twórcy takich gier jak *Quake* czy *Deus: Ex*, jednocześnie nie wybierają wszystkich innych możliwych idei, i tym samym nadają wyjątkową wagę tej właśnie, którą wyróżnili jako stosowną do zinterpretowania w ich grze. Treści, które chcemy przekazać innym, zwłaszcza zaś opowiadane przez nas historie i narracje, dotyczą tego właśnie, co jest dla nas szczególnie ważne – jaki byłby bowiem sens przekazywania innym tego, co nie ma dla nas większego znaczenia? I tak, jeszcze zanim powiemy cokolwiek o tym, co chcemy powiedzieć, już nadaliśmy temu szczególną rangę – rangę czegoś wystarczająco ważnego, by poświęcić cenny czas, by o tym mówić.

Nie oznacza to, że nasza ocena reprezentowanych idei musi być pozytywna, bowiem twórca określonego dzieła kulturowego może także chcieć za jego pomocą wyrazić swoją szczególną i intensywną niechęć do danej koncepcji, myśli danego filozofa (np. Ayn Rand w przypadku *BioShock*) itp. Wracając do narracji gier wideo: zauważyć w nich można zwłaszcza kilka głównych sposobów reprezentowania wybranych przez twórców treści. Podstawowa ich klasyfikacja każe wyróżnić przede wszystkim podejścia krytyczne i bezkrytyczne. Podejścia bezkrytyczne wysuwają na pierwszy plan element oceny – bądź pozytywnej, bądź negatywnej. Reprezentacje tego typu stanowią, innymi słowy, albo pochwały, albo potępienia określonych koncepcji i prezentowane są, jak na to wskazuje sama ich natura, w celu wywarcia pozamerytorycznego wpływu na odbiorcę. Środki wyrazu, które zastosować można do osiągnięcia tego typu celów, to chociażby bazowanie na uprzed-

²¹⁰ Tymi słowami zamyka on swoją *Trylogię* – Henryk Sienkiewicz, *Pan Wołodyjowski*, Wolne Lektury na podstawie wydania: Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1947, pierwsze wydanie w 1887–1888, s. 278.

²¹¹ Robert J. Wallis, *Art and Shamanism: From Cave Painting to the White Cube*, „Religions“ Tom 10 – *Special Issue* „Explorations in the Practice and Theory of Shamanism: A Collaborative Project Between China and the West”, 2019, s. 11–16.

²¹² Sarah Lowndes, *All Art is Political: Writings on Performative Art*, Luath Press 2016.

nich pozytywnych bądź negatywnych skojarzeniach odbiorców (np. wiązania wiekowych postaci z mądrością, co czyni mądrymi reprezentowane przez nie poglądy), stereotypizacja, karykatura, przypisanie ról narracyjnych (protagonista wyznaje daną ideę – jej pochwała; antagonistą wyznaje daną ideę – jej potępienie) itp.

Przykładem dzieł wyraźnie zawierających bezkrytyczne reprezentacje są chociażby „strzelanki propagandowe“ o których pisze Konzack²¹³, takie jak *Ethnic Cleansing* (Resistance Records 2002) czy *Kuma/War* (Kuma Reality Games 2004), które promują rasizm, militarizm i przemoc, gloryfikują zaś armię Stanów Zjednoczonych²¹⁴. Zupełnie inaczej rzecz się ma z podejściami krytycznymi, które są zresztą o wiele bardziej interesujące z punktu widzenia niniejszych rozważań. Takie podejścia zbliżone są raczej akademickiemu dyskursowi niż propagandzie, gdyż operują na poziomie merytorycznych rozważań nad reprezentowanymi zjawiskami. Typowym środkiem wyrazu byłby tu dialog, w którym dwie strony mają odmienne podejście do danego zagadnienia i podpierają się własnymi argumentami, choć w zasadzie każdy zabieg polemiczny, a więc wyrażający różne stanowiska związane z daną kwestią, może służyć reprezentacji krytycznej. Tego typu reprezentacje, jak możemy przypuszczać, będą też z reguły znacznie bardziej rozbudowane niż reprezentacje bezkrytyczne, umożliwiając tym samym dokładniejszą, wyrafinowaną analizę.

Zwróćmy jednakże uwagę, że zaproponowana tu klasyfikacja na podejścia krytyczne i bezkrytyczne ma charakter teoretyczny, w praktyce bowiem, to jest w konkretnych dziełach, możemy spodziewać się raczej przemieszanych ze sobą reprezentacji bezkrytycznych i krytycznych, nietrudno również wyobrazić sobie przypadki graniczne, w których zastosowanie tych kategorii staje się problematyczne. Szczególnym środkiem wyrazu jest tutaj chociażby parodia, która jest formą na tyle wieloznaczną, że daje się zastosować w reprezentacjach dowolnego rodzaju. Z tych wszystkich powodów dużo uwagi poświęcę w przeprowadzonych dalej analizach szczegółowych właśnie próbie określenia stosunku i intencji wyrażanych jednocześnie ze sformułowaniem badanych przeze mnie reprezentacji idei filozoficznych w grach.

Zanim przejdziemy dalej, warto zauważyć, że według Pearson²¹⁵ istnieje możliwość takiego wartościowego interpretowania gier, które stoi w wyraźnej sprzeczności z interpretacjami najbardziej nam się narzucającymi. Z kolei Tavinor²¹⁶ przywołuje Stevena Poole’a odczytanie znanej arcade’owej gry *Pac-Man* (Namco 1980) jako krytykującej kapitalizm w ujęciu neomarksistowskim²¹⁷ w charakterze przykładu czegoś, co określić moglibyśmy mianem „nadinterpretacji“, odczytania idącego dalece dalej niż można to uznać za rozsądne w kontekście samego dzieła. Jak jest w rzeczywistości? Czy to, jak Pearson odczytuje *Personę 4* jest uprawione, jeśli za Tavinorem²¹⁸ odrzucimy wykładnię Poole’a jako „nadającą grze większą narracyjną wagę, niż ta rzeczywiście posiada“?

²¹³ Konzack, dz. cyt., s. 38–40.

²¹⁴ Przykłady podane przez Konzacka są ciekawe, choć zjawisko, na które wskazują – strzelanki propagandowe – nie jest dziś szczególnie istotne, a można też powątpiewać, na ile ważne było również w pierwszych latach XXI w., gdy te gry powstały. Aczkolwiek to, na co zwraca on uwagę – gloryfikacja wojny, armii i Stanów Zjednoczonych – pozostaje nawet dziś ważnym elementem spuścizny militarnych strzelanek takich jak te z serii *Call of Duty* (Infinity Ward i inni 2003–), *Battlefield* (Digital Illusions CE, 2002–) czy *Medal of Honor* (DreamWorks Interactive i inni 1999–), choć przyznać trzeba, że wyraża się to w nich zupełnie inaczej i z reguły dużo bardziej subtelnie niż w prymitywnych grach propagandowych, które on opisywał.

²¹⁵ Pearson, dz. cyt., s. 2, 9.

²¹⁶ Tavinor, *Definition...*, dz. cyt.

²¹⁷ Steven Poole, *Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution*, 2007, pierwsze wydanie w 2000, s. 307; źródło za: Tavinor, *Definition...*, dz. cyt.

²¹⁸ Tamże.

Sprawa jest wyjątkowo skomplikowana, gdyż problem ten poza kontekstem gier wideo poruszany był już wielokrotnie w obrębie chociażby współczesnej estetyki, gdzie wypłynął w związku z rosnącym zainteresowaniem kwestią intencjonalności sztuki²¹⁹. Aby uniknąć drobiazgowego zagłębiania się w szczegółowe rozstrzygnięcia sporu między intencjonalizmem a antyintencjonalizmem, pozwolę sobie w tym miejscu rozstrzygnąć kwestię interpretacji na potrzeby prowadzonych tu rozważań w następujący, stosunkowo prosty sposób: analizy zaprezentowanych przeze mnie w dalszej części tej rozprawy wzorcowych przykładów treści filozoficznych w grach wideo uznać należy z konieczności i w sposób oczywisty za moje własne interpretacje tych gier. Mimo to, aby moje rozmyślania i wyciągnięte z nich wnioski miały dla czytelnika jakąkolwiek wartość, moje interpretacje wybranych produkcji będą możliwie jak najbardziej zgodne z tym, jak odczytuję intencje ich autorów i to, jak w mojej opinii zostaną one zrozumiane przez większość odbiorców. Analizy te przeprowadzam zatem w duchu intencjonalistycznym (głównie z przyczyn metodologicznych, nie zaś moich osobistych poglądów na problem interpretacji), niemniej wskazane przeze mnie dzieła pozostają otwarte na interpretację, toteż czytelnik może równie dobrze dokonać własnego ich odczytania, być może niezgodnego z moimi analizami. Zaletą antyintencjonalizmu jest to właśnie, że podejście to umożliwia rozbudowany dyskurs dotyczący tekstów kultury, nieustannie poszerzany o nowe interpretacje.

1.4.3. SPORNOŚĆ FILOZOFII W GRACH

Spór jest nieodrodną cechą wszelkich rozważań filozoficznych, co pokazuje m.in. analiza poglądów Kelly'ego²²⁰ na epistemologiczną wagę wzajemnej niezgody w filozofii. Teorie i koncepcje filozoficzne mają to do siebie, że pretendują do opisywania rzeczywistości, o ile tylko przyjmiemy najszerszą możliwą definicję tej ostatniej (rzeczywistość materialna, mentalna, ponadnaturalna itd.). To, że opisy te nie zawsze są ze sobą zgodne, a czasem wręcz, zapewne częściej niżbyśmy sobie tego życzyli, są wzajemnie zupełnie sprzeczne, to właśnie rodzi w filozofii liczne spory na najróżniejsze tematy, toczone w różnej formie, czy też, jak moglibyśmy metaforycznie to ująć, w różnej przestrzeni.

Sporo uwagi kwestii tej poświęcił Spaemann, który w centrum swojego zainteresowania postawił zwłaszcza jedną cechę filozofii, którą określił mianem kontrowersyjności²²¹. Jego²²² zdaniem w filozofii wszystko jest sporne, włącznie z tym, co właściwie należy rozumieć przez termin „filozofia“, jest zaś tak, ponieważ jest ona przedsięwzięciem nastawionym na udzielenie odpowiedzi na pytania, które cechuje nierozstrzygalność, pytania, które „na końcu normalnych dyskursów pozostają otwarte i na których niewysuwaniu opiera się konsensualna stabilność naszej normalnej – osobistej, społecznej i naukowej – praktyki życiowej“. Powraca zatem w myśli Spaemanna przedstawione powyżej rozumienie filozofii jako stawiającej fundamentalne pytania i próbującej udzielić na nie racjonalnej odpowiedzi. Fundamentalność tych pytań czyni je ze swej istoty „otwartymi“ i ostatecznymi zarazem, zaś próby ich rozstrzygnięcia z konieczności ze sobą konkurują w opisie rzeczywistości, a więc się ze sobą spierają.

Kontrowersyjna natura filozofii sięga jednak według Spaemanna znacznie głębiej, nie dotyczy jedynie różnicy poglądów filozoficznych na ten czy inny temat, ale jest czymś, co rozstrzyga o sa-

²¹⁹ Laurent Stern, *Interpretation in Aesthetics* w: Peter Kivy, red., *The Blackwell Guide to Aesthetics*, Blackwell Publishing 2004, s. 109–112.

²²⁰ Kelly, dz. cyt.

²²¹ Spaemann, dz. cyt.; alternatywnie można by tu też mówić o polemiczności filozofii.

²²² Tamże, s. 37.

mej naturze filozofii już u jej podstaw. Przejawia się to po pierwsze w tym, jak filozofia traktuje sama o sobie, okazuje się bowiem, że nie uznaje ona żadnych wspólnych wszystkim ram teoretycznych dyktujących to, kiedy dane rozstrzygnięcia należy przyjmować, a kiedy odrzucać. Pod tym względem spór filozoficzny wyraźnie różni się od sporu naukowego, który istnienie takich ram postuluje poprzez takie koncepcje, jak metoda naukowa czy niezależna sprawdzalność eksperymentów. Filozofia w tym się również różni od nauki, że, jak wykazuje to Spaemann²²³, nie jest owocem pracy zespołowej, ale układem złożonym z poglądów pojedynczych ludzi. W przypadku nauk szczegółowych całość wiedzy rozproszona jest wśród różnych jednostek, które mogą ją wykorzystać, jedynie razem współpracując, w przypadku filozofii sprawa jednak ma się tak, że każdy filozof wyznaje sumę swoich poglądów, a każda grupa filozofów stara się przewyciężyć partykularność filozofii nie poprzez współpracę, ale właśnie poprzez dyskurs. W filozofii jakakolwiek próba zakończenia kontrowersji i wyłożenia jakiegoś ostatecznego rozumienia wszechrzeczy w praktyce jedynie tylko pogłębia podziały, co Spaemann demonstruje m.in. na przykładzie oczywistości u Kartezjusza, scjentyzmu Comte'a czy zupełnej formalizacji postulowanej przez Leibniza²²⁴. A jednak zauważmy również, że mimo uznania kontrowersyjności filozofii we wszelkich możliwych jej zakresach Spaemann daleki był od sprowadzenia jej do postaci relatywizmu, czy nawet sceptycyzmu. Przeciwnie, utrzymywał, że filozofia nie może poprzestać na przyznaniu, że wszystko w niej jest kwestią sporną, inaczej bowiem spory na temat tych kwestii przestaną istnieć. Filozofia nie jest ani zbyt techniczna, ani bezsensowna, jak chcieliby to uznać sceptycy.

Wspominam tu koncepcję Spaemanna, ponieważ ma ona również zastosowanie w przestrzeni gier wideo, jeśli bowiem wszelka filozofia jest kontrowersyjna, to kontrowersyjne są również treści filozoficzne obecne w grach wideo. Z uwag Spaemanna jasno wynika, że choć nic nie stoi na przeszkodzie, by przyglądać się pojedynczym poglądom danego filozofa, to ich prawdziwy sens ujawnia się dopiero wtedy, gdy spojrzymy szerzej i ujrzymy, że poglądy te są kontrowersyjne, że w filozofii funkcjonują jako element szerszego dyskursu, przedsięwzięcia, które służy lepszemu poznaniu prawdy. Pojedyncze koncepcje filozoficzne interpretowane „w próżni” nie spełniają swojej podstawowej funkcji, funkcja ta zaś niebagatelna, zdaniem Spaemanna²²⁵ polega ona bowiem na tym, że filozofia jest gwarantem naszej wolności. „Koniec anarchii filozoficznej oznaczałby koniec filozofii. Jednak koniec filozofii byłby równoznaczny z końcem wolnego człowieka” pisze on w podsumowaniu swoich rozważań. I dlatego właśnie i my nie możemy poprzestać na przyglądaniu się poszczególnym wątkom filozoficznym w danych grach, lecz musimy również dostrzec, że stanowią one element szerszego sporu toczącego w przestrzeni tychże gier.

Drugą obok wyróżnionej przez Spaemanna kontrowersyjności cechą filozoficznego sporu wywnioskować możemy z rozważań Huizingi²²⁶ na temat ludycznego elementu w samej filozofii. Proponuje on w nich bardzo ciekawą teorię na temat genezy i wczesnych korzeni starogreckiej myśli filozoficznej (zwłaszcza sofistyki, choć nie tylko), których doszukuje się w prastarej i znanej na całym świecie gry w zagadki i w zgadywanie odpowiedzi. Jak pisze²²⁷:

Gdy Protagoras nazywa sofistykę «starożytną sztuką» (τέχνην παλαιάν), dociera do sedna sprawy. W rzeczy samej, jest to starożytna gra sprytu [ang. *game of wits* – M.J.] która, poczynając od najodleglejszych kultur, waha się między uroczystym rytuałem a zwykłą rozrywką, czasem osiągając szczyty mądrości, a czasem przeradzając się w figlarną rywalizację.

²²³ Tamże, s. 43–44.

²²⁴ Tamże, s. 40.

²²⁵ Tamże, s. 50.

²²⁶ Huizinga, dz. cyt., s. 146–157.

²²⁷ Tamże, s. 147.

Jest to gra, która, ponownie, zaczyna się od postawienia pytania, np. „Co było na początku?“, jak miało to miejsce u filozofów jońskich w ich dociekaniach na temat prazasady²²⁸. Różne można formułować odpowiedzi na filozoficzne pytania, ale nie wszystkie są równoważne, a tym bardziej trafne. Zdaniem Huizingi dociekania na ich temat i zestawianie ich ze sobą przyjmuje postać zbliżoną do gry, czego świadomi byli zresztą nie tylko cieszący się przez wiele wieków złą sławą²²⁹ sofisci, lecz również myśliciele zdecydowanie potępiający ich swobodny sposób uprawiania filozofii, tacy jak Platon czy Arystoteles²³⁰. Z rozważań Huizingi wyłania się obraz filozoficznego sporu jako zacieklej, ale i sprawiającej przyjemność rywalizacji różnych koncepcji dotyczących spraw ważnych, a być może i najważniejszych, z zastosowaniem złożonych i wyrafinowanych rozumowań merytorycznych, ale i pozamerytorycznych zagrywek – jest to właśnie taki rodzaj sporu, który funkcjonuje właśnie w przestrzeni gier wideo. Przy czym to właśnie waga elementu rozrywkowego jest tu nie do przecenienia i to właśnie ta rozrywkowość, obok kontrowersyjności, szczególnie zwraca na siebie uwagę. Rozrywka jest dla wyrosłych z popkultury gier niezwykle istotnym zagadnieniem i rażącym przeoczeniem byłoby, gdyby ominąć ją zupełnie w rozważaniach tego typu, jak te tutaj. Możemy się wręcz spodziewać, że spór filozoficzny w przestrzeni gier wideo, ze względu na ich silniejsze powiązanie z rozrywką, wyraźniej jeszcze będzie podkreślać rozrywkowy aspekt sporu filozoficznego, niż ma to miejsce w źródłowej filozofii.

Obok kontrowersyjności i rozrywkowości cechą sporu filozoficznego niezwykle istotną dla prowadzonych tu rozważań jest jego historyczna zmienność. W przywoływanym już powyżej cytacie Cogburn i Silcox²³¹ stwierdzają, że wyróżnione przez nich do analizy filozoficzne treści w grach: „są tymi, które [...] zupełnie naturalnie wynikają z rozmyślań dotyczących najpopularniejszych współczesnych gatunków gier wideo“. Przywołując tę ich uwagę, pójdźmy nieco dalej, kontynuując nasuwający się tu dalszy tok tych rozważań, nawet jeśli będzie to ekstrapolacja poglądów Cogburna i Silcoxa wykraczająca poza to, co zostało przez nich oryginalnie zauważone – na potrzeby argumentu. Jest tu mowa o „naturalnym” powiązaniu między danymi typami gier a danymi wątkami filozoficznymi. Sugerowałoby to, że dany nam obecnie (a Cogburnowi i Silcoxowi w 2009 r.) kształt całego filozoficznego sporu w przestrzeni gier wideo jest w jakimś sensie kształtem domyślnym, organicznie wynikającym z tego, czym są gry i z tego, czym jest filozofia. Do tej pory w ramach tego rozdziału tak właśnie pojmowaliśmy oba te szerokie pojęcia – jako abstrakcje, w odizolowaniu od ich konkretnych postaci i kontekstów w jakich funkcjonują. Podejście takie jest użyteczne, gdy chcemy traktować o ich wzajemnym powiązaniu z całościowej perspektywy obranej w większości prowadzonych tu rozważań, ale nie jest wystarczające, gdy chcemy powiedzieć nie tylko, czym jest spór filozoficzny w przestrzeni gier, lecz również jak ten spór wygląda i jakie koncepcje i idee się w nim przejawiają. Dlatego właśnie ostatnim elementem wymagającym tu odnotowania jest historyczna zmienność sporu stanowiącego przedmiot tego opracowania.

²²⁸ Giovanni Reale (*Historia filozofii starożytnej. Tom I – Od początków do Sokratesa*, tłum. Edward Iwo Zieliński, Wydawnictwo KUL, Lublin 2008, pierwsze wydanie w 1976, s. 71–72) zauważa, powołując się na Wernera Jaegera, że tym, co m.in. odróżniało kosmogonię Hezjoda, epika i znawcy mitów, od kosmogonii Talesa, filozofa, jest właśnie ta kwestia, że w przeciwieństwie do Hezjoda Tales stawia jeszcze pytanie o sam porządek wszechrzeczy. Zdaniem Realego pytanie to jest u Talesa wyraźną oznaką zmiany jakościowej między mitologicznymi i filozoficznymi wyjaśnieniami rzeczywistości, co, jak miemam, jasno wskazuje na wagę formułowania i stawiania pytań dla całej późniejszej filozofii. U Talesa i innych filozofów jońskich filozofia bierze się właśnie z pytania.

²²⁹ Ryszard Legutko, *Sofiści i demokracja w: Paweł Kłoczowski, Dziedzictwo greckie we współczesnej filozofii politycznej*, Ośrodek Myśli Politycznej, Kraków 2004, s. 168–169.

²³⁰ Huizinga, dz. cyt., s. 149–151.

²³¹ Cogburn i Silcox, dz. cyt., s. ix.

Jak na medium o tak krótkiej historii, nie sięgającej dużo dalej niż lata 60-te ubiegłego wieku i nabierającej prawdziwego rozpędu dopiero pod koniec lat 70-tych²³², gry wideo na przestrzeni czasu cechuje niezwykła wręcz zmienność, bez wątpienia ściśle związana z gwałtownie postępującym w tych latach rozwojem technologii komputerowej, w tym również komputerów akademickich i do zastosowań biznesowych, przede wszystkim jednak komputerów osobistych i domowych²³³. Różnorodność postaci które przyjmują gry ma również jednak, rzecz jasna, aspekt czasowości, a więc tego, jak to, w jakie gry gracze mogą i chcą grać zmieniało się w ramach różnych historycznych procesów. Przy czym zwróćmy uwagę, że mowa tu o procesach dotyczących wszystkiego, co tylko się z grami wiąże – ich grafiki, preferowanego poziomu trudności, rodzajów sterowania, oprawy muzycznej, reprezentacji mniejszości etnicznych i seksualnych itd. To, jakie treści filozoficzne są w grach prezentowane nie może być tu żadnym wyjątkiem, choćby dlatego, że na przestrzeni tych lat i filozofia uległa pewnym zmianom, choć z pewnością nie tak drastycznym jak same gry. Byłoby wobec tego błędem uważać, że to postać, jaką przyjmują gry, jakaś ich źródłowa istota dyktuje w sposób zupełny to, do jakich filozoficznych treści się one odnoszą. Stan bieżący jest raczej wypadkową wielu różnych procesów angażujących rozliczne czynniki, z których jednym jest również sama filozofia.

1.4.4. ZNACZENIE SPORU FILOZOFICZNEGO DLA GIER

Wskazane powyżej cechy filozofii stanowią istotne składowe koncepcji gier wideo jako przestrzeni sporu filozoficznego. Koncepcja ta pozwala na rozpatrywanie gier wideo jako złożonego systemu reprezentacji koncepcji filozoficznych pogrupowanych w mniejsze układy, czyli poszczególne gry. W poszczególnych reprezentacjach na szczególną uwagę zasługuje ich różnorodność materialna (dowolność w wyborze koncepcji, do których się odnoszą) oraz formalna (dowolność form odnośnienia się), ich istnienie w formie uprzednio zinterpretowanej (jako reprezentacje krytyczne i bezkrytyczne) oraz ich otwartość na dalszą interpretację. Rozległy system, na który składają się te pojedyncze reprezentacje cechuje się z kolei przede wszystkim kontrowersyjnością (mowa w końcu o sporze), ale i ważną funkcją rozrywkową, bardziej wyeksponowaną, niż ma to miejsce w samej filozofii, a wreszcie historyczną zmiennością, co zresztą tworzy potrzebę badania historii gier wideo w ogóle, w węższym zaś ujęciu – historii filozofii w grach. Te właśnie wyeksponowane powyżej atrybuty są najważniejsze dla proponowanej tu koncepcji pojmowania gier jako przestrzeni filozoficznego sporu. Mając to na względzie można raz jeszcze zapytać: na ile jest ona użyteczna dla filozoficznej refleksji nad grami?

Zaprezentowane powyżej przykłady badań nad filozofią w grach wideo zawierają w sobie implicite szereg założeń na temat przedmiotu tych analiz. Założenia ta można z grubsza podzielić na dwie grupy – te dotyczące reprezentacji (treści konkretnych gier) i te dotyczące systemu reprezentacji (sporu w przestrzeni gier), uszeregować je również można wedle tego, do której z cech tych dwóch zjawisk się one najwyraźniej odnoszą. I tak z tych dotyczących reprezentacji wyróżnić można założenia generalne (np. założenie narratologiczne – że reprezentacje w grach nie różnią się zbytnio od tych w innych mediach kultury), ale też związane z ich różnorodnością (że dana koncep-

²³² Kent, dz. cyt., rozdziały 1–11.

²³³ Mark J. P. Wolf (*Modes of Exhibition* w: tenże, dz. cyt., s. 13–16) wskazuje na wczesne komputery akademickie takie jak PDP-1 jako na te, w których gry wideo się narodziły, podkreśla również zwłaszcza rolę dwóch rodzajów technologii komputerowej, które przyczyniły się do rozwoju i popularyzacji gier. Pierwszą z nich były elektroniczne automaty do gier stanowiące naturalną ewolucję swoich mechanicznych odpowiedników, takich jak stoły do pinballa (Kent, dz. cyt., rozdział 1) czy urządzenia do gier hazardowych, drugą zaś elektronika konsumencka w swoim najważniejszym w tym kontekście przejawie – domowych konsolach do gier (NES, PlayStation, Xbox itp.).

cja może być jednocześnie reprezentowana w danej grze na wiele różnych sposobów, że może ona stanowić wyzwanie dla gracza w mechanice gry lub dotyczyć poniesionych przez niego korzyści i strat), uprzednim zinterpretowaniem (że prezentowana ocena idei zależy od kontekstu, w którym gra tę ideę pokazuje, że reprezentacje mogą stanowić krytykę lub bezkrytyczne potępienie reprezentowanych idei, że znajomość filozofii może umożliwić ich dokładniejsze odczytanie) czy otwartością na interpretację (że możliwa jest reinterpretacja gier wbrew pierwotnej interpretacji). Również z założeń dotyczących systemu reprezentacji – filozoficznego sporu – można wskazać te nawiązujące do jego kontrowersyjności (że należy rozpatrywać nie tylko poszczególne gry, ale wiele różnych gier, że reinterpretowanie gier jest związane z konkurującymi ze sobą koncepcjami filozoficznymi) czy do jego historyczności (że gry mogą być zakorzenione w określonych dyskursach filozoficznych, że należy porównywać starsze gry z nowszymi, że wątki filozoficzne z poszczególnych gier przenikać mogą do szerszej pojmowanej kultury). Jak się zatem okazuje, zaproponowana przeze mnie koncepcja pozwala w sposób zgodny z fundamentalnymi dla badań filozofii w grach przesłankami ujmować je jednocześnie w obręb jednej, spójnej, niearbitralnej ramy teoretycznej. Świadomość tej ramy i jej każdorazowa konkretyzacja nie są z pewnością niezbędnym komponentem prowadzenia tego typu badań, niemniej jej opracowanie stanowić będzie punkt odniesienia dla moich dalszych analiz. Wpisuje się ona również w zaobserwowaną przez Sagenga, Fossheima i Larsena²³⁴ potrzebę filozoficznego dyskursu nad grami prowadzonego w perspektywie ogólnej, a także przyczynić się może do lepszej realizacji wskazanego przez nich drugiego celu filozofii gier komputerowych, jakim jest badanie tego, jak gry wideo odpowiadają na wyzwania i trudności stawiane przez filozofię na nowy sposób²³⁵.

1.5. PROBLEM WYBORU WZORCOWYCH PRZYKŁADÓW FILOZOFICZNYCH GIER WIDEO

„Z całą pewnością nie twierdzę, że od tej pory każda gra wideo musi być grą filozoficzną“, stwierdza Konzack w 2009 r., w momencie historycznym, w którym jego własnym zdaniem potencjał gier do przekazywania swoim odbiorcom treści filozoficznych dopiero nabiera kulturowej wagi²³⁶. To stwierdzenie Konzacka, wyrażające zupełnie rozsądne przekonanie o tym, że nie wszystkie dzieła które tworzymy muszą z konieczności dotyczyć spraw ważnych i fundamentalnych, znajduje swoje odzwierciedlenie w ostatniej dekadzie historii gier wideo, w której, rzeczywiście – nie wszystkie gry były grami filozoficznymi, podobnie zresztą jak nie były nimi w dekadach poprzednich. Dlatego też spośród ogromnej liczby gier na uwagę zasługują zwłaszcza te, które obok rozrywkowości cechuje filozoficzność, a więc te, których celem jest powiedzenie czegoś graczom o naturze otaczającego ich świata, o tym, kim jest człowiek czy o wartościach, którymi należy się kierować. Stąd w ramach niniejszej rozprawy skupię się na tych produkcjach, które Konzack²³⁷ nazywa po prostu „grami filozoficznymi“ czy grami zaprojektowanymi w ramach „filozoficznego podejścia do projektowania gier“. Odniesienie się do nich wymaga jednak dokonania pewnej selekcji, wyboru wzorcowych przykładów gier dla dalszych analiz. Proponowanym tu rozwiązaniem jest kwerenda branży elektronicznej rozrywki w poszukiwaniu takich właśnie gier filozoficznych, która zostanie omówiona w niniejszym rozdziale. W kwerendzie tej wybrane zostało dziewięć gier, z których trzy ilu-

²³⁴ Sageng, Fossheim i Larsen, dz. cyt., s. 2–3.

²³⁵ Tamże, s. 3.

²³⁶ Konzack, dz. cyt., s. 43; zwróćmy uwagę, że ów moment historyczny, który powyżej wzmiankuje, przypada u Konzacka niemalże w bezpośrednim następstwie 2008 r., czyli tego, na który Latorre (dz. cyt., s. 16) wskazywał jako szczególnie istotnego dla wyłonienia się gier niezależnych.

²³⁷ Konzack, dz. cyt.

strować będą treści filozoficzne charakterystyczne dla segmentu wysokobudżetowego, kolejne trzy analogicznie dla segmentu średniobudżetowego i kolejne trzy – dla segmentu niskobudżetowego. Wskazane tytuły odpowiadać będą wybranym do analizy zagadnieniom filozoficznym – ontologicznym, antropologicznym i aksjologicznym. Jak widać, poprawność dalszych analiz zależy przede wszystkim od wskazania i uzasadnienia kryteriów wyboru owych przykładów.

Szukając gier filozoficznych, zwróćmy wpierrw naszą uwagę na to, co niektórzy badacze określają mianem gier „poważnych“ (ang. *serious game*), jest to bowiem istotne pojęcie dla akademickiego dyskursu dotyczącego gier wideo²³⁸. Na pierwszy rzut oka wydawać by się mogło, że gry filozoficzne są ściśle związane z grami poważnymi, z konieczności dotyczą bowiem tematów, które nie sposób zaklasyfikować inaczej jak tylko właśnie jako poważne. Jeżeli np. chcielibyśmy skorzystać z proponowanego przez Ralfa Dörnera i innych²³⁹ podziału gier komputerowych na dwa zasadnicze rodzaje – gry rozrywkowe (ang. *entertainment game*), których jednym celem jest dostarczanie rozrywki²⁴⁰, i gry poważne, które mają jeszcze jakiś inny cel – to nie moglibyśmy nie przypisać gier filozoficznych do tej drugiej kategorii, ponieważ z konieczności realizują one inny cel niż samo tylko dostarczanie rozrywki, ten mianowicie, by przekazywać swoim odbiorcom pewne treści filozoficzne. Zwróćmy uwagę, że taki podział ma charakter intencjonalistyczny (kryterium podziału są intencje twórców gier²⁴¹) i teleologiczny (kryterium podziału jest cel, dla którego dana gra powstała). Na podstawie wstępnego oglądu tego zagadnienia rzeczywiście nietrudno doszukiwać się miejsca gier filozoficznych pośród gier poważnych, w praktyce jednak byłoby to ulegnięcie swego rodzaju złudzeniu, dlatego że za bardzo ogólnymi definicjami gier poważnych stoją niezwykle przyziemne i konkretne wyobrażenia na temat tego, czym te gry są i do czego mają służyć.

Powaga tych gier sprowadza się w gruncie rzeczy do kwestii użyteczności ich aplikacji w zastosowaniach edukacyjnych, reklamowych, wychowawczych, badawczych czy szkoleniowych, w kształtowaniu u graczy kompetencji społecznych, medialnych, emocjonalnych czy wzrokoworuchowych, w uświadamianiu publiki odnośnie różnych problemów itp.²⁴². Dlatego właśnie od podziału Dörnera i innych na gry poważne i gry rozrywkowe dużo bardziej adekwatna wydaje się tu być teza Michaela i Chen²⁴³, że gry poważne to po prostu te produkcje, w których dostarczanie rozrywki²⁴⁴ nie jest najważniejszym (a nie – jedynym) celem. W świetle tego stwierdzenia, które zdaje się lepiej oddawać naturę tego, co rozumie się z reguły jako gry poważne, złudzenie któremu mogli-

²³⁸ Jak to zauważają Muriel i Crawford – dz. cyt., s. 25.

²³⁹ Ralf Dörner, Stefan Göbel, Wolfgang Effelsberg i Josef Wiemeyer, *Introduction w: ciż, red., Serious Games. Foundations, Concepts and Practice*, Springer 2016, s. 7.

²⁴⁰ Pojęcie „gier rozrywkowych” takim, jakim definiują go Dörner i inni („gra rozrywkowa jest to taka gra cyfrowa, której jedynym celem jest dostarczenie rozrywki graczowi” – tamże, s. 7) jest wielce problematyczne w swoich założeniach, trudno bowiem sobie wyobrazić, by jakikolwiek utwór tak złożony jak najprostsza nawet gra wideo mógł służyć jednemu tylko celowi, jaki by to cel nie był. Jeżeli definicję tę będziemy definiować nieintencjonalistycznie, szybko okaże się, że nawet najprostsze gry wideo służą (albo chociaż mogą służyć) np. trenowaniu refleksu i pamięci czy celom społecznym, takim jak demonstrowanie przez jednego gracza swojej wyższości nad drugim graczem poprzez pobicie jego wyniku punktowego. Ale nawet jeśli definicję Dörnera i innych traktować będziemy intencjonalistycznie, zgodnie z jej oryginalnym kontekstem, to również wtedy natrafimy na ten problem, że główną intencją twórców gier jest nie tyle dostarczanie rozrywki graczom, co dostarczanie produktu konsumentom, a w rezultacie – zarabianie pieniędzy. Trudno zatem obronić tezę o istnieniu tak zdefiniowanych „gier rozrywkowych”, i dlatego właśnie należy zwrócić uwagę, że Dörner i inni używają w swojej pracy tego pojęcia nie zgodnie z zaprezentowaną przez siebie definicją, ale na podstawie pewnego systemu założeń i skojarzeń dotyczących gier wideo.

²⁴¹ Tamże, s. 3.

²⁴² Tamże, s. 4, 8.

²⁴³ David Michael i Sande Chen, *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*, Thomson 2006, s. 21; źródło za: Dörner i inni, dz. cyt., s. 3 oraz: Muriel i Crawford, dz. cyt., s. 26.

śmy ulec w powyższych rozważaniach zanika, nie ulega bowiem wątpliwości, że choć gry filozoficzne z całą pewnością dotyczą poważnych tematów, to jednak są produkcjami rozrywkowymi, należącymi źródłowo do branży elektronicznej rozrywki i przeznaczonymi przede wszystkim do dostarczania dobrej zabawy tym, którzy w nie grają. Ujmując to innymi słowy rzecz można, że gry filozoficzne należą do sfery gier poważnych o tyle, że oddają niejako „ducha“ tych gier poprzez poruszanie ważnych i trudnych tematów, w praktyce jednak są to gry rozrywkowe, nieodłącznie i organicznie wynikające z branży gier wideo, tworzone z inicjatywy samych twórców gier, a nie zewnętrznych stron, takich jak instytucje edukacyjne, ruchy społeczne czy wojsko.

Widzimy zatem, że gier filozoficznych musimy doszukiwać się wewnątrz i w ramach tego, co określam mianem branży elektronicznej rozrywki, pośród innych gier, a nie w oddzieleniu od nich, jak ma to miejsce w przypadku gier poważnych. Mimo to jednak gry filozoficzne są w jakiś sposób wyróżnione spośród grona innych gier, inaczej, rzecz jasna, nie moglibyśmy o nich w ogóle mówić jako o osobnym zjawisku. Jak już wielokrotnie na to wskazywałem owym wyróżniającym je elementem jest to właśnie, że zawierają one w ramach swojej narracji wyraźne treści filozoficzne, nawiązania do dziejów filozofii, do koncepcji konkretnych myślicieli itp. Przypominają one pod tym względem to, co Descombes określa w literaturze mianem „opowieści filozoficznej“ (ang. *philosophical tale*), a przez co rozumie „narrację zorganizowaną wokół określonej idei“²⁴⁵; w rzeczy samej, moglibyśmy wręcz stwierdzić, że gry filozoficzne są takimi właśnie opowieściami filozoficznymi, z tą drobną różnicą, że wyrażonymi nie w formie powieści, a poprzez medium gier wideo. Dla Descombesa jednakże literackim zjawiskiem bardziej nawet interesującym od filozoficznych opowieści jest to, co określa on mianem „powieści filozoficznej“ (ang. *philosophical novel*)²⁴⁶, a co charakteryzuje w zgoła odmienny sposób, w którym również możemy doszukiwać się pewnych analogii do gier filozoficznych. Byśmy mogli uznać daną powieść za filozoficzną, powiada Descombes, wcale nie musimy doszukać się w niej jakichś filozoficznych treści, mniej lub bardziej zawołanych; zamiast nich tym, na co powinniśmy zwrócić szczególną uwagę, jest wpływ, jakie dane dzieło wywiera na odbiorcę, bowiem powieść filozoficzna to ta, która jest w stanie wywołać w czytelniku pewien wysyłek intelektualny, słowem – zmusić go do filozofowania. Jak ujął to sam myśliciel²⁴⁷:

Filozofii danej powieści nie należy doszukiwać się w tej czy innej treści myślnej, lecz raczej w fakcie, że powieść ta wymaga od czytelnika *zreformowania jego sposobu rozumienia*. Powieść, aby być filozoficzna, nie musi wcale niczego komunikować. Musi za to posiadać pewną filozoficzną moc do wymuszania *intelektualnego i moralnego wysiłku*. Powieść jest filozoficzna wtedy, gdy doprowadza do zaistnienia

²⁴⁴ Na marginesie warto zauważyć, że zarówno Dörner i inni (dz. cyt., s. 5–6), jak i Muriel i Crawford (dz. cyt., s. 25) uznają sformułowanie „poważna gra” za paradoksalne, określają je wręcz mianem oksymoronu. Jest to szczególnie zastawiające w świetle znacznie wcześniejszych od ich prac rozważań Huizingi (dz. cyt., s. 5–6, 44–45), zdaniem którego przeciwstawianie powagi i gier jest przedsięwzięciem z góry skazanym na niepowodzenie, nie tylko dlatego, że nie wszystko, co niepoważne jest od razu grą, ale również właśnie dlatego, że niektóre gry potrafią być bardzo poważne w swej naturze. Być może Dörner i inni oraz Muriel i Crawford ulegają tu temu samemu złudzeniu, które sprawiło, że od samego swego początku gry wideo postrzegane były jako niepoważne przez masową publiczność, ze względu na ich powiązania z zabawą i z tymi grami, które rzeczywiście nie cechują się zbytnią powagą. Oczywiście autorzy ci odrzucają taką konstatację, ale nawet czyniąc to działają świadomie na przekór przeciwstawienia, które, jak wykazał Huizinga, nie ma większej racji bytu i jako takie nie powinno, jak się zdaje, być przez nich w ogóle podejmowane. Sformułowanie „poważna gra” nie jest więc oksymoronem, nawet jeśli może się nam tak na pierwszy rzut oka wydawać.

²⁴⁵ Descombes, dz. cyt., s. 28; raz jeszcze powraca tu pojęcie narracji, co służyć może za pewne potwierdzenie słuszności wyboru metodologii narratologicznej jako właściwej dla prowadzonych tu rozważań.

²⁴⁶ Tamże, s. 28–35; warto pamiętać, że rozważania Descombesa na temat filozoficzności powieści funkcjonują u niego w kontekście jego rozważań nad *W poszukiwaniu straconego czasu* Marcela Prousta, co w znaczący sposób wpływa na jego sposób ujmowania tych zagadnień.

²⁴⁷ Tamże, s. 35.

dyscypliny myślowej analogicznej do tej, która realizowana jest w zachodniej tradycji filozoficznej.

Chociaż nie do końca zgadzam się z tezą Descombesa, że wpływ, jaki filozoficzne dzieła wywierają na swoich odbiorców może być zupełnie odseparowany od treści tych dzieł²⁴⁸, filozoficznych bądź jakichkolwiek innych, jeśli nie w teorii, to przynajmniej w badanej przeze mnie praktyce – w filozoficznych grach wideo – to samą obserwację, że ich filozoficzność jest silnie związana z wpływem, jakie wywierają one na swoich odbiorców uważam za niezwykle cenną. Zwrócenie uwagi na tę konkretną właściwość dzieł filozoficznych jest szczególnie ważne, ponieważ, jak trafnie stwierdza Descombes, jeżeli przyjmujemy, że do uznania danego dzieła (w przypadku Descombesa – danej powieści) za filozoficzne wystarczy doszukanie się w nim jakiejś filozoficznej treści, to „wszystkie powieści [...] okażą się być filozoficzne w mniejszym lub większym stopniu”²⁴⁹. „Gdzież jest taka powieść, w której nie dałoby się doczepić do jakiegoś mglistego uogólnienia i nazwać je *teorią* tego czy tamtego?” pyta retorycznie myśliciel²⁵⁰, i to samo pytanie powtórzyć mogliśmy w odniesieniu do gier wideo, nawet tych najbardziej prymitywnych. Ponieważ więc w trywialnym, szerokim sensie każda gra wideo i bodaj każde inne dzieło kultury, a przynajmniej te narracyjne, mają w sobie coś filozoficznego, zwrócić musimy szczególną uwagę na to właśnie, że dzieła filozoficzne w sensie ścisłym, również te, których dotyczą moje rozważania, wyróżnia to, iż powiedzieć o nich możemy, że zawarte w nich treści filozoficzne mają, jak ujął to Descombes, swoistą moc „wymuszania” na swoich odbiorcach „intelektualnego i moralnego wysiłku”. Istotny ten wyróżnik, dodajmy, funkcjonuje co do zasady poza tym sposobem myślenia, w którym kładzie się szczególny nacisk na intencję i cel, a który, jak już to zauważyliśmy, obecny był w przyjętym rozumieniu gier poważnych. Mam przez to na myśli, że nie chodzi tu wcale o intencję wywarcia wpływu na odbiorcę czy o to, że celem danego dzieła jej wywarcie takiego wpływu, ale o sam realny fakt zaistnienia tegoż wpływu – o skutek, a nie jest to pojęcie tożsame ani z intencją, ani z celem. Nie oznacza to jeszcze, że nie daje się ono z nimi pogodzić, nic nie stoi bowiem na przeszkodzie, by gry filozoficzne pojmować właśnie trójaspektowo, poprzez stojącą za nimi intencję, cel, któremu służą i rzeczywisty skutek, jaki wywołują. A choć wpływ danego dzieła na jego odbiorców trudno precyzyjnie określić bez szczegółowych empirycznych badań, nie jest to aspekt, który zostanie zupełnie pominięty w moich refleksjach. Z konieczności jednak odnosił się będą do świadectw innych

²⁴⁸ Ze względu na znaczną objętość poczynionych tu uwag wstępnych brak w nich, niestety, miejsca na dokładną polemikę z podejściem Descombesa, czy to poprzez zreferowanie argumentów innych badaczy, jak cytowana przez niego Anne Henry (*Marcel Proust. Théories pour une esthétique*, Klincksieck, Paryż 1981; źródło za: Descombes, dz. cyt., s. 33–35), czy też poprzez sformułowanie własnych. Dość rzec, że, jak się zdaje, autor ten wykazał co najwyżej, że możliwa jest taka powieść, która nie zawiera w sobie żadnych treści o charakterze filozoficznym, a mimo to pozostaje powieścią filozoficzną przez wzgląd na swoją formę (np. strukturę narracyjną), nie mówiąc tym samym zbyt wiele o dziełach, w których takie treści filozoficzne występują i z intencji autora mają służyć wpłynięciu na odbiorcę (powracając tu kategorii intencji i celu tak ważne w przywoływanej powyżej definicji gier „poważnych”). Ja sam skłaniałbym się raczej ku stanowisku reprezentowanemu przez wspomnianą Anne Henry, które sam Descombes streszcza w następujący sposób: „[dana powieść może być uznana za filozoficzną wtedy i tylko wtedy, gdy zawiera w sobie treści filozoficzne i gdy – M.J.] cała powieść stanowi akt *niebezpośredniego* komunikowania swojej idei, która daje się również wyrazić w sposób *bezpośredni*” – tamże, s. 32. Tak czy inaczej Descombesa krytyka tego, że poprzez filozoficzność powieści rozumie się filozoficzność jej treści nie jest problematyczna w pracy, która z wyboru bada te właśnie treści; są one warte przeanalizowania niezależnie od tego, czy uznajemy, że czynią dzieła w których są obecne filozoficznymi, czy też czyni je takimi coś zgoła innego.

²⁴⁹ Tamże, s. 31.

²⁵⁰ Tamże, s. 31; można tu doszukać się pewnych paralel do opisywanej przez Tavinora (*Definition...*, dz. cyt.) tendencji do przeszacowywania przez niektórych badaczy rzeczywistego znaczenia analizowanych przez nich gier, czego przykładem ma być przywoływane już tu odczytanie przez Poole’a (dz. cyt., s. s. 307; źródło za: Tavinor, *Definition...*, dz. cyt.) *Pac-Mana* jako neomarksistowskiego dzieła o późnym kapitalizmie.

badaczy gier, ich recenzentów i komentatorów, oraz, rzecz jasna, do mojego własnego doświadczenia.

Przemyślenia nad filozoficznością powieści w rozumieniu Descombesea prowadzą do wniosku, że nawet jeśli gry filozoficzne stanowią mniejszość pośród gier wideo (a z pewnością tak jest, zgodnie z cytowanymi powyżej przewidywaniami Konzacka), to jest to mniejszość niezwykle istotna – nie dlatego, że dominuje rynek, ale dlatego, że składa się z tych właśnie tytułów, które coś po sobie zostawiają w umysłach odbiorców, które nakłaniają ich do patrzenia na świat w określony sposób. Być może niektóre gry, których nie nazwalibyśmy grami filozoficznymi również wywołują u swoich graczy jakiegoś rodzaju ważne przemyślenia, nie w tym jednak rzecz; chodzi raczej o to, że w grach filozoficznych prowokowanie do refleksji stanowi ich wyraźnie wyakcentowany skutek, a także intencję za nimi stojącą i cel, któremu służą. W tym właśnie leży ich niezaprzeczalna waga i to stanowi najlepsze bodaj uzasadnienie dla ich badania.

Bardzo łatwo byłoby w tym miejscu wpaść w swego rodzaju pułapkę myślenia o grach filozoficznych, przed którą przestrzegał Tavinor²⁵¹, pisząc, że jedną z częstych, choć niewyraźnych wprost motywacji stojących za badaniem gier jest „pragnienie tego, by gry wideo brano na poważnie, zarówno jako rodzaj medium jak i jako przedmiot badań“ biorące się z „poczucia niepewności wynikającego z tego, że gry mają reputację rozrywki dla dzieci lub dla dziwaków“, które prowadzi do mylnego wniosku, że „poszukiwanie poważnych narracji w grach wideo jest koniecznym warunkiem wstępnym traktowania badań nad grami na poważnie“. Zauważywszy te intelektualne sidła zastawione na badaczy gier traktujących o poważnych tematach, Tavinor²⁵² pisze:

Myślę, że błędem jest przesądzanie o wadze badań nad grami na podstawie tego, czy w grach obecne są poważne idee, narracja bądź sztuka. [...] O wartości badań nad grami wcale nie decyduje to, czy uda nam się wykazać, że gry są znaczące w takim sensie. Jest wiele innych powodów dla których gry są warte uwagi teoretyków kultury. [...] Co więcej, jeżeli przestaniemy przejmować się dowodzeniem, że gry opowiadają poważne historie lub są że dziełami sztuki, być może dostrzeżemy pewne ich ciekawe właściwości, zwłaszcza w odniesieniu do ich *rozgrywki*, gdzie, jak się zdaje, gry mają do zaoferowania coś nowego i kreatywnego.

Z całą pewnością Tavinor ma tu rację – badania nad grami nie są wcale ważne tylko i wyłącznie ze względu na istnienie gier filozoficznych czy innych które uznalibyśmy za opowiadające poważne historie bądź będące dziełami sztuki. Istnieje wiele różnych powodów uzasadniających badanie gier wszelakich, z pośród których uczony ten wymienia m.in. ich wciąż rosnącą popularność w ramach kultury masowej czy obawy o ich wpływ na graczy i na społeczeństwo²⁵³. Nie jest zatem i nie może być tak, że prowadzone tu rozważania motywować będzie jakaś chęć wywyższenia omawianych przez mnie gier do rzekomo zaszczytnej rangi dzieł filozoficznych czy obiektów artystycznych przynależnych do sztuki wysokiej. Taka nobilitacja, jak trafnie to podkreśla Tavinor, nie jest w żadnym razie potrzebna do uznawania gier za ciekawy i wartościowy przedmiot badań naukowych. Nie podejmuję tu zatem próby zrozumienia gier filozoficznych dla samej tylko ich filozoficzności, uważam jednak, i przypuszczam, że Tavinor mógłby się z tym zgodzić²⁵⁴, że mimo

²⁵¹ Tamże; warto zauważyć, że zdaniem Tavinora ta myślowa pułapka dotyczy zwłaszcza narratologicznego podejścia gier, tak przecież skupionego na opowiadanych przez gry historiach; z tego względu odniesienie się przez mnie to tych uwag tego autora wydaje się być szczególnie potrzebne.

²⁵² Tamże.

²⁵³ Tamże.

²⁵⁴ Jako że sam w niektórych swoich opracowaniach również prezentował analizy poważnych treści pewnych gier, np. *BioShocka* (*BioShock and the Art of Rapture*, „Philosophy and Literature“ Tom 33 Nr 1, kwiecień 2009, s. 91–106).

wszystko warto badać idee i poważne narracje w tych grach, w których się one rzeczywiście²⁵⁵ znajdują – nie dlatego, że jest to jedyny uprawniony sposób badania gier, ale dlatego, że istnienie innych uprawnionych sposobów nie dyskredytuje jeszcze rozważań nad grami filozoficznymi. Tym ostatnim wciąż przyznać należy wyróżnione miejsce nawet w świetle krytyki Tavinora, nie ze względu na sam ich przedmiot, na to, że dotyczą produkcji rzekomo bardziej szlachetnych czy wartościowych, lecz właśnie ze względu na wpływ, jaki wywierają one na swoich odbiorców. Gry które zmuszają nas do myślenia na tematy filozoficzne mogą potencjalnie kształtować nasz światopogląd w bardzo fundamentalny sposób, stąd należy szukać tychże gier i uważnie przyglądać się zawartym w nich treściom, zwłaszcza tam, gdzie są one wyrażone najpełniej, najbogaciej i najciekawiej.

Mając na uwadze, że gier filozoficznych należy szukać pośród produkcji organicznie związanych z branżą elektronicznej rozrywki (a nie wśród tego, co określa się mianem gier poważnych), że szczególną wagę zwrócić powinniśmy na intencje, cele i skutki poszukiwanych gier i że czynimy to wszystko nie dla podkreślenia filozoficznych bądź artystycznych walorów tych gier, ale dla zrozumienia wpływu, jaki mogą one mieć na ich odbiorców, do dalszej szczegółowej analizy wybrałem dziewięć wzorcowych przykładów gier. Czyniąc to, zastosowałem kilka podstawowych kryteriów, przy czym kolejność, w jakiej będą one tu omawiane nie jest przypadkowa, każde z nich stanowi bowiem dalsze ograniczenie wyboru w stosunku do poprzedniego, nadrzędnego kryterium.

Pierwszym kryterium jest przynależność wybranych gier do jednego z trzech segmentów branży elektronicznej rozrywki: do segmentu wysokobudżetowego, średniobudżetowego lub niskobudżetowego. Zwróćmy też uwagę, że skorzystanie z tego pierwszego kryterium w ramach niniejszej kwerendy nie ogranicza nam jeszcze wyboru gier, a przynajmniej czyni to nieznacznie, doprowadzając do pominięcia jedynie tych nielicznych tytułów, których nie sposób zaklasyfikować do żadnej z trzech wymienionych kategorii. Zamiast tego narzucona w ten sposób zostaje na sumę gier określona siatka pojęciowa umożliwiającą wstępne ich uporządkowanie.

Drugim kryterium jest współczesność wybranych gier, a więc ich uczestnictwo w bieżącym sporze filozoficznym toczonym w ich ramach. Jak już w innym miejscu wspominałem, prowadzone tu rozważania dotyczą sytuacji bieżącej, a nie przeszłych stanów rzeczy czy jakiegoś rodzaju ahistorycznej, idealnej abstrakcji. By jednak mówić o sytuacji bieżącej skupić się musimy na grach współczesnych, tych, które wciąż są interesujące dla dzisiejszego gracza. Ponieważ zaś niniejsza rozprawa powstaje w pierwszej połowie lat 20-tych XXI wieku, czasem, do którego będę się odnosić, będzie miniona dekada, a zatem okres od 1 stycznia 2011 r. do 31 grudnia 2020 r. Jest to wybór bez wątpienia arbitralny, niemniej zdaje się nie odbiegać zbyt od tego, co można by określić mianem historii najnowszej w dziejach gier wideo. Pewne procesy zachodzą w przestrzeni gier wideo szybciej (np. rozwój mocy obliczeniowej komputerów), inne wolniej (jak zmiana przyzwyczajeń graczy), trudno jednak już na wstępie przesądzać, jak bardzo obecny w niej spór filozoficzny zmienić się może na przestrzeni dekady. Przyjmijmy jednak, w pewnej mierze umownie, że ten właśnie okres dziesięciu lat rozpatrywać będziemy jako współczesność i na jego podstawie wyciągać będziemy mogli ewentualne wnioski dotyczące przyszłości. Zwróćmy uwagę, że jest to już wyraźne ograniczenie wyboru analizowanych gier, świadomie rezygnujemy tu bowiem z czterech z pięciu i pół dekady istnienia branży gier wideo (jeśli uznać za Wolfem²⁵⁶, że ta powstała w 1971

²⁵⁵ Część krytyki Tavinora dotyczy bowiem, jak już o tym wspominałem, nadinterpretowania gier, które tak naprawdę zdają się wcale nie poruszać żadnych ważnych tematów. W moich analizach mam nadzieję każdorazowo wykazać zasadność wiązania wybranych gier z określonymi koncepcjami filozoficznymi, nie poprzez luźną analogię i „doczepienie się do jakiegoś mglistego uogólnienia“, jak ujął to Descombes (dz. cyt., s. 31), ale poprzez odniesienie do niepozostawiających wątpiwości treści gier bądź do komentarzy ich autorów.

²⁵⁶ Wolf, red., dz. cyt., s. 29.

r.); przy czym nie należy ulec złudzeniu, że jest to tożsame z wykluczeniem z bieżącej kwerendy czterech piątych wszystkich gier, bowiem w rzeczywistości chodzi o cokolwiek mniejszy procent, jako że liczba produkowanych na świecie gier wideo rosła jak dotąd z dekady na dekadę²⁵⁷.

Trzecim kryterium jest filozoficzność wybranych gier. Konieczność zwłaszcza tego właśnie kryterium rozumie się samo przez się, gdy używa się go w pracy mającej za cel analizę treści filozoficznych obecnych w grach wideo. Jest to zatem kryterium przedmiotowe, umożliwiające dotarcie do tych właśnie źródeł, które rzeczywiście chcę badać. Jednocześnie jednak jest to bodaj najbardziej nieostre kryterium ze wszystkich, które zamierzam zastosować, bo choć można je lepiej lub gorzej zdefiniować jako stopień, w jakim treści danej gry uznać możemy za filozoficzne, to wciąż pozostajemy tu bardziej w sferze skojarzeń niż precyzyjnych pomiarów. Zastosowanie tego kryterium w praktyce wymaga zatem wyczulonej intuicji filozoficznej, ale z nieocenioną pomocą przychodzi nam tu również opracowania pierwszego rzędu. Jak się bowiem okazuje, krytycy gier, ich recenzenci i sami gracze (przynajmniej ci o bardziej refleksyjnym usposobieniu), sami zwracają niekiedy uwagę na to, że gry w które grają są filozoficzne, a przynajmniej że kojarzą im się z filozofią taką, jaką ją pojmują. Konkretnie przykłady takich zachowań przywołam jeszcze przy omawianiu kolejnych gier, dość jednak rzec, że sława „bycia filozoficzną“ albo „poruszania filozoficznych tematów“ jest ważnym indykatorem, którym kierować się możemy przy zastosowaniu kryterium filozoficzności analizowanych gier, oczywiście o ile skojarzenia graczy i dziennikarzy growych weryfikować będziemy na podstawie własnego oglądu danej gry. Ostatecznie jednak tego, czy gra rzeczywiście zawiera w sobie wątki metafizyczne, antropologiczne (w sensie filozoficznym), etyczne itp. nie sposób jednoznacznie określić „z zewnątrz“, bez zapoznania się z rzeczoną grą, toteż kryterium to najwyraźniej ze wszystkich zawęża możliwości wyboru przykładów do tych gier, które znane są autorowi niniejszego opracowania.

Czwartym, ostatecznie rozstrzygającym kryterium jest popularność wybranych gier. Tę miarę można poprzez proste czynniki ekonomiczne, takie jak liczba sprzedanych kopii danej gry, jej opublikowanych recenzji, suma komentarzy na jej temat we wszelkich możliwych portalach internetowych czy łączny czas oglądania transmisji z niej na platformach streamingowych. W ostateczności jednak popularność danej gry sprowadza się do jej rozpoznawalności w środowisku graczy, do tego po prostu, czy, ujmując rzecz potocznie, o tej grze „się mówi“, zwłaszcza już po tym, jak od jej premiery minie dłuższy czas. Z oczywistych względów będą nas tu interesować gry (względnie) sławne, a nie niesławne, bo takie również się pojawiają. Wysokie oceny i pozytywny odbiór w środowisku graczy są świadectwem wysokiej jakości gry i tego, że ma ona potencjalnie szansę zapaść w pamięć swoich odbiorców i wpłynąć na wiele produkcji które powstanie po niej, nawet jeśli nie jest to ostatecznie miarodajny wskaźnik jakości zawartych w niej treści filozoficznych, te bowiem należy zbadać oddzielnie. Tak czy inaczej jednak rozpoznawalne gry to te, które wyraźnie rezonują ze swoimi odbiorcami, przez co podejrzewać można, że również na nich oddziałują, albo przynajmniej stanowią odwzorowanie tych przekonań i przyzwyczajzeń, które już uprzednio były u nich wyrobione. Przyglądając się im, docieramy zatem do tego, co jest interesujące dla samych graczy, a nie tylko dla nas jako badaczy gier.

Tak więc tym, czego szukałem w mojej kwerendzie były najpopularniejsze spośród możliwie najbardziej filozoficznych spośród współczesnych gier, ujętych w ramach trzech segmentów budże-

²⁵⁷ Por. np. Omri Wallach, *50 Years of Gaming History, by Revenue Stream (1970-2020)*, Visual Capitalist 2020, <https://www.visualcapitalist.com/50-years-gaming-history-revenue-stream/>, dostęp 24.12.2021; infografika prezentowana przez Wallacha na tejże stronie odnosi się co prawda do dochodów związanych z branżą gier wideo, a nie bezpośrednio do liczby gier wyprodukowanych w określonych latach, nie sposób jednak obecnie dotrzeć do danych dotyczących tej ostatniej, toteż wskazywać można na nią co najwyżej niebezpośrednio.

towych branży elektronicznej rozrywki. Istnieje pewna grupa produkcji, które odpowiadają takiemu opisowi i jest ona z całą pewnością mniej liczna niż te kilka milionów wszystkich możliwych gier. Kierując się zatem czterema wprowadzonymi przeze mnie kryteriami moich poszukiwań i mając na uwadze dobro i rzetelność dalszych moich rozważań, mogę teraz wytypować spośród tej nieszczer- gólnie licznej grupy gier dziewięć takich tytułów, które nade wszystko nasuwają się tu na myśl, zwłaszcza w kontekście wybranych zagadnień filozoficznych – kwestii natury świata (metafizyka), człowieka (antropologia filozoficzna) i wartości (aksjologia). Spośród gier wysokobudżetowych są to: *Assassin's Creed Origins*, *Final Fantasy XV* i *Red Dead Redemption 2*. Spośród gier średniobu- dżetowych są to: *Pathologic Classic HD*, *Disco Elysium* i *NieR: Automata*. Spośród gier niskobu- dżetowych są to: *The Norwood Suite*, *Diaries of a Spaceport Janitor* i *LISA: The Painful*. Te wła- śnie dziewięć gier będzie mnie szczególnie zajmować w trzech kolejnych rozdziałach mojej pracy, gdzie na ich przykładzie przyjrę się temu, jak spór filozoficzny w przestrzeni gier wideo toczy się w ramach trzech bardzo od siebie różnych rodzajów produkcji.

CZĘŚĆ DRUGA.

BYT I ŚWIAT

2.1. WSTĘP DO CZĘŚCI DRUGIEJ

Argumentować można, że ontologia to najstarszy dział filozofii, jej najpierwsze źródło. Wszak według klasycznej wykładni historii filozofii²⁵⁸ zaczyna się ona od pytania o praźródło bytu postawionego najpierw przez Talesa z Miletu, a później również przez innych myślicieli ze szkoły jońskiej ok. VI w. p.n.e. Świat w którym żyjemy i sposób jego istnienia jest bodaj najszerszym możliwym zagadnieniem, najbardziej ogólną, fundamentalną sprawą, nad jaką umysł ludzki w ogóle może się pochylać, być może obok zasad myślenia wyrażonych w ramach logiki formalnej.

Czym jest istnienie? W jaki sposób istnieje to, co istnieje? Czy byt to substancja, czy jedynie zbiór przypadłości? Czy istnienie ma cel? Te i inne pytania fascynują filozofów już od dwóch i pół tysiąca lat. Od pierwotnego naturalizmu Jończyków, przez platoński idealizm, arystotelesowski hylemorfizm, sceptycyzm ontologiczny, spór o uniwersalia, brytyjski empiryzm, kartezjanizm, kantyzm i idealizm niemiecki po dwudziestowieczny postmodernistyczny konstruktywizm społeczny i dalej – ontologia przeszła niezwykle długą drogę, w trakcie której zmieniały się i dojrzewały nie tylko ogólnie przyjęte stanowiska i cenione szkoły, ale również metafizyczne możliwości i kombinacje, które odkryliśmy po drodze i które niegdyś wydawały nam się nie do przyjęcia, np. cała złożona problematyka związana ze światami możliwymi. Zasób treści ontologicznych wytworzony przez ludzkość na przestrzeni tych wnikliwych rozważań wydaje się być niewyczerpanym źródłem koncepcji, nowych pomysłów i sposobów patrzenia na świat, z którego bezustannie czerpią również twórcy gier wideo.

Powiązanie ontologii i gier wideo to fascynujące zagadnienie. Niejako skutkiem ubocznym tego, jaką postać przyjęło ostatecznie medium elektronicznej rozrywki w rezultacie swej kulturowej historii (o czym była mowa w ostatnim rozdziale) jest, że z konieczności muszą one zawierać w sobie jakąś rudymენტarną postać ontologii. Zdecydowana ich większość toczy się w fikcyjnych światach rządzących się swoimi własnymi zasadami (istnienie magii, potwory, elementy science-fiction itd.), a co za tym idzie owe wirtualne światy muszą mieć jakąś swoją ontologię. Ponadto nie bez znaczenia jest tu fakt, że same gry wideo są również osobnymi obiektami w świecie realnym, tzn. jakiegoś rodzaju bytem elektronicznym, programem komputerowym, określonym przepływem prądu w trzewiach komputera i barwnymi plamami na złożonym z maleńkich lampeczek ekranie. Fakt ten sprawia, że i one mają swoją własną ontologię i stanowią wyróżniony przedmiot zainteresowania metafizyki. Poza tym są również gry medium kultury zbliżonym w pewnym stopniu do literatury, filmu, komiksu itp. (jak to już zauważyliśmy przy omawianiu metodologii narratologicznej), co oznacza, że wszelkie ontologiczne problemy związane z dziełami sztuki i opowieściami, takie jak natura fikcji²⁵⁹ czy współkonstyтуowanie sztuki przez jej odbiorcę (intencjonalizm)²⁶⁰ mają również swoje odpowiedniki w grach wideo. W konsekwencji „ontologia i gry wideo” to niezwykle złożone zagadnienie, do którego podchodzić można na multum różnych sposobów.

²⁵⁸ Istnieje rzecz jasna spór o to, czy źródeł filozofii nie powinniśmy się doszukiwać w starszych od Greków cywilizacjach Wschodu (Reale, dz. cyt., s. 36–41), rozstrzygnięcie tego sporu nie zmienia jednak w żaden sposób wiodącej roli ontologii w historii filozofii.

²⁵⁹ Grant Tavinor, *Videogames and Fictionalism* w: Sageng, Fossheim i Larsen, dz. cyt., s. 185–200.

²⁶⁰ Olav Asheim, *Reality, Pretense, and the Ludic Parenthesis* w: Sageng, Fossheim i Larsen, dz. cyt., s. 233–258.

Choć spory o ontologiczny status wirtualnych światów (bądź jego brak²⁶¹) są z całą pewnością fascynujące i istotne, w ramach niniejszej rozprawy obrałem inny klucz interpretacyjny, tj., rzecz jasna, próbę odczytania narracji o ontologii obecnych w grach wideo. W tym celu wytypowałem trzy przykłady filozoficznych gier z ostatnich lat, które w sposób szczególny zdają się podejmować problematykę fundamentalnych zasad istnienia rzeczywistości, podczas gdy pozostałe sześć omawianych tu tytułów jest z tą tematyką powiązanych nieco słabiej. Są to: *Assassin's Creed Origins* (gra wysokobudżetowa), *Pathologic Classic HD* (gra średniobudżetowa) i *The Norwood Suite* (gra niskobudżetowa). Każdy z tych tytułów zostanie poniżej wnikliwie przeanalizowany. Moim celem będzie ukazanie tego, jakiego rodzaju światy zamieszkują główni bohaterowie tych gier – Bayek, Aya, Layla, Doktor, Haruspik, Poświęcona i bezimienny agent Cyrku, jakiego rodzaju byty istnieją w owych światach i jakie fundamentalne zasady regulują ich w nich egzystencję.

Szczególną rolę w moich analizach odegra wątek trójwymiarowej przestrzeni, którą gracz przemierza i której doświadcza w tych trzech grach, bowiem konstrukcję ontologiczną danego świata i obecne w niej struktury narracyjnie bardzo łatwo oddać można za pomocą metafor i alegorii przestrzennych (*Pathologic Classic HD* zawiera nawet w sobie takie metafory explicite). Tak więc na przestrzeni trzech kolejnych analiz przeprowadzonych w ramach niniejszego rozdziału przekonamy się, jak różne treści ontologiczne kryją się za metaforą piramidy z *Assassin's Creed Origins*, metaforą teatru (a także m.in. miasta, Wielościanu, Rzeźni i ciała byka) z *Pathologic Classic HD* i metaforą hotelu z *The Norwood Suite*. Piramida, teatr i hotel to trzy zgoła odmienne od siebie miejsca również i w prawdziwym życiu, tym bardziej zatem intrygujące jest symboliczne znaczenie tych trzech konstrukcji, jakie w narracjach omawianych tu gier nadają im ich twórcy – firma Ubisoft, studio Ice-Pick Lodge i artysta Cosmo D.

2.2. ANALIZA I: PIRAMIDA CHEOPSA. ONTOLOGICZNA TREŚĆ *ASSASSIN'S CREED ORIGINS*

2.2.1. ASASYNI I TEMPLARIUSZE. WPROWADZENIE W TEMATYKĘ TYTUŁU

Pierwszą analizę w ramach niniejszej rozprawy należy rozpocząć od spostrzeżenia, że podczas gdy gry średnio- i niskobudżetowe stanowią w przeważającej większości tytuły samodzielne, niepowiązane bezpośrednio narracyjnie bądź tematycznie z żadnym innym dziełem kultury, to gry wysokobudżetowe są już domeną popularnych serii liczących sobie wiele²⁶² odsłon. Jest to zresztą zgodne z Caweltiego²⁶³ pojmowaniem kultury popularnej jako zbudowanej na idei powielanej wielokrotnie formuły, raczej na elementach konwencjonalnych niż inwencyjnych. Wewnątrz gier wysokobudżetowych da się zdefiniować wiele formuł w rozumieniu Caweltiego²⁶⁴ (jako „konwencjonalny system strukturyzowania kulturowych produktów”), np. formułę współczesnej militarnej strzelanki rozpropagowaną przez pierwszą część *Call of Duty* (Infinity Ward 2003) czy multiplayera typu battle roy-

²⁶¹ Grant Tavinor, *The Aesthetics of Virtual Reality*, Routledge, Nowy Jork i Abingdon 2022.

²⁶² W pierwszej połowie XXI w. jest to przeważnie kilka do kilkunastu części w danej serii, np. w momencie pisania tych słów popularna seria strzelanek *Call of Duty* liczy sobie dwadzieścia głównych odsłon, ale już starsza od niej o niemalże dekadę seria gier RPG *The Elder Scrolls* (Bethesda Softworks i inni 1994–) ma ich zaledwie pięć. Aczkolwiek istnieją również wyjątki – serie, które potrafią mieć nawet po kilkadziesiąt odsłon, jak np. licząca sobie obecnie czterdzieści trzy odsłony *FIFA* (Extended Play Productions i inni 1993–), oraz rozległe franczyzy na które składają się liczne serie gier, gdzie ilość pojedynczych tytułów przekracza setkę, jak ma to miejsce np. w przypadku franczyzy Nintendo skupionej wokół postaci Mario.

²⁶³ Cawelti, dz. cyt., s. 186–188.

²⁶⁴ Tamże, s. 187.

al (zmagania dziesiątek graczy na wspólnej mapie, gdzie tylko jedna osoba może ostatecznie zostać zwycięzcą) w stylu *PlayerUnknown's Battlegrounds* (Krafton 2017) i *Fortnite Battle Royale* (Epic Games 2017), którą swego czasu powielali niemal wszyscy twórcy gier wysokobudżetowych²⁶⁵. Bodaj najpopularniejszą jednak, a przynajmniej niezwykle popularną, jest formuła gry akcji w otwartym świecie najczęściej kojarzona z francuską firmą Ubisoft, skąd zresztą wzięło się (nieco pogardliwe) określenie na tego typu produkcję – „ubi-gra”. Żadna inna seria Ubisoftu nie egzemplifikuje zaś formuły ubi-gry tak dobitnie, jak ta flagowa, ta, od której cała ta formuła, jak można by argumentować, się zaczęła, czyli, rzecz jasna, *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal i inni 2007–).

Assassin's Creed (ang. „asasyńskie credo”) to, jak wynika z powyższego akapitu, seria gier akcji w otwartym świecie wydawana przez Ubisoft od 2007 r. Jak każdy tak rozległy kompleks dzieł fabularnych opowiada ona mnóstwo zróżnicowanych historii toczących się w wielu różnych miejscach i czasach, generalnie jednak skupia się na przedstawianiu graczom fikcji historycznej dotyczącej dziejów rywalizacji dwóch tajemnych, potężnych, starożytnych organizacji – Asasynów i Templariuszy – którzy przez stulecia toczą ze sobą skrytą przed oczami świata wojnę o losy ludzkości za pomocą ponadnaturalnych artefaktów starszych nawet niż sam człowiek. Pierwsza część gry (Ubisoft Montreal 2007) toczyła się głównie w 1191 r. w Ziemi Świętej, a więc osadzona była w realiach trzeciej wyprawy krzyżowej. Jednym z dwóch jej głównych bohaterów był Altaïr Ibn-La'Ahad, członek Asasynów, wojowniczego bractwa nizarytów (muzułmanów), które to zrzeszenie rzeczywiście istniało i od którego wywodzi się dzisiejsze angielskie słowo *assassin*, czyli „zabójca” (nawet jeśli sama nazwa bierze się od rzekomego zażywania przez nizarytów haszyszu). Była to produkcja rewolucyjna pod kilkoma względami, z których najważniejszy to bez wątpienia konstrukcja zamieszczonego w niej rozległego świata (m.in. Akka, Jerozolima i Damaszek) otwartego na eksplorowanie, nawet jeśli na pierwszy rzut oka bardziej imponująca wydaje się druga innowacja, czyli system parkouru, wyczynowego eksplorowania rzeczonoego świata przez postać Altaïra. Od czasów tej pierwszej odsłony realia historyczne zmieszane z wątkami fikcyjnymi (i ponadnaturalnymi), rywalizacja bractwa Asasynów i zakonu Templariuszy, otwarty świat wypełniony dziesiątkami znaczników misji i tzw. znajdziek (rzeczy do znalezienia), realistycznie oddane miasta z różnych mniej lub bardziej egzotycznych stron świata, zaawansowany system wspinaczki i rzecz jasna zaskarżony protagonistą w białym stroju z ukrytym ostrzem przymocowanym do przedramienia – wszystko stało się znakami rozpoznawczymi cyklu *Assassin's Creed*.

Wspomniałem, że Altaïr był jednym z dwóch głównych bohaterów pierwszej części tej serii, któż jednak był tym drugim? Otóż: gry z cyklu *Assassin's Creed* mają jeszcze jeden element wyróżniający, tj. ten, że zawierają w sobie z reguły dwa wątki – wątek historyczny i wątek współczesny. Osią narracyjną tego drugiego była przez długi czas historia Desmonda Milesa, młodego mężczyzny więzionego przez całą pierwszą grę przez potentata technologicznego, korporację Abstergo, która tak naprawdę jest współczesnym wcieleniem niecznych Templariuszy. Abstergo opracowało technologię tzw. Animusa, maszyny umożliwiającej przeżywanie wspomnień naszych przodków poprzez wykorzystanie naszej pamięci genetycznej. Dzieje Desmonda, będącego dalekim potomkiem Altaïra i kilku innych wybitnych Asasynów, toczyły się na przestrzeni pięciu gier nazywanych czasem myląc trylogią Desmonda. Po ich ostatecznym zakończeniu w 2012 r. w *Assassin's Creed III* (Ubisoft Montreal) seria miała jeszcze kilka innych odsłon, których akcja zawsze jednak posuwała się w czasie do przodu, od złotej epoki piractwa, przez rewolucję francuską po epokę wiktoriańską. Z biegiem czasu coraz częściej podnoszony był jednak zarzut, że cykl ten popadł w kom-

²⁶⁵ Np. Christopher Livingston określa końcówkę drugiej dekady XXI w. mianem „gorączki złota gier battle royal”; Christopher Livingston, *How battle royale changed the last decade of games (and the next one)*, „PC Gamer” 2019, <https://www.pcgamer.com/how-battle-royale-changed-the-last-decade-of-games-and-the-next-one/>, dostęp 06.10.2023.

pletną stagnację i że coraz trudniej zaciekawić nim masowego odbiorę, że domaga się jakiegoś rodzaju rewolucji. Chcąc takiej rewolucji dokonać i stworzyć dla serii nowy początek (jak również zapewne uniknąć dalszego zagłębiania się w realia niezwykle problematycznego historycznie XX w.) Ubisoft nie tylko dokonał licznych zmian w formule rozgrywki, ale też przeniósł akcję kolejnej gry z cyklu o dwa tysiące lat wstecz, do starożytnego Egiptu za panowania Ptolemeuszów. Tak docieramy do *Assassin's Creed Origins*.

Dziesiąta odsłona flagowej serii Ubisoftu ukazała się w 2017 r. i pod wieloma względami stanowiła dla niej istotny punkt zwrotny, co jest jednym z powodów, dla których zostanie ona tu szczególnie omówiona. To właśnie w niej, jak w soczewce, skupia się z dzisiejszej perspektywy cała ta seria, a w jakimś sensie również – cały segment gier wysokobudżetowych. Jest o o tyle prawdziwe, że niedługo po swojej premierze *Origins* było zachwalane zarówno przez graczy, jak i przez krytyków²⁶⁶, do tego stopnia, że niektórzy byli nawet na tyle śmieli, by określić je mianem „najlepszej gry w serii”²⁶⁷, stawiając je tym samym wyżej niż powszechnie hołubione *Assassin's Creed II* (Ubisoft Montreal 2009). Obie grupy chwaliły to, że studiu Ubisoft Montreal udało się mądrze odnowić oblicze tego cenionego cyklu, zachowując jego kluczowe elementy, ale i zastępując przestarzałe rozwiązania z poprzednich części nowymi, inspirowanymi m.in. światowym hitem z Polski, jakim był *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (CD Projekt Red 2015)²⁶⁸. Ponadto chwalono wykreowany w grze rozległy, interesujący świat oraz ciekawą główną oś narracyjną. *Origins* stanowiło zatem modernizację nadzwyczaj popularnej formuły ubi-gry, i to modernizację udaną – produkcja sprzedała się w ponad dziesięciu milionach kopii.

Jeżeli zaś chodzi o filozofię, to przyznać trzeba, że ze wszystkich dziewięciu przytoczonych tu gier *Assassin's Creed Origins* stanowi zapewne pozycję najmniej filozoficzną w tym zestawieniu, co jednak w żadnym razie nie oznacza, że znalazło się ono w niniejszej rozprawie przypadkowo. Być może ze względu na to, że cała główna oś fabularna łącząca wszystkie części serii to historia o teoriach spiskowych, sekretnych organizacjach, starożytnych kosmitach stojących u początku ludzkiej cywilizacji i religii oraz tajemnicach, o których ludzkość nie powinna wiedzieć, *Assassin's Creed* już od swego zarania otoczone jest subtelną aurą mistycyzmu i filozoficznej głębi. Jak to opisuje to Lars de Wildt²⁶⁹, wszystkie części tego fikcyjnego kontinuum angażują gracza chociażby w refleksję nad „wieczystą, ezoteryczną religią” (ang. *perennial, esoteric religion*) i stawiają przez to przed nim wyraźnie określony i konsekwentny na przestrzeni lat obraz świata. Nie brak zatem w historii recepcji flagowej franczyzy Ubisoftu jej około-filozoficznych omówień dotyczących ta-

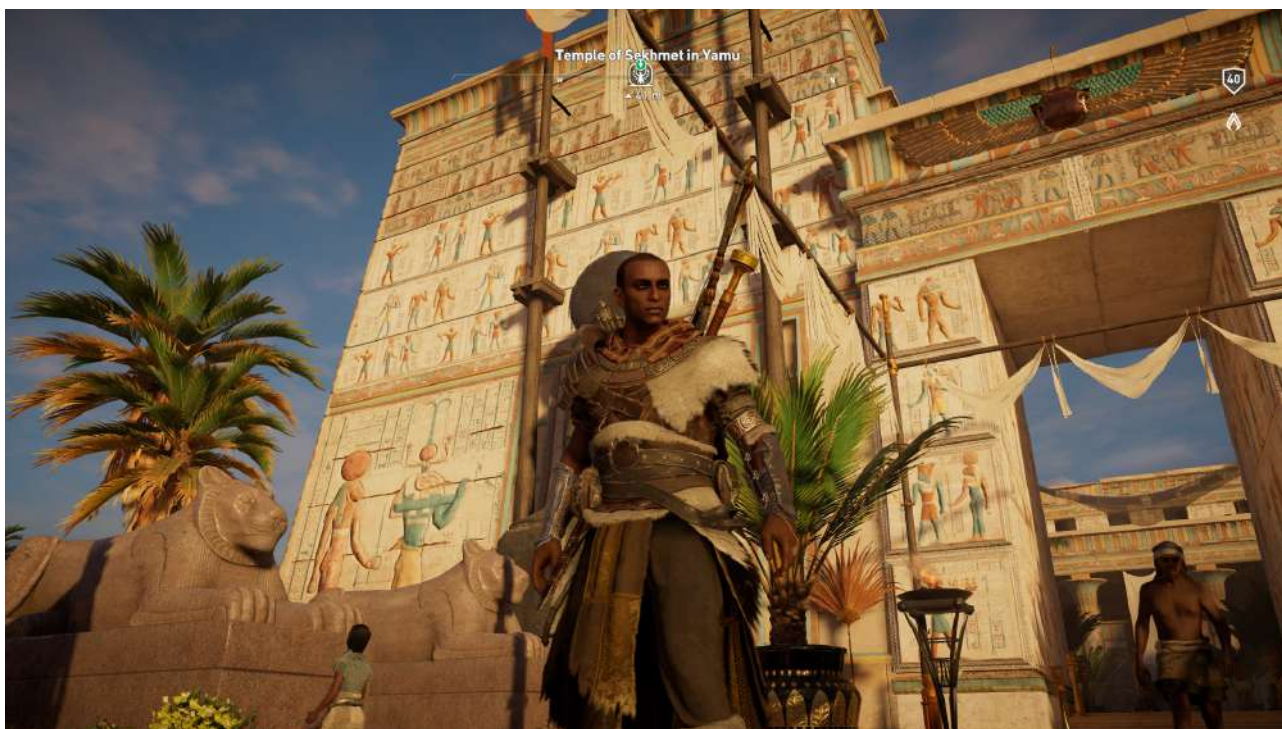
²⁶⁶ W momencie pisania tych słów agregator ocen „Metacritic” przyznaje tej grze średnią ocen od krytyków kolejno 81, 84 i 85 w wersjach na PlayStation 4, PC i Xboxa One (w stu-stopniowej skali) oraz średnią ocen od graczy kolejno 7.3, 7.0 i 7.7 na tych samych platformach (w dziesięciostopniowej skali); *Assassin's Creed Origins*, „Metacritic” 2017–, <https://www.metacritic.com/game/assassins-creed-origins/>, dostęp 07.10.2023. Wśród recenzji prasy branżowej nie brakuje również licznych najwyższych not, natomiast tylko jedna schodzi poniżej poziomu 60 punktów.

²⁶⁷ Nicholas Ransbottom, *Assassin's Creed Origins*, „RPG Fan” 2017, <https://www.rpgfan.com/review/assassins-creed-origins/>, dostęp 07.10.2023.

²⁶⁸ Erik Kain, ‘Assassin's Creed Origins’ Learned Important Lessons From ‘The Witcher 3’ And ‘Dark Souls’, „Forbes” 2017, <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2017/10/26/assassins-creed-origins-learned-important-lessons-from-the-witcher-3-and-dark-souls/?sh=5cf59b65fa7b>, dostęp 07.10.2023.

²⁶⁹ Lars de Wildt, *Franchised Esotericism: Religion as a Marketing Strategy for the Assassin's Creed Franchise* w: Leonardo Marcato i Felix Schniz, red., *Fictional Practices of Spirituality I: Interactive Media*, Transcript Verlag i Columbia University Press, 2023, s. 310. De Wildt (tamże, s. 311) tak opisuje zaangażowanie samego gracza: „[grając w *Assassin's Creed* – M.J.] konsument przyjmuje na siebie rolę aktywnego konstruktora sensu, gdzie stawia mu się za cel złożenie w całość ezoterycznej wiedzy rozsianej po całej franczyzie”.

kich wątków, jak orientalizm i samo-orientalizm (ang. *self-orientalism*)²⁷⁰, anarchizm²⁷¹ czy horyzontalny i wertykalny aspekt społecznej kontroli²⁷². Również samo *Assassin's Creed Origins* nie jest tu wyjątkiem. Podczas gdy Katrina HB Keefer²⁷³ rozważa tę produkcję poprzez kategorię czarnoskórej tożsamości (ang. *blackness*) i generalnie tożsamości jako takiej, Bryan Banker²⁷⁴ upatruje się w niej wytwarzania idei rasy (ang. *racecraft*) poprzez spekulowanie o historii a Pooriya Tahmasebi i Mahyar Asadi²⁷⁵ przyglądają się temu, w jaki sposób rekonstruuje ona i reprezentuje staroegipskie mity. Jak dotąd brak jednak wnikliwej analizy wątków ontologicznych, które ta gra również niewątpliwie porusza (obok antropologicznego tematu tożsamości i związanego z aksjologią problemu rasizmu), na co odpowiedzią jest niejako niniejsza analiza.



Ilustracja 1: Medżaj Bajek stojący przed świątynią boga Sechmeta w Yamu nieopodal Aleksandrii. Podczas grania w grę mamy okazję przyjrzeć się wiernie oddanym lokacjom starożytnego świata (źródło: *Assassin's Creed Origins*).

²⁷⁰ Mirt Komel, *Orientalism in Assassin's Creed: Self-orientalizing the Assassins from Forerunners of Modern Terrorism into Occidentalized Heroes*, „Teorija in praksa” Tom 51 Nr 1, 2014, s. 72–90.

²⁷¹ Aliffaiz Achmad Iman Naufal Octavideta, *Anarchism Conceptanalysis Of "Assassin's Creed II" Video Game Through The Theory Of Narrative*, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah 2018.

²⁷² Dario Compagno, *Standing on the Shoulders of Giants. A Semiotic Analysis of Assassin's Creed 2* w: Peter Pericles Trifonas, *International Handbook of Semiotics*, Springer, Dordrecht 2015, s. 1010–1011.

²⁷³ Katrina HB Keefer, *Becoming Bayek: Blackness, Egypt, and Identity in Assassin's Creed: Origins*, „Games and Culture” Tom 18 Zeszyt 7, listopad 2023, s. 940–958.

²⁷⁴ Bryan Banker, *Black Egyptians and White Greeks?: Historical Speculation and Racecraft in the Video Game Assassin's Creed: Origins*, „Humanities” Tom 4 Zeszyt 4, grudzień 2020, 145; sama koncepcja konstruowania idei rasy pochodzi od Karen i Barbary Fields.

²⁷⁵ Pooriya Tahmasebi i Mahyar Asadi, *A Study of the Semantics and Characteristics of Representing Ancient Egyptian Mythology in "Assassin's Creed: Origins" Computer Game*, „Journal of Art and Civilization of the Orient” Tom 9 Zeszyt 32, lipiec 2021, s. 51–64.

Przyjrzyjmy się teraz samej fabule *Origins*²⁷⁶. Oto Egipt u schyłku swej starożytnej potęgi, za panowania faraona Ptolemeusza XIII, jednego z trzech ostatnich władców Egiptu noszących to miano, brata i zarazem męża Kleopatry VII zwanej Wielką. Jest rok 49 przed narodzeniem Chrystusa. Faraon wraz ze swoją siostrą przybywa do miejscowości w oazie Siwa, nominalnie by narodzić się z wyrocznią w lokalnej świątyni boga Amona, w rzeczywistości jednak z bardziej złowieszczych powodów. Oaza ta jest również miejscem pochodzenia i domem protagonisty gry, trzydziestoparoletniego mężczyzny imieniem Bayek. Przed przybyciem Ptolemeusza Bayek wiecie w Siwie szczęśliwe życie wraz ze swoją żoną Ayą i synem Khemu, pełniąc zaszczytną funkcję medżaja, czyli (jak tłumaczy to sama gra) opiekuna i strażnika lokalnej społeczności w służbie monarchii²⁷⁷, za co jest powszechnie szanowany. Podczas uroczystości ma przypaść mu zaszczyt stania u boku samego faraona, nim jednak do tego dochodzi wydarza się nieszczęście.

Gdy Bayek i Khemu udają się razem na polowanie, syn protagonisty niespodziewanie zostaje schwyty i uprowadzony przez grupę tajemniczych postaci. Bayek podąża za porywaczami, zostaje jednak schwyty i ogłuszony przez żołnierzy faraona. Budzi się w prastarym podziemnym pomieszczeniu pod świątynią boga Amona, w którym staje twarzą w twarz ze swoimi nowymi wrogami – spiskowcami ze świątyni faraona, szalenie wpływowymi personami ze świata polityki noszącymi czarne szaty i złote maski. W pobliżu znajdują się sporych rozmiarów pokryte dziwnymi symbolami drzwi, które zamaskowane postacie próbują otworzyć przy pomocy niewielkiego kulistego artefaktu, nie wiedząc jednak, jak to zrobić. Z jakiegoś powodu zakładają, że wiedzę tę posiada właśnie Bayek i dlatego chcą na nim wymusić, żeby się nią z nimi podzielił, grożąc mu śmiercią jego jedynego syna. Niestety, Bayek nie ma pojęcia, co to za drzwi i jak je otworzyć. Korzystając z chwili nieuwagi złoczyńców Khemu wykrada jednemu z nich nóż i wręcza go swojemu ojcu, który próbuje się za jego pomocą wyswobodzić z krępujących go więzów. Udaje mu się to, ale zamaskowani ludzie szybko orientują się w sytuacji i wywiązuje się walka. W zamieszaniu, które następuje potem, Bayek zostaje odepchnięty przez jednego z zamaskowanych i wbija nóż w serce swojego własnego syna, nie tylko pozbawiając go życia, lecz również, zgodnie z egipskimi wierzeniami, umożliwiając jego duszy przejście na Pola Jaru, czyli do krainy wiecznej szczęśliwości. Potem Bayek raz jeszcze zostaje ogłuszony i traci przytomność.

Mija rok. Dowiadujemy się, że Bayek odseparował się od swojej żony i uznał za punkt honoru i swoją życiową misję zemstę za śmierć syna, dążąc do pozbawienia życia zamaskowanych za wszelką cenę. Udało mu się poznać ich kryptonimy, nazwy zwierząt, pod którymi ukrywają oni swoją tożsamość – Czapla, Ibis, Sęp, Baran i Wąż. Jego pierwszym celem stał się Czapla, którego po dłuższych poszukiwaniach zidentyfikował jako nomarchę Sakkary, Rudjeka. Zabójstwo Rudjeka przez Bayeka jest pierwszą sceną, którą gracz napotyka po uruchomieniu gry (historia śmierci Khe-

²⁷⁶ Streszczenie fabuły *Assassin's Creed Origins* opracowane przy pomocy następujących źródeł: Crookandcharlatan, *Assassin's Creed: Origins*, „Assassin's Creed Wiki”/„Fandom” 2017–, https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin%27s_Creed:_Origins, dostęp 19.02.2024; Crookandcharlatan, *Bayek*, „Assassin's Creed Wiki”/„Fandom” 2017–, <https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Bayek>, dostęp 19.02.2024; Gamer's Little Playground, *ASSASSIN'S CREED ORIGINS All Cutscenes (PS4 PRO) Full Game Movie 1080p HD*, „YouTube” 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=ui6fKOR2uac>, dostęp 19.02.2024.

²⁷⁷ W rzeczywistości medżaje byli bądź nomadycznym ludem żyjącym w rejonie Pustyni Arabskiej (znajdującej się po drugiej stronie kraju w stosunku do oazy Siwa...), bądź też swego rodzaju najemnymi łucznikami, strażnikami, zwiadowcami itp. Ponadto nazwa ta znika z historii starożytnego Egiptu na jakieś tysiąc do tysiąca pięciuset lat przed panowaniem Ptolemeusza XIII; Hans Barnard, *The Archaeology of the Pastoral Nomads Between the Nile and the Red Sea* w: Jeffrey Szuchman, red., *Nomads, tribes, and the state in the Ancient Near East: crossdisciplinary perspectives*, Oriental Institute of the University of Chicago, Chicago 2009, s. 17–19. Oznacza to, że choć sam termin „medżaj” rzeczywiście wywodzi się z historii starożytnego Egiptu, to twórcy z Ubisoft Montreal i tak wykorzystują go w swojej grze w sposób z grubsza dowolny, tworząc romantyczną, wyidealizowaną wizję heroicznego opiekuna lokalnej społeczności.

mu jest ujawniona niedługo później) i jako taka nadaje całej tej produkcji ton. W scenie tej Bayek daje się poznać jako zupełnie zawładnięty rządzą zemsty, Rudjek zaś pozostaje wierny swojemu sekretnemu zakonowi. W ostateczności Bayek zabija Czaplę tym samym nożem, który przeszył pierś jego syna.



Ilustracja 2: Bayek uczy swojego syna, Khemu, strzelać z łuku. Bayek mówi: „Wyżej... z siłą... gotowy?”. Miłość do syna i chęć pomśzczenia jego śmierci stanowi główną motywację bohatera gry (źródło: Assassin's Creed Origins).

Niedługo później gracz przejmuje nad Bayekiem kontrolę po raz pierwszy, w walce z ochroniarzem Czaplę. Gdy ten zostaje pokonany, Bayek dołącza do swojego dawnego towarzysza, Hepzefy, który przejął po nim obowiązki medżaja w ich rodzinnych stronach. Razem wyruszają z powrotem do Siwy. Po drodze Hepzefa opowiada Bayekowi o tym, że pod jego nieobecność tyrańską władzę w regionie objął niejaki Medunamun, znany wśród zamaskowanych jako Ibis. Niedługo po śmierci Khemu Medunamun został wyniesiony do rangi Wyroczni Amona w Siwie i od tego czasu włada całą okolicą swą żelazną ręką, m.in. drakońsko podnosząc podatki i fizycznie znęcając się nad podległymi mu kapłanami. Nie zajmuje Bayekowi dużo czasu po powrocie do Siwy nim zakrada się do świątyni i pozbawia życia swojego kolejnego wroga.

Jedną z charakterystycznych cech narracyjnej struktury serii *Assassin's Creed* obecną w niej już od pierwszej części i której nie mogło również zabraknąć w *Origins* są specyficznym przedstawione sceny zabójstw głównych przeciwników. Każda z tych gier u swych podstaw opowiada wszak historię o tytułowych Asasynach, czyli profesjonalnych zabójcach mających przed sobą listę celów do zgładzenia, gdzie zgładzenie każdego celu jest ważnym kamieniem milowym w ich historii (Ibis jest pierwszym celem, który Bayek zabija poprzez ręce samego gracza). Korzystając z faktu, że w narracji gry wszystko to są dawno minione wspomnienia odtwarzane na nowo za pomocą technologii Animusa, twórcy tych gier przedstawiają w chwilach zabójstwa abstrakcyjne, toczące się w pustej przestrzeni sceny ostatniej konwersacji pomiędzy Asasynem a tym, kogo pozbawia on życia. Jako kluczowe momenty fabularne służą one lepszemu doprecyzowaniu motywacji pokonanych właśnie złoczyńców i natury ich konfliktu z tym, kto pozbawił ich życia. Innymi słowy, są to

krótkie, precyzyjne dyskusje o różnicach światopoglądowych. Nic dziwnego zatem, że to właśnie w nich odnajdujemy clou filozoficznej treści gier z serii *Assassin's Creed*.

W chwili swojej śmierci Medunamun zaklina się, że jego działania miały na celu „zaprowadzenie wieczystych rządów silnych i cnotliwych”, czyli, jak się domyślamy, zakonu, do którego należy. Jest przekonany, że otwarcie drzwi pod świątynią uczyni z jego towarzyszy bogów nowego świata i dlatego poświęcenie jednego chłopca nie miało znaczenia wobec tak wielkiej sprawy. Bayek jest, naturalnie, zbulwersowany, stwierdza, że przybył, by naprawić zło wyrządzone przez Medunamuna i ostatecznie zabija go za pomocą kulistego artefaktu, który udało mu się zdobyć. I tak Bayek zabija kolejny ze swojej listy celów.

Niedługo później medżaj Siwy opuszcza swoje rodzinne strony raz jeszcze, tym razem by udać się do stolicy, Aleksandrii, gdzie planuje się spotkać ze swoją żoną, Aya. Po drodze wstępuje jeszcze do znajomego kapłana, Meneheta i spędza czas z jego rodziną. Wkrótce dociera do osławionej Biblioteki Aleksandryjskiej. Okazuje się, że Aya jest w mieście niemiłe widziana i musi się ukrywać, ale w bibliotece Bayek spotyka jej kuzyna, Fanosa Młodszeo, scenografa i aktora, który zaprowadza go do kryjówki jego żony. Gdy Aya i Bayek spotykają się po raz pierwszy od roku witają się czule i widać między nimi wciąż wyraźną, bliską więź, naznaczoną jednak na zawsze śmiercią ich jedyneo syna. Po radosnym powitaniu Aya opowiada Bayekowi, że w czasie jej podróży udało jej się zabić Sępa i Barana, co oznacza, że do dopełnienia zemsty pozostał im tylko Wąż. Dzięki zaprzyjaźnionemu stronnikowi Kleopatry, Apollodorusowi Sycylijczykowi (jest to jedna z wielu mniej znanych postaci historycznych przedstawionych w narracji gry), Aya dowiedziała się, że Wąż daje się prześledzić do dworu Ptolemeusza, toteż Bayek zakrada się do królewskiego pałacu i najpierw identyfikuje Węża jako Eudorosa, królewskiego skrybę, a potem znajduje go w łaźni i pozbawia życia. Umierając, Eudoros wyśmiewa naiwność Bayeka, który myśli, że udało mu się zabić ostatnieo członka spisku. Wąż, wedle jego słów, nigdy nie umrze.

Po dokonaniu kolejnego zabójstwa Bayek spotyka się ponownie z Aya, z którą spędza razem noc. Mimo tego, że w jego własnym mniemaniu udało mu się dokonać upragnionej zemsty, ostatnie słowa Eudorosa nie dają mu spokoju. Dlatego właśnie niedługo później dzięki znajomości Ayi z Apollodorem Bayek staje przed obliczem samej Kleopatry. Kleopatra wyjaśnia jego żonie, że ci, którzy zostali zabici przez nich to jedynie część rozległej sekretnej organizacji znanej jako zakon Starożytnych, że Eudoros był jedynie Hipopotamem, a Wężem jest cały zakon. Bayek i Aya są zgodni, że Starożytni muszą zostać powstrzymani raz na zawsze, a ich niecne plany nigdy nie mogą zostać spełnione. Dlatego właśnie wstępują na usługi Kleopatry, która ma z nimi wspólnego wroga – manipulowanego przez Starożytnych Ptolemeusza, któremu planuje odebrać władzę. I tak rozpoczyna się okres Bayeka jako medżaja całego Egiptu.

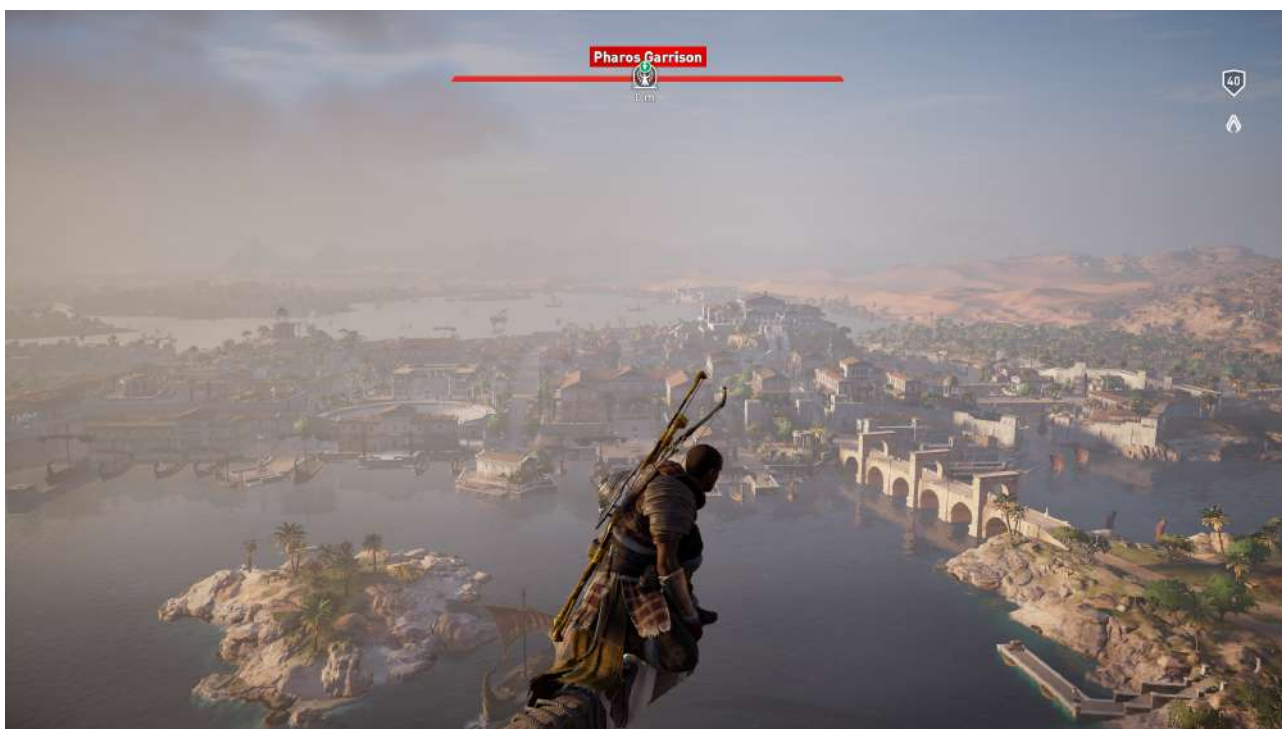
Przez większą część gry zadaniem Bayeka jest właśnie zlikwidowanie kolejnych celów z listy, którą otrzymał od Kleopatry. W ruinach starożytnego Letopolis Bayek zaprzyjaźnia się z Taharqą, ambitnym politykiem z miasta Sais, który planuje odbudować chwałę dawnej metropolii. Szybko jednak Bayek zostaje przez niego zdradzony, okazuje się bowiem, że Taharqa to tak naprawdę Skarabeusz, jeden ze Starożytnych. Bayek wymyka się z zastawionych przez niego sidła i niezwłocznie pozbawia go życia. W swoich ostatnich chwilach Taharqa medytuje nad śmiercią swojego marzenia o nowej, wspaniałej metropolii. W Gizie Bayek mierzy się z kobietą imieniem Khaliset – Hieną, która przemierzała pustynię w poszukiwaniu krzemionki, którą wykorzystywała do dziwnych celów. Medżajowi udaje się prześledzić kroki Hieny do Wielkiej Piramidy; należy zwrócić uwagę na to, że piramidy w Gizie są bodaj najbardziej rozpoznawalnym symbolem starożytnego Egiptu, stąd ich pojawienie się w grze było bardziej nawet oczywiste niż pojawienie się Kleopatry, Biblioteki Aleksandryjskiej, latarni morskiej na Faros, a być może nawet krokodyli, palm, Nilu i samej pusty-

ni. Tak czy inaczej – w świecie gry Bayek dociera głęboko w otchłanie piramidy, gdzie zdaje sobie sprawę, że Hiena próbowała za pomocą dziwnych rytuałów, ofiar z ludzi i artefaktów sprzed tysięcy lat przywrócić do życia swoją zmarłą córkę. Protagonista głęboko współczuje jej jej straty, ale i tak zmuszony jest pozbawić ją życia.

W Memfis Bayek współpracuje z Paszaremptą, wysokim kapłanem i zarazem stronnikiem Kleopatry. Razem próbują ustalić tożsamość Jaszczurki, Starożytnego odpowiedzialnego za aurę choroby panującą w mieście. W trakcie tego śledztwa Bayek pomaga lokalnemu uzdrowicielowi w rytuale oczyszczenia ciężarnej żony Paszarempty i zostaje nakarmiony halucynogenną mieszanką, dzięki której doświadcza wizji, w której walczy z Apopem, demonem o ciele gigantycznego węża. Po przebudzeniu z kolei dołącza raz jeszcze do swojej żony i razem ustalają, że Jaszczurką jest zastępca Paszarempty, Hetepi. W chwili śmierci Jaszczurka wyraża przekonanie, że wszystkim rządzą wyższe siły, że masy muszą być kontrolowane i że, co ciekawe, Bayek również nie jest od tego wyjątkiem i ktoś (w domyśle – Kleopatra) dyktuje każdy jego ruch. Wreszcie w Fajum medżaj walczy na lokalnej arenie i pomaga zaprzyjaźnionej kobiecie imieniem Khemut by dostać się do Berenike, nomarchini miasta, którą Starożytni zwą Krokodylem. Zabijając ją, Bayek nieustannie przypomina jej o imieniu córki Khemut, Shadji, która poniosła przez nią śmierć.

W międzyczasie Aya, nad którą gracz również od czasu do czasu przejmuje kontrolę, dociera do prowadzącego otwartą wojnę z Juliuszem Cezarem rzymskiego generała Gnejusza Pompejusza i namawia go, by poparł w Egipcie nie Ptolemeusza, a Kleopatę. Później wraca do Egiptu i dalej pracuje nad upadkiem zakonu Starożytnych. Po śmierci Krokodyla ludziom Kleopatry udaje się zidentyfikować jeszcze dwóch członków Zakonu, i to prawdopodobnie tych, którzy byli w Siwie w chwili śmierci syna Ayi i Bayeka. Pierwszy z nich, Skarabeusz, to Pothejnos, to doradca Ptolemeusza a drugi, Szakał, to rzymianin Lucjusz Septymiusz odpowiedzialny za niedawny zamach na życie kobiety-faraona. Medżaj i jego żona ścigają go, ale nie udaje im się zapobiec śmierci Pompejusza z jego ręki. Wobec polegnięcia jej dawnego współpracownika Kleopatra postanawia podjąć ryzykowny ruch – spotkać się z Juliuszem Cezarem, który podówczas przebywa w Aleksandrii. I tak Bayek i Aya pomagają Apollodorosowi w owej słynnej historycznej scenie, w której Kleopatra zostaje wniesiona do pałacu w Aleksandrii zawinięta w dywan, po czym spotyka się z Cezarem, podówczas bodaj najpotężniejszą osobą na świecie, i zjednuje go dla swojej sprawy, czego my, jako gracze, jesteśmy tu świadkami. W ten sposób wojna domowa w Egipcie dobiega końca, a Kleopatę przejmuje władzę.

Wydawać by się mogło, że triumf Kleopatry oznacza również wielkie zwycięstwo dla naszego protagonisty, tak się jednak nie staje. Okazuje się, że po objęciu władzy Kleopatra jest bardziej zainteresowana utrzymaniem dobrego nastroju Cezara (pokazuje mu m.in. sarkofag Aleksandra Wielkiego) niż spełnieniem obietnic wobec nich. Mimo to Bayek i Aya stają w jej obronie gdy Septymiusz przypuszcza atak na nią i na Cezara. Podczas bitwy, walcząc ramię w ramię z samym imperatorem Rzymu, Bayek zabija Pothejnosa wraz ze słoniem bojowym, na którym ten siedzi (!). W swoich ostatnich chwilach Pothejnos przeprasza Bayeka za śmierć jego syna, utrzymuje jednak, że chciał zaprowadzić w kraju dobre rządy, nawet jeśli ceną za nie miało być cierpienie wielu. Ayi tymczasem udaje się doścignąć Ptolemeusza, który jednak ginie na tonącym statku. Podobnie Bayek dościga Septymiusza i pokonuje go, rzymianie na rozkaz Cezara powstrzymują go jednak przed zabiciem mordercy jego syna pod pretekstem tego, że Septymiusz, jako rzymianin, zasługuje na osąd wedle rzymskiego prawa. Jest to moment, w którym dotychczasowi sojusznicy obracają się przeciwko Baykowi i Ayi.



Ilustracja 3: Bayek spogląda na Aleksandrię z punktu widokowego na latarni morskiej na wyspie Faros. Aleksandria stanowi największe miasto, jakie możemy zwiedzać w grze, ale zawarty w niej otwarty świat jest od niej znacznie bardziej rozległy (źródło: Assassin's Creed Origins).

Kleopatra i Cezar wypierają się Ayi i Bayeka i sprzymierzają się z Septymiuszem, najwyraźniej gotowi współpracować z zakonem Starożytnych dla utrzymania nowo zdobytej przez kobietę-faraona władzy. Bayek uświadamia sobie, że wsparcie Kleopatry było błędem i postanawia założyć sekretną organizację z rozmysłem zwalczającą zakon Starożytnych, do której należeć mają m.in. Fanos Młodszy i kapłan Paszaremta. Jego intencja jest taka, że tak, jak w cieniu istnieje tajna organizacja chcąca zniewolić ludzkość, tak też musi istnieć równie sekretna organizacja broniąca wolnej woli każdego człowieka. Tak powstaje pierwsze w historii bractwo Asasynów, od którego to faktu gra bierze zresztą swoją nazwę (*Assassin's Creed Origins*, czyli po ang. „początek kreda Asasynów”).

Bayek i Aya postanawiają dowiedzieć się, czemu stronnicy Cezara byli tak zainteresowani grobem Aleksandra Wielkiego, z którego wyciągnęli starożytnie berło. Gdy medżaj i jego żona wracają do grobu natrafiają tam na ciężko rannego Apollodorusa, który wyjaśnia im, że za wszystkim stoi jeden z bliskich współpracowników Cezara, generał Flawiusz Metellusz, który w zakonie Starożytnych pełni funkcję Lwa, czyli przywódcy. Teraz, mając berło oraz starożytną kulę, którą zabrał Apollodorusowi (który otrzymał ją od Ayi, a ta od Bayeka) Flawiusz planuje udać się do Siwy, by wreszcie otworzyć owe drzwi spod świątyni Amona. W tym miejscu Apollodorus umiera. Bayek i Aya udają się, naturalnie do Siwy. Zastają drzwi już otwarte i schodzą w głąb cudownej konstrukcji wzniesionej przez Tych, Którzy Byli Przed Nami (znanych również jako Isu), czyli niezwykle zaawansowaną rasę humanoidalnych kosmitów, którzy w uniwersum *Assassin's Creed* odpowiedzialni są m.in. za stworzenie rasy ludzkiej. Tam natrafiają na wielką projekcję kuli ziemskiej, jak również na zwłoki Hepzefy, przyjaciela Bayeka. Hepzefa zostaje pochowany, Aya wyrusza w ślad za Septymiuszem, a Bayek podąża tropem Flawiusza do Cyreny, skąd ten planuje swój własny podbój Egiptu. Wreszcie medżaj z Siwy konfrontuje się z ostatnim mordercą swojego syna na cyrenejskim Akropolu. Napęczniony mocą pradawnych artefaktów Flawiusz jest przekonany, że urosł go rangi boga, ale nawet on pada pod ciosem Bayeka. Dla medżaja śmierć Flawiusza oznacza utracenie swo-

jego syna aż do śmierci, oto bowiem dokonał zemsty po nim, dokładnie tak, jak to sobie zamierzył. Ale choć jego osobista misja dobiegła końca, misja Asasynów nigdy się nie skończy – zawsze będzie ktoś, kto będzie próbował osiąść rząd dusz. I dlatego właśnie kroki Bayeka i Ayi ostatecznie się rozchodzą, a każde z nich rusza w swoją drogę, by walczyć z kolejnymi zagrożeniami dla wolnej woli mieszkańców świata.

Ostatnia sekwencja gry to wspomnienie Ayi, w którym dostaje się ona do Rzymu w idy marcowe roku 44 przed Chrystusem, przekrada się niezauważona przez forum i zabija najpierw Septymusa, a potem również samego tyrana, Juliusza Cezara. Spotyka się również z Kleopatram, której grozi śmiercią, jeśli ta nie będzie dobrą władczynią dla Egiptu. Wreszcie pisze pełen sprawiedliwego uniesienia list do Bayeka, w którym stwierdza, że jedyną wieczną rzeczą na tym świecie jest asasyńskie credo, że ich misja nigdy nie będzie miała końca.

Tytułem wzmianki należy dodać, że współczesna warstwa narracji *Assassin's Creed Origins* opowiada o niejkiej Layli Hassan, pracowniczce Abstergo, która wraz ze swoją przyjaciółką, Deanną Geary, wyrusza do Egiptu by odnaleźć jeden z artefaktów Tych, Którzy Byli Przed Nami, który pojawia się we wspomnieniach Bayeka. Layla odnajduje grobowiec, w którym spoczywają doczesne szczątki Bayeka i Ayi i postanawia na własną rękę zbadać ich historię za pomocą przenośnego Animusa własnego projektu. W rezultacie Abstergo wydaje na nią wyrok śmierci, a choć jej samej udaje się go uniknąć i pokonać tych, którzy ją zaatakowali dzięki zdolnościom walki zapożyczonym ze wspomnień Bayeka i Ayi, to jej przyjaciółka, Deanna, zostaje zabita. Zrozpaczona, Layla niechętnie godzi się przejść na stronę Asasynów po spotkaniu z ich mistrzem, Williamem Milesem, ojcem nieżyjącego już Desmond. I właśnie na spotkaniu z nim kończy się jej historia w ramach *Origins*, choć jest ona kontynuowana w kolejnych grach z serii.

2.2.2. WOLNA WOLA PRZECIWKO POTRZEBIE KONTROLI. ANALIZA TREŚCI FILOZOFICZNEJ

Nawet najbardziej pobieżna i trywialna analiza *Assassin's Creed Origins* (choćby na podstawie powyższego stosunkowo uproszczonego opisu fabuły gry) ujawni obecny w tej produkcji, jak i bodaj we wszystkich częściach tej serii, jakiś rys dualizmu w stylu manichejskim. Jest czymś oczywistym, że odwieczny (bo zainicjowany przez samych Adama i Ewę wedle treści *Assassin's Creed II*) i trwający po czasy współczesne konflikt między Asasynami i Templariuszami jest filozoficzną osią całej serii od jej zarania w 2007 r. po czasy współczesne. Jak ujął to Bosman²⁷⁸:

Ubisoft tworzy nowe wyobrażenie historii ludzkości jako starcia między dwoma tajemnymi organizacjami, bractwem Asasynów i zakonem Templariuszy, o posiadanie artefaktów pozostawionych przez [starożytną rasę – M.J.] Isu po ich wyginięciu. Obie strony, istniejące od czasów Adama i Ewy będących hybrydą między człowiekiem a Isu, mają ten sam cel: koniec wszelkich konfliktów, niezakłócony rozwój ludzkości i wieczysty pokój na świecie. Środki za pomocą których próbują ten cel osiągnąć są jednak inne: zakon zamierza wykorzystać Jabłko Edenu by zmusić ludzkość do posłuszeństwa, ładu i dyscypliny, podczas gdy Asasyni chcą bronić ludzkiej wolności poprzez trzymanie tych artefaktów z dala od swoich przeciwników. Wszystkie większe konflikty w historii świata bądź zostały zaaranżowane, bądź są skutkiem manipulacji jednej z tych dwóch stron, włączając w to np. powstanie i upadek Juliusza Cezara, Wielką Rewolucję Francuską czy lądowanie na księżycu.

Jak wynika z powyższego opisu, mamy tu do czynienia przede wszystkim ze sporem dotyczącym wartości, do pewnego stopnia pojmowanych instrumentalnie, pytanie zdaje się brzmieć: jakimi wartościami powinniśmy kierować się w naszych dążeniach do utopijnego społeczeństwa? Ładem i absolutną kontrolą czy też absolutną wolnością (i w domyśle – chaosem)? Jeżeli chcemy zatem mówić o ontologii w serii *Assassin's Creed*, musimy do niej w jakiś sposób przejść, obierając sobie

²⁷⁸ Frank G. Bosman, *'Requiescat...', dz. cyt., s. 3.*

za punkt wyjścia ten spór natury w zasadzie etycznej. Aby to zrobić, dokonajmy najpierw szczegółowej dekonstrukcji rzeczzonego sporu, wyróżniając w nim elementy charakterystyczne i pewne (słabo) ukryte założenia na temat rzeczywistości, mając na uwadze, że interesuje nas cały czas problem fundamentalnej natury świata, w którym żyjemy.



Ilustracja 4: Bayek przed Wielką Piramidą w Gizie. W świecie gry piramidy i inne starożytne konstrukcje stanowią przejścia do miejsc stworzonych przez starożytną rasę kosmitów, w których Asasyni i Templariusze rywalizują potajemnie o władzę nad światem (źródło: Assassin's Creed Origins).

Zacznijmy, być może nieintuicyjnie, od zastanowienia się nad tym problemem na sposób obrazowy, kryje się w tym bowiem ciekawa i bogata znaczeniowo metafora. Zapytajmy: jakiego rodzaju przestrzeń jest wyniesiona do szczególnej roli w uniwersum *Assassin's Creed*? (Analogiczne pytania o wymowne przestrzenie postawione postaną również w drugiej i trzeciej analizie w ramach niniejszej rozprawy). Otóż zauważmy, że choć w trakcie realizowania swojej zemsty Bayek przemierza cały rozległy ptolemejski Egipt od krawędzi Sahary po deltę Nilu, to najważniejszym miejscem dla całej jego historii jest skarbiec Tych, Którzy Byli Przed Nami pod świątynią Amona w Siwie, gdzie jego syn zginął od ciosu jego własnego miecza. Podobne prastare konstrukcje rozsiane są w świecie gry po całym globie i napotykają je wszyscy chyba ważniejsi Asasyni, od Altaïra po Basima Ibn Ishaqa, protagonistę najnowszej w chwili pisania tych słów odsłony serii, *Assassin's Creed Mirage* (Ubisoft Bordeaux 2023). Dla Ezio Auditore są to podziemia Watykanu, dla Edwarda Kenway'a ruiny w dżungli na Jamajce, a dla Arno Doriana skarbiec pod twierdzą Templariuszy w Paryżu. Może to być zatem świątynia, pałac, zamek, ruiny albo podobna budowla, której wnętrze i sekrety są strzeżone przed niepożądaną uwagą. Może to również być tak charakterystyczna dla starożytnego Egiptu piramida.

Oto metafora piramidy jako modelu świata: w centrum naszej uwagi spoczywa harmoniczna, monumentalna struktura, która ma dwie warstwy; dla niewtajemniczonego oka jest czymś charakterystycznym, znajomym i przykuwającym wzrok, natomiast pod powierzchnią tego co znane kryje się w niej drugi, sekretny poziom, czyli pradawne, mistyczne i wysoce zaawansowane technologicznie podziemia, w których przestrzeni dwie odwieczne organizacje rywalizują o władzę nad światem. W opisie tym odnajdujemy nie tylko streszczenie wielu ważnych zdarzeń z *Assassin's*

Creed Origins i pozostałych części serii (tak wielu, że trudno je zliczyć), ale też bez cienia wątpliwości element dualizmu ontologicznego. Po pierwsze, mamy do czynienia z dwoma światami, a raczej z dwoma warstwami rzeczywistości. Pierwsza z nich to niejako nasze życie codzienne, akceptowanie świata zastanego takim, jakim się on nam jawi i wydaje; druga to rzeczywistość ukryta, do której dotarcie wymaga sekretnej wiedzy, a jednocześnie ta, która jest fundamentalna (znajduje się w podziemiach, przy fundamentach), która jest prawdziwym stanem rzeczy. Podczas gdy w świecie codziennym pewne wydarzenia, takie jak wojny, koronacje i odkrycia naukowe wydają się być ciągiem luźno ze sobą powiązanych przypadków, w rzeczywistości ukrytej wszystkie one są ze sobą ściśle, logicznie powiązane, są wynikiem działania dwóch nieustannie ze sobą walczących sił – wolności i niewoli, buntu i kontroli, lub też, by postawić sprawę wprost: Dobra i Zła. I tak Asasyni i Templariusze walczący ze sobą w podziemiach piramidy stają się metaforą dla odwiecznego konfliktu Dobra i Zła jako sił metafizycznych manifestującego się w codziennej rzeczywistości i widocznego jedynie dla tych, którzy wiedzą, jak go szukać.

Oczywiście piramida jest tu tylko konkretnym obrazem, który pasuje dla miejsca akcji *Assassin's Creed Origins* i może być zastąpiony dowolną inną okazałą strukturą z sekretnymi podziemiami. Poza tym, nie musimy o tym wcale traktować w sposób obrazowy. Wątek ukrytej rzeczywistości i wiedzy tajemnej w omawianej tu serii jest przez badaczy opisywany przez najróżniejsze sposoby. Bosman²⁷⁹ np. analizuje przedstawione w treści tych gier rytuały Asasynów i Templariuszy²⁸⁰, np. rytuał inicjacji, i dochodzi do wniosku, że za ich pomocą twórcy gry osiągają jednocześnie cztery cele: dodają obu ugrupowaniom rzeczony aury mistycyzmu (związanej z ich relacją do ukrytej warstwy rzeczywistości), zaznaczają moralną wyższość Asasynów nad Templariuszami (odróżniają Dobro od Zła), zaznaczają społeczny dystans między członkami tych ugrupowań a zwykłymi ludźmi oraz zaznaczają epistemiczną różnicę między wtajemniczonymi i niewtajemniczonymi. Co więcej, zdaniem Bosmana²⁸¹ ludyczne zaangażowanie gracza w owe rytuały poprzez interakcję również nie jest bez znaczenia, czyni bowiem z niego w narratologicznym sensie jednego z owych wtajemniczonych, który poznał prawdziwy obraz świata.

Tahmasebi i Asadi²⁸² zwracają z kolei uwagę na to, że *Assassin's Creed Origins* wprost przepełnione jest odniesieniami do egipskiej mitologii, pozwalając graczowi na nowo zapoznać się w immersyjny sposób z wierzeniami i religią obcej nam dziś w dużym stopniu cywilizacji. Podobnie czynią też Özge Mirza i Sercan Sengun²⁸³, których zdaniem drobniagowe oddanie egipskiej religii w grze ma dodać jej przede wszystkim atmosfery religijności. Jest to w pełni zgodne z wspomnianymi już powyżej obserwacjami de Wildta²⁸⁴, zgodnie z którymi cała seria *Assassin's Creed* przesiąknięta jest wątkami religijnymi przedstawionymi jako odwieczne (trwałe, niezmiennie, permanentne) oraz ezoteryczne (owiane aurą tajemnicy, związane z wiedzą tajemną). Zdaniem de

²⁷⁹ Tamże, s. 15.

²⁸⁰ W *Assassin's Creed Origins* bractwo Asasynów jest jeszcze zbyt młode, by wykształcić sobie tego typu skodyfikowane rytuały, widać jednak już ich wyraźne załączki, z jednej strony w scenach zabójstwa członków zakonu Starożytnych przez Bayeka i Ayę (Bosman omawia też rytuały zabójstwa praktykowane przez Asasynów; tamże, s. 11–13), z drugiej zaś w scenie założenia bractwa przez samego Bayeka i jej echa, jakim jest list, który w ostatniej scenie gry otrzymuje on od Ayi.

²⁸¹ Tamże, s. 14–15.

²⁸² Tahmasebi i Asadi, dz. cyt., s. 61–62.

²⁸³ Özge Mirza i Sercan Sengun, *An Analysis of the Use of Religious Elements in Assassin's Creed Origins* w: Barbaros Bostan, red., *Games and Narrative: Theory and Practice*, Springer, Cham 2022, s. 262–263.

²⁸⁴ De Wildt, dz. cyt., s. 312.

Wildta²⁸⁵ prowadzi to zresztą ostatecznie do urynkowania religii, a przez to jej spłylenia i ostatecznie zneutralizowania, gdzie staje się ona „skomercjalizowaną, przyjemną zagadką obiecującą zrozumienie wszystkich tajemnic historii”.

Ciekawy komentarz w sprawie ezoterycznej warstwy rzeczywistości w *Assassin's Creed* wygłasza również Harry J. Brown²⁸⁶ pisząc o tym, w jaki sposób portretowani są w tej serii Templariusze. Zwraca on uwagę²⁸⁷, że Ubisoft w swojej flagowej serii garściami czerpie z popularnych teorii spiskowych dotyczących Zakonu Ubogich Rycerzy Chrystusa i Świątyni Salomona, w myśl których związek tegoż zakonu z rzezoną Świątynią Salomona (funkcjonującą tutaj identycznie jak piramida w powyższej metaforze) czyni z jego członków posiadaczy sekretnej wiedzy i potężnych artefaktów, np. Świętego Graala²⁸⁸. Te i inne teorie spiskowe zdaniem Browna nie biorą się dziś znikąd, lecz wynikają z niezwyklej złożoności dzisiejszego świata, w którym proste wyjaśnienie skomplikowanych zjawisk poprzez postulowanie istnienia przyczynującej je wszystkie ukrytej rzeczywistości, na tyle jasnej że aż sprowadzającej się do oczywistego dualizmu, wydaje się być szczególnie atrakcyjne. Brown²⁸⁹ ujmuje to w ten sposób:

Gdy historyczny i polityczny dyskurs oddala się coraz dalej od rzeczywistości konsensusu w której poruszane problemy mogą być w sposób rozsądny rozwiązane, teorie spiskowe wypełniają pustkę sensu alternatywną historyczną narracją o świecie rządzonej przez ukryty zamysł i ostro rozdzielonym między siłami Dobra i Zła.

Szczególnie ciekawe jest odczytanie przez Browna roli gracza w tym zjawisku. Podczas gdy Bosman nie rozważa dalszych konsekwencji narratologicznej inicjacji gracza w obręb bractwa Asasynów (bądź zakonu Templariuszy, co również może się zdarzyć²⁹⁰), Tahmasebi i Asadi oraz Mirza i Sengun dostrzegają głównie walory edukacyjne odniesień do religii w *Origins* a de Wildt obawia się neutralizacji skomercjalizowanej duchowości, Brown²⁹¹ argumentuje, że gry „nadużywają warunkową naturę prawdy historycznej, umożliwiając graczowi aktywny udział w konstruowaniu alternatywnej narracji historycznej”, gdzie „gracze mogą oddać się tymczasowemu stanowi szaleństwa, przyjmując paranoiczny sposób pojmowania świata właściwy zwolennikowi teorii spiskowych, który wkracza w subiektywny i zabawowy [ang. *playful* – M.J.] stosunek do historii” i przez to gry te „oferują wyjątkowo efektywny sposób na zaleczenie odczucia niepokoju płynącego z wyłączenia, które zasila skłonność do wiary w teorie spiskowe”.

W świetle tak postawionej tezy doświadczenie grania w *Assassin's Creed Origins* należy odczytywać jako symulację, a nawet zabawę z niemającym poparcia w skomplikowanej rzeczywistości przeświadczeniem o istnieniu ukrytego świata, którego prawidłowości w prosty i oczywisty sposób wyjaśniają wszystko to, co dzieje się wokół nas. Gracz jest „na niby” (tu powraca zawsze obecne na marginesie naszych rozmyślań waltonowskie *make-believe*²⁹²) inicjowany – jak opisuje to Bos-

²⁸⁵ Tamże.

²⁸⁶ Harry J. Brown, *The Consolation of Paranoia. Conspiracy, Epistemology, and the Templars in Assassin's Creed, Deus Ex, and Dragon Age* w: Daniel T. Kline, red., *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*, Routledge, Londyn i Nowy York 2014, s. 227–242.

²⁸⁷ Tamże, s. 230–231.

²⁸⁸ Tamże, s. 229–230.

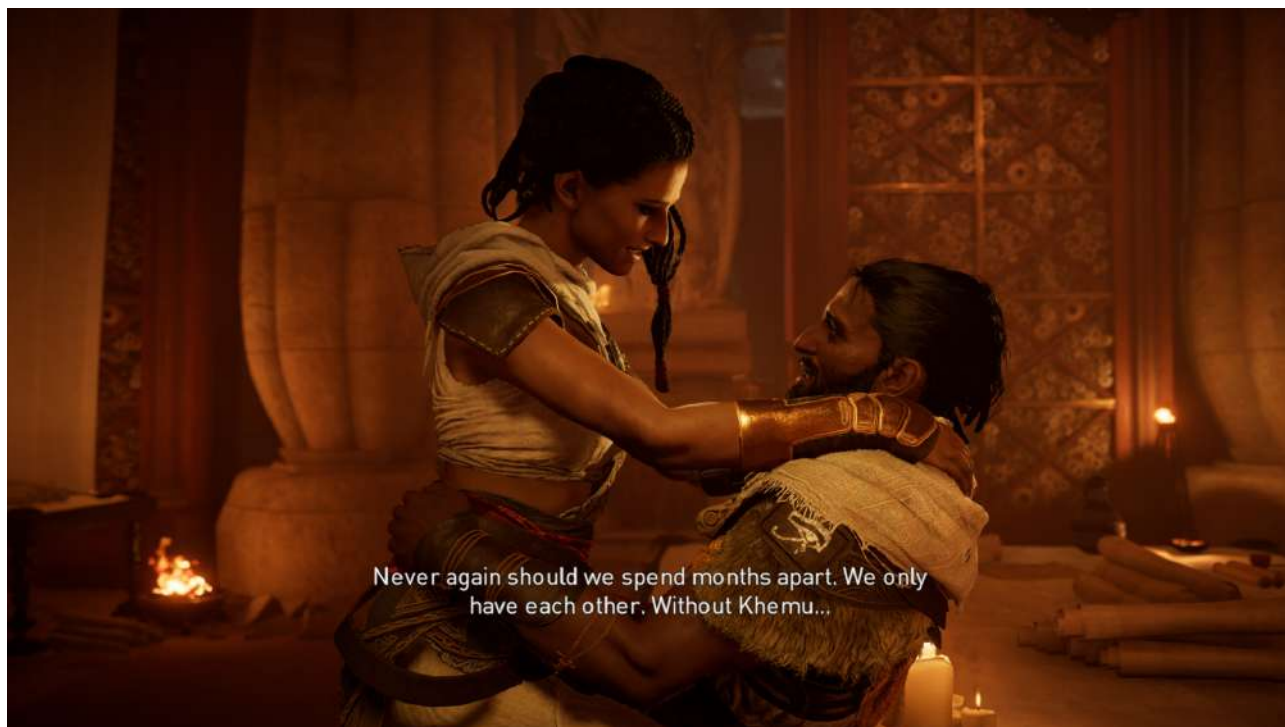
²⁸⁹ Tamże, s. 249.

²⁹⁰ Bosman, *'Requiescat...'*, dz. cyt., s. 14–15.

²⁹¹ Brown, dz. cyt., s. 238.

²⁹² Walton, dz. cyt.

man²⁹³ – w wiedzę tajemną, którą okazuje się być prastary mit²⁹⁴ o odwiecznej walce Dobra i Zła. Rzecz jednak w tym, że choć wszystko to dzieje się „na niby”, jest tylko symulacją, to filozoficzne implikacje takiego modelu rzeczywistości pozostają z graczem także po zakończeniu gry i mogą być później do pewnego stopnia projektowane na świat realny. Świadczy o tym chociażby fakt tego, jak często w badaniach nad grami akademicy powołują się właśnie na znaczący wpływ, jaki mają mieć one na ich odbiorców.



Ilustracja 5: Bayek i jego żona Aya czule witają się po długim rozstaniu. Bayek mówi: „Nigdy już nie rozstaniemy się na tak długo. Mamy tylko siebie nawzajem. Bez Khemu...”. Bohaterowie gry, jako Asasyni, reprezentują ukryte siły Dobra, toteż są przedstawieni jako ludzie wrażliwi i troszczący się o wartości takie jak miłość, sprawiedliwość czy wolność (źródło: Assassin's Creed Origins).

W treści *Assassin's Creed Origins* owo inicjowanie w wiedzę tajemną jest nieustannie poruszonym motywem. Głównym zadaniem gracza gdy ten wciela się w Bayeka jest, jak już to zostało podkreślone, zemsta za śmierć jego syna, natomiast elementem koniecznym do dokonania tej zemsty jest zdemaskowanie tych, którzy są odpowiedzialni za śmierć Khemu. I tak gracz zgłębia kolejne sekrety zakonu Starożytnych, odkrywa, co kryje się pod piramidą Cheopsa w Gizie i świątynią Amona w Siwie, śledzi z uwagą fabułę odsłaniającą przed nim stopniowo kolejną warstwę intrygi

²⁹³ Bosman, 'Requiescat...', dz. cyt., s. 14–15.

²⁹⁴ Naturalnie w *Z genealogii moralności. Piśmie polemicznym* (tł. Leopold Staff, Tower Press, Gdańsk 2000, pierwsze wydanie w 1887) Friedrich Nietzsche przedstawia słynną tezę jakoby idee Dobra i Zła wykształciły się w wielowiekowym procesie transformacji od społeczeństwa panów do społeczeństwa niewolników reprezentowanego przez chrześcijaństwo i judaizm, choć, jak to wskazuje chociażby Richard White (*The Return of the Master: An Interpretation of Nietzsche's "Genealogy of Morals"*, „Philosophy and Phenomenological Research” Tom 48 Nr 4, czerwiec 1988, s. 683–696) jest to z jego strony raczej obrazowa metafora niż coś, co rzeczywiście miałyby być rzetelnym historycznym sprawozdaniem (nawet jeśli Nietzsche rzeczywiście przywołuje pewne wydarzenia historyczne, takie jak początki chrześcijaństwa). Na pewno wiemy, że rozróżnienie Dobra i Zła sięga początków filozofii w starożytnej Grecji, bo można o nich przeczytać chociażby u Platona, natomiast są to idee zapewne dużo starsze, raczej prehistoryczne niż historyczne, zwłaszcza zważywszy na rolę, jaką odegrały w formowaniu się wielu religii (zwróćmy uwagę przede wszystkim na zaratusztrianizm). Bezpiecznym wydaje się zatem stwierdzenie, że, niejako wbrew Nietzschemu, „odwieczna walka Dobra i Zła” to wyobrażenie, które jest nam znane odkąd tylko ludzie stali się ludźmi.

i wreszcie jest świadkiem fundamentalnego dla tej historii faktu, jakim jest ufundowanie bractwa Asasynów. Jeżeli zaś ma już doświadczenie z tym schematem narracyjnym, bo przeszedł pozostałe gry z cyklu (nowe odsłony seryjnie wydawanych gier wysokobudżetowych są często przygotowywane tak, by odpowiadać zarówno długoletnim fanom cyklu jak i nadawać się na pierwszą z nim styczność dla nowego fana), to, jak na to wskazuje de Wildt²⁹⁵, również znajdzie tu coś dla siebie, ma bowiem szansę pogłębić sumę swojej ezoterycznej wiedzy, która, choć zawsze wpływająca z tego samego fundamentu, nigdy nie będzie kompletna.

Widzimy zatem, że choć *Assassin's Creed Origins* zawiera rozliczne odniesienia do pluralistycznej w swej istocie odniesienia od mitologii starożytnego Egiptu tak wnikliwie wyliczone przez Tahmasebiego i Asadiego oraz Mirzę i Senguna, a cała seria do której należy ma w sobie treści bardziej nawet spluralizowane, nawiązujące m.in. do chrześcijaństwa, judaizmu, islamu, a także mitologii greckiej, rzymskiej oraz nordyckiej²⁹⁶, to u swoich ontologicznych podstaw reprezentowany w tych grach świat nie może być omówiony inaczej niż tylko przez pryzmat metafizycznego dualizmu, który najbardziej znaną, wyrazistą postać przyjął w stanowisku manichejskim²⁹⁷. Odrzucając pluralistyczne pozory docieramy dzięki wiedzy tajemnej do sedna prawdy – konfliktu Asasynów i Templariuszy.

Spór, jak już to podkreśliłem, toczy się między dwoma wartościami instrumentalnymi w drodze do osiągnięcia ziemskiej utopii – wolnością i kontrolą. W momencie akcji *Origins*, a więc już dwa i pół tysiąca lat temu, Starożytni wierzą, że „bogowie [czyli w domyśle oni sami – M.J.] ostrzegają lud jak trzodę, którą pasterski kij wiedzie we właściwym kierunku”, jak wyjaśnia to Bayekowi umierający Jaszczurka. Z kolei Asasyni widzą samych siebie jako stróżów prawa ludzkości do samostanowienia, co najlepiej bodaj oddaje ten cytat z Bayeka z jego mowy podczas założenia Bractwa Asasynów: „nasi wrogowie kryją się za tronami, działając w cieniu władców. A kto będzie walczył w cieniu na rzecz zwykłych ludzi? My. To wszystko na coś jednak się zdało. I to coś rozpoczyna się tutaj. Musimy walczyć dalej i strzec wolnej woli zwykłych ludzi”. A jednak ten spór o tak wyraźnym rysie aksjologicznym również daje się sprowadzić do dualizmu ontologicznego. Jest tak, ponieważ gdy uwzględnimy schemat narracyjny *Assassin's Creed Origins* i wielu innych gier z tego cyklu, łatwo zauważymy, że Templariusze pełnią w nich jednoznaczną rolę złoczyńcy, zupełnie tak samo, jak (dajmy na to) demony i władcy ciemności czynią to w historiach osadzonych w światach fantasy. Analogicznie, Asasyni to protagoniści, „ci dobrzy”, którym kibicujemy i których wartości mamy uznać za słuszne. Ba, uświęcają one nawet czyny tak straszliwe, jak morderstwo z zaskoczenia na drugim człowieku. Choć punktem wyjścia dla Bayeka jest egoistyczna zemsta za śmierć jego syna, to z biegiem gry bardzo wygodnie dla narracji okazuje się, że wszystkie jego zabójstwa były

²⁹⁵ De Wildt, dz. cyt., s. 310.

²⁹⁶ De Wildt (dz. cyt.) pisze w tym kontekście o tym, że seria *Assassin's Creed* jako całość stawia przed odbiorcą religijny „brikolaż” (tamże, s. 311), czyli zdecentralizowany system wierzeń, który można sobie samemu swobodnie konstruować (de Wildt czerpie tę koncepcję od Thomasa Luckmanna), co można odczytywać jako mające znamiona praktyki postmodernistycznej, a dla samego de Wildta powiązane jest z postępującym procesem sekularyzacji (tamże, s. 312). Choć nie zaprzeczę, że ten wątek charakterystyki de Wildta również jest trafny, to jednak, jak postaram się wykazać powyżej, owo pluralistyczne, postmodernistyczne podejście do religii nie przekłada się na reprezentowaną w tych grach uproszczoną ontologię, bo należy w porządku narracji do pierwszej, nieuporządkowanej, codziennej warstwy świata, a nie do jego warstwy fundamentalnej.

²⁹⁷ Co prawda w pierwszej kolejności manicheizm interpretowany jest w badaniach jako religia (Jason BeDuhn, *Preface w: tenże, red., New Light on Manichaeism. Papers from the Sixth International Congress on Manichaeism Organized by The International Association of Manichaean Studies*, Brill, Leiden i Boston 2009, s. xi–xiii), którą bez wątpienia był, nie sposób jednak odmówić mu i filozoficznej wagi, którą tak bardzo podkreślał św. Augustyn w swoich polemicznych pismach z przełomu IV i V w. (Christian Tornau, *Saint Augustine w: Edward N. Zalta, red., The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 2000–, 2).

usprawiedliwione, bo wszak działał naprzeciw owładniętych manią władzy spiskowców. W ten sposób medżaj z Siwy, praojciec wszystkich Asasynów, nie tyle działa słusznie, co sam staje się wyznacznikiem wszelkiej słuszności. Zatem choć w prawdziwym życiu możemy wieść niezwykle złożoną debatę etyczną o to, gdzie kończy się prawo każdego człowieka do wolności woli, a zaczyna potrzeba sprawowania kontroli przez społeczeństwo, w fikcyjnym świecie *Assassin's Creed Origins* wszystko jest przez zdecydowaną większość czasu dużo bardziej oczywiste.

To również jest najzupełniej zgodne z charakterystyką manicheizmu, u którego najpierwszych podstaw leży tzw. „doktryna o Dwóch Naturach”²⁹⁸, której nazwa zdaje się mówić sama za siebie – istnieją w świecie Dwie rywalizujące ze sobą Natury (Dobro i Zło, światło i ciemność, wolność i niewola, czy też jak inaczej zechcemy to sobie konceptualizować) i to do nich wszystko się sprowadza. Użycie tutaj słowa „natura” narzuca nam silny ontologiczny esencjonalizm wobec postulowanych dwóch substancji²⁹⁹, gdzie wszystko co dobre bądź złe jest takie nie ze względu na intencje, okoliczności czy zwykły przypadek, ale ze swej natury, z konieczności³⁰⁰, wiecznie i niezmiennie. Ponadto manichejską wizję Dobra i Zła cechują jeszcze dwa ważne atrybuty: symetryczność i odseparowanie³⁰¹. Jednym z powodów, dla których św. Augustyn ostatecznie odrzucił wiarę manichejską było zawarte w niej przeświadczenie o tym, że Dobro i Zło są absolutnie symetryczne, tzn. równoważne pod względem mocy i wpływu na świat³⁰². Św. Augustyna zainspirowało to do stworzenia prywatywnej koncepcji Zła, natomiast w chrześcijaństwie jako takim przyjęło się za Augustynem zdecydowanie odrzucać³⁰³ tezę, jakoby Bóg i Szatan byli sobie równoważni w mocy i równie odwieczni i zamiast tego wyznawać, że Szatan został stworzony przez Boga i jest przeto wtórny wobec niego i od niego (w jakimś sensie) słabszy. Jeżeli zaś chodzi o bezwzględne odseparowanie Dobra od Zła, to manichejczycy wyznawali³⁰⁴, że choć Zło może stwarzać pozory Dobra w powierzchownej warstwie rzeczywistości, a ponadto że jego zwolennicy chcieliby rozmyć jego odróżnienie od Dobra, to oni (czyli wyznawcy Dobra) dobrze wiedzą, że między Dwoma Naturami nie ma żadnego połączenia i potrafią je zawsze twardo odróżniać. Dodać również można, że wedle pism proroka Maniego, twórcy manicheizmu od którego religia ta bierze swoją nazwę, Dobro i Zło mają również wymiar epistemiczny, są niejako „Dwiema Ścieżkami” poznania – „dobra ścieżka wiedzie ku wyzwoleniu i ku świetlistej ojczyźnie Ojca, a zła ścieżka więzi duszę w cyklu reinkarnacji i ostatecznego zniszczenia”³⁰⁵.

²⁹⁸ „Nie ma żadnych wątpliwości, że fundamentu manicheizmu należy doszukiwać się w doktrynie o Dwóch Naturach, jako że koncepcja ta jest podstawą manichejskiej ontologii, kosmologii i etyki” – Timothy Pettipiece, *Pentadic Redaction in the Manichaean Kephalaia*, Brill, Leiden i Boston 2009, s. 21.

²⁹⁹ Za poglądem Uga Bianchiego opisanym w: Concetta Giuffré Scibona, *How monotheistic is Mani's dualism? Once more on monotheism and dualism in Manichaean gnosis*, „Numen” Tom 48 Zeszyt 4, styczeń 2001, s. 448.

³⁰⁰ W warstwie etycznej sugeruje to pewną formę fatalizmu („w manicheizmie nie ma zła realnego, jedynie zło naturalne”, jak pisze Marcos Roberto Nunes Costa; *The problem of morality in the Manichaean cosmological and soteriologic system*, „Anales del Seminario de Historia de la Filosofía” Tom 21, 2004, s. 26). Wiedział o tym i krytykował to już św. Augustyn (Tornau, dz. cyt., 5.1, 7.4).

³⁰¹ Pettipiece, dz. cyt., s. 67, 72–74.

³⁰² Tornau, dz. cyt., 7.5.

³⁰³ Wincenty Myszor, *Wielka łacińska formuła anatematyzmu – odrzucenia manicheizmu*, „Vox Patrum” Tom 65, 2016, s. 801–807.

³⁰⁴ Pettipiece, dz. cyt., s. 72–74.

³⁰⁵ Tamże, s. 23.



Ilustracja 6: Bayek rozpacza po śmierci Khemu. Bayek mówi: „Nie! Nie! Khemu! Khemu... Nie, nie nie”. Śmierć syna, najważniejsze wydarzenie w jego dotychczasowym życiu, stanowi również moment inicjacji bohatera w świat zmagania Asasynów i Templariuszy, Dobra i Zła (źródło: Assassin's Creed Origins).

Wszystkie te cztery elementy charakterystyczne manicheizmu możemy odszukać w narracji *Assassin's Creed Origins*. Ontologiczny esencjonalizm znajduje tutaj odzwierciedlenie w jasnym wyznaczeniu linii między tym, kto jest Asasynem, a kto Templariuszem. Choć przeciwnicy zabijani przez Bayeka na pewno prezentują pewną dozę złożoności w swoich motywach, wartościach i działaniach (np. Hiena pragnąca wskrzesić swoją martwą córkę, co kontrastuje z Bayekiem próbującym pogodzić się ze śmiercią Khemu), to jednak zawsze są jednoznacznie źli, a zabicie ich zawsze jest czynem jednoznacznie słusznym. Symetryczność obu ugrupowań widać w wielu aspektach. Po pierwsze, Bayek w swojej mowie fundacyjnej bractwa Asasynów słusznie zwraca uwagę, że zarówno Asasyni jak i Templariusze mają ten sam sposób działania, tzn. działają „w cieniu”, w ukryciu przed całym światem i jego zwykłymi mieszkańcami (co symbolicznie oddaje istnienie ukrytej, fundamentalnej warstwy rzeczywistości). Po drugie, jak wynika to z opisu aksjologicznego sporu między nimi, obie grupy działają na rzecz osiągnięcia tego samego celu, wyznając jednocześnie przeciwstawne wartości. Po trzecie, konflikt ten trwa przez całe wieki. Na długo zanim Bayek rozpoczął swoje dążenie do zemsty na zakonie Starożytnych żyło wielu innych, którzy wyznawali podobne do niego wartości, np. gdy Aya wręcza Bayekowi ikoniczne dla Asasynów ukryte ostrze, informuje go, że to „starożytne ostrze, którym zgładzono tyrana Kserksesa”, co było dziełem proto-Asasyna imieniem Dariusz (Artabanos, postać historyczna). W rzeczy samej, ideologia asasyńska wywodzi się od Adama i Ewy, czyli, symbolicznie, od zarania dziejów, i trwa po dziś dzień, gdzie jej wyznawcy tacy jak Layla Hassan walczą z dzisiejszą postacią Templariuszy, czyli z firmą Abstergo. No i konflikt ten rządzony jest zasadą separacji – albo ktoś należy do Asasynów, albo Templariuszy, co mają zapewnić odpowiednie rytuały inicjacyjne opisywane przez Bosmana³⁰⁶. Wreszcie epistemiczny aspekt Dobra i Zła jest w treści gry reprezentowany przez omówiony już powyżej wątek wiedzy tajemnej tak prominentny w *Origins*.

³⁰⁶ Bosman, 'Requiescat...', dz. cyt., s. 6–11.

Jest jeszcze jedna kwestia warta poruszenia, mianowicie to, jak objawienie Prawdy o istnieniu starożytnych kosmitów, rasy Tych, Którzy Byli Przed Nami, wpływa na odczytanie ontologicznej treści *Assassin's Creed Origins*, co jest powiązane z tym, dlaczego de Wildt twierdzi, że narracja tej serii gier prowadzi w ostateczności do sekularyzacji³⁰⁷. Otóż: jak zauważył to Brown³⁰⁸, seria *Assassin's Creed* sporo czerpie w warstwie budowania świata z różnego rodzaju teorii spiskowych, spośród których znajduje się również teoria o istnieniu tzw. starożytnych astronautów, której najsłynniejszym bodaj propagatorem jest Giorgio A. Tsoukalos z popularnego pseudonaukowego programu telewizyjnego pt. *Ancient Aliens* (History 2009–). W myśl tej teorii za wszystkimi większymi i mniejszymi religiami i wierzeniami, a ponadto za ogromem ważnych postaci i wydarzeń historycznych, przede wszystkim zaś za rozkwitem wielkich starożytnych cywilizacji (z Egiptem jako naczelnym przykładem) stoją kosmici. Tym, co jest w tym pseudonaukowym przekonaniu najbardziej uderzające i co przekłada się bezpośrednio na ontologiczną treść *Origins* jest jego wyraźnie sekularny charakter. Jak bardzo trafnie ujmuje to Andreas Grünschloß³⁰⁹:

Mit o *Starożytnych Astronautach* zawsze jest *mitem* »zepsutym« – jest to mityczna narracja typowa dla fantastycznych gatunków literackich współczesności: narracji, w których elementy »ponadnaturalne« zawsze zostają »wyjaśnione« – uczynione zrozumiałymi za pomocą terminów racjonalnych. W tym samym stylu co *racjonalne, immanentne wyjaśnienia* tajemniczych miejsc, duchów i zdarzeń »paranormalnych« we współczesnej literaturze fantazy opowieści o *Starożytnych Kosmitach* zawsze przywołują racjonalne, immanentne (choć kosmiczne) i »technologiczne« wyjaśnienia tajemniczej architektury, rzekomych »bogów«, świętych ksiąg i wizji.

Dokładnie to samo ma miejsce również w *Assassin's Creed Origins*, gdzie nawet religijne wizje Bayeka każdorazowo są prowokowane np. poprzez zażycie środków halucynogennych. Przywoździ to namysł wiodącą tezę Maxa Webbera o postępującej racjonalizacji świata³¹⁰, wyjaśniania coraz to nowych zjawisk i odkrywania nieznanych dotąd logicznych praw, co ma prowadzić do zeświecczenia społeczeństwa, scjentyzmu, biurokratyzacji itp. Jak zauważają Ekaterina Galanina i Alexey Salin³¹¹ owa narracja o „odczarowaniu świata” pojawia się często w growych horrorach, gdzie pierwotnie niewytłumaczalne zdarzenia paranormalne później znajdują jakiegoś rodzaju racjonalne wyjaśnienie. W *Origins* z kolei rzeczona racjonalizacja, po pierwsze, współgra ze strukturalnie harmoniczną, logiczną wizją ontologii, a po drugie, nie zaprzecza wcale manichejskiemu dualizmowi Dwóch Natur, a jedynie znajduje dla niego oparcie nie w religijnej transcendencji, a w filozoficznej immanencji. Świadomość, że za wszystkimi starożytnymi bogami i cudami stoi wysoce zaawansowana kosmiczna technologia ma stanowić dla nas zapewnienie, że świat w którym żyjemy to racjonalna struktura, w której wszystko ma swoje wyjaśnienie. W rezultacie droga włąb tej ontologicz-

³⁰⁷ Ścisłej rzecz ujmując, zdaniem de Wildta (dz. cyt., s. 302–303) zsekularyzowana jest docelowa grupa odbiorców serii *Assassin's Creed*, którzy czerpią przyjemność z tego, jak religia przedstawiana jest w ich ulubionej serii, bo „oferuje ona frajdę płynącą z poznania «rzeczywistej» prawdy wyjaśniającej wszystko bez konieczności wierzenia w cokolwiek” (tamże, s. 312). Interpretacja de Wildta o tyle różni się od mojej, że w jego ujęciu bardziej prawdopodobne jest, że gracz po obcowaniu np. z *Assassin's Creed Origins* zobojętnieje wobec ważnych religijnych problemów niż przyjmie jakikolwiek określony pogląd. Różnica ta wynika zapewne z tego, że de Wildt przygląda się kwestii religii, podczas gdy ja rozważam zagadnienie treści filozoficznej. Bardziej szczegółowe rozstrzygnięcie tych wątpliwości wymagałoby jednak dalszej polemiki, na którą w ramach niniejszej rozprawy niestety nie ma miejsca.

³⁰⁸ Brown, dz. cyt., s. 230–231.

³⁰⁹ Andreas Grünschloß, „Ancient Astronaut” Narrations. A Popular Discourse on Our Religious Past, „Marburg Journal of Religion” Tom 11 Nr 1, 2006, s. 21.

³¹⁰ Sung Ho Kim, Max Weber w: Edward N. Zalta, red., *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 2007–, 3.1.

³¹¹ Ekaterina Galanina i Alexey Salin, *Philosophy of the Modern Era and Videogames: The “Disenchantment of the World” Myth*, „5th International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences and Arts SGEM”, 2018.

nej piramidy wygląda następująco: wpierw wychodzimy z przyziemnego, chaotycznego, pluralistycznego świata skuszeni ezoteryką, religijnym symbolizmem i chęcią zdobycia wiedzy tajemnej, docieramy jednak nie do jakiegoś rodzaju myślenia magicznego, lecz do światopoglądu świeckiego, uporządkowanego, racjonalnego i immanentnego, gdzie punktem dojścia jest wiara w ontologiczny dualizm Dobra i Zła.

Tak właśnie prezentuje się ontologiczna treść *Assassin's Creed Origins* na tle serii gier, do której przynależy i której stanowi wzorową odsłonę. Chcąc podsumować niniejszą analizę musimy zauważyć, że wyróżnić w owej ontologicznej treści można dwie orientacje – tę bardziej szczegółową i tę bardziej ogólną. Do specyfiki tej konkretnej gry oraz serii z której się ona wywodzi należą takie ontologiczne wątki, jak, przede wszystkim, identyfikowanie Dobra i Zła z wolną wolą i potrzebą kontroli społeczeństwa (spór aksjologiczny), a także wykorzystywanie ezoteryki, motywu wiedzy tajemnej i symboliki religijnej, położenie nacisku na symetryczność i odseparowanie Dobra i Zła oraz zeświecczenie. Wszystko to niekoniecznie przekłada się na inne gry wysokobudżetowe, choć oczywiście również może w nich występować, w różnych kombinacjach. Tym, co jest wspólne i co należy tu odczytać w orientacji ogólnej, jak się za chwilę przekonamy, jest podkreślenie natury świata jako racjonalnej struktury oraz możliwie szeroko rozumiany ontologiczny dualizm. Oba te elementy widzimy wyraźnie w metaforze świata jako piramidy starożytnych kosmitów – idealnie matematycznej konstrukcji posiadającej warstwę powierzchniową i ukryte podziemia, w których od zawsze i na zawsze zmagają się ze sobą dwa podstawowe składniki bytu – Dobro i Zło.

2.2.3. ŚWIAT JAKO RACJONALNA (DUALISTYCZNA) STRUKTURA.

ODNIESIENIE DO INNYCH GIER WYSOKOBUDŻETOWYCH

W *Final Fantasy XV* dualizm ontologiczny jest chyba nawet bardziej wyraźny niż w *Assassin's Creed Origins*. Wszak cała fabuła gry opiera się o konflikt sił światła i ciemności reprezentowanych przez dwa królestwa, Lucis i Niflheim. I podobnie jak, zdaniem Antona Karla Kozlovica³¹², postacie chrystopodobne w fikcji niekiedy odznaczają się zakodowanym imieniem i nazwiskiem, tak i nazwy obu tych królestw są tu symboliczne. Królestwo Lucis (a przez nie również główny bohater gry, książę Noctis Lucis Caelum) bierze swoją nazwę od łacińskiego *lux, lucis*, co oznacza „światło”, „blask”, „życie” itp. Analogicznie imperium Niflheimu etymologicznie wywodzi się z mitologii nordyckiej, gdzie Niflheim był krainą wiecznego zimna zamieszkaną przez lodowe giganty (nie jest to zresztą jedyne nawiązanie do tej mitologii w serii *Final Fantasy*, gdyż Niflheim pojawiał się również jako nazwa geograficzna w *Final Fantasy VII*). Także umiejscowienie owych krain geograficznie na mapie i oddanie ich za pomocą wizualnych aspektów gry, takich jak architektura, projekt strojów, broni, postaci i potworów przyczyniają się do odczytania konfliktu Lucis i Niflheimu jako starcia na poziomie ontologicznym. Podczas gdy Lucis to piękna, elegancka i wysoce wyrafinowana cywilizacja, Niflheim to miejsce mroczne i ponure. A choć w fantastycznym świecie Eos, w którym toczy się akcja gry istnieją również inne państwa, takie jak Tenebrae czy Accordo, to jednak ostatecznie w toku historii wszystkie one podporządkowują się wszechogarniającemu konfliktowi dwóch mocarstw. Już samo to wystarczyłoby, by odczytać geopolitykę Eosu w kluczu dualizmu ontologicznego, a nie możemy również zapominać, że historia ta ma również wymiar eschatologiczny.

W *Final Fantasy XV* postać gracza, książę Noctis, jest swego rodzaju mesjaszem od urodzenia przeznaczonym, by być „Wybranym Królem, Wybawicielem Gwiazdy”, gdzie „Gwiazda” to ty-

³¹² Anton Karl Kozlovic, *The Structural Characteristics of the Cinematic Christ-figure*, „The Journal of Religion and Popular Culture” Tom 8 Zeszyt 1, jesień 2004, artykuł 5, pkt. 68.

le, co „świat” (raz jeszcze metafora światła walczącego z cieniem). T. Wade Langer, Jr.³¹³ słusznie zauważa, że jego historia przypomina biblijne opowieści o królach, w tym przede wszystkim tę najważniejszą – o Jezusie Chrystusie. Jego walka, jak okazuje się w trakcie rozwoju fabuły gry, jest walką nie tylko z samym imperium Niflheimu, ale ze stojącą za nim demoniczną siłą chcącą podporządkować sobie cały świat – z bogiem Ifrytem. Bóstwa, magia, nadnaturalne siły, dusze przodków – w świecie *Final Fantasy XV* wszystko to jest obecne i namacalne. Również religia tego świata ma silny element namacalności poprzez osobę ukochanej Noctisa, księżniczki Lunafreyi Nox Fleuret, która jest interpretującą bezpośrednią wolę bogów Wyrocnią obdarzoną m.in. zdolnością uzdrawiania. Z tych wszystkich względów ontologiczny dualizm piętnastej odsłony serii *Final Fantasy* również należy odczytywać jako eschatologiczny, transcendentny.

Stoi to w wyraźnym przeciwieństwie do *Assassin's Creed Origins*, które, jak widzieliśmy, co prawda również korzysta z symboliki religijnej, ale w ostateczności dąży do ontologii świeckiej, immanentnej. Tym bardziej interesujący jest fakt, że mimo tak znaczącej rozbieżności obie gry ostatecznie stawiają gracza przed bardzo podobną wizją świata, w której dwie odwieczne siły zmagają się ze sobą w nieustannym konflikcie. Ponadto historia Bayeka nie jest wcale tak odległa od historii Noctisa. Bayek, jako członek bractwa Asasynów również należy do stronnictwa, które mamy interpretować jako jednoznaczne uosobienie sił Dobra przeciwstawiających się siłom Zła. Podobieństwa sięgają również stylizacji, gdzie zakon Starożytnych, podobnie jak imperium Niflheimu, wykorzystuje mroczne barwy, ponure maski itp. Możemy wobec tego łatwo dojść do wniosku, że różnica między immanentnym i transcendentnym przedstawianiem dualizmu ontologicznego w tych dwóch grach, choć bez wątplenia znacząca, nie jest jednak tak istotna, jak wiążące je podstawowe podobieństwo w interpretowaniu rzeczywistości.

Ciekawie ma się również stosunek *Final Fantasy XV* do twierdzenia, że świat jest racjonalną strukturą rządzoną przez harmonijne, logicznie wynikające z siebie prawa. Choć w treści gry racjonalizm nie pojawia się z tego samego źródła, co w *Origins*, gdzie pseudonaukowa teoria o starożytnych astronautach ma stanowić naturalistyczne wyjaśnienie dla światowych religii, nie można powiedzieć, że wątek strukturalnej, dającej się człowiekowi poznać i zrozumieć harmonii bytu w niej nie występuje. Wręcz przeciwnie, jak wiele gier z gatunku RPG toczących się w światach fantasy historia Noctisa zawiera w sobie uporządkowaną hierarchię bytów, na czele których stoi sześcioro bóstw – Tytan, Ramuh, Lewiatan, Śiwa, Bahamut i Ifryt³¹⁴. Ponadto duchowa, transcendentna rzeczywistość magii i religii w świecie Eos nie jest rządzona przypadkiem i chaosem, lecz ściśle określonymi zasadami, które dyktują przebieg kluczowych zdarzeń w historii świata. Świadczy o tym chociażby fakt, że poświęcenie się Noctisa dla uratowania Gwiazdy zostało przewidziane w przepowiedni i odwiecznie zdeterminowane (poniekąd wbrew idei ludzkiej nieskończonej wolności znanej nam z *Assassin's Creed*). Ponadto fabuła gry wielokrotnie odnosi się do określonych rytuałów i duchowych procesów podporządkowanych określonym zasadom, co najdobitniej daje się odczuć w scenie śmierci księżniczki Lunafreyi podczas ceremonii mistycznego przebudzenia bogini Lewiatan. Widzimy zatem, że choć w *Final Fantasy* brakuje tak ważnego dla narracji *Origins* elementu

³¹³ T. Wade Langer, Jr., *The Gamification of Kings: Teaching Judeo-Christian Kingship Through Final Fantasy XV*, Asbury Theological Seminary 2019.

³¹⁴ Na marginesie można dodać, że *Final Fantasy XV* zdaje się podchodzić do kwestii realnej religii w bardzo podobny sposób co *Assassin's Creed Origins*, czyli tworzyć z niej swobodny brikolaz (by użyć terminologii de Wildta; dz. cyt., s. 311), w którym wyraźnie obecne chrześcijaństwo miesza się miejscami z hinduizmem (Śiwa) czy wierzeniami mużłmańskimi (Ifryt), jest to jednak zapewne podobieństwo bardziej przypadkowe niż to w warstwie ontologicznej narracji, zwłaszcza, że piętnaste *Final Fantasy* imiona bogów odziedziczyło po poprzednich częściach serii, w których w jakiejś formie istnieją one od ukazania się części pierwszej w 1987 r.

jak świecki racjonalizm, to inne elementy – ontologiczny dualizm i harmonijna struktura bytu – przydają tej grze licznych podobieństw do flagowej serii *Ubisoftu*.

Osnową ontologicznej treści *Red Dead Redemption 2*, gry produkcji studia Rockstar której akcja toczy się na amerykańskim pograniczu znanym nam zazwyczaj pod nazwą Dzikiego Zachodu, jest zgoła odmienny dualizm. Zdaniem Esther Wright³¹⁵ narracja popularnej gry Rockstara jest „głęboko zależna od uproszczonych (choć przekonujących) mitycznych dychotomii”, z których naczelną jest opozycja między światem dzikiej przyrody i wytworzonej przez człowieka cywilizacji. Wright³¹⁶ zauważa, że podczas gdy w *Red Dead Redemption 2* cywilizacja utożsamiana jest postęphem technologicznym, ale i wiążącymi wszystkich zasadami funkcjonowania w społeczeństwie, miejsca z dala od cywilizacji (lasy, górskie stoki itp.) kojarzone są z dzikością, brakiem zasad, ale i wolnością. Gracz wciela się tu wszak w Arthura Morgana, członka wyjętego spod prawa gangu, który musi ukrywać się przed stróżami porządku społecznego w różnych dzikich, niezamieszkałych miejscach. Przy czym zaznaczyć należy, że w treści gry te dwie przestrzenie – dzika i cywilizowana – nie są przedstawione jako równomierne. W gruncie rzeczy *Red Dead Redemption 2* opowiada o upadku gangu Dutcha van der Linde, którego Arthur jest ważnym członkiem, upadku spowodowanego niekompetencją i złą naturą Dutcha i jego współpracownika, Micah, ale również kurczącej się nieustannie dzikiej przestrzeni, w której mogą oni działać w sposób, jak im się wydaje, wolny. Upadek gangu Dutcha wpisany jest w szerszy kontekst opowieści o zmierzchu Dzikiego Zachodu, o nastaniu na kontynencie północnoamerykańskim powszechnych rządów prawa i wszechobecnej cywilizacji.

Filozoficzna doniosłość dychotomii wskazanej przez Wright w jej analizie leży w jej nieprzypadkowym powiązaniu z tezą o racjonalnym charakterze dualistycznego świata znaną nam m.in. z *Assassin's Creed Origins*. Również tutaj mamy do czynienia z ukazaniem rzeczywistości jako przestrzeni realizowania się sporu między owymi manichejskimi „Dwiema Naturami”, choć ich starcie nie przebiega tak jednoznacznie, jak odwieczna walka Asasynów i Templariuszy, Dobra i Zła. Obie strony tej dychotomii, cywilizacja i dzikość, ukazane są jako zarazem pozytywne i negatywne. Cywilizacja oznacza postęp techniczny (kolej, architektura, przemysł itp.), który jednak prowadzi do krępujących naszą wolność rządów prawa. Dzikość to świat wolności i bliskiego kontaktu z przyrodą, z tym, co naturalne, ale również miejsce niebezpieczne, zamieszkiwane przez ludzi takich jak Micah i Dutch, przed którymi nie ma żadnej obrony.

Cywilizacja związana jest z racjonalizmem, uporządkowywaniem świata przez człowieka, a dzikość jeśli nie z irracjonalizmem, to przynajmniej z romantycznym mitem dawnego Dzikiego Zachodu i życia w zgodzie z przyrodą. Dzieło Rockstara wyraża nastrój nostalgii za minionymi dawnymi czasami, sympatyzując w ten sposób do pewnego stopnia z irracjonalistycznymi modelami rzeczywistości obecnymi w grach niskobudżetowych, jednocześnie jednak przedstawia fikcyjną wersję dobrze udokumentowanego procesu historycznego, jakim było zasiedlenie zachodnich obszarów Stanów Zjednoczonych przy wykorzystaniu zdobyczy rewolucji przemysłowej. Włączając proces racjonalizacji świata w realia historyczne *Red Dead Redemption 2* umieszcza je w perspektywie immanentnej, podobnie jak czyni to *Assassin's Creed Origins*, a wbrew transcendentalizmowi *Final Fantasy XV*.

Jednocześnie jednak gra Rockstara jako jedyna z analizowanej tu trójki gier wysokobudżetowych wyraża negatywną ocenę wobec idei świata jako uporządkowanej, racjonalnej struktury. Takie

³¹⁵ Esther Wright, *Rockstar Games, Red Dead Redemption, and Narratives of "Progress"*, „European Journal of American Studies” 16–3 – *Special Issue: Video Games and/in American Studies: Politics, Popular Culture, and Populism*, 2021, s. 13.

³¹⁶ Tamże, s. 6–7.

podejście do ontologii, zdaje się sugerować *Red Dead Redemption 2*, jest nieuniknionym i koniecznym następstwem rozwoju ludzkiej cywilizacji, prowadzi jednak do pomniejszenia naszej wolności. Przesłanie to nie jest jednak tak do końca jasne, jako że gra z jednej strony zdaje się je niuansować i wykraczać poza prostą dychotomię cywilizacji i dzikości (np. wątek Indian z plemienia Wapiti), z drugiej zaś w zbliżonych kontekstach polega wyraźnie na manichejskiej opozycji Dobra i Zła jako „konceptji absolutnej”, jak ujmuje to Raimond Gaita³¹⁷. Wszystko to prowadzić nas może do wniosku, do którego dochodzi w swojej analizie Wright³¹⁸ – że narracja *Red Dead Redemption 2* „jest wewnątrznie skonfliktowana co swoich możliwych znaczeń”. Ten paradoksalny nieco charakter treści ontologicznej obecnej w tej grze wiąże się z podobnym kształtem jej treści etycznej, który zostanie przeze mnie bardziej szczegółowo omówiony w dalszej części niniejszej rozprawy. Stwierdzić jednak możemy, że dzieło Rockstara w dużej mierze wpisuje się w wizję świata, jaka wyłania się z innych gier wysokobudżetowych dzięki obecności w nim takich koncepcji, jak dualizm ontologiczny i racjonalna natura rzeczywistości.

Ujmowanie świata jako racjonalistycznej, dualistycznej struktury przyjmuje w grach wysokobudżetowych wiele różnych postaci, ale to popularny w nich motyw. Oczywiście zwrócić tutaj uwagę możemy na ten sam fakt, od którego rozpoczęła się niniejsza analiza, mianowicie ten, że gry wysokobudżetowe są bardzo często tworzone nie jako pojedyncze tytuły, ale większe serie czy nawet multimedialne franczyzy uzupełniane o publikacje książkowe, filmy czy seriale. Licząca kilkanaście głównych odsłon, kilkanaście odsłon pobocznych, pełnometrażowy film kinowy (*Assassin's Creed*, reż. Justin Kurzel, 2016) kilkadziesiąt pozycji komiksowych, kilkanaście powieści, słuchowisko, dwie gry planszowe i serię koncertów symfonicznych seria *Assassin's Creed* stanowi sztandarowy (i jeden z najpopularniejszych) przykład tego, jak rozbudowane potrafią one być. Mimo to w swoim artykule de Wildt³¹⁹, podobnie jak niektórzy inni badacze, traktuje ją jako jedną całość, pisząc, że: „każdy obiekt medialny – rozliczne gry z serii AC, książki i inne transmedialne produkty – oferuje fragment układanki”, której złożenie jest zadaniem graczy, zwłaszcza najwierniejszych fanów. Możemy zatem śmiało przyjąć, że to, co tyczy się *Assassin's Creed Origins* tyczy się całej tej serii, zważywszy, że o spójność narracji, których akcja toczy się w tym świecie odpowiadają zapewne odpowiedni pracownicy działu kreatywnego Ubisoftu. Ważny jest tutaj również fakt, że choć seria ta ukazała się po raz pierwszy ponad półtora dekady temu, w 2007 r., co w krótkiej w gruncie rzeczy historii gier wideo oznacza długi okres podczas którego bardzo wiele się zmieniło (np. boom na gry indie), główne odsłony serii dalej się ukazują, są przyjmowane ze sporym entuzjazmem przez graczy i wciąż są wierne manicheistycznej wizji wszechświata znanej nam z *Origins*. Gry te, jak pisze de Wildt³²⁰, „przedstawiają przed swoją widownią odwieczną, ezoteryczną reprezentację religii, czyniąc to w sposób utowarowiony, wykorzystując logikę ezoteryzmu do sprzedania swojej «komercyjnej» religii na przestrzeni różnych obiektów transmedialnych”. Świadczy to o tym, jak popularna i odporna na wpływ czasu jest formuła Ubisoftu (by użyć koncepcji zaczerpniętej od Caweltiego), której ważnym składnikiem, jak twierdzę, jest również koncepcja świata jako uporządkowanej, hierarchicznej struktury.

Argumentować można, że koncepcja ta przeniknęła również do innych gier wysokobudżetowych tworzonych współcześnie przez Ubisoft, do serii takich jak *Far Cry* (Crytek, Ubisoft Montreal i Ubisoft Toronto 2004–) czy *Watch Dogs* (Ubisoft Montreal i Ubisoft Toronto 2014–; seria ta

³¹⁷ Raimond Gaita, *Good and Evil. An Absolute Conception*, Routledge, Londyn i Nowy Jork 2004, pierwsze wydanie w 1991.

³¹⁸ Wright, dz. cyt., s. 13.

³¹⁹ De Wildt, dz. cyt., s. 312.

³²⁰ Tamże.

dzieli to samo uniwersum z serią *Assassin's Creed*), choć w zgoła odmiennej postaci, jako że również one zaliczają się do grona tzw. ubi-gier, gier czerpiących z tej samej formuły. Oczywiście żadna inna seria gier wysokobudżetowych, czy to tworzonych przez Ubisoft, czy przez inne duże studia nie zawiera tak wyraźnych doniesień bezpośrednio do manicheistycznego dualizmu, niemniej wątek dualizmu ontologicznego i ontologicznego racjonalizmu bez wątpienia jest w nich popularny.

Jeśli chodzi o dualizm, to np. Bosman i Marcel Poorthuis³²¹ doszukują się go w takich seriach, jak *Diablo* (Blizzard North i inni, 1997–), *Darksiders* (Vigil Games i inni 2010–) czy *Devil May Cry* (Capcom Production Studio 4 i inni, 2001–). W każdej z nich obecność Zła zagrażającego istnieniu świata ma charakter ontologiczny, kosmologiczny, a nawet transcendentny, a dualizm istnieje by wyjaśnić źródło tego zagrożenia, które samo ma swoją przyczynę w heroicznym fantazji o sile, którą gracz w nich spełnia, jak opisuje to Stephanie C Jennings³²². Co ciekawe, wszystkie trzy serie wymieniane przez Bosmana i Poorthuisa silnie nawiązują do religii (zwłaszcza chrześcijaństwa), co dla samych autorów stanowi przedmiot zainteresowania³²³, podobnie jak czyni to seria *Assassin's Creed*, ale nie odrzucają one poprzez to rzeczywistości transcendentnej i nie dążą do sekularyzacji, co de Wildt³²⁴ przypisuje dziełom Ubisoftu, a Galanina i Salin³²⁵ średniobudżetowym horrorom w ramach mitu o odczarowaniu świata. Dualistyczne narracje ontologiczne w grach wysokobudżetowych wykorzystują zazwyczaj transcendencję właśnie do esencjonalistycznego wyłumaczenia kwestii Dobra i Zła, do przypisania postaci gracza właśnie do słusznej z samej swej natury strony narracyjnego konfliktu, co widzieliśmy wyraźnie na przykładzie *Final Fantasy XV*, takich gier jest jednak znacznie więcej, zwłaszcza wśród gier RPG. Obecny w grach wysokobudżetowych (wedle Jamesa Plylera³²⁶) campbellowski monomit, choć dotyczący głównie antropologii (więcej na ten temat w kolejnej części niniejszej rozprawy) ma również swoje konsekwencje ontologiczne. Ponadto, za odniesieniem do rzeczywistości transcendentnej w tych grach idzie również teza o tym, że istnieje naturalna, uporządkowana i niezmienna hierarchia bytów, w ramach której wszystko ma swoje miejsce, wszystko ma sens.

Tego typu racjonalizm ma również swój aspekt ludyczny. Każda gra, jak zauważał jeszcze Huizinga³²⁷, charakteryzuje się tym, że ma swoje zasady. Gry, w tym gry komputerowe, wyznaczają „zakłętą krąg”³²⁸, odseparowaną od pozostałej części rzeczywistości przestrzeni i czas rządzącą się swoimi własnymi prawami, które z reguły są powszechnie znane, logicznie z siebie wynikają i są koherentne. Jako taka, przestrzeń gry zdaje się zazwyczaj mieć nawet więcej sensu niż otaczająca ją rzeczywistość i łatwiej się nam w niej odnaleźć, np. możliwe jest w praktyce sprawiedliwe potraktowanie wszystkich uczestników. Zazwyczaj nie ma to konsekwencji dla jakichkolwiek koncepcji ontologicznych tych, którzy w tej grze biorą udział, inaczej jest jednak, gdy gra staje się modelem

³²¹ Frank G. Bosman i Marcel Poorthuis, *Nephilim: The Children of Lilith. The Place of Man in the Ontological and Cosmological Dualism of the Diablo, Darksiders and Devil May Cry Game Series*, „Online - Heidelberg Journal of Religions on the Internet” Tom 7 – *Religion in Digital Games Reloaded. Immersion into the Field*, 2015, s. 17–40.

³²² Stephanie C Jennings, *Only you can save the world (of videogames): Authoritarian agencies in the heroism of videogame design, play, and culture*, „Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies” Tom 28 Zeszyt 2, kwiecień 2022, s. 320–344.

³²³ Bosman i Poorthuis, dz. cyt., s. 19.

³²⁴ De Wildt, dz. cyt., s. 312.

³²⁵ Galanina i Salin, dz. cyt.

³²⁶ James Plyler, *Video Games and the Hero's Journey*, „Stylus: A Journal of First-Year Writing” 5.1, wiosna 2014, s. 20–27.

³²⁷ Huizinga, dz. cyt., s. 11.

³²⁸ Tamże, s. 10–11.

dla rzeczywistości co m.in. poprzez omawiane już powyżej zabiegi narracyjne ma miejsce np. w *Assassin's Creed Origins*. W takiej sytuacji „gracze mogą oddać się tymczasowemu stanowi szaleństwa, przyjmując paranoiczny sposób pojmowania świata właściwy zwolennikowi teorii spiskowych który wkracza w subiektywny i zabawowy stosunek do historii”, jak opisuje to Brown³²⁹. Podczas gdy gry niskobudżetowe, a nawet i średniobudżetowe często bawią się konwencjami gatunkowymi (jak w *Disco Elysium*), przełamują czwartą ścianę (jak w *Pathologic Classic HD*) czy też parodiują mechanizmy znane z innych gier (jak w *Diaries of a Spaceport Janitor*), gry wysokobudżetowe są w tej materii niemal zawsze z konieczności zbyt ostrożne, by pozwolić sobie na jakies poważne odstępstwa do ustalonych formuł rozgrywki. Nadając im kontekst narracyjny niejako przy okazji wprowadzają do nich również wątek ontologicznego racjonalizmu, uporządkowanej hierarchii bytów, jasnych celów i zrozumiałych sposobów, jak je osiągnąć. Będąc produkcjami zbudowanymi na idei merytokracji, jak opisuje to Paul³³⁰, rzutują tę merytokratyczność na swoje światotwórstwo, a światy w ten sposób wytworzone i opisane wiele mają w sobie z wszechogarniającej i uniwersalnej logiki gry.

2.3. ANALIZA II: CIAŁO, KTÓRE MIEŚCI W SOBIE ŚWIAT. ONTOLOGICZNA TREŚĆ *PATHOLOGIC CLASSIC HD*

2.3.1. MIASTECZKO NAD RZEKĄ GORCHON. WPROWADZENIE W TEMATYKĘ TYTUŁU

W 2005 r. niewielkie i uprzednio nieznane rosyjskie studio Ice-Pick Lodge wypuściło na rodzimy rynek swoją pierwszą grę zatytułowaną *Мор. Утопия*, co na język polski z grubsza przełożyć można jako „Pomór. Utopia”³³¹. *Мор. Утопия* była produkcją nietypową, i to nie tylko jak na czasy, w których powstała, odrzucała ona bowiem wiele z ustalonych tradycji projektowania gier, które obowiązują nawet dziś. Z zamierzenia była tytułem trudnym i nieprzystępnym, o nieatrakcyjnej, szaroburej grafice i złożonej, wielowarstwowej narracji zaprezentowanej w nieoczywisty, hermetyczny sposób, która ponadto skonstruowana była wewnątrz sieci odniesień do rosyjskiej kultury i zaprezentowana w całości w języku rosyjskim. Jasnym było, że nie jest to gra stworzona dla masowego odbiorcy z myślą o jak największej liczbie sprzedanych kopii, wręcz przeciwnie, Ice-Pick Lodge, jak się zdawało, celowo i z rozmysłem stworzyło produkcję na tyle nieczytelną na wszystkich możliwych poziomach, by odstraszyć możliwie jak największą liczbę odbiorców³³². Mimo to ich dzieło zyskało pozytywne opinie krytyków w swoim ojczystym kraju, a rok po swojej premierze zostało również wydane przez dystrybutora G2 Games na rynku brytyjskim, gdzie ukazało się w an-

³²⁹ Brown, dz. cyt., s. 238.

³³⁰ Paul, dz. cyt.

³³¹ Jak przyznał jeden z twórców gry, Nikolay Dybowski, już sam jej tytuł ma charakter filozoficzny, nawiązując ironicznie do *Utopii* (pierwsze wydanie w 1516 r.) i jej autora, Tomasza More'a, którego nazwisko w języku rosyjskim kojarzyć się może z tematyką śmierci; Oleg Chimde, «Иногда выгоднее проиграть войну, чем выиграть её»: большое интервью с Ice-Pick Lodge о «Море», „DTF” 2019, <https://dtf.ru/gamedev/65410-inogda-vygodnee-proigrat-voynu-chem-vyigrat-ee-bolshoe-intervyu-s-ice-pick-lodge-o-more>, dostęp 16.05.2023; źródło za: Koveras i inni, *Pathologic*, „Wikipedia” 2006–, <https://en.wikipedia.org/wiki/Pathologic>, dostęp 16.05.2023.

³³² Quintin Smith (a za nim wielu innych komentatorów) określił pierwszą produkcję studia Ice-Pick Lodge mianem „najlepszej gry, w jaką nigdy nie zagrać”, które to miano jest od czasu do czasu wykorzystywane w prasie o grach do oznaczenia szczególnie ważnych i dobrych tytułów, które są jednak nieznane i/lub wyjątkowo nieprzystępne (inny przykład to chociażby *Deadly Premonition*, Access Games 2010); Quintin Smith, *Butchering Pathologic - Part 1: The Body*, „Rock, Paper, Shotgun” 2008, <https://www.rockpapershotgun.com/butchering-pathologic-part-1-the-body>, dostęp 16.05.2023.

głożeń tłumaczeniu, które niestety zasłynęło z tego, jak źle zostało wykonane przez tłumaczy³³³. Anglojęzyczna wersja gry ukazała się również pod nowym tytułem – jako *Pathologic*.

Studio Ice-Pick Lodge niezaprzeczalnie przeszło bardzo długą drogę od jego założenia w 2002 r. jako „swego rodzaju eksperymentu kulturalnego” opartego o „manifest głoszący, że gry wideo są nową, niezależną formą sztuki o olbrzymim, ale jak dotąd niewykorzystanym potencjale” (wedle słów Nikolaya Dybowskiego, jednego z jego założycieli³³⁴) do premiery ich najnowszej gry, *Know By Heart*, w 2022 r. czy do potępienia przez nich jako Rosjan wojny na Ukrainie³³⁵. Mimo to jednak nigdy nie porzuciło w pełni projektu, który zaczął się wraz z ich pierwszą grą. W 2015 r. ukazała się (przy współpracy ze studiem General Arcade) odnowiona edycja *Pathologic* uzupełniona m.in. o nowe, znacznie poprawione tłumaczenie angielskie i ponownie nagrane kwestie dialogowe. Zatytułowano ją *Pathologic Classic HD* i jest ona obecnie uznawana za autorytatywną jeśli chodzi o wizję jej twórców. Ponadto Ice-Pick Lodge powróciło do tej samej historii jeszcze kolejny raz, wydając w 2019 r. grę pt. *Pathologic 2*, która jednak nie jest w żadnym razie narracyjną kontynuacją poprzedniej części, ale jeszcze jedną wersją narracji przedstawionej w oryginalnym tytule (a właściwie jedynie jej jednej trzeciej³³⁶). Widać zatem wyraźnie, że twórcy oryginalnego *Mop. Умония* przez niemal półtora dekady nigdy tak zupełnie nie porzucili wykreowanej przez siebie rzeczywistości, że istotowo się z nią związali i regularnie do niej wracali, aktualizując swojej jej wyobrażenie dostępne dla graczy.

Seria *Pathologic* miała bardzo skromne początki i przeszła długą drogę nim stała się rozpoznawalna w szerszym środowisku graczy, natomiast bez wątpienia od 2005 r. aż do współczesności nie zmieniła się jej przynależność do segmentu średniobudżetowego. Zarówno w 2005 r., jak i w 2015 r. oraz 2019 r. gry do niej należące stanowiły owoc prac niewielkiego, oddanego studia niezależnego od wielkich korporacji dominujących rynek, posiadającego jednak na tyle budżetu, by móc zapewnić grom np. przynajmniej częściowe udźwiękowanie aktorskie czy zagraniczne wydanie pudełkowe przez oficjalnego dewelopera, co w 2006 r. było niemożliwe dla gier zupełnie niskobudżetowych. Mimo swojej niedostępności tytuły te zostały przyjęte stosunkowo ciepło przez krytyków i ciepłej nawet przez zwykłych graczy³³⁷, ciesząc się pewną umiarkowaną rozpoznawalnością, a w niektórych środowiskach zyskując nawet status kultowych.

³³³ Np. Lewis Denby określił to tłumaczenie mianem „okropnego”, mimo to twierdząc, że sama gra jest „perfekcyjna”; Lewis Denby, *I Love You Just The Way You Are*, „GameSetWatch” 2010, https://web.archive.org/web/20190111223611/http://www.gamesetwatch.com/2010/08/column_the_magic_resoluion_i_l.php (zarchiwizowane przez „Wayback Machine”), dostęp 16.05.2023.

³³⁴ Quintin Smith, *RPS Interviews Ice Pick Lodge*, „Rock, Paper, Shotgun” 2009, <https://www.rockpapershotgun.com/rps-interviews-ice-pick-lodge>, dostęp 16.05.2023.

³³⁵ Ice-Pick Lodge, „Twitter” 2022, <https://twitter.com/IcePickLodge/status/1498269141404463107>, dostęp 16.05.2023; zdaniem niektórych oświadczenie studia zostało sformułowane w sposób ogólnikowy i niezobowiązujący, natomiast trudno zaprzeczyć, że sam fakt jego publicznego udostępnienia był dla grupy osób żyjących i pracujących w Rosji decyzją trudną do podjęcia.

³³⁶ *Pathologic 2* w momencie pisania tych słów w maju 2023 r. zawiera w sobie jedynie historię Haruspika, podczas gdy na oryginalną grę składają się również linie fabularne Doktora i Poświęconej. Ich znaczenie zostanie omówione w dalszej części niniejszej analizy.

³³⁷ Agregator ocen Metacritic nie posiada co prawda recenzji dla pierwszej wersji gry (i rosyjsko- i anglojęzycznej), natomiast edycja *Classic HD* uzyskała w nim od krytyków i graczy kolejno 76 na 100 punktów i 8.7 na 10 punktów; *Pathologic Classic HD (PC)*, „Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/pc/pathologic-classic-hd>, dostęp 21.05.2023. Natomiast *Pathologic 2* to kolejno 70 i 8.8 na PC, 73 i 7.8 na PlayStation 4 oraz 64 i 7.5 na Xboxie One; *Pathologic 2 (PC)*, „Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/pc/pathologic-2>, dostęp 21.05.2023; *Pathologic 2 (PlayStation 4)*, „Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/pathologic-2>, dostęp 21.05.2023; *Pathologic 2 (Xbox One)*, „Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/xbox-one/pathologic-2>, dostęp 21.05.2023.

Filozoficzność tych gier była szeroko komentowana przez graczy, interpretatorów gier, dziennikarzy i badaczy. Podczas gdy gracze dyskutowali między sobą zawarte ich zdaniem w grze nawiązania do myśli Nietzschego czy Antonina Artauda³³⁸, interpretatorzy m.in. na „YouTube” również poświęcili omówieniu ich mnóstwo czasu. Np. bodaj najbardziej popularny z tych, którzy wypowiadali się o *Pathologic* (jego materiał na ten temat ma w momencie pisania tych słów niemalże osiem milionów wyświetleń), Harris Michael Brewis z kanału hloomberguy na YouTube, stwierdził na wpeł żartobliwie, że jest to produkcja „słynąca z bycia tak dziwaczną, że niektóre jej fragmenty są niemal niemożliwe do zrozumienia [...], jeśli ktoś nie ma magistra z filozofii”³³⁹. Z kolei w opisach dziennikarzy znaleźć możemy takie sformułowania wobec *Pathologic*, jak „potężny rosyjski egzystencjalny klasyk”³⁴⁰, co zdaje się sugerować nobilitujące bez cienia wątpliwości porównanie do wybitnych dzieł rosyjskiej literatury filozoficznej, przede wszystkim zaś – do Dostojewskiego. Wreszcie gry te były również przedmiotem zainteresowania takich badaczy, jak Matthew Kendall³⁴¹, Daniil Leiderman³⁴², Cole de Millo³⁴³, Julian Novitz³⁴⁴, Kristian Terje Skancke³⁴⁵ czy Izabela Šegedin³⁴⁶.

Choć *Pathologic 2* jest nowszą z dwóch części serii (jeśli liczyć *Pathologic* i *Pathologic Classic HD* jako jedną i tę samą grę) i z całą pewnością wprowadza do niej istotne nowości³⁴⁷, niniejsza analiza skupi się w pierwszej kolejności na pierwszej części w jej poprawionej, autorytatywnej wersji. Jest tak, ponieważ podczas gdy pierwsza z części gry przedstawia dzieje trzech osobnych postaci, druga część ogranicza się do opowiedzenia tylko jednej z nich³⁴⁸, toteż *Pathologic Classic*

³³⁸ u/Falltop i inni, *Mark Immortell philosophy*, „Reddit” 2022–, https://www.reddit.com/r/pathologic/comments/y0387f/mark_immortell_philosophy/, dostęp 21.05.2023.

³³⁹ hloomberguy, *Pathologic is Genius, And Here's Why*, „YouTube” 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=JsNm2YLrk30>, dostęp 22.05.2023.

³⁴⁰ Alonso Zamora, *Pathologic Classic HD. La Utopia del dolor*, „LevelUp” 2015–, <https://www.levelup.com/PC/juegos/350225/Pathologic-Classis-HD/review>, dostęp 24.05.2023; tłumaczenie na podstawie angielskiego przekładu z: *Pathologic Classic HD (PC)*, „Metacritic”, dz. cyt.

³⁴¹ Matthew Kendall, „Reading” *Pathologic 2: Russian Literature as a Trans-Medial Idea*, „Russian Literature”, 2022.

³⁴² Daniil Leiderman, *Zombies, Russians, Plague: Eastern Europe as a Sandbox for Utopia*, „Digital Icons: Studies in Russian, Eurasian and Central European New Media” Nr 15, 2016, s. 21–36.

³⁴³ Cole de Millo, *Gaze not upon the*: Paganism and history use within digital games*, Uniwersytet Linneusza 2021.

³⁴⁴ Julian Novitz, „Adam Smith Hates Your Guts’: Horror, Survival and the InGame Economy in *Pathologic*”, *Proceedings of DiGRA Australia Queensland Symposium 2016: Wayfinding*; tenże, *Scarcity and Survival Horror. Trade as an Instrument of Terror in Pathologic*, „Transactions of the Digital Games Research Association” Tom 3 Nr 1, 2017, s. 63–88.

³⁴⁵ Kristian Terje Skancke, *The 25-hour Moment. How Pathologic 2 Facilitates Presentness and Constructs Its Ludonarrative*, Uniwersytet w Tromsø 2022.

³⁴⁶ Izabela Šegedin, *Players and Readers: Exploring The Role of the Reader in Cybertext Literature*, Uniwersytet Zagrzebski 2022.

³⁴⁷ Jednym z najważniejszych przykładów jest zmieniona mechanika zapisu i śmierci postaci gracza. Podczas gdy oryginalna gra posługuje się powszechnie przyjętym systemem umożliwiającym zapis i wczytanie gry w dowolnym momencie, co sprawia, że jedyną bezpośrednią konsekwencją śmierci jest cofnięcie się gracza do wcześniejszego punktu rozgrywki, w *Pathologic 2* zapis w dowolnym momencie nie jest dostępny, a każda śmierć oznacza dodatkowe utrudnienia nakładane na rozgrywkę. Wiąże się z tym również ciekawy wątek paktu z Podróżnym, który po siedmiu śmierciach oferuje graczowi zniesienie wszelkich kar za śmierć za bliżej niesprecyzowaną cenę. W ostateczności ceną tą okazuje się odmówienie graczowi dostępu do prawdziwego zakończenia gry, co również jest bardzo interesującym motywem, który zasługuje na zgoła osobne omówienie.

³⁴⁸ Po premierze gry sugerowano, że historia pozostałych dwóch postaci zostanie do niej dodana wraz z biegiem czasu, jednakże w chwili pisania tych słów w maju 2023 r. bardzo trudno jest ocenić, czy dalsze etapy *Pathologic 2* wciąż są w produkcji; SHOBLOYOBLO, *The official IPL update about the Bachelor, but I translated it into actual English!*,

HD uznać należy za bardziej obfity narracyjnie tytuł, dostarczający więcej zróżnicowanego materiału do analiz i ukazujący wizję twórców w większej ilości detali (nawet jeżeli nie w sposób lepszy od strony technicznej, jak czyni to *Pathologic 2*). Ponadto należy zaznaczyć, że choć autor niniejszego opracowania ukończył w pełni obie części serii, to z częścią pierwszą jest zaznajomiony bliżej.

Przejdźmy teraz do omówienia treści samej gry. O czym opowiada ta tajemnicza gra z Rosji, która powstała w 2005 r., dotarła do zachodniego odbiorcy rok później i ewoluowała przez kolejne prawie dwie dekady? Otóż, by odpowiedzieć na to pytanie w największym skrócie – o samej Rosji, a poprzez nią o całym świecie.



Ilustracja 7: Początek gry, ekran wyboru postaci. Na początku gracz może wybierać między Doktorem (podświetlony na ilustracji) a Haruspikiem, później może również wybrać Poświęconką (źródło: Pathologic Classic HD).

Akcja *Pathologic Classic HD* toczy się w niewielkim miasteczku nad rzeką Gorchon położonym pośrodku rosyjskiego stepu w fikcyjnej, fantastycznej wersji przełomu XIX i XX w. Samo miasteczko i jego mieszkańcy są kluczowym motywem w opowiadanej tu historii rozpisanej na dokładnie dwanaście dni i doświadczanej przez gracza kolejno z perspektywy trzech różnych postaci (liczba trzy ma tu ważne znaczenie i często występuje w strukturze gry). Każda z tych postaci jest jakiegoś rodzaju uzdrowicielem, co ma szczególne znaczenie, gdyż okres dwunastu dni z ich życia, z którymi się tutaj zapoznajemy, jest jednocześnie okresem, w którym miasteczko trawi straszliwa, śmiertelna, błyskawicznie zabijająca choroba znana jako piaskowa plaga.

Pierwszą z postaci, znaną jako Doktor (ang. *Bachelor*), jest Daniel Dankowski – młody, doskonale wyszkolony medyk pochodzący ze stolicy kraju, gdzie po ukończeniu studiów podczas których specjalizował się w tanatologii założył ze swoimi współpracownikami laboratorium „Tanatika”, gdzie razem pracowali nad przezwyciężeniem śmierci i uczynieniem ludzi nieśmiertelnymi. Po zamknięciu „Tanatiki” przez rząd Dankowski przybywa do oddalonego od wszelkiej cywilizacji miasteczka chcąc spotkać się tam z niezwykleym człowiekiem imieniem Szymon Kain, który, wedle

lokalnych podań, sam ma cieszyć się nieśmiertelnością, a przynajmniej niezwykle długowiecznością – rzekomo żyje już aż od stu pięćdziesięciu siedmiu lat.

Szymon Kain uznawany jest przez lud miasteczka za jego władcę, wielkiego mędrca i maga. Jego domena obejmuje miejscowość, na którą składa się ok. dwustu domów i kilka zupełnie niezwykłych budynków. Domy zgrupowane są w trzech dzielnicach znanych jako Ziemia, Węzły i Kamienna Zagroda, które oddzielone są od siebie niewielkimi mostami przerzuconymi przez dwa dopływy rzeki Gorchon.

Ziemia to dzielnica przemysłowa położona najbardziej na wschód aglomeracji, a jednocześnie najbliższej dzikiej części stepu. Zamieszkała jest przez prostych robotników, ale też przybyszy z rozciągającego się wszędzie wokół odludzia, a więc członków koczowniczych plemion oraz dziwne, humanoidalne istoty o krępych ciałach i dużych głowach, które lokalni zwą czerwiami bądź odonkami. Większość jej mieszkańców pracuje w Pasiece, czyli wielkim bloku industrialnym, oraz w Rzeźni, olbrzymiej, monolitycznej kopule, która wyrasta z ziemi na skraju miasta i góruje nad jego wschodnią stroną. Oba te obiekty zajmują się przetwarzaniem mięsa bydła, które w kulturze stepu otaczane jest szczególną czcią. W Ziemi znajdują się również cmentarz oraz Pień, czyli rezydencja wpływowej rodziny Saburowów.

Węzły to dzielnica centralna stanowiąca główną część miejscowości i zamieszkiwana głównie przez średnio zamożnych mieszczan. To właśnie tutaj najwyraźniej widać przedziwny styl architektoniczny, w jakim wzniesiona jest większość budynków w całym mieście. MandaloreGaming w swojej recenzji na „YouTube” opisuje go w sposób następujący: „niektóre części miasta wyglądają mniej-więcej jak wzięte z porewolucyjnej Rosji, ale są też takie, które zdają się przynależać do mongolskich kultur stepowych. No i takie, które mieszają te dwa style, a także takie, które w ogóle zdają się nie pasować”³⁴⁹. Pomiędzy normalnymi domami stoją tu również przedziwne, jakby niedokończone konstrukcje, które nie mają ścian i których schody pną się donikąd. W Węzłach znajduje się również miejski ratusz, teatr, który jest tu niejako punktem centralnym, a także rozłożysty, wiecznie zamknięty dworzec kolejowy i Skrzep, czyli dom rodu Olgimskich. W południowej części dzielnicy stoi istny labirynt blaszanych przybudówek, który jest siedzibą przestępczego elementu.

Ostatnia dzielnica to Kamienna Zagroda zamieszkiwana głównie przez bogatych intelektualistów z dostojnym rodem Kainów na czele, który swoją siedzibę ma w posiadłości o nazwie Rogi. Stoi tu również upiorna katedra z ciemnego kamienia, ale prawdziwie dominującą krajobraz konstrukcją, stanowiącą niejako przeciwagę dla Rzeźni na wschodzie jest niemożliwa wieża – Wielościan. Nieopodal rezydencji Kainów, po drugiej stronie Gorchon, wyrasta z ziemi delikatna, a jednak olbrzymia, sięgająca nieba wieża wykonana z papieru, która u swojej podstawy jest bardzo wąska i rozszerza się ku górze, przecząc prawu powszechnego ciężenia. I tak miasteczko nad Gorchonem zdaje się być rozpięte między wschodem a zachodem, między przykutą do ziemi i zanurzoną w niej Rzeźnią a umykającym ku niebu Wielościanem. Symboliczne znaczenie ma również fakt, że widziana z góry mapa miasta przypomina swoim kształtem byka, który głowę, mózg i rogi ma w miejscu Kamiennej Zagrody, tułów, boki i serce w miejscu Węzłów, a zad, odbyt i genitalia w miejscu Ziemi.

Po przybyciu do miasta Dankowski zatrzymuje się w domu niejakiej Ewy Jan, pięknej blondwłosej kobiety mieszkającej w Kamiennej Zagrodzie i będącej jednocześnie stronniczką Kainów. Gra rozpoczyna się, gdy budzi się on ze snu rankiem pierwszego dnia. Po krótkiej rozmowie z Ewą Doktor wychodzi przed dom, gdzie spotyka dwie tajemnicze istoty, z których jedna nosi sięgający ziemi płaszcz i szkaradną maskę z długim nosem, a druga przylegający do ciała idealnie czarny

³⁴⁹ MandaloreGaming, *Recenzja Pathologic Classic HD*, „YouTube” 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=HeK36g92zjo>, dostęp 26.05.2023.

strój i białą maskę teatralną. Pierwsza z nich to Egzekutor, a druga to Tragik. Ich zadaniem w tym miejscu jest wyjaśnienie graczowi zasad rządzących tym światem, co też czynią, czasami łamiąc czwartą ścianę.

Pathologic to gra typu survival (z ang. „przetrwanie”), czyli taka polegająca na zarządzaniu czasem i akcjami podjętymi przez postać gracza tak, by przeżyła ona jak najdłużej. W przeciwieństwie do tego, jak się sprawy mają w wielu innych grach pierwszo- i trzecioosobowych, protagoniści gier typu survival muszą jeść, pić i spać na wzór ludzi w prawdziwym świecie. Jeśli gracz nie będzie o tym pamiętał, mogą umrzeć z głodu bądź wycieńczenia. W świecie *Pathologic* o taką śmierć niezwykle łatwo, a należy również pamiętać, by unikać jak to tylko możliwe zarażenia się samą piaskową plagą, która również jest śmiertelnie niebezpieczna. Ponadto gracz musi również zabiegać o to, by reputacja jego postaci wśród mieszkańców miasta również nie spadła poniżej pewnego poziomu, np. w skutek popełniania przestępstw na cywilach, w przeciwnym razie sklepikarze odmówią sprzedania jej jedzenia, a miejscy strażnicy zaczną ją atakować. Balansowanie wszystkich tych wskaźników, nie wspominając już o wykonywaniu na czas fabularnych zadań, które nie raz wymagają wykonania jakichś szczególnie niebezpiecznych działań, w tym eksplorowania zarażonych dzielnic i walki z uzbrojonymi przeciwnikami stanowi nie lada wyzwanie nawet dla doświadczonego gracza, a i to jeszcze nie wszystko, Doktor musi bowiem na dodatek zabiegać o zdrowie swoich pacjentów, zwłaszcza tych, którzy stoją po jego stronie w sporze polityczno-światopoglądowym, jaki ma miejsce w mieście w samym środku epidemii.

Pierwszego dnia, gdy wszystko zdaje się jeszcze stosunkowo spokojne, pierwszym zadaniem Doktora jest spotkanie się z mędrce Szymonem Kainem. Problem polega na tym, że gdy Dankowski dociera do posiadłości Rogi okazuje się, że ten, który miał być rzekomo nieśmiertelny, zmarł nagle śmiercią tragiczną, a niektórzy podejrzewają nawet, że został zamordowany. W mieście zaczyna panować niepokój po śmierci przywódcy, a ludzie zaczynają rzucać oskarżeniami. Niektórzy podejrzewają, że za śmierć Kaina odpowiada młody mężczyzna, którego widziano na obrzeżach miasta, inni zaś, że to sprawka shabnağ-adyra, stepowego demona przybierającego kobiecą postać. Dankowski postanawia porozmawiać z Izydorem Burachem, lokalnym znachorem, z którym niegdyś prowadził znajomość korespondencyjną, a który był ponoć ostatnią osobą, która widziała Szymona żywego. Niestety, w domu Buracha okazuje się, że on również zginął nagle i również podejrzewa się, że został zamordowany. W tych okolicznościach Dankowski postanawia podjąć się rozwikłania zagadki tych dwóch tajemniczych śmierci. Po rozmowie z przedstawicielami trzech najpotężniejszych rodzin w mieście – Kainów, Olgimskich i Saburowów dowiaduje się, że Pasięka (lokalny zakład przemysłu mięsnego) została odizolowana ze względu na podejrzenie szerzącej się choroby zakaźnej i że istnieje możliwość, że to właśnie owa choroba spowodowała śmierć zarówno Szymona Kaina, jak i Izydora Buracha. Skonsultowawszy się z innym lokalnym uzdrowicielem, uczniem Izydora Stanisławem Rubinem, Doktor udaje się na spoczynek. Tak mija mu dzień pierwszy. Dnia drugiego w mieście wybuchu epidemia piaskowej plagi.



Ilustracja 8: Grzegorz Kain, brat bliźniak legendarnego Szymona Kaina. W grze gracz przemieszcza się między licznymi lokacjami zamieszkanymi przez nietypowe postacie z którymi może prowadzić złożone, niejednoznaczne dyskusje na filozoficzne tematy (źródło: Pathologic Classic HD).

Na przestrzeni kolejnych dni Dankowski mierzy się z nieprzebranymi przeciwnościami losu, za swój główny cel mając odnalezienie lekarstwa na trawiącą miasto zarazę. Szybko orientuje się również, że wszyscy w mieście są zdolni do okłamywania i wykorzystywania go do własnych celów, co w rozbudowanych nawet grach fabularnych wciąż pozostaje rzadkością. Nad rzeką Grochon każdy ma swoje własne dążenia i tajemnicze motywacje, z którymi może wcale nie chciał dzielić się z nowo poznanym przybyszem nie rozumiejącym i nie szanującym lokalnej kultury, z przemądrzałym arogantem ze stolicy, który na wszystko butnie odpowiada cytatami po łacinie. Zdawałoby się, że sytuacja zagrażająca istnieniu całej osady, jaką jest przerażająca epidemia, zjedna ludzi razem we wspólnej sprawie, ale (zupełnie jak w rzeczywistości, chciałoby się rzec) wcale tak nie jest. Zamiast tego drugiego dnia wybucha panika, która sprawia, że ceny żywności wzrastają dziesięciokrotnie z dnia na dzień³⁵⁰. Jeżeli gracz przezornie nie przygotował się na taką właśnie okoliczność, jest niemal pewnym, że Daniel Dankowski umrze tego dnia z głodu, nie spełniwszy swego zadania. Ponadto tego samego dnia Doktor musi się również zmagać z rodami rządzącymi w mieście, które odmawiają uznania, że rzeczywiście ma miejsce początek zarazy i wymagają od niego dostarczenia na to namacalnych dowodów. W ten sposób Dankowski, a wraz z nim również gracz, uczy cię, że infekcja piaskowej plagi atakuje nie tylko ludzi, ale też, jak się wydaje, samo miasto, objawiając się chorobliwą naroślą na ścianach zakażonych budynków.

Przedstawiając rzecz w wielkim skrócie, kolejne dni w miasteczku nad rzeką Gorchon wpływają Doktorowi na zakończonej fiaskiem próbie ucieczki z miasta za pomocą pociągu, poszukiwaniach zaginionego Stanisława Rubina i ciała Szymona Kaina, odwiedzeniu Wielościanu, który, jak się okazuje, jest schronieniem dla ukrywających się w nim przed zarazą dzieci z całego miasta, pre-

³⁵⁰ Jest to jeden ze słynniejszych momentów gry, na który uwagę zwracają niemal wszyscy jej komentatorzy. Dodatkowo, Novitz ('Adam Smith...; Scarcity and...') dokonał bardzo wnikliwej analizy ludonarracyjnych aspektów wewnętrznej ekonomii w *Pathologic*, dochodząc do wniosku, że za jej pomocą gra ta m.in. „prezentuje prowokującą krytykę metaforycznych systemów kapitalistycznych leżących u podstaw wielu różnych form rozgrywki [w grach wideo – M.J.]”.

parowaniu próbek najpierw martwego, a później również żywego, zainfekowanego ciała do dalszych badań, w czym pomaga mu uwolniony przez niego z więzienia Haruspik (druga z grywalnych postaci), na walczeniu z przestępcami, wykonywaniu poleceń Inkwizytorki Aglai Lilicz, która przybywa do miasta siódmego dnia i zleca mu m.in. zidentyfikowanie zdrajcy wśród jej informatorów, na próbach zrozumienia, dlaczego jego gospodyni, Ewa Jan, rzuciła się z wieży katedry ku swojej śmierci, na usiłowaniach, by uzyskać zgodę na odwiedzenie zarówno Pasieki, jak i wnętrza Rzeźni, pertraktowaniu z generałem Blockiem, który przybywa wraz z armią do miasta dnia dziewiątego, na wytwarzaniu leku na piaskową zarazę razem z Rubinem, na zapewnianiu broni palnej dla Kaspara Kaina, przywódcy dzieci z Wielościanu i wreszcie na próbach zdobycia projektu architektonicznego tej niemożliwej wieży, ponownie z rozkazu Inkwizytorki, która tym razem podejrzewa, że to właśnie ta konstrukcja miała coś wspólnego z wybuchem epidemii.

Dwunasty dzień jest dniem ostatecznej decyzji na temat losów miasta i Wielościanu. Każda z trzech postaci w grze dąży do innego rozstrzygnięcia i każda związana jest z grupą swoich Zwolenników, których muszą za wszelką cenę utrzymać przy życiu. Poprzez swoją przeszłość i swoje decyzje Doktor nieodwracalnie związał się z frakcją znaną jako Utopiści, na którą składają się wielcy intelektualiści i artyści, ludzie myślący przyszłościowo i odrzucający tradycję stepu na rzecz świetlanej przyszłości. Należą do nich przede wszystkim przedstawiciele rodu Kainów (Grzegorz, Wiktor i Maria), a także Ewa Jan³⁵¹, szef teatru Mark Nieśmiertelnik i dwaj bracia – Andrzej i Piotr Stamatyn, z których ten drugi jest genialnym architektem odpowiedzialnym za powstanie Wielościanu.

Po przybyciu do miasta generał Block wraz ze swoimi oddziałami ma rozkaz, by, jeśli do dwunastego dnia nic się nie zmieni, zrównać wszystko z ziemią i w ten sposób zapobiec rozszerzeniu się plagi na inne stepowe miasteczka, ale Doktor ma inną propozycję. Rozmawiając ze swoimi Zwolennikami i z Inkwizytorką dochodzi do wniosku, że wszystkiemu winna jest ludność ze stepu, która od tysiącleci zlewała krew martwych byków głęboko w ziemię, co on sam postrzega jako rażąco niehigieniczne. Okazuje się, że Wielościan został wzniesiony przy użyciu wielkiej sprężyny, którą wkopano w glebę zamiast fundamentu, i to zapewne ta właśnie sprężyna uwolniła do wód gruntowych pradawną zatrutą byczą krew. Rozwiązanie Doktora i Utopistów jest następujące: niepodobna, by zburzyć Wielościan, jest on bowiem unikatowym, wspaniałym arcydziełem chroniącym dzieci od niepokojów świata, a być może nawet zdolnym do zapewnienia nieśmiertelności, należy przeto zburzyć stare miasto wraz z jego tradycjami i postawić nowe, świetlane, po drugiej stronie rzeki. Jeżeli gracz doprowadził do sytuacji, w której dwunastego dnia zarówno Doktor, jak i każdy z siedmiorga jego Zwolenników jest cały i zdrowy, gra może zakończyć się w taki właśnie sposób.

Drugą grywalną postacią jest Haruspik (ang. *Haruspex*), który, jak się okazuje, jest synem Izydora Buracha, Artemiuszem. Haruspik powraca do miasta po latach studiowania medycyny w stolicy, a pierwszą rzeczą, o jakiej dowiaduje się po wyjściu z pociągu jest tragiczna śmierć jego własnego ojca. Co więcej, młody Burach dowiaduje się o tym w najgorszy możliwy sposób, będąc oskarżonym o popełnienie straszliwej zbrodni ojcobójstwa i zaatakowanym przez grupę mieszczan. Zatem podczas gdy Doktor przybył do miasta najedzony i wypoczęty, gracz rozpoczyna przygodę Haruspikiem głodnym, wyczerpanym, na wpół żywym po walce i powszechnie uważanym za mordercę. Przy drugim podejściu *Pathologic* okazuje się jeszcze bardziej wymagającą grą, co Brewis kwituje następującą humorystyczną uwagą: „wesołe wakacje na stepie Daniela Dankowskiego były tylko samouczkiem do koszmarnych tortur Artemiusza Buracha!”.

³⁵¹ Ponieważ Ewa siódmego dnia historii popełnia samobójstwo w słusznej sprawie, jej miejsce zajmuje jedna z dziewczyn ze stepu.

Mimo niezwykle trudnej i wyczerpującej sytuacji, w której się znalazł Haruspik, ma on jednak nad Doktorem jedną zasadniczą przewagę – nie jest przez lokalnych traktowany jako przybysz z zewnątrz. Przeciwnie, ci, którzy wierzą w jego niewinność traktują go nie tylko jako swojego, ale też jako kontynuatora roli jego ojca i otaczają wielkim szacunkiem. Okazuje się, że Izydor Burach, a więc i jego syn po nim, był menchu, czyli, w języku stepu, znachorem, „znającym linie”. Jednym z podstawowych i najmocniejszych tabu, z jakimi spotkać się można w całym mieście jest absolutny zakaz rozcinańcia ciała, czy to zwierzęcego, czy ludzkiego, czy żywego, czy martwego. Menchu są jedynymi, którym przysługuje ten specyficzny przywilej, co oznacza, że grając Haruspikiem gracz ma przed sobą całą masę nowych możliwości, z których najbardziej podstawową jest wycinanie i handel ludzkimi organami, a także wytwarzanie z nich rozmaitych lekarstw, w tym lekarstwa na plagę. Ponadto lud stepu określający sam siebie jako Khatanghe, czyli Zakon, bez wahania wpuszcza go do miejsc, do których Doktor nigdy nie miał dostępu i ujawnia sekrety swoich wierzeń.

Zakon wierzy w dwie podstawowe nadnaturalne siły – boginię ziemi Boddho i byka-stworzyciela, Bosa Turocha znanego również jako Bos Primigenius. Dla nich ziemia, zwłaszcza stepowa, również jest ciałem, mięsem i dlatego kopanie w niej uważają oni za równoznaczne z rozciniem ciała i ten przywilej również pozostawiają menchu. Równie ważnym pojęciem dla ich religii, i kluczowym dla zrozumienia przesłania gry, jest wieloznaczny termin udurg – „ciało, które może pomieścić cały świat”. Udurgiem jest wszystko to, co odzwierciedla w sobie całe istnienie. Niektórzy powiadają, że był nim Szymon Kain, inni że to miasto, a jeszcze inni, że step. Tak czy inaczej udurg jest symbolicznym odbiciem Bosa Turocha i jego choroba albo śmierć oznacza śmierć całego świata.

Przez dwanaście dni Haruspik również dąży do zażegnania epidemii, ale na swoje sposoby, czasem współpracując z Doktorem, a czasem działając przeciwko niemu. Szybko staje się protegowanym rodu Olgimskich, którzy pomagają mu w odzyskaniu jego dobrego imienia. Współpracuje również z szefem przestępców, Gryfem, i z Notkinem, przywódcą gangu dzieciaków, które odmówiły pójścia do Wielościanu. Dla Notkina może również pozbyć się zdrajcy z jego gangu, stając się tym samym dzieciobójcą, i to nie domniemanym. Jego przewodniczką po lokalnych zwyczajach jest Ospina, opiekunka przybyszy ze stepu, która uczy go również zbierania stepowych ziół, w tym twiry stanowiącej podstawę pod nalewkę zwaną twiryną. Siedzibą Haruspika staje się stara, nieużywana hala przemysłowa na obrzeżach miasta. Poznaje on również Ojuna, starszego rzeźni, który ponoć był wrogiem jego ojca, a także zostaje uwięziony w więzieniu, a później uwolniony. Zapewnia także próbkę żywego, zakażonego ciała Doktorowi, a później również próbkę byczej krwi, która staje się podstawą dla lekarstwa. Wreszcie, po przejściu szeregu wyniszczających prób, orientuje się, że za śmiercią jego ojca stał właśnie starszy Ojun i zabija go w pojedynku.

Zwolennicy Haruspika to Termyty, jak określa się dzieci mające stanowić przyszłość miasta – Notkina, Kapellę (Wiktoria Olgimską), Miskę, Spiczkę, Notkina, Łasicę i Taję Tyczik i, co zaskakujące, również Kaspara Kaina. W ich imieniu młody Burach opowiada się za rozwiązaniem idealnie przeciwnym do rozwiązania Doktora – zburzyć Wielościan, a zachować miasto. Jego argumentacja przebiega w sposób następujący: owszem, to sprężyna Wielościanu odpowiada za wybuch zarazy, ale to nie wina lokalnych zwyczajów, lecz wybujałej ambicji Utopistów. W swoim zaślepieniu wbili oni ostry kolec głęboko w ciało matki Boddho, w bok Bosa Turocha, w serce udurga, którym jest miasto. Ranę tę można jeszcze zaleczyć, ale jedynie jeśli wyjmie się z niej to obce ciało. Jeśli grający Haruspikiem gracz zachowa przy życiu siódmką miejskich dzieci, to właśnie przeciw Wielościanowi skierują się gigantyczne działa sprowadzone tu przez generała Blocka.

Trzecia postać to Klara, znana również jako Poświęcona (ang. *Changeling*). Jest to kilkunastoletnia z wyglądu dziewczyna, która jednocześnie jednak zdaje się być raczej swego rodzaju nadnaturalnym bytem niż zwyczajnym człowiekiem. Świadczy już o tym sam początek jej historii – Klara pojawia się w mieście, wygrzebując się ze świeżo wykopanego dołu na cmentarzu, który miał stać się czyimś grobem. Ponadto posiada nadnaturalne moce, albowiem za sprawą dotyku swojej dłoni jest w stanie zarówno leczyć chorych, jak i zabijać grzeszników, potrafi również hipnotyzować ludzi tak, by mówili jej samą prawdę. Niektórzy widzą w niej świętą, która została zesłana miastu w jego najczarniejszej godzinie po to, aby go wybawić, inni zaś shabnag-adyra, stepowego demona, bądź nawet personifikację samej piaskowej plagi. W zaufaniu Klarze nie pomaga fakt, że ma ona również identyczną siostrę bliźniaczkę, znaną jako Narzucona, która rzeczywiście zdaje się być silnie związana z plagą i działać na niekorzyść mieszkańców. Podczas grania Doktorem i Haruspikiem gracz może spotkać zarówno Poświęconą, jak i Narzuconą, i nigdy nie ma zupełnej pewności, która jest która.



Ilustracja 9: Miasteczko nad rzeką Gorchon. Świat gry stanowi nękaną plagą nieduże miasto na rosyjskim stepie, w którym odnaleźć można budynki reprezentujące bardzo niecodzienną architekturę (źródło: Pathologic Classic HD).

Po wygrzebaniu się ze świeżo wykopanego grobu Klara spotyka Katarzynę Saburow, żonę wpływowego Aleksandra Saburowa i jednocześnie kobietę o rzekomej mocy jasnowidzenia, ale też owianą złą sławą. Katarzyna staje się dla Klary przybraną matką. Uzdrawiające moce Klary szybko się ujawniają, w wyniku czego zostaje ona uznana za cudotwórczynię przez niektórych mieszczan, choć początkowo planuje tylko oczyścić swoje imię po tym, jak została oskarżona o bycie złodziejką. Później działa z polecenia swojego przybranego ojca, Aleksandra, który zaleca jej znalezienie źródła plagi, podejrzewając o wszystko to Ospinę i ludzi ze stepu, to Annę Angel, to Gryfa, to Stanisława Rubina, to innych jeszcze ważnych obywateli. W trakcie poszukiwania sprawcy plagi Klara napotyka Szczurzego Proroka, tajemniczą istotę żyjącą w kanałach pod teatrem, która rzekomo szepcze nocami jej przybranej matce do ucha różne prorocтва. Nawiązuje również niepokojącą relację z przybyłym do miasta generałem Blockiem, który zdaje się otaczać ją czcią i który broni ją przed Inkwizytorką. Jednak jej najważniejszą misją jest przeczesywanie miasta każdego dnia w po-

szukiwaniu swojej siostry bliźniaczki, by zapobiec jej niecnym praktykom. Wreszcie od Stanisława Rubina Klara dowiaduje się, co musi zrobić, aby zakończyć epidemię.

Zwolennicy Klary, ci, którzy wierzą w jej świętą misję, to Pokora, na którą składają się Aleksander i Katarzyna Saburow, matematyczka Julia Luriczewa, Lara Ravel, Anna Angel, Gryf, Ospina, Ojun i sam Rubin. Wsparta na ich zaufaniu Klara wierzy, że jest w stanie dokonać cudu, który uchroni od zniszczenia zarówno Wielościan, jak i miasto. W jej rozumieniu step i miasto owszem, są mistycznym ciałem Bosa Turocha, ale również Wielościan jest swojego rodzaju udurkiem, i to takim, który rodzi się dzięki temu pierwszemu. Sprężyna wbita w ziemię nie jest wcale kolcem klującym matkę Boddho, bardziej przypomina pępowinę łączącą dwie żywe istoty. Ocalenie ich obu od śmierci wymagać będzie jednak poświęcenia – siedem osób z Pokory musi dobrowolnie oddać swoje życie po to, by Klara mogła zamienić ich krew w uzdrawiającą krew Bosa Primigeniusa. Jeśli dwunastego dnia rozgrywki Klarą wszyscy jej Zwolennicy będą żyli, a gracz wskaże siedmiu z nich, którzy mają oddać swoje życie, wydarzy się cud – działa generała Blocka nie wystrzelą ni razu, zarówno Wielościan, jak i miasto przeżyją. Od tej pory Klara stanie na czele nowej religii, a raz na jakiś czas siedem kolejnych osób będzie musiało się poświęcić, by zapewnić trwałość tego wspaniałego cudu.

Takie są trzy podstawowe zakończenia *Pathologic* (czwarte, najgorsze, to zniszczenie wszystkiego przez generała Blocka). A jednak istnieją jeszcze dwie tajemnicze, końcowe sceny, do których gracz może uzyskać dostęp jedynie przy włożeniu dodatkowej dozy wysiłku przy przechodzeniu i tak już niezwykle wyczerpującej gry. Otóż jeżeli dwunastego dnia rozgrywki (niezależnie czy gramy Doktorem, Haruspikiem czy Poświęconą) od pisakowej plagi uchowają się zarówno Zwolennicy naszej postaci, jak i którejś z pozostałych dwóch, nie tylko będziemy mieli możliwość obejrzeć zakończenie tej postaci, ale również otrzymamy zaproszenie od tzw. Władz – tajemniczej, ponadnaturalnej siły, która rzekomo ma panować nad tym światem. Jeśli z niego skorzystamy i udamy się do sekretnego pomieszczenia w samym sercu Wielościanu, cała szarada się wydaje. Oto okazuje się że wszystko co, cała ta historia o trójce uzdrowicieli zwalczających piaskową plagę jest jedynie wymysłem dwójki dzieci, które właśnie wróciły z pogrzebu i, przygnębione, bawią się lalkami w lekarzy i plagę. Dla Doktora i Haruspika ta informacja – że są jedynie pluszową lalką w czyichś rękach – okazuje się niepomiernym szokiem, ale dla Poświęconej, jako istoty ponadświatowej (i dla gracza, który już wcześniej musiał raz przejść grę, żeby nią zagrać) nie jest to już wielka tajemnica. Tak czy inaczej rozmowa z Władzami nie ma wpływu na zakończenie gry, dodaje jej jedynie kolejnej warstwy interpretacyjnej.

...jeżeli jednak gracz uzdrowi do dnia dwunastego wszystkich Zwolenników wszystkich trzech postaci, rozmowa z Władzami również nie jest ostatecznym kontekstem, albowiem po jej zakończeniu gracz otrzymuje również list „od Twórców”. Jeżeli po otrzymaniu tego listu uda się do teatru, spotka tam te same dwie postacie, które rozmawiały z nim na samym początku – Egzekutora i Tragika. Z tym, że tym razem postacie te nie przemawiają już w imieniu fikcyjnych istot, lecz w imieniu samych twórców gry i nie kierują swoich słów do postaci gracza, ale do żywej osoby, która siedzi przed ekranem swojego komputera. Jest to absolutne złamanie czwartej ściany, które ujawnia, że przecież również Władze, te dzieci bawiące się w piaskownicy, też są fikcją i zabawką, tak jak cała ta gra – wszystko to jest stworzone dla gracza, po to, by zając mu w ciekawy sposób czas i otworzyć horyzonty myślenia o grach. Toteż wnikliwy odbiorca odchodzi od tego dzieła z przekonaniem, że choć twórcy *Pathologic* przez całe kilkadziesiąt godzin niezbędne do trzykrotnego ukończenia tej historii nie ustawali w wymyślaniu coraz to bardziej kreatywnych i okrutnych sposobów utrudniania mu rozgrywki, przez cały ten czas robili to ze względu na niego, na jego dobro jako współuczestnika w tworzeniu wspólnej kultury i sztuki.

Filozoficzne implikacje trzech ząbających się ze sobą opowieści przedstawionych w *Pathologic* są niezwykle gęste i obfite, a przede wszystkim niejednoznaczne. Chcąc dokonać analizy, która oddałaby im sprawiedliwość, z konieczności musimy wybierać, który temat zostanie poruszony, a który pominięty. Podstawą do ich uporządkowania i wstępnej selekcji mogą być rozmaite szeroko interpretowane słowa-klucze sygnalizujące obecność rozmaitych wątków przewijających się przez przedziwny świat gry. Zdaniem dziennikarza Quintina Smitha³⁵² można wyróżnić zwłaszcza dwa takie słowa – „mięso” i „teatr” i oba rzeczywiście są tu fundamentalne. Teatr nie dość że figuruje w trójwymiarowej przestrzeni gdy jako samo serce i centralny punkt miasta (będącego tu metaforą świata), nie dość, że stanowi źródło inspiracji dla kostiumów postaci takich jak Egzekutor i Tragik, nie dość że wyraża się w grze dwunastoma spektaklami mającymi miejsce każdego dnia o północy, to jeszcze stanowi wszechogarniającą alegorię gry jako kreującej sztuczny, nomen omen teatralny świat. *Pathologic* to nie tylko wielowarstwowe powtórzenie toposu theatrum mundi, to również, jak zauważa Codex Entry³⁵³ w swojej analizie na „YouTube”, teatr okrucieństwa w rozumieniu Antonina Artauda, francuskiego dramaturga i myśliciela. Teatr okrucieństwa, koncepcja, w myśl której widz ma podczas spektaklu być poddawany swego rodzaju przemocy ze strony otaczających go dźwięków, obrazów i gestów stanowi również pomost prowadzący do drugiego wielkiego tematu *Pathologic* zidentyfikowanego przez Smitha, czyli mięsa, a inaczej mówiąc: ciała. Ciało, jego naturalne gesty i wykrzywienia również miały dla Artauda ogromne znaczenie, w swoim artystycznym manifestie pisał on¹, że wszelki teatr jest „teatrem szalonych buntów” i „nędzy ludzkiego ciała”, zestawiał też górnolotny idealizm z pierwotną ludzką anatomią. Jednocześnie podkreślenie wątku cielesności człowieka nasuwa wyraźne skojarzenia z myślą takich fenomenologów cielesności, jak Maurice Merleau-Ponty czy Michel Henry, co zresztą dobrze współgra z tym, że poprzez skupienie na cierpieniu, chorobie i śmierci *Pathologic* nawiązuje również do ich wielkich prekursorów – egzystencjalistów. Wszak porównania do *Dzumu* Alberta Camusa (pierwsze wydanie w 1947) nasuwają się tu same. I na tym jednak jeszcze nie koniec, bowiem nie brak tu z jednej strony krytyki myśli utopistycznej od Tomasza More’a poczynając (historia Doktora), z drugiej strony zadumy nad tradycjonalizmem (historia Haruspika), a z trzeciej nad fanatyczną wiarą (historia Poświęconej). Zestawienie losów trzech bohaterów odnosi nas z kolei do motywu człowieka i świata, nieustannie powracając do wniosku, że ten pierwszy jest obrazem dla tego drugiego. W grę wchodzi również tarcia między komunizmem i kapitalizmem widoczne w ekonomii miasta, a wszystko to puentuje wątek postmodernistyczny, który od czasu do czasu przełamuje tu czwartą ścianę.

Nie możemy też zapominać, że *Pathologic* jest to gra o Rosji opowiedziana przez samych Rosjan. Nie brak w niej wątków filozoficznych, które definiowały myśl tego narodu na przestrzeni dziejów, w rzeczy samej, to właśnie na nich opiera się cały konflikt narracyjny między różnymi rozwiązaniami proponowanymi przez Doktora, Haruspika i Poświęconą. Doktor symbolizuje Zachód wraz z jego intelektualizmem, z epoką przemysłową, z rozwojem konwencjonalnej medycyny, z wysoką kulturą i sztuką, z paradoksalnym przechodzeniem od tego, co czysto racjonalne do ponadracjonalnych, transhumanistycznych marzeń o nieśmiertelności i tworzeniu nowych, niemożliwych światów. Innymi słowy, Doktor jest alegorią rosyjskiego okcydentalizmu, naturalnym przedłużeniem myśli Aleksandra Hercena i Michaiła Bakunina. Haruspik zatem, jako jego lustrzane od-

³⁵² Quintin Smith, *Butchering Pathologic - Part 3: The Soul*, „Rock, Paper, Shotgun” 2008, <https://www.rockpapershotgun.com/butchering-pathologic-part-3-the-soul>, dostęp 30.05.2023.

³⁵³ Codex Entry, *Pathologic, For Those Who Will Never Play It. Act 1. (Bachelor's Route - Summary & Analysis)*, „YouTube” 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=1w-r21nDfb0>, dostęp 30.05.2023.

bicie, musi stanowić nic innego, jak tylko reprezentację Wschodu, a przezeń również słowianofilstwa Konstantina Aksakowa czy Aleksieja Chomiakowa, w którym ugruntowanie w tradycyjnych, ludowych wspólnotach opartych o pozaracjonalne, pierwotne wartości, takie jak harmonia i miłość stawiane jest naprzeciw „zachodnich” idei rozumu i postępu. Paradoksalna pozostaje tu rola Poświęconej, dla której nie ma tak jednoznacznego odpowiednika w historii rosyjskiej filozofii, przez co zdaje się ona stanowić oryginalny głos autorów gry, którzy oddzielają dwie charakterystyczne dla słowianofilstwa cechy – przywiązanie do ludowej tradycji i prawosławną ortodoksję chrześcijańską – i formują z nich niejako dwie osobne tożsamości. Ruch ten wymaga tu z pewnością bardziej wnikliwego omówienia, skupmy się jednak w pierwszej kolejności na uchwyceniu esencji sporu, na którym zasadza się narracyjny konflikt stanowiący motor napędowy dla wydarzeń przedstawionych w grze.



Ilustracja 10: Plac przed opuszczonym kościołem, w tle widać zarys Wielościanu, niemożliwej wieży z papieru. Wielościan symbolizuje spełnienie romantycznych wizji, które obecne są w utopijnych ambicjach pozytywistycznego racjonalizmu (źródło: Pathologic Classic HD).

Starcie konserwatyzmu z progresywizmem jest co prawda motywem powszechnym w kulturze i życiu publicznym niezależnie od położenia geograficznego, o czym krajobraz polityczny wielu państw demokratycznych w XXI w. dobitnie świadczy, natomiast należy mieć świadomość, że w kontekście rosyjskim ma ono głęboko sięgające korzenie, przez które szybko nabiera znamion filozoficznych. Sięgając do źródeł współczesnej filozofii rosyjskiej Isaiah Berlin³⁵⁴ opisuje osiemnastowieczne społeczeństwo zdominowane i zdeterminowane przez podział na trzy grupy: „opresyjnych, pozbawionych wyobraźni rządzących skupionych głównie na gnębieniu swoich poddanych, walczących ze zmianami dlatego, że mogłyby one prowadzić do dalszych zmian”, „niezliczone masy rosyjskiej populacji – źle traktowanego, ekonomicznie zubożonego chłopstwa [...] zbyt słabego i niezorganizowanego, by skutecznie działać we własnej obronie” oraz „nieliczną klasę wyedukowaną dogłębnie i niekiedy nie bez urazy przesiąkniętą zachodnimi ideami”. Berlin jest zdania, że

³⁵⁴ Isaiah Berlin, *Russian Thinkers*, Penguin Books, Londyn, Nowy Jork, Ringwood, Toronto i Auckland 1994, pierwsze wydanie w 1978, s. 123.

nastroje panujące pośród tych ostatnich na przełomie lat 30-tych i 40-tych XIX w., wykreowana przez nich atmosfera intelektualna, „moralny ton [nadany przez nich – M.J.] temu rodzajowi dyskusji i działania, które kontynuowane były przez cały XIX w. i w początkach XX w.” odegrały niebagatelne znaczenie w rewolucjach roku 1917, a w konsekwencji „miały socjopolityczne konsekwencje na skalę globalną”³⁵⁵. Być może kluczowym spośród poruszanych przez nich tematów być zaś właśnie ten, czy ówczesna Rosja, będąc tak odmienną od Zachodu, powinna być uważana za zafaną, czy może raczej uprzywilejowaną.

Trudno zatem dziwić się, że dalekie echa sporu okcydentalizmu ze słowianofilstwem po-brzmiewają jeszcze na sto lat po roku 1917, w średniobudżetowej rosyjskiej grze filozoficznej, zwłaszcza, że skupiona jest właśnie na próbie autodiagnozy przez fikcję (być może nie bez znaczenia terapeutycznego) rodzinnego kraju jej twórców, czemu służyć mają również liczne formalne i materialne odniesienia do ojczystej literatury i takich autorów, jak Fiodor Dostojewski czy Aleksandr Błok³⁵⁶. Ponadto, ponieważ jest to dzieło istniejące w ramach medium interaktywnego, nawiązuje ono do specyfiki tej rodzimej twórczości nie tylko na płaszczyźnie tekstualnej, lecz również ludycznej, jako że notorycznie wysoki poziom trudności gry z rozmysłem powodujący u graczy frustrację porównywalną wręcz z cierpieniem³⁵⁷ z całą pewnością nawiązuje do tego charakterystycznego aspektu rosyjskiej kultury, który Daniel Rancour-Laferrier³⁵⁸ nazwał „moralnym masochizmem i kultem cierpienia”. Załóżmy jednak na potrzeby niniejszej analizy, że wątek słowiańskiego cierpienia i nędzy w *Pathologic* nie stanowi osobnego filozoficznego problemu wartego omówienia, a jedynie, jak przedstawia to Leiderman³⁵⁹, narzędzie służące temu, by „pomóc graczowi lepiej utożsamiać się ze zmaganiem protagonistów”. Zamiast tego skupmy się na streszczeniu światopoglądów utożsamianych przez owych protagonistów, ich zestawienie ze sobą stanowi tu bowiem *clou* zarówno przesłania gry, jak i jej omówienia.

W *Bogu i państwie*, niedokończonej pracy z późnego okresu jego życia Bakunin, jeden z naczelných okcydentalistów opcji radykalnej³⁶⁰, rozważa spór materializmu z idealizmem – dwóch wielkich nurtów obecnych w filozofii wszystkich czasów. Na początku przedstawia nie pozostawiającą żadnego pola do dyskusji tezę, że „idealiści nie mają słuszności i że jedynie materialści mają rację”, by zaraz potem dojść do wniosku, że perfekcyjnie logiczne, zdeterminowane prawa historii doprowadziły do powstania człowieka, który jest nieustanną negacją tego, co zwierzęce i że „właśnie ta negacja stanowi i tworzy ideał, świat intelektualnych i moralnych przekonań”³⁶¹. To właśnie to napięcie między materializmem (naturalizmem, racjonalizmem, ateizmem) a idealizmem (utopizmem, pozytywizmem, kultem ludzkości) jest kluczem do zrozumienia okcydentalizmu, przynaj-

³⁵⁵ Tamże, s. 115.

³⁵⁶ Kendall, dz. cyt.

³⁵⁷ Temat cierpienia w grach wideo podejmowany m.in. Juula (*The Art of Failure*, dz. cyt.) stanowi osobny i ważny problem z zakresu estetyki. Choć, jak zauważa Juul (tamże, s. 36–43), istnieją zwolennicy tezy, że w przypadku obcowania ze sztuką nie możemy tak naprawdę mówić o autentycznym cierpieniu (podejście deflacionistyczne), to z całą pewnością gry takie jak *Pathologic* potrafią wywoływać silne nawet negatywne odczucia, takie jak frustracja i gniew, toteż w niniejszej analizie przyjmuję stanowisko przeciwne, nie mając jednak miejsca na dalsze rozważenie tego zagadnienia.

³⁵⁸ Daniel Rancour-Laferrier, *The Slave Soul of Russia. Moral Masochism and the Cult of Suffering*, New York University Press, Nowy Jork i Londyn 1995.

³⁵⁹ Leiderman, dz. cyt., s. 38.

³⁶⁰ Sergey Horujy, *Slavophiles, Westernizers, and the birth of Russian philosophical humanism*, tłum. Patrick Lally Michelson w: G. M. Hamburg i Randall A. Poole, red., *A History of Russian Philosophy 1830–1930. Faith, Reason, and the Defense of Human Dignity*, Cambridge University Press, Cambridge i Nowy Jork 2010, s. 38.

³⁶¹ Michaił Bakunin, *Bóg i państwo*, tłum. Zofia Krzyżanowska i inni, Anarcho-Biblioteka, pierwsze wydanie w 1882, s. 4.

mniej takim, jakim jawi się on w *Pathologic*. Daje się ono odczuć we wszystkim, co związane jest z przedstawioną w grze frakcją Utopistów, a przede wszystkim w samej postaci Doktora, w tym, w jaki sposób próbuje on wyleczyć piaskową plagę i jakie rozwiązanie jej problemu ostatecznie on proponuje.



Ilustracja 11: Prolog gry, scena dialogu między trzema protagonistami na scenie miejskiego teatru. Z tyłu, przy ścianie, Haruspik, pośrodku Doktor, z przodu, odwrócona tyłem, Poświęcona. Każda z tych trzech postaci reprezentuje skrajnie odmienną wizję świata (źródło: Pathologic Classic HD).

Daniel Dankowski jest gorącym zwolennikiem współczesnej zaawansowanej technicznie medycyny, a wraz z nią – rygorystycznej metody naukowej. Tak jak Bakunin myśli w kategoriach pewnych i niepodważalnych praw natury i naszego myślenia oraz wierzy w potęgę ludzkiego rozumu mogącego rozwiązać nawet zdawałoby się nierozwiązywalne problemy. Dlatego właśnie stanowczo odrzuca wszelkie nieracjonalne wytłumaczenia, ludowe bajania o stepowych demonach, krwi świętych byków i matce ziemi, wyznając w tym sensie ateizm. Chorobę próbuje zwalczać tymi sposobami, które są mu znane – zażywa i podaje innym antybiotyki, bada próbki krwi pod mikroskopem i wytwarza szczepionkę skutecznie chroniącą przed skutkami zarazy. Zdaje się wszelkimi swoimi działaniami uzasadniać tezę, że tego typu zagrożenia mogą być przezwyciężone jedynie przez sceptycznie nastawiony umysł szukający zawsze naturalnych, dających się pojąć wytłumaczeń dla wszelkich zjawisk i nie ulegający myśleniu magicznemu.

A jednak nie możemy również zapominać o tym, dlaczego Doktor w ogóle przybył do miasteczka i czego tam szukał. Jego celem było nie tylko wyleczenie tej czy innej epidemii, ale ostateczne pokonanie samej śmierci. Jest to możliwe dlatego, że okcydentalizm, podobnie jak np. pozytywizm i scjentyzm, nie zatrzymuje się na samym tylko materializmie, lecz ma również w sobie wpisane dążenie do idealizmu, do utopii. Dlatego właśnie frakcja Utopistów w grze nie jest skupiona wokół czegoś tak przyziemnego jak budynek uniwersytetu czy biblioteki, lecz wokół niemożliwej wieży Wielościanu. Wielościan w świecie gry jest utopią w sposób najbardziej dosłowny z możliwych, i to w dwojakim sensie – zarówno jako „εὖ τόπος” (dobre miejsce), jak i jako „οὐ τόπος” (nie-miejsce, miejsce niemożliwe). Jest „objętą kwarantanną utopijną przestrzenią wieczne-

go dzieciństwa”, jak określa to Leiderman³⁶², rzeczywistością, w której dzieci z miasta pod przywództwem Kaspara Kaina przeżywać mogą nieskończenie immersyjne sny na jawie i nie przejmować się zarazą, która pożera świat poza ich więź³⁶³. Jest wreszcie udurkiem, „ciałem, które może pomieścić cały świat”, bowiem, jak Doktor dowiaduje się blisko zakończenia gry, jego ostatecznym przeznaczeniem jest stać się naczyniem dla nieśmiertelnej duszy Szymona Kaina. Dlatego właśnie choć można argumentować, że *Pathologic* jako całość ma być krytyką idei utopii, jak robi to Leiderman³⁶⁴ (czyniąc jednocześnie nawiązania do historii współczesnej Rosji i porażki jej utopijnych projektów), to z całą pewnością historia Doktora jest apologią utopii i może napełnić gracza pewną tęsknotą za utopią.

Bakunin³⁶⁵ ostatecznie dochodzi do wniosku, że świat w którym żyje zdominowany jest przez „panowanie niesprawiedliwości oraz niedorzeczności” wśród mas, wobec której jedynie garstka mądrych ludzi dąży do prawdy i do nieuniknionego tryumfu rozumu.

My, silni dzięki naszej świadomości, naszemu umiłowaniu prawdy wbrew wszystkiemu, dzięki tej pasji logiki, która sama w sobie stanowi wielką potęgę i poza którą absolutnie nie ma myśli; silni dzięki pasji sprawiedliwości i naszej niezachwianej wierze w zwycięstwo ludzkości nad wszelkim bestialstwem teoretycznym i praktycznym

Tak pisze³⁶⁶ o tej nielicznej grupie, i, jak się zdaje, doktor Dankowski dokładnie to samo myśli o Utopistach.

Słowianofilstwo również nie jest pozbawione tego idealistycznego, a właściwie raczej romantycznego rysu, objawia się on jednak w nim w zgoła odmienny sposób. Jak streszcza to Sergey Horujy³⁶⁷, słowianofile stawiali w centrum swojego zainteresowania tzw. obszczinę, szczególny rodzaj wspólnoty wiejskiej który uformował się w Rosji, oparty miał zaś być na szczytnych ideach, takich jak harmonia i braterstwo. Nie ma wątpliwości, że wyobrażenia słowianofili na temat rosyjskiej wsi, przeważnie niezwykle wszak ubogiej, były mocno wyidealizowane, choć z pewnością wychwytywały również pewne rzeczywiście na niej obecne zasady organizacji społecznej rządzące się na mocy wiekowej i trudnej do zakwestionowania tradycji. Tak czy inaczej indywidualizm Zachodu tak silnie wybrzmiewający w przekonaniu Bakunina o istnieniu specjalnej, nielicznej grupy jednostek wybitnych jest tu zupełnie odrzucony na rzecz kolektywizmu, który rzekomo ma gwarantować raczej współpracę niż ciągłą rywalizację jednostek³⁶⁸.

Podobnie dla słowianofili istotną rolę ogrywa dychotomia tego, co mechaniczne i tego, co organiczne³⁶⁹. Wysoce uprzemysłowione społeczeństwa Zachodu jawiły im się jako nienaturalne, sztuczne, uformowane na zasadach odgórnie zaprojektowanego mechanizmu raczej niż naturalnie rozwijającego się organizmu. Jest to myśl prawdziwa o tyle, że w zachodniej filozofii mniej-więcej od czasów Kartezjusza koncepcja maszyny i mechanistycznego ujęcia świata i człowieka rzeczywi-

³⁶² Leiderman, dz. cyt., s. 32.

³⁶³ Z kolei Šegedin (dz. cyt., s. 37) odczytuje Wielościan jako nawiązanie do powieści postmodernistycznych, takich jak *Dom z liści* Marka Z. Danielewskiego (pierwsze wydanie w 2000) i *Słownik chazarski. Powieść-leksykon w stu tysiącach słów* Milorada Pavića (pierwsze wydanie w 1984), jak również do kosmicznego horroru obecnego w twórczości H. P. Lovecrafta.

³⁶⁴ Leiderman, dz. cyt., s. 33–35; Leiderman wpisuje również *Pathologic* w nurt rosyjskiej sztuki antyutopijnej reprezentowany przez takich artystów jak Ilja Kabakow czy Andrei Monastyrski.

³⁶⁵ Bakunin, dz. cyt., s. 11.

³⁶⁶ Tamże.

³⁶⁷ Horujy, dz. cyt., s. 33.

³⁶⁸ Tamże.

³⁶⁹ Tamże, s. 35.

ście odegrała sporą rolę, starano się ją bowiem wykorzystać jako klucz interpretacyjny wyjaśniający tajemnice wszechświata na mocy pewnych praw, których istnienie w fizyce kilkadziesiąt lat po Kartezjuszu tak spektakularnie zademonstrował Newton. Słowianofile tacy jak Aleksiej Chomiakow jednak zupełnie odrzucają mechanycyzm i, na mocy pewnych bardzo obrazowych skojarzeń filozoficznych, wysoce stawiają organicyzm. Podobne skojarzenia wykorzystywane są również w *Pathologic*, gdzie wśród Termitów, Zwolenników Haruspika, rozpowszechniony jest obraz świata jako żywego organizmu, ciała świętego byka Bosa Turocha, z którym ludy stepu żyją w perfekcyjnej harmonii.

Grupą stosunkowo zbliżoną do słowianofili³⁷⁰ byli również tzw. poczwiennicy, dla których podobnie jak w *Pathologic* dużą symboliczną rolę odgrywa ziemia. W grze jest ona czczona przez ludy stepu jako dający życie organizm zrośnięty i powiązany z tymi, którzy na nim żyją. Odcięcie się od ziemi, zaburzenie jej rytmu wynalazkami, ingerowanie w nią bez rozwagi itp. oznacza zagładę, której obrazem jest wyniszczająca piaskowa plaga. Dla poczwienników z kolei *почва*, czyli gleba, była źródłem, z którego wyrastać miała idea braterstwa jednocząca cały naród rosyjski³⁷¹.

Kult ziemi i byków też nie jest tu bez znaczenia filozoficznego, stanowi bowiem niecharakterystyczne dla słowianofili (będących wyznawcami prawosławia) odwrócenie od chrześcijaństwa, nieobecnego zresztą w świecie *Pathologic* w jakiegokolwiek postaci³⁷². Chrześcijaństwo jest tu zastąpione pogańskim kultem zainspirowanym wierzeniami rdzennych ludów Mongolii, takich jak Chałchasi, Buriaci, Ordosi czy Chorczyni. Stałym elementem pozostaje sama wiara, gorliwa i irracjonalna, nakazująca uznanie istnienia ponadnaturalnych mocy przekraczających ludzkie rozumienie, a zatem irracjonalnych. Magia, klątwy, demony, upiory – wszystko to przyjmowane jest jako realne w tym systemie wierzeń, który tak różny jest od radykalnego ateizmu Bakunina.

Musimy jednak pamiętać, że choć klasyczny dla historii filozofii rosyjskiej spór między słowianofilstwem a okcydentalizmem zrozumieć można poprzez przybliżenie sobie stanowisk obu tych zwaśnionych stron, to *Pathologic* na nich nie pozostaje, wprowadzając jeszcze trzecią postać, Poświęconą, i za jej pomocą wykraczając poza historyczne granice tego dyskursu³⁷³. Ważne jest również to, że Klara to postać, do której gracz nie ma dostępu od samego początku rozgrywki, może się w nią wcielić dopiero po ukończeniu gry bądź Doktorem, bądź Haruspikiem, bądź nimi obojma. Jest to istotne dlatego, że dzięki temu gra w jej historii już od samego początku może czynić nawiązania do wątków zaawansowanych fabularnie i tych łamiących czwartą ścianę, takich jak rozmowy z Władzami i z Twórcami.

O wielkim sporze słowianofili z okcydentalistami Hercen pisał używając metafory Janusa, czyli starorzymskiego boga o dwóch obliczach patrzących w dwie różne strony, ale stanowiących części tej samej, pojedynczej głowy³⁷⁴. Głową, z której oba te nurty wyrastają, jest rzecz jasna sama

³⁷⁰ Choć dzieliły te dwie grupy również istotne różnice, takie jak kwestia oceny roli sztuki w rozwoju narodu i z tego względu historycy filozofii z reguły wyraźnie je od siebie odróżniają; Wayne Dowler, *Echoes of Pochvennichestvo in Solzhenitsyn's August 1914*, „Slavic Review” Tom 34 Zeszyt 1, marzec 1975, s. 110. Z drugiej strony ich myśl jest na tyle pokrewna, że niektóre postaci, takie jak sam Dostojewski, bywają przypisywane zarówno to słowianofili, jak i poczwienników.

³⁷¹ Tamże, s. 110–111.

³⁷² Być może by uniknąć oskarżeń o obrazoburstwo, aczkolwiek jest to jedynie spekulacja. Na nieobecność chrześcijaństwa w grze zwraca uwagę również de Millo (dz. cyt., s. 11).

³⁷³ Należy np. zwrócić uwagę, że gra przedstawia obie strony konfliktu jako równoważne sobie i idealnie symetryczne, podczas gdy w rzeczywistej historii filozofii ta symetria nie występuje i to raczej słowianofilstwo odniosło istotne wpływy, jak dowodzi tego Horujy (dz. cyt., s. 50).

³⁷⁴ Horujy, dz. cyt., s. 32.

Rosja. Jeżeli jednak Doktor jest pierwszą z twarzy rosyjskiego Janusa, a Haruspik drugą, kim jest Poświęcona? Wszak Janus nie ma trzeciej twarzy.

Odpowiedzi na to pytanie można udzielić, jeżeli zwróci się uwagę właśnie na ten fakt, że gracz grający Klarą powinien już dobrze znać zarówno wątek Dankowskiego, jak i Buracha, niejako spojrzeć na świat z perspektywy obu twarzy. Leiderman³⁷⁵ zwraca uwagę na to, że wątki meta-tekstualne odgrywają w historii Poświęconej rolę nawet wyraźniejszą niż w dwóch pozostałych, co jest wyraźną sugestią ze strony twórców, że również jej przesłanie należy odczytywać z perspektywy metapoziomu. Wobec tego jasnym staje się, że Poświęcona symbolizować ma nie jedną czy drugą twarz rosyjskiego Janusa czy też spojenie (pojednanie, współpracę, syntezę) między nimi bądź całą głowę, ale zewnętrzny ogląd, obserwatora z zewnętrznego świata, który widzi wyraźnie, że obie twarze, choć zwrócone w przeciwne strony, wyrastają z tego samego źródła³⁷⁶. Właśnie dlatego pośrodku miasta, dokładnie w połowie drogi między Wielościanem wyobrażającym idealistyczny postęp a Rzeźnią wyobrażającą romantyczną tradycję znajduje się w miasteczku nad rzeką Gorchon Teatr.

W pewnym sensie (w odniesieniu do Artauda koncepcji sztuki opartej o okrucieństwo) *Pathologic* samo jest teatrem, w innym jednak używa metafory teatru (spektaklu, kostiumu, rekwizytu itd.) dla zasygnalizowania wątku metafikcji. Słowo „teatralny” przyjęło w naszym języku (i nie tylko w naszym) znaczenie „sztuczny”, „nienaturalny”, co jasno dowodzi, że teatr może być postrzegany jako coś w oczywisty sposób, jawnie fikcyjnego, pozbawionego elementu immersji, gdzie widz jest nieustannie świadomy, że to, na co patrzy, jest jakimś udawaniem, tak, jak chciał tego Artaud³⁷⁷. Właśnie takim doświadczeniem (przynajmniej w najważniejszych momentach) ma być gra nie Klarą. W ten sposób gra zwraca naszą uwagę, że spór, który obserwowaliśmy na przestrzeni wielu ostatnich godzin wcale nie jest prawdziwy, że jest tylko wymyśloną historią, a ponieważ tak jest, również dobrze na końcu może się zdarzyć cud, który uratuje od zniszczenia i Wielościan, i całe miasto z Rzeźnią na czele. Z tym, że ta wymyślona historia ma jednak służyć temu, by coś nam przekazać, i tylko poznavszy wszystkie trzy jej aspekty będziemy mogli w pełni pojąć, co.

Zagłębiając się w rozważania nad ścieraniem się poglądów Doktora z poglądami Haruspika łatwo jest zapomnieć, że kwestie przez nich dyskutowane – spór słowianofilstwa i okcydentalizmu – dotyczą problemu filozoficznego sprzed stu pięćdziesięciu lat, który w dzisiejszym kontekście historycznym jest już pod rozlicznymi względami nieaktualny. Nikt dziś nie reprezentuje bezpośrednio żadnego ze stanowisk w tym sporze i Ice-Pick Lodge w żadnym razie nie zamierza sugerować, że jest inaczej. Zamiast tego twórcy *Pathologic* wykorzystują ten historyczny filozoficzny spór

³⁷⁵ Porównując metody lecznicze stosowane w grze przez wszystkich trzech uzdrowicieli pisze on: „Doktor walczy z plagą za pomocą współczesnej nauki, Haruspik przy użyciu alchemicznych wywarów sporządzonych z wnętrzości a Poświęcona uzdrawia wiarą dzięki «religijnej» (czy też raczej metafikcyjnej) świadomości, że cała ta sytuacja, włączając w to plagę, jest fikcją, narzędziem narracyjnym”; Leiderman, dz. cyt., s. 30.

³⁷⁶ W przypadku okcydentalizmu i słowianofilstwa tym źródłem będzie Rosja, sama będąca tu jednak jakąś filozoficzną ideą wyrażającą się w akceptowanej przez obie strony sporu tezie, że Rosja jest czymś fundamentalnie odmiennym od Zachodu (spór toczył się jedynie o to, czy jest to różnica na korzyść, czy też niekorzyść Rosji).

³⁷⁷ Ściślej rzecz ujmując, Artaudowi chodziło o wypracowanie takiego teatru, w którym każdy gest, wszystko, co dzieje się na scenie było bezkompromisowo, brutalnie teatralne, bo tylko w ten sposób może być prawdziwym teatrem. Jak ujął to Albert Bermel, Artaud podjął „wysiłek, by wytworzyć słownik żywych obrazów będących inherentnie teatralnymi. [...] Ten nowy słownik Okrucieństwa miał umożliwiać komunikację na zasadzie zbliżonej do doznań fizycznych, teatralnego «cierpienia» bądź «ból». Miał sprawić, że teatr będzie wyobrażał moce kosmiczne i ponadnaturalne i wiązał człowieka z całym wszechświatem i jego własną historią”; Albert Bermel, *Artaud's Theatre of Cruelty*, Bloomsbury, Londyn, Nowe Delhi, Nowy Jork i Sydney 1997, s. 22–23.

w sposób instrumentalny, do zilustrowania nam tego, w jaki sposób, ich zdaniem, postrzegać należy świat – jako przestrzeń nieustannego dyskursu i metafory, słowem, teatru.

Koniec końców świat w *Pathologic* nie jest przedstawiony jako idealnie racjonalny, pozytywistyczny mechanizm postępu znajdujący swe spełnienie w idealnej nieśmiertelności, ani jako żywy organizm zbudowany na tradycji i rządzony przez irracjonalne niematerialne siły, lecz jako wielowarstwowa, metafikcyjna przestrzeń spektaklu realizująca się poprzez dyskurs, wytwarzająca różne wzajemnie sprzeczne wizje i interpretacje, w której organizm człowieka bądź byka jest metaforą dla miasta, a miasto jest metaforą dla całego świata, za którymi to metaforami nic więcej się nie kryje i które istnieją dla ich samych. Świat ma charakter symboliczny, jest symbolem, który domaga się dopełnienia; dopełnienia, którego dokonujemy my sami, i to na najróżniejsze sposoby. W ten sposób akt interpretacji świata staje się jednocześnie aktem jego kreacji.

Jak zauważa Skancke³⁷⁸ w swojej analizie bardzo zbliżonego wykorzystania motywu teatru w *Pathologic 2*, ludonarracja gier z tych serii poprzez uczynienie z teatru metafory dla metafikcji wysuwa na pierwszy plan temat performansu. Pisze on, że: „tym, co jest tu najważniejsze nie jest oskrytowana fabuła gry, ale gra jako «scena», na której gracz «występuje» [ang. *performance* – M.J.J.]. Nacisk położony jest na ludonarrację jako *proces*, a nie jako *produkt*”³⁷⁹. Niczym aktor na scenie gracz dokonuje performansu, najpierw wcielając się w Doktora bądź Haruspika, a potem w Poświęconą. Doznając historii Dankowskiego i Buracha w sposób tak bezpośredni jak to tylko dla fikcji możliwe – poprzez immersyjną grę wideo – gracz przeżywa na własnej skórze to, w jaki sposób formują się w nich ich własne wizje rzeczywistości, natomiast grając Klarą zmuszony jest do uświadomienia sobie, że obie te wizje są równie arbitralne, stanowią dwa oblicza tego samego Janusa. Tym samym zdaje sobie sprawę również z tego, że performowanie jakiejś wizji świata (np. okcydentalistycznej bądź słowianofilskiej) w rezultacie czyni ją rzeczywistą – wszak w zakończeniu Doktora miasto naprawdę zostaje zniszczone, a Wielościan zaprawdę staje się utopią, a w zakończeniu Haruspika Wielościan naprawdę zostaje zburzony, a miasto zaprawdę powraca do dawnych tradycji skupionych wokół Rzeźni. Nie inaczej, zdają się sugerować twórcy z Ice-Pick Lodge, jest poza grą, w świecie, w którym żyjemy my sami – ontologia nie jest jedna, lecz jest ich wiele, niestabilnych, podtrzymywanych w istnieniu siłą woli tych, którzy je wyznają i którzy je performują.

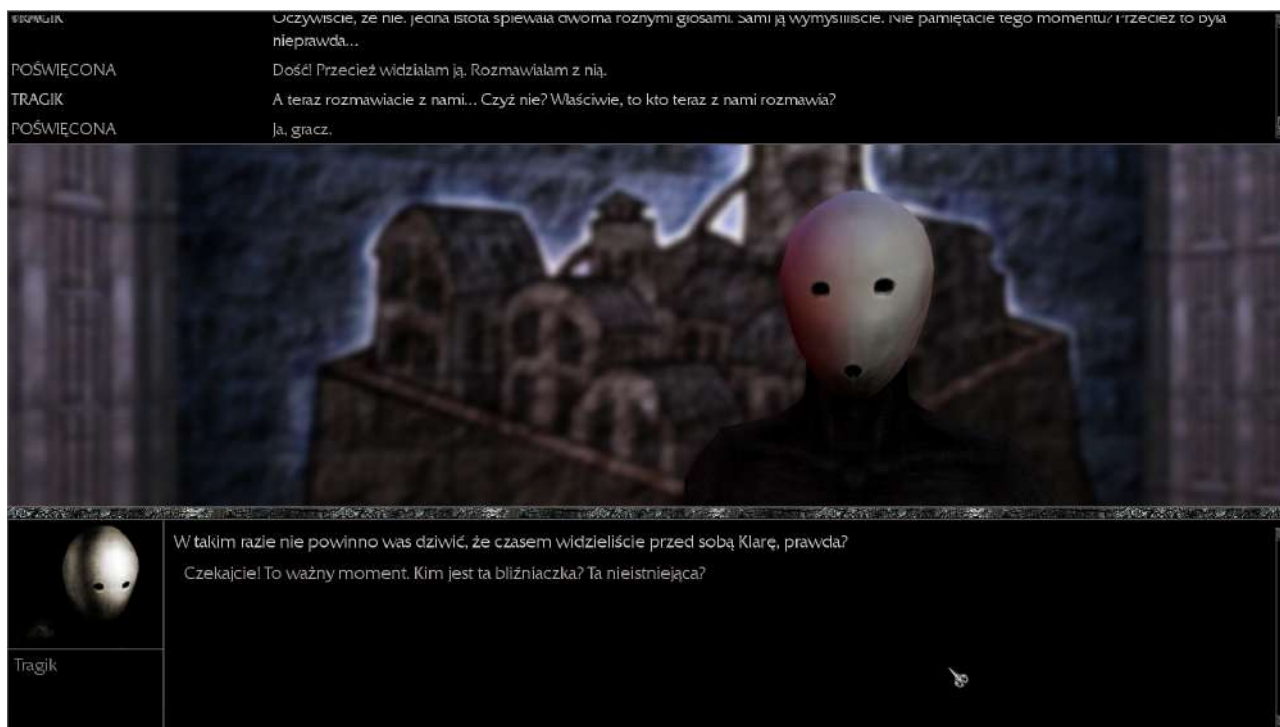
W swojej medytacji na temat ontologii performansu Aleksandra Wolska³⁸⁰ pisze o tym, że opisywanie sposobu, w jaki teatr pojawia się w istnieniu obejmowane jest przez „paradygmat niestabilnego sensu” będący w swej istocie jeszcze jedną wersją klasycznego dictum Heraklita, który powiada, że „wszystko płynie”. Jej rozumienie performatywności jako czegoś ograniczonego w czasie i przestrzeni, czegoś, co wyłania do rzeczywistości nasze wyobrażenia (nawet jeśli tylko na chwilę) i powinno być rozumiane jako „modus stawania się”³⁸¹ (ang. *mode of becoming*) bardzo dobrze oddaje to, w jaki sposób, po pierwsze, odgrywanie roli Doktora czy Haruspika w *Pathologic* sprawia, że ich ideologie stają się rzeczywistością, a po drugie, nasze odgrywanie przez nas naszych ról w życiu przyczynia się do urzeczywistnienia ideologii, które sami wyznajemy. Świat bowiem w ogóle nie istnieje bez tych, którzy dopełniają go poprzez swoje istnienie (a więc nas), tak, jak przedstawienie teatralne nie istnieje bez aktorów, którzy wychodzą na scenę.

³⁷⁸ Skancke, dz. cyt., s. 44.

³⁷⁹ Tamże.

³⁸⁰ Aleksandra Wolska, *Rabbits, Machines, and the Ontology of Performance*, „Theatre Journal” Tom 57 Nr 1, marzec 2005, s. 86.

³⁸¹ Tamże, s. 88.



Ilustracja 12: Scena dialogu gracza z autorami gry (podczas przejścia gry Poświęconą). U góry historia konwersacji, u dołu okno wyboru wypowiedzi. Postmodernistyczne przełamywanie czwartej ściany stanowi zabieg mający na celu ukazanie nam konstruktywistycznego charakteru rzeczywistości, która istnieje jedynie w ramach dyskursu (źródło: Pathologic Classic HD).

Wyjaśnia to również głęboko filozoficzny sens obecnej w treści gry koncepcji udurga, „ciała, które może pomieścić cały świat”. Jaki sens ma to, że zarówno Wielościan, jak i Rzeźnia mają być udurgami? Otóż taki właśnie, że udurgiem jest wszystko to, czego ludzie używają jako dopełnienia świata jako symbolu, ideologią, wielką narracją, wizją świata, w którą wierzą. Wszelki intelektualny twór, który jest na tyle znaczeniowo gęsty i rozbudowany, by utrzymać całą ideologię, jest udurgiem. W tej interpretacji niegdyś udurgami były słowianofilstwo i okcydentalizm, dzisiaj zaś są nim nadal bądź się nim stały chrześcijaństwo, komercjalizm, queer, liberalizm, islam, konserwatywnym itp. Każdy udurg oznacza inną ontologię, być może sprzeczną z innymi, racjonalistyczną bądź irracjonalistyczną, esencjonalistyczną bądź antyesencjonalistyczną itp. Co więcej, wszystkie one są w jakimś sensie równoważne, wszystkie są prawdziwe i każda podtrzymywana jest w istnieniu przez nieustanny performance tych, którzy ją wyznają. Transhumanistyczna nieśmiertelność jest osiągalna, jeżeli ci którzy do niej dążą wystarczająco się wysilą, podobnie zresztą jak wróżenie przyszłości z wnętrzości byka czy też uzdrawianie wiarą i cuda. Jest zatem w pojęciu udurga, rzekomo zakorzenionym w przedwiecznych tradycjach i religii stepu, coś wyraźnie postmodernistycznego.

Sam Artaud był przeświadczony o głębokiej więzi między teatrem a metafizyką. Wedle Alberta Bermela³⁸² metafizyka była dla niego nie tyle spekulacją filozoficzną na temat natury egzystencji, ale artystyczną zdolnością przekraczania tego, co materialne, która ma swoje miejsce w teatrze, jeśli wykroczy się poza obciążony zwietrzałą logiką język słów w stronę dźwięków, gestów, światła itp. Jest to u niego swoisty rodzaj alchemii, czyli magicznej zdolności do przekształcania kosmosu. U Artauda teatr leży w centrum alchemicznej przestrzeni wykreowanej przez metafizykę, mistykę,

³⁸² Bermel, dz. cyt., s. 12.

religię i prawdziwą (nieelitarną) kulturę³⁸³, jest niejako narzędziem, za pomocą którego człowiek może przekroczyć swoje ograniczenia i zdać sobie sprawę z autentycznej rzeczywistości otaczającego go życia.

Podobną funkcję pełni metafora teatru w *Pathologic*. Zauważmy, że teatr, w przeciwieństwie do Wielościanu i Rzeźni, nigdy nie jest tu traktowany w kategorii udurga, nie jest rzeczywistością tego samego rzędu, co utopizm bądź tradycjonalizm. Być może religijna wiara tworzona przez Poświęconą może być odczytaniem chrześcijaństwa jako udurga, ale teatr wykracza jeszcze poza ten rodzaj myślenia. Jest jednocześnie czymś mniej niż udurciem, bo nie wytwarza sam z siebie ideologii, ale i więcej, bo umożliwia jej ogląd z zewnątrz. Jak zostało to już tu wyjaśnione, teatr jest metapoziomem refleksji, postmodernistyczną świadomością, że tak *Pathologic* jest grą wideo, tak i nasza rzeczywistość również jest grą, spektaklem. Rzecz jasna wkroczenie na metapoziom w ramach gry wideo jest czymś koncepcyjnie względnie łatwym do zrealizowania za pomocą narzędzia metafikcyjnego, jakim jest łamanie czwartej ściany, czego naczelnym przykładem jest tu możliwość przeprowadzenia rozmowy z twórcami gry, i to właśnie na deskach teatru, zapośredniczonymi poprzez trójwymiarowe modele wyglądające jak teatralne kostiumy wyświetlane na dwuwymiarowym ekranie komputera.

Rzeczywistość nie posiada żadnej czwartej ściany, którą można by przełamać, choć jest to, jak się zdaje, dosyć wierny (nawet jeśli metaforyczny) obraz tego, co próbowali w swoich tekstach osiągnąć postmoderniści tacy jak Gilles Deleuze i Felix Guattari. Zamiast tego w niej owym metapoziomem jest stan świadomości, że wszelkie ontologie są z natury nietrwałe i choć ostatecznie nie możemy od nich uciec, musimy zdawać sobie sprawę z tego, że to nie ostateczne, absolutne prawdy, lecz jedynie wytwory naszej wyobraźni, które jedynie nasz performance czyni czymś rzeczywistym. Jest to, by użyć kolejnej postmodernistycznej kategorii, dekonstrukcja wszelkiej stabilnej metafizyki. I tak wystarczyć musi nam świadomość, że świat nie jest niczym więcej, niż jedynie przedstawieniem teatralnym. I *Pathologic*, i teatr okrucieństwa Artauda prowadzi nas ostatecznie do tego właśnie wniosku.

W sensie bardziej ogólnym metafizyczna treść gry *Pathologic* wpisuje się w szerszy nurt koncepcji filozoficznych, które można by określić mianem ontologii konstrukcjonistycznych, czy też interpretacjonistycznych, zbudowanych na tej podstawowej tezie, że nie istnieje jakakolwiek fundamentalna, niepodważalna, stabilna metafizyka, a jedynie szereg różnych interpretacji świata skonstruowanych przez różne grupy ludzi. Szeroko rzecz ujmując, chodzi tu o szczególnie przypadek pozycji głęboko antymetafizycznej, która obecna jest, rzecz jasna, w postmodernizmie, gdzie świat postrzegany jest jako dyskurs poza który nie da się już wykroczyć, ale po części również w myśli wcześniejszych autorów, takich jak Nietzsche, Marks, Freud, Lacan czy nawet Hegel, a więc o metafizykę dialektyczną³⁸⁴. Trudno jest nawet zaklasyfikować ją jako antyesencjonalistyczną, bowiem nie tyle odrzuca ona tezę o substancjalnej naturze bytu (czego dokonuje klasyczna antymetafizyka), co przyjmuje, że byt może być i substancjalny, i niesubstancjalny, zależnie od obranej perspektywy. Jest to jednak jeszcze jedna wersja takiego stanowiska filozoficznego, intelektualnie odrębna od przekonań zarówno postmodernistów, jak i wcześniejszych filozofów wymienionych powyżej. *Pathologic* nawiązuje do nich – w tej grze to wola jednostek wymusza rzeczywistość, poglądy filozoficzne przekształcają rzeczywistość, a spór Doktora z Haruspikiem to bez wątpienia teza ścierająca się z antytezą i znajdująca zwieńczenie w Poświęconej jako (nieoczywistej) syntezie – mimo to jednak odnajduje swój własny głos i wyjaśnia naturę bytu i świata na swój własny sposób, chcąc ujawnić

³⁸³ Tamże, s. 12–14.

³⁸⁴ Alain Badiou, *Metaphysics and the Critique of Metaphysics*, tłum. Alberto Toscano, „Pli: The Warwick Journal of Philosophy” Tom 10 – *Crises of the Transcendental: From Kant to Romanticism*, 2000, s. 174–175.

przed nami, że wszystko to, co do tej pory braliśmy za realne jest jedynie teatralnym spektaklem istniejącym tylko dlatego, że odgrywamy w nim naszą rolę.

2.3.3. ŚWIAT JAKO INTERPRETACJA. ODNIESIENIE DO INNYCH GIER ŚREDNIOMBUDŻETOWYCH

Ontologia świata *Disco Elysium*, jak większość filozoficznych komponentów tej gry, wymyka się prostym interpretacjom, jest wielowarstwowa i trzeba się jej doszukiwać w drobnych szczegółach fabuły. Tym lepiej więc, że analizę tę przeprowadzili już w dużym stopniu zarówno Michał Kłosiński³⁸⁵, jak i Juan Francisco Belmonte³⁸⁶, do których badań chciałbym się w tym miejscu odwołać, uwzględniając przy tym fakt, że obaj dochodzą do nieco odmiennych wniosków.

Kłosiński³⁸⁷ tak streszcza swoje wnioski w abstrakcie swojego artykułu:

Twierdzę, że *Disco Elysium* prezentuje czas, wydarzenia i historię jako wytwór różnorodnych napięć między protagonistą a obiektami. Czyniąc to, gra przedstawia nieantropocentryczną perspektywę na osobę ludzką i podnosi możliwość uczynienia z obiektów podstawy pod ponowne przemyślenie ludzkiej kondycji. Artykuł zakończony jest sformułowaniem możliwości nowego hermeneutycznego podejścia ufundowanego na ontologii zorientowanej obiektowo.

Jego zdaniem najistotniejszą treścią ontologiczną *Disco Elysium* jest fakt, że w grze tej jej protagonista, zapijaczony detektyw Harry Du Bois, wchodzi w konwersatoryjne interakcje nie tylko z głosami we własnej głowie będącymi częścią jego samego (o czym więcej w dalszej części niniejszej rozprawy), ale również z różnego rodzaju obiektami ze swojego otoczenia. Powołując się na takich myślicieli, jak Paul Ricoeur i twórca tzw. ontologii zorientowanej obiektowo (ang. *object-oriented ontology*) Graham Harman, Kłosiński postuluje, że *Disco Elysium* należy odczytać jako krytykę typowo antropocentrycznego założenia klasycznej ontologii, jakim jest odróżnienie podmiotu i przedmiotu. W tym kontekście pada tu hasło o „płaskiej” ontologii, tj. takiej, w której zanikają uprzywilejowujące człowieka założenia i w której obiekty zyskują swój status, głos i rozum. Elementy owej płaskiej ontologii Kłosiński³⁸⁸ dostrzega i u Ricoeura, i u Harmana, dzięki czemu ma on nadzieję pojednać ontologię zorientowaną obiektowo z hermeneutyką, która zazwyczaj jest w niej odrzucana. Filozofia Harmana jest z założenia realistyczna i przeciwstawia się różnym formom idealizmu³⁸⁹, w tym zapewne również ontologii dyskursu, którą omawiałem przy analizie *Pathologic Classic HD*. Mimo to Kłosiński³⁹⁰ doszukuje się w *Disco Elysium* co najmniej wątku odrzucenia racjonalizmu ontologicznego, w jakiś sposób kojarzonego tu z antropocentryzmem. Tak więc choć jego odczytanie ontologicznej treści *Disco Elysium* jest w zauważalnym stopniu odmienne od mojej interpretacji *Pathologic Classic HD*, doszukać możemy się tu i bardzo ogólnych podobieństw, takich jak odrzucenie racjonalizmu ontologicznego zauważalnego w grach wysokobudżetowych i przyjęcie wysublimowanej, nieklasycznej filozofii jako podstawę narracji gry.

Do zgola odmiennych wniosków dochodzi Belmonte, dla którego *Disco Elysium* to przede wszystkim mnogość, różnorodność, wielorakość, co wiąże on z postmodernistyczną ideą kłącza zaczerpniętą od Deleuze’a i Guattariego. Belmonte pisze, że kłącze, a poprzez nie również samo *Di-*

³⁸⁵ Michał Kłosiński, *The Object Gives Rise to Thought: Hermeneutics of Objects in Disco Elysium*, „Baltic Screen Media Review“ Tom 9 Nr 1, 2021, s. 56–66.

³⁸⁶ Juan Francisco Belmonte, *The Hanged Rhizome on the Tree: Arborescence and Multiplicity in Disco Elysium*, „Baltic Screen Media Review“ Tom 9 Nr 1, 2021, s. 44–54.

³⁸⁷ Kłosiński, dz. cyt., s. 56.

³⁸⁸ Kłosiński, dz. cyt., s. 64–65.

³⁸⁹ Graham Harman, *The Quadruple Object*, Zero Books, Winchester i Waszyngton 2011, s. 15–17.

³⁹⁰ Kłosiński, dz. cyt., s. 65.

sco *Eysium*, jest „wielością planów i amalgamatem nachodzących na siebie możliwości i afektów opierających się próbom wyizolowania i zidentyfikowania jednoznacznych całości”³⁹¹. Widzimy zatem, że jego interpretacja jest znacznie bardziej zbliżona do mojego odczytania *Pathologic Classic HD* niż interpretacja Kłosińskiego. Powołanie się na ideę kłącza z konieczności wprowadza do interpretacji element dyskursu, różnicy, zmienności, konstruowania rzeczywistości. Dla Belmonte’a kluczowym elementem gry są nie nasze rozmowy z przedmiotami i światem przedstawionym, ale otwartość rozgrywki, rozciągłość drzewek dialogowych, mnogość interakcji, których możemy się podjąć i ich czasowe nawarstwienie³⁹². Zwraca on również uwagę na odrzucenie przez grę prostego dualizmu³⁹³, tutaj obecnego w formie wyborów, gdzie nie mamy po prostu opcji dobrej i złej, ale nieskończone, jak by się wydawało, pole możliwości. Podobnie przestrzeń, którą eksplorujemy w grze zdaje się być zbudowana na zasadzie luźnego, swobodnego przemieszczania³⁹⁴, a jest to istotne, gdyż, jak mieliśmy okazję się przekonać w ramach niniejszego rozdziału, metafory przestrzeni są popularnym sposobem zamieszczania treści ontologicznych w grach.

Jednym z wątków *Disco Elysium*, na który nie zwraca uwagi w swojej analizie ani Kłosiński, ani Belmonte, jest to, że znaczna część narracji gry zbudowana jest na filozoficznym i światopoglądowym dyskursie. Jest to dzieło, w którym przedstawione są rozliczne ideologie i wizje świata i żadna tak naprawdę nie ma prymatu nad innymi. Ostatecznie nasz protagonista, Harry, może stać się zarówno komunistą, jak i zagorzałym zwolennikiem kapitalizmu, a nawet apokaliptycznym anarchistą. Podobnie dzieje świata Elizjum w którym toczy się akcja gry zdają się być zlepione z różnych ustrojów, religii i ideologii zaczerpniętych z naszego świata i przemieszanych ze sobą w nowe, interesujące kombinacje. Być może zatem, nieco wbrew Kłosińskiemu, jest nieco prawdy w stwierdzeniu, że *Disco Elysium* odwołuje gracza do wizji świata jako konstruowanej społecznie interpretacji.

Ontologiczna treść gry *NieR: Automata* jest z kolei bardzo wyraźnie i ściśle powiązana z antropologiczną treścią tej gry, w ramach której mamy do czynienia ze swoistym panantropizmem – przekonaniem, że cała rzeczywistość przesiąknięta jest człowieczeństwem. Dzieło reżysera rozgrywki Yoko Taro i studia PlatinumGames przenosi gracza do świata, w którym ludzkość co prawda już wymarła (nawet jeśli ten fakt jest przed nami początkowo ukryty), ale pozostawiła po sobie humanoidalną rasę androidów, w których przedstawiciele, 2B, 9S i A2 wcielamy się podczas gry. Wraz z nimi odkrywamy, że postapokaliptyczny świat zamieszkały jest przez sztuczną rasę maszyn, początkowo identyfikowanych jako jednoznaczni wrogowie, później jednak ujawniających przed nami swoje zaskakujące człowieczeństwo. Z biegiem czasu okazuje się, że podczas gdy androidy idealizują ludzkość jako niedościgniony wzór i wszystko chcą czynić „Ku chwale ludzkości!”, elementy człowieczeństwa (emocje, więzi, miłość i nienawiść) przejawiają się nie tylko w ich samych, ale w maszynach, we wrogich do nich Adamie i Ewie, a nawet w Podach, prostych urządzeniach wspomagających.

Tym samym głównym pryzmatem, przez jaki prezentowane jest nam tutaj zagadnienie natury bytu i świata jest pryzmat doświadczenia bycia człowiekiem – świat jest światem ludzi, przez nich tworzonym i istniejącym poprzez ich zdolność do pojmowania go. Przy czym ten ludzki charakter rzeczywistości rozlewa się tutaj na wszelką zewnętrżność, sprawiając, że mamy to do czynienia nie z krytykowanym w *Disco Elysium* antropocentryzmem, ale właśnie z panantropizmem. Doszukać się tu można pewnych podobieństw do tego, jak temat bytu podejmowany był w egzystencjalizmie

³⁹¹ Belmonte, dz. cyt., s. 46.

³⁹² Tamże, s. 50–51.

³⁹³ Tamże, s. 47–48.

³⁹⁴ Tamże, s. 50.

(gra zawiera wyraźne nawiązanie do Jean-Paula Sartre'a, na co zwraca uwagę m.in. Jaćević³⁹⁵) i fenomenologii, a być może nawet w filozofii dialogu i tischnerowskiej filozofii dramatu, nawet jeśli ta ostatnia mogła nie być znana autorom. W rzeczy samej, etyczną treść *NieRa* odczytywać można w nawiązaniu do filozofii Emmanuela Lévinasa, o czym będzie jeszcze mowa w dalszej części niniejszej rozprawy, i tak jak Lévinas mimo bycia osobą religijną wzbrania się przed oparciem swojej etyki na jakiegokolwiek mocnej ontologii zakładającej transcendencję³⁹⁶, tak również dzieło Yoko Taro daleko jest od uznawania w świecie elementów transcendencji.

Podobnie jak wiele innych gier średnio- i niskobudżetowych, *NieR: Automata* ujawnia skłonność swoich twórców do krytyki i dekonstrukcji popularnych wątków filozoficznych obecnych w grach wysokobudżetowych, w tym wypadku – wątku transcendencji jako podstawy rzeczywistości znanego nam z *Final Fantasy XV*. Umieszczając człowieka i człowieczeństwo w samym sercu opowiadanej przez siebie historii Yoko Taro wyraźnie pragnie zakwestionować przekonanie o istnieniu Boga, chcąc raczej rozważyć podstawowy problem humanizmu³⁹⁷, jakim jest to, w jaki sposób człowiek radzić sobie może (również w sensie etycznym) właśnie wobec faktu, że Bóg nie istnieje. Ma to oczywiście również niebagatelne konsekwencje ontologiczne, oznacza bowiem tezę o immanentnej naturze świata, chociaż nie prowadzi wprost do naturalizmu, a raczej (poprzez uczłowieczenie wszelkich problemów i zagadnień) do obecnej w *Pathologic Classic HD* ontologii dyskursu.

Ontologia dyskursu jest w *NieRze: Automacie* o tyle obecna, że podczas gry zapoznajemy się jako 2B, 9S i A2 z coraz to kolejnymi grupami maszyn tworzącymi swoje własne, odmienne od innych struktury społeczne i polityczne. Wiąże się to zresztą również z omawianymi powyżej metaforami przestrzeni – maszyny w parku rozrywki tworzą komunę opartą zabawie i radości, te w lesie budują zamek i odtwarzają feudalizm a inne, żyjące w podziemiach fabryki, fanatyczną sektę religijną. Gracz przemieszcza się między tymi małymi światami będąc świadomym, że wszystkie one są czymś skonstruowanym, że inspirując się ludźmi maszyny same sobie wytwarzają granice rzeczywistości, w której żyją. Tym, co jest dla nich wspólne nie są racjonalne i uporządkowane zasady, ale ogarniająca wszystko empatia, której *NieR* próbuje nas nauczyć w najważniejszym ze swoich dwudziestu sześciu zakończeń, w zakończeniu E. Na fundamentalnym poziomie emocjonalnym, uczuciowym, świat jest zatem dla każdego taki sam, stanowi wzywającą nas do skrajnej empatii wspólnotę wszystkich ludzi, nawet jeśli każdy z nas konstruuje sobie swoją własną wizję rzeczywistości, a żadna transcendencja nie istnieje. Do tego sprowadza się zarówno ontologiczna, jak i antropologiczna treść *NieRa: Automaty*.

Wątek świata jako interpretacji, czegoś konstruowanego zależnie od dyskursu i pozbawionego silnych ontologicznych fundamentów przejawia się także w innych grach średniobudżetowych. Oczywistym przykładem jest tutaj chociażby *Pathologic 2* kontynuujące filozoficzną spuściznę swego pierwowzoru, w którym, jak pisze Skancke³⁹⁸, „logika [...] świata, zwłaszcza tego, w jaki sposób prezentowane są nam informacje, jest wieloznaczna, jest także odmienna od tego, jak zazwyczaj pojmujemy gry”, a owa wieloznaczność „oznacza, że gracz nie może polegać na swoich założeniach i musi wykorzystać zgromadzoną wiedzę do podejmowania decyzji. Cała gra przepel-

³⁹⁵ Jaćević, dz. cyt., s. 13.

³⁹⁶ Merold Westphal, *Levinas and the Immediacy of the Face*, „Faith and Philosophy” Tom 10 Zeszyt 4, październik 1993, s. 499.

³⁹⁷ A. C. Grayling, *The God Argument. The Case against Religion and for Humanism*, Bloomsbury, Londyn, Nowe Delhi, Nowy Jork i Sydney 2013.

³⁹⁸ Skancke, dz. cyt., s. 54.

niona jest tą wieloznacznością, co zmusza nas do nieustannego rozważania dostępnych opcji zamiast polegania na naszych «instynktach gracza»”.

Choć Skancke pisze o *Pathologic 2*, owa wieloznaczna logika świata podważająca założenia gracza bądź każąca mu odnaleźć się na własną rękę w chaotycznej, nieuporządkowanej rzeczywistości stanowi ważny element wielu innych filozoficznych gier średniobudżetowych, jak np. *Deadly Premonition*, *The Eternal Cylinder* (ACE Team 2021), seria *Zeno Clash* (ACE Team 2009–) czy nawet miejscami *Harold Halibut* (Slow Bros. 2024), a co za tym idzie także stanowiące źródło jego inspiracji *The Neverhood* (The Neverhood, Inc. i Riverhillsoft 1996), czy też jeszcze wcześniejsze *Another World* (Delphine Software 1991). Wszystkie one na swój sposób przełamywały oczekiwania graczy, w jakiś sposób załamywały „magiczny krąg” rozgrywki, o którym pisał Huizinga³⁹⁹ bądź po prostu stawiały gracza wobec świata niezrozumiałego, takiego, który nigdy nie nabierze w pełni sensu, nigdy nie utworzy w pełni zharmonizowanej struktury. Na szczególną uwagę zasługuje tutaj również *Beautiful Desolation* (The Brotherhood 2020), w którym miejscem akcji jest postapokaliptyczna Afryka, a my wcielamy się w rolę podróżnika z przeszłości (z „naszych” czasów) próbującego zrozumieć poglądy i przekonania oraz wizje świata rozlicznych plemion zamieszkujących pustkowia. Afrofuturyzm wiąże się tu wyraźnie z zainteresowaniem antropologią kulturową, ale poprzez to gracz wystawiony jest na różne ontologiczne interpretacje rzeczywistości, z których żadna nie zajmuje ostatecznie uprzywilejowanego miejsca, a wszystko zamknięte jest w niekończącym się cyklu, co budzi pewne skojarzenia z tym, jak wątek ontologiczny został ujęty w *Disco Elysium*.

Zdaniem Galaniny i Salina⁴⁰⁰ średniobudżetowe horrory (gatunek bardzo popularny w tym segmencie branżowym, o czym więcej również w następnej części niniejszej rozprawy) bardzo często powiązane są z mitem o „odczarowaniu świata” głoszącym, że współczesna racjonalistyczna nauka usunęła jakiegokolwiek wątpliwości co do immanentnego charakteru świata w którym żyjemy. Dokładniej rzecz ujmując, piszą oni o seriach *Outlast* (Red Barrels 2013–), *The Evil Within* (Tango Gameworks 2014–) i *Resident Evil* (znana również jako *Biohazard*; Capcom 1996–), choć nie są to z pewnością jedyne możliwe przykłady. Sugeruje to, że ontologiczny aspekt średniobudżetowych horrorów, a być może i innych gier z tego segmentu (oraz niektórych gier wysokobudżetowych, np. *Assassin's Creed Origins*) związany jest z tezą o immanentnej naturze rzeczywistości, a raczej, by uchwycić nieco szerszy trend – z odrzuceniem i dekonstrukcją racjonalistycznego dualizmu i naiwnej wiary w transcendencję, istnienie nadnaturalnej rzeczywistości, która usprawiedliwia, nadaje sens i dopełnia rzeczywistość immanentną.

Nie oznacza to, rzecz jasna, rezygnacji z nawiązań do religii i teologii, bowiem tak jak w samym *Pathologic* ich nie brakuje (wierzenia ludzi stepu w boginię ziemi Boddho i byka-stworzyciela Bosa Turocha oraz wiara Pokory w cudotwórczą moc Poświęconej), tak i inne gry średniobudżetowe je zawierają. Jak zauważa de Millo⁴⁰¹, gry takie jak te z serii *Project Zero* (znana również jako *Fatal Frame* i *Zero*; Koei Tecmo i inni 2001–) odwołują się do wierzeń pogańskich, do folkloru i idącego za nim irracjonalnego symbolizmu. Czynią to jednak nie po to, by wprost promować taką formę religijności, bowiem zdaniem de Millo⁴⁰² gry te „wprowadzają i podejmują ideologiczne i religijne idee bez narzucania ich na osobiste poglądy graczy”. Zamiast tego przedracjonalistyczna religia służy w nich za metaforę tego, że świat równie dobrze można postrzegać nie jako racionali-

³⁹⁹ Huizinga, dz. cyt., s. 10–11.

⁴⁰⁰ Galanina i Salin, dz. cyt.

⁴⁰¹ De Millo, dz. cyt.

⁴⁰² Tamże, s. 31.

styczną i harmonijną strukturę, ale coś nieuporządkowanego, albo wręcz zależnego od punktu widzenia.

Leiderman⁴⁰³ zwraca uwagę na inny jeszcze ważny aspekt niektórych przynajmniej średniobudżetowych gier filozoficznych, mianowicie ich skomplikowaną relację do idei utopii. Jego zdaniem⁴⁰⁴ gry takie jak *DayZ* (Bohemia Interactive 2018) czy seria *S.T.A.L.K.E.R.* (GSC Game World 2007–) oraz oczywiście samo *Pathologic*:

poprzez przerażające, ale również atrakcyjne wizualnie krajobrazy [...] redefiniują wszechobecne po 1989 r. reprezentowanie post-socjalistycznych światów jako terytorium skażonego upadłymi utopijnymi projektami, co wyrażają grasujące wszędzie potwory, sterty historycznych śmieci i olbrzymie ruiny. Ukazując krajobrazy wschodniej Europy jako zaśmieconego, ale zdatnego do zamieszkania i odbudowy wspomnienia po tragicznych próbach zbudowania utopii, gry te nadają śmieciom wielowartościową rolę: są one narzędziami zdecentralizowania przepełnionych przemocą logik gier bądź też doprowadzania ich do ich granic, ale też *vanitas* pobudzającą do medytacji nad utopią poprzez atrakcyjne wizualnie obrazy jej cielesnego rozpadu.

Oczywiście tutaj mowa jest o bardzo konkretnej spuściźnie gier wschodnioeuropejskich, które zdaniem Leidermana z jednej strony stanowią krytykę utopii, z drugiej zaś jakąś postać jej akceptacji, co można odczytywać jako paradoksalną dwoistość interpretacyjną. Niemniej wspólny dla innych gier średniobudżetowych jest tutaj właśnie ten wątek „zdecentralizowania przepełnionych przemocą logik gier”, rezygnacji z ludonarracyjnego ładu, który, jak już to zauważyłem powyżej, tak często pojawia się w grach wysokobudżetowych. Ponadto, tak jak w przypadku opisywanych przez de Millo gier odwołujących się do wierzeń pogańskich, mamy tutaj do czynienia z produkcjami, które podobnie jak *Pathologic Classic HD*, *Disco Elysium* i *NieR: Automata* obficie czerpią nie z uniwersalistycznych, globalistycznych koncepcji, ale z lokalnej historii i żywego doświadczenia kultury, w której tworzą ich twórcy, czy mowa o wschodniej Europie, czy o Japonii. Wszystkie te podobieństwa sugerują, że wizja świata jako negocjowalnej i zmiennej interpretacji, w którym transcendencja jest co najwyżej metanarracyjną metaforą dla postmodernistycznego pluralizmu przewija się jako ważny motyw w grach średniobudżetowych.

2.4. ANALIZA III: CYRK. ONTOLOGICZNA TREŚĆ *THE NORWOOD SUITE*

2.4.1. HOTEL ZAGINIONEGO PIANISTY. WPROWADZENIE W TEMATYKĘ TYTUŁU

Niewielka część gier wideo, które powstają w współczesnej przestrzeni kulturowej (w pierwszych dekadach XXI w.) urasta do rangi dzieł sztuki w sensie instytucjonalnym, tj. takich, które wystawiane są na ekspozycjach w galeriach sztuki, a których twórców uznaje się powszechnie nie za programistów czy game designerów, lecz artystów. Znaczna ich część, zauważmy, są to gry niezależne takie jak *Dwarf Fortress* (Tarn Adams 2006), *Kentucky Route Zero* (Cardboard Computer 2013–2020) czy *Getting Over It with Bennett Foddy* (Bennett Foddy 2017). Jak ujął to Julian Lucas⁴⁰⁵ w artykule poświęconym temu zagadnieniu na stronie czasopisma „The New Yorker”:

Do niedawna galerie sztuki dokładały wielu starań by ignorować gry wideo, skazując je na pobyt w czyścicu niegdyś będącym domeną fotografii, mody, kinematografii i zdobnictwa.

⁴⁰³ Leiderman, dz. cyt.

⁴⁰⁴ Tamże, s. 33.

⁴⁰⁵ Julian Lucas, *The Puzzle of Putting Video Games in a Museum*, „The New Yorker” 2023, <https://www.newyorker.com/culture/the-art-world/the-puzzle-of-putting-video-games-in-a-museum>, dostęp 08.08.2023.

[...] Później, w drugiej dekadzie XXI w., ten kordon sanitarny został krok po kroku przełamany. Pokolenie które wyrosło na grach wideo zaczęło wymazywać związane z nimi kulturowe piętno, podczas gdy upowszechnienie się łatwych w użytku narzędzi do ich tworzenia doprowadziło do wybuchu renesansu gier indie. Uniwersytety, festiwale filmowe i galerie zaczęły poświęcać temu medium coraz więcej uwagi, skupiając się zwłaszcza na projektantach, którzy wykorzystywali intymny charakter interaktywnych narracji do podejmowania tematów takich jak żaloba, zmiany klimatyczne, bezpieczeństwa i seksualność. MOMA [Museum of Modern Art w Nowym Jorku – M.J.] zakupiła swoje pierwsze gry w 2012 r., wtedy również Smithsonian Institution przygotowało przenośną wystawę na temat gier. Niedługo później chodziło już nie o to, czy miejsce gier wideo jest w muzeum, a o to, czy kuratorzy mają na tyle wyobraźni, by oddać złożoność wirtualnych światów w «przestrzeni cielesnej».

W ten sposób – poprzez umieszczenie samych, niezmodyfikowanych gier wideo jako takich w charakterze obiektów przeznaczonych do estetycznej konsumpcji w przestrzeni desygnowanej jako galeria sztuki – jak się zdaje raz na zawsze rozstrzygnięto stary spór o to, czy gry wideo są dziełami sztuki, o którym pisał m.in. Smuts⁴⁰⁶. Tzn. jest tak o tyle, o ile uznajemy za słuszną instytucjonalną definicję dzieła sztuki zaproponowaną przez George’a Dickiego (na podstawie rozmyślań Arthura Danto⁴⁰⁷), w myśl której dziełem sztuki jest „(1) artefakt (2) któremu dane społeczeństwo lub grupa społeczna nadała status kandydata do oceny”⁴⁰⁸. Bycie „kandydatem do oceny” (a zatem do „estetycznej konsumpcji”, jak ująłem to powyżej) jest oczywiście statusem rozpoznawalnym jedynie wśród przedstawicieli instytucji świata sztuki o której pisał Danto, toteż powyższą myśl można streścić następująco: gry wideo są dziełami sztuki, ponieważ świat sztuki (galerie, kuratorzy itp.) zaczęli traktować je jako dzieła sztuki. Jak pisze Lucas⁴⁰⁹: „dzisiejsze wirtualne bazyliki [...] zasługują na miejsce w galerii sztuki co najmniej tak samo, jak zasługuje na nie starożytna gra senet, która miała oddawać podróż duszy do zaświatów”.

Jednym ze współczesnych artystów, pierwotnie związanych raczej ze sceną muzyki niezależnej, który z czasem zainteresował się właśnie tworzeniem niezależnych gier jest Cosmo D. Jego pierwsza gra, *Off-Peak*, ukazała się za darmo w 2015 r. i opowiadała o nienazwanym pasażerze, który przemierzał abstrakcyjny dworzec będący jednocześnie właśnie galerią sztuki w poszukiwaniu fragmentów biletu na pociąg. Od tego czasu do momentu, w którym pisane są te słowa, Cosmo D stworzył i wydał jeszcze trzy gry: *Betrayal At Club Low* w 2022 r., *Tales From Off-Peak City Vol. 1* w 2020 r. i stanowiące przedmiot niniejszej analizy *The Norwood Suite* w 2017 r. Wszystkie one utrzymane są w tym samym abstrakcyjnym stylu charakterystycznym dla pierwszego tytułu Cosmo D i dzielą z nim uniwersum, toteż każda z nich mogłaby tu zostać w zasadzie poddana rozważaniom, natomiast *The Norwood Suite* zostało tu wybrane w charakterze przykładu ze względu na to, że jest to tytuł najbliższy znany autorowi niniejszej rozprawy.

⁴⁰⁶ Smuts, dz. cyt.

⁴⁰⁷ Thomas Adajian, *The Definition of Art* w: Edward N. Zalta, red., *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 2007–, 4.2; Adajian sugeruje, że rozmyślenia Danto leżą u podstaw wszelkich instytucjonalnych definicji sztuki, nie tylko w najbardziej znanym wydaniu Dickiego.

⁴⁰⁸ George Dickie, *Defining Art*, „*American Philosophical Quarterly*” Tom 6 Nr 3, lipiec 1969, s. 254; Adajian (dz. cyt., 4.2) zwraca uwagę, że w późniejszym etapie swojej twórczości Dickie korygował swoją definicję i że istnieje wiele jej wersji.

⁴⁰⁹ Lucas, dz. cyt.



Ilustracja 13: Rzeźba przedstawiająca dłoń sięgającą po czerwone jabłko stojąca na terenie fikcyjnego hotelu Norwood. Gra Cosmo D wypełniona jest wirtualnymi, trójwymiarowymi dziełami sztuki (źródło: The Norwood Suite).

Druga gra Cosmo D uzyskała przychylne recenzje od prasy specjalistycznej oraz od graczy⁴¹⁰, a choć jej recepcja (i recepcja całej growej twórczości Cosmo D) była stosunkowo zbyt niewielka by zapewnić jej szczegółowe opracowanie ze strony środowisk akademickich, to nie ulega wątpliwości, że jest to tytuł o „inteligentnej, prowokującej fabule, ambitnej konstrukcji i niespotykanym w grach sznycie dialogowym” który „wymyka się prostym interpretacjom” jak ujął to jeden z recenzentów⁴¹¹. Jako taki zawiera on również wiele odniesień do filozofii sztuki oraz ontologii takiej, jaką często możemy jej zaznać we współczesnych grach niezależnych, które to odniesienia wkrótce zostaną tu przeze mnie przedstawione.

Gra rozpoczyna się od wrzucenia gracza w swój świat przedstawiony – oto jesteśmy niemą, nienazwaną postacią, która z jakiegoś powodu stoi pewnego urokliwego wieczoru na poboczu asfaltowej drogi, na skraju klifu z którego roztacza się widok na imponujące, futurystyczne miasto po drugiej stronie zatoki. Rozgrywka przedstawiona jest z perspektywy pierwszej osoby, a sterowanie grą odbywa się za pomocą niewielkiej liczby klawiszy i nigdy nie wymaga od gracza zręczności czy zrozumienia zaawansowanych mechanik. Innymi słowy, jest to gra narracyjna z gatunku, jaki przyjęło się określać mianem „symulatorów chodzenia” (ang. *walking sim*), a zatem uproszczona do granic możliwości gra przygodowa, w której jedynymi mechanizmami rozgrywki są przemieszczanie się w trójwymiarowej przestrzeni oraz ewentualnie prowadzenie konwersacji i korzystanie z ekwipunku postaci, co u niektórych graczy budzi spore kontrowersje i sprzeciw ze względu na świadomą minimalizację elementu ludycznego⁴¹². Choć tego typu gry pojawiały się już wcześniej, za pierwszy w pełni wyrażony symulator chodzenia uważa się *Dear Esther* z 2012 r. autorstwa The

⁴¹⁰ Wedle agregatora ocen „Metacritic” oceny te wynoszą kolejno 78 i 73 w stu-stopniowej skali; *The Norwood Suite* (PC), „Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/pc/the-norwood-suite>, dostęp 09.08.2023.

⁴¹¹ Cross, *The Norwood Suite*, „CD-Action” Nr 13/276, 2017, s. 37.

⁴¹² Paweł Grabarczyk, „It’s Like a Walk in the Park” - *On Why Are Walking Simulators So Controversial*, „Transformacje” Nr 3–4/90–91, 2016, s. 252–255.

Chinese Room, które zapoczątkowało nową falę niezależnych gier eksploracyjnych opartych o fabułę, w którą wpisuje się również samo *The Norwood Suite*. To ostatnie zresztą zaznajamia gracza ze swoim artystycznym charakterem i dziwną atmosferą nawet jeszcze przed rozpoczęciem rozgrywki – oto na ekranie wczytywania kursor myszki zastąpiony jest rozpixselowaną ludzką twarzą z dziurami w miejscu oczu (być może jest to maska), logo gry to surrealistyczny szkic ludzkich rąk trzymających w górze łeb jelenia z kluczem w pysku, a tuż pod nim wyświetla się fragment pięcioletniej linii oraz zdawałoby się losowe tytuły utworów muzyki klasycznej. Nurt twórczości „dziwnej” to bez wątpienia bardzo szerokie pojęcie i można by do niego zapewne zaliczyć większość analizowanych w niniejszej rozprawie gier, niemniej recenzentka Courtney Ehrenhofler⁴¹³ bez wątpienia ma rację, jednoznacznie przypisując do niego właśnie dzieła Cosmo D.

Wracając do nienazwanego protagonisty *The Norwood Suite*: już na początku gry dowiadujemy się, że nie znalazł się on w tym miejscu przypadkiem. Został tu przywieziony samochodem przez tajemniczą postać o długich, niebieskich włosach, w pomarańczowej szacie, z okularami słonecznymi i maseczką ochronną na twarzy. Postać ta informuje protagonistę, że jego celem jest dostanie się do znajdującej się na szczycie wzgórza tytułowej rezydencji, która niegdyś była miejscem zamieszkania słynnego pianisty i kompozytora, Petera Norwooda. Choć sam Norwood zaginął w 1983 r. (nie wiemy, kiedy toczy się akcja gry, choć nie wcześniej niż w 2013 r.), to jego dom został później przerobiony na ekscentryczny hotel, w którym niektórzy goście mieszkali całymi latami. Postać o niebieskich włosach wspomina o tym, że w pobliskiej jaskini protagonista znajdzie voucher na darmowy pobyt w hotelu, z którym ma się zgłosić do lobby. Sugeruje również, że postać gracza wie, jaki jest następny krok w tym planie, natomiast sam gracz oczywiście nie może w tej chwili tego wiedzieć. Ponadto pierwsza rozmówczyni protagonisty wzmiankuje, że sama miała okazję kiedyś nocować w pobliskiej rezydencji, i to nawet zanim stała się ona hotelem.

Uzbrojony w te informacje i nic ponadto protagonista wyrusza przed siebie asfaltową drogą, zostawiając kobietę o niebieskich włosach za sobą, a ona odjeżdża z tego miejsca z piskiem opon. Protagonista mijają przydrożne głośniki z których leci elektroniczna muzyka, a także rząd wyrzeźbionych w skale olbrzymich kamiennych głów z okularami służącymi w charakterze latarni, by natrafić na pogrążoną w rozmowie parę, która przyjechała tu na rowerach jednokołowych. Rozmowy są w tej grze tym, co najbardziej nas jako graczy interesuje, a owa para jest postawiona na naszej drodze głównie po to, żeby nauczyć nas, że konwersacje postaci niezależnych zapętłają się w nieskończoność oraz że możemy je albo podsłuchać w całości, albo przerwać, by wejść w interakcję z rozmawiającymi, np. wręczyć im jakiś przedmiot z naszego ekwipunku. W tym przypadku gracz ma możliwość usłyszeć, że para rozmawia o mającym właśnie mieć miejsce w hotelu koncercie niejakiego DJa Boggarta oraz o firmie Modulo, w której jakiś czas temu pracowała jedna z tych osób, a także wtrącić się by oddać tej osobie kask znaleziony na drodze.

Jeszcze przed samym wejściem do Hotelu Norwood gracz orientuje się, że otaczająca go przestrzeń pełni rolę nie tylko poziomu w grze wideo, ale również nietypowej wystawy quasi-dzieł sztuki, np. zaraz koło pary monocyklistów znajduje się sporych rozmiarów rzeźba przedstawiająca dłoń trzymającą jabłko, a w pobliskim tunelu zamiast jednej ze ścian znajduje się ogromne akwarium, w którym pływa pojedynczy żółw. Jeszcze więcej tego typu wirtualnych rzeźb i instalacji artystycznych znajduje się w środku tytułowego budynku, a choć niektóre z nich również zostaną tu opisane, to należy mieć na uwadze, że uczucie zwiedzania galerii sztuki współczesnej jest podczas grania w *The Norwood Suite* przywoływane nieustannie, a nie jedynie w wybranych momentach.

⁴¹³ Courtney Ehrenhofler, *Review for The Norwood Suite*, „Adventure Gamers” 2020, <https://adventuregamers.com/articles/view/the-norwood-suite>, dostęp 11.08.2023.

Zapewne dlatego właśnie Ehrenhofler⁴¹⁴ opisała tę grę jako „dzieło sztuki, przez które można się przespacerować, w które wplecione jest kilka zagadek i historii otoczonych techno-jazzową ścieżką dźwiękową i rażąco śmiałymi kolorami oraz projektem wizualnym”, a także stwierdziła, że cała jest wykonana w duchu „surrealistycznej sztuki współczesnej”.

W tunelu z akwarium postać gracza odnajduje rzeczony voucher, a po otwarciu bramy po jego drugiej stronie trafia na parking hotelu, gdzie napotyka jego pracownika siedzącego z nosem w książce przy stoliku ustawionym pod drogowskazem. Pracownik informuje ją, że voucher należy zanieść do recepcji w lobby, do Dottie i Sandro, oraz że obok nich można spotkać brata owego pracownika, Dustina, który jest tu konsjerżem i zawsze służy pomocą. Zauważa też, że może się zdarzyć, iż goście hotelu uznają protagonistę za jednego z pracowników obsługi i będą go wobec tego prosić o różne drobne przysługi, co jest ze strony gry zręcznym wytłumaczeniem pomniejszych zadań zleczanych przez postacie niezależne głównemu bohaterowi. Ponadto możemy się także od niego dowiedzieć, że w piwnicy budynku DJ Boggart szykuje się właśnie do swojej trzechsetnej cotygodniowej weekendowej imprezy, których nieprzerwany cykl jest jednym z głównych powodów, dla których hotel wciąż cieszy się jakąkolwiek popularnością.

Również na parkingu napotkać możemy dwójkę pracowników Modulo – Courtney’a i Lucy, którzy rozmawiają o niedawnym awansie Lucy, a zagadnięci proszą o przyniesienie im sześciopaku napoju energetycznego Blue Moose (ang. „Niebieski Łoś”), którego producent jest głównym sponsorem DJa Boggarta. Obok nich stoi szereg samochodów, których bagażniki mamy okazję przeszperać. W jednym z nich znaleźć można wielki kawał żółtego sera i długą linę zakończoną hakiem. W innym – worek węgla, paczkę hot-dogów, mały nożyk, mandolinę, miecz i magiczną różdżkę. Jeszcze inny wypełniony jest sprzętem muzycznym oraz skorupką po jednym, wielkim, rozbitym jaju. W pojedynkę są to zupełnie zwyczajne przedmioty, które bardzo często napotykamy podczas grania w gry wideo. Cosmo D ma jednak zwyczaj łączenia je w nietypowe kombinacje, czynienia ich bądź zbyt dużymi, bądź zbyt małymi i zestawiania ich ze sobą w nieoczywiste połączenia stanowiące miniaturowe instalacje artystyczne. Wykorzystywany jest tu również element niespodzianki i zaskoczenia nietypowo skonstruowaną przestrzenią, gdzie nigdy nie wiadomo, czego się spodziewać po otwarciu kolejnego bagażnika.

Lobby hotelu to za razem jego największe, czterokondygnacyjne pomieszczenie. Wewnątrz za ladą recepcji siedzą Dottie i Sandro. Modele postaci obecne w grze przypominają co prawda ludzkie sylwetki, ale jedynie w ograniczony sposób. Są nieproporcjonalne, pozbawione zaawansowanych animacji i, w porównaniu do szczegółowo opracowanych postaci z gier AAA, brzydkie (wedle hiperrealistycznych kryteriów estetycznych często wyznawanych przez graczy). Mimo to z pewnością są w stanie artystycznie wyrażać charakter postaci niezależnych. Dottie to kobieta w dojrzałym wieku o czarnych włosach, nosząca okulary słoneczne. Sandro to wyrostek o kwadratowej szczęce i krótko ściętych włosach. Początkowo patrzą na postać gracza z góry, zakładając, że kogoś takiego nie będzie stać na wynajęcie pokoju w słynnym hotelu Norwood. Zmieniają jednak zdanie po zauważeniu voucheru i informują, że musi on być aktywowany na komputerze, który znajduje się po drugiej stronie lobby. Z ich rozmowy między sobą wynika z kolei, że zbliża się wielkimi krokami bardzo ważne dla całego hotelu wydarzenie – zebranie zarządu, które ma się odbyć jutro rano. Jego znaczenie pozostaje jednak dla nas na razie nieznanym.

Komputer o którym wspominają Dottie i Sandro jest co prawda sprawny, ale jego połączenie z internetem w owej chwili szwankuje. W szufladzie biurka znaleźć można broszurę zatytułowaną *Bezprzewodowy router Lunksys: Instrukcja obsługi i poezje wybrane*. Sugerując się nim i podpowiedzią od dwójki recepcjonistów, postać gracza uruchamia wyłączony router wi-fi znajdujący się

⁴¹⁴ Ehrenhofler, dz. cyt.

w bibliotece na pierwszym piętrze lobby. Po drodze może również minąć gabinet szefowej hotelu, kobiety imieniem Nadia, i zajrzeć do środka przez sporych rozmiarów szybę, by ujrzeć jak Nadia mimo późnej godziny wyklóca się przez telefon z dostawcą pizzy na jutrzejsze spotkanie.



Ilustracja 14: Hotel Norwood, widok od frontu. Po lewej część zawierająca lobby, po prawej skrzydło z pokojami dla gości, sala muzyczna i basen. Eklektyczna mieszanina stylów architektonicznych uwidacznia surrealistyczny charakter budowli (źródło: The Norwood Suite).

Po przywróceniu połączenia z internetem i aktywowaniu vouchera poprzez sieć protagonista raz jeszcze ma okazję porozmawiać z Sandrem i Dottie. Recepcjoniści początkowo dochodzą do wniosku, że postać gracza i tak nie będzie mogła przenocować tej nocy w tym lokalu, bo wszystkie pokoje są już zajęte. Chwilowo rozważają umieszczenie jej w pokoju nr 316, czyli tytułowym apartamencie Norwooda, ale szybko przypominają sobie, że nikt nie ma tam wstępu. Już mają zaproponować, by główny bohater po prostu zrealizował voucher w inny dzień, gdy zdają sobie sprawę, że choć pokój 204 technicznie rzecz biorąc jest już komuś wynajęty, to jednak ta osoba z całą pewnością nie pojawi się już tej nocy na terenie posiadłości. Wobec tego Dottie i Sandro wręczają postaci gracza klucze do pokoju 204 i prezent w postaci sześciopaku napoju „Blue Moose”.

Z kluczem w dłoni postać gracza wspina się na pierwsze piętro budynku, gdzie znajdują się drzwi do pokoju 204. Jak się okazuje, tuż obok nich na drewnianym krześle siedzi tajemnicza kobieta w zielonym mundurze i śpi. Mijając ją, protagonista wchodzi do pokoju 204, który zdaje się być standardowym pokojem hotelowym, ma jednak kilka wyróżniających go cech. Przede wszystkim na protagonistę czeka tutaj sekretna wiadomość od grupy znanej jako „Cyrk”. Członkowie tej grupy, najwyraźniej powiązani z niebieskowłosą kobietą z początku gry, informują nas, że głównym celem wizyty naszej postaci w tym miejscu jest dotarcie do piwnicy, na imprezę prowadzoną przez DJa Boggarta, i przekazanie temu prominentnemu muzykowi płyty CD z nagraniem muzycznym, którą ma nam przekazać konsjerż, gdy go o nią zapytamy. Jedyny problem polega na tym, że na imprezę nie wpuszcza się byle kogo i żeby się tam dostać gracz będzie musiał skompletować kostium złożony z ośmiu unikatowych elementów, a ponadto dostać się do apartamentu Norwooda, gdzie kostium ten ma zebrać w całość. Dopiero w pełnym kostiumie będzie mógł zejść do piwnicy,

przejsć obok pilnujących wejścia bramkarzy i dostać się do DJa Boggarta by przekazać mu rzeczową płytę.

W ten sposób zaczyna się właściwa część rozgrywki, czyli odyseja protagonisty po wszelkich zakamarkach hotelu Norwood w poszukiwaniu elementów kostiumu, przy okazji której będzie on udzielał drobnej pomocy różnorakim postaciom i jednocześnie wysłuchiwał ich historii.

W lobby postać gracza napotyka zespół złożony z trzech muzyków, którzy zdają się dyskutować o tym, w jaki sposób powinni zadowolić swoich fanów, o których jednak mają stosunkowo niską opinię. Motywem przewodnim ich konwersacji jest napięcie między podążaniem za pragnieniami tłumu a dążeniem do własnej artystycznej ekspresji, które regulowane jest przede wszystkim najważniejszą siłą wyższą – opinią sponsorów. Jeden z nich pyta protagonistę, czy nie mógłby mu przynieść zeszytu z „Etiudami Norwooda”, bo przysiągł sobie, że nauczy się ośmiuset nowych kompozycji na pianino w ciągu najbliższych dwóch lat. Z kolei w pobliskiej sali konferencyjnej niejaki Dirk Saunders, regionalny dyrektor marketingu dla „Blue Moose”, tłumaczy, że firma dla której pracuje odniosła tak wielki sukces ze względu na nietypową kampanię marketingową – zamiast wykupywać przestrzeń reklamową na billboardach i reklamy w telewizji rozstawia swoje stoiska na koncertach tak popularnych muzyków, jak DJ Boggart. Ponadto pan Saunders wyraża chęć wykąpania się w basenie hotelu, ale nie ma przy sobie kąpielówek.

W głębi korytarza dwoje prawników z Modulo prowadzi przepełnioną stresem konwersację na temat jutrzejszego zebrania zarządu, do którego się przygotowują. Źródłem ich niepokoju jest fakt, że interesy hotelu ma reprezentować niejaki Alan Miranda, wybitny prawnik. Z tego też powodu prawnicy przygotowują się bez przerwy od kilkadziesiąt godzin, dzięki cudownym, niwelującym potrzebę snu zdolnościom „Blue Moose”. Z chęcią jednak „wrzuciliby coś na ząb”, np. kanapkę. Samego Mirandę spotykamy w pomieszczeniu obok, czyli w barze. Rozmawia tam ze swoją córką imieniem June, która jest uzdolnioną muzyczką. Komputer June właśnie uległ zepsuciu, ale jej ojciec jest z tego zadowolony, twierdzi bowiem, że jej najlepsze kompozycje powstają na papierze, a nie za pomocą klawiatury. Próbuje ją namówić, by choć na chwilę odpoczęła od tworzenia banalnej muzyki na zlecenie do reklam i zamiast tego poświęciła czas na dokończenie swojego kwartetu smyczkowego. June wydaje się być skonfliktowana, ale ostatecznie oboje proszą gracza, by przyniósł im kawałek papieru z pięciolinia.

W sali koncertowej pośrodku której stoi wielki fortepian nauczycielka historii muzyki, niejaka pani Davis, prowadzi wykład dla dwójki swoich dorosłych uczniów, Betsy i Ellie. Próbuje również odtworzyć im jedną z kompozycji Norwooda na płycie winylowej, ale niestety zepsuła jej się igła od gramofonu, którą, wedle konsjerża, można znaleźć w apartamencie Norwooda. Natomiast w bibliotece (w której stoi również wspomniany już router wi-fi) postać gracza napotyka dwie kolejne postacie, grające w przedziwną grę planszową – zo – nieco przypominającą z wglądu szachy, a nieco kolejną abstrakcyjną instalację artystyczną. Owe postacie to kucharz, Bruce, który powinien być w tym momencie w kuchni i przygotowywać kanapki dla pracowników Modulo oraz Clem, czarnoskóra kobieta w czerwonej bluzce i kapeluszu, która ponoć mieszka w hotelu od lat. Bruce wydaje się być niezwykle zestresowany nadchodzącym zebraniem zarządu, a na dodatek nie idzie mu gra w zo, przez co prosi postać gracza o przyniesienie mu podręcznika do tejże gry.

Wreszcie przy drzwiach do pokoju 216 napotykamy palącą papierosa starszą kobietę, która okazuje się być córką jednego z współpracowników Norwooda, również wybitnego muzyka. Kobieta dzieli się wspomnieniami z dzieciństwa oraz tym, że Norwood był ponoć osobą niezwykle wymagającą, z którą bardzo trudno się współpracowało i choć potrafił wykrzesać ze swoich uczniów i współpracowników to co najlepsze w ich fachu, to ostatecznie zraził do siebie wszystkich sobie bliskich i jeszcze zanim zniknął stał się niezwykle samotną osobą. Co ważne, ojciec tej kobie-

ty wciąż żyje i znajduje się w pokoju obok. Jest to siedzący na łóżku łysy staruszek podłączony do inhalatora, który nieustannie się uśmiecha i w niepokojący sposób wodzi swym wzrokiem za postacią gracza po pomieszczeniu.

Wszystkie te postacie napotykaemy w stosunkowo normalnych pomieszczeniach hotelu (o ile neonowo jaskrawe ściany, dwumetrowe reprodukcje okładek albumów muzycznych i ludzkiego rozmiaru kręgle uznać można za normalne), natomiast spełnienie wszystkich zachcianek gości tego przybytku wymaga już wkroczenia w jego dziwniejsze rejony. Po pierwsze, znaczną ilość pomieszczeń łączą ze sobą długie, zakręcone pasaży ukryte w ścianach i otwierające się przed nami np. po wciśnięciu wypukłego elementu wiszącego przed nami obrazu. Elementem charakterystycznym owych pasaży jest to, że w ich połowie zawsze mijamy rzucające się w oczy dioramy przedstawiające sylwetki Norwooda i jego współpracowników w rozmaitych mniej lub bardziej napiętych sytuacjach, które zdają się, zebrane razem, malować portret trudnej i niejednoznacznej relacji łączącej celebrowanego mistrza z jego protegowanymi. Po drugie, dane jest nam wejść do niektórych pokoi hotelowych, gdzie powszechne zasady organizacji trójwymiarowej przestrzeni nie zawsze obowiązują. Jeden z nich urządony jest zupełnie do góry nogami, z meblami przylegającymi do sufitu. Inny zawiera w sobie miniaturową metropolię skrzyżowaną z parkietem tanecznym, gdzie reprodukcje wieżowców podrygują w rytm muzyki wraz z pojedynczym tancerzem. Jeszcze inny (pokój kucharza) można by uznać za stosunkowo normalny, gdyby nie znacznych rozmiarów szklany pojemnik stojący tuż obok łóżka zawierający w sobie pojedynczego żółwia, którego można zresztą stamtąd wypuścić, wsysając go przez zwisającą z sufitu rurę. Bodaj najdziwniejszy jest zaś pokój 206, w którym gigantyczny pies rasy basset śpi sobie w basenie obok pieńka, na którym leży kawałek szybki z wbitym weń sztyletem oraz banan, na tle rozległego, czerwono-czarnego lasu (sic!). No i jest jeszcze, po trzecie, sam apartament Norwooda.

Znalazłszy, obok wielu innych przedmiotów, cztery klawisze od pianina stojącego w sali koncertowej i zagrawszy na nim prostą melodię postać gracza uzyskuje dostęp do apartamentu Norwooda – przedziwnego pomieszczenia, w którego centrum znajduje się ludzki szkielet pełniący rolę manekina, na którym można wieszać elementy kostiumu. Drugim, co rzuca się w oczy w tym pomieszczeniu, jest osoba łysiego brodacza, który siedzi na pobliskim krześle, czyta książkę i wita protagonistę szeregiem enigmatycznych komentarzy. Jego obecność w tym miejscu nigdy nie jest wyjaśniona, a gdy kostium zostanie skompletowany, po prostu znika. Po trzecie, w apartamencie Norwooda znaleźć możemy również szereg listów skierowanych do właściciela domu od niejakiego Gabe'a D., który maluje obraz relacji tych dwóch osób na przestrzeni dekad. Gabe D. zaczynał jako skromny student Norwooda w latach 60-tych by samemu stać się uznanym muzykiem, a ze swoim dawnym mistrzem utrzymywać sporadyczną relację. Ostatni list jest tuż sprzed zaginięcia Norwooda. Gabe D. wyznaje w nim, że z jakiegoś powodu nie może oderwać się od grania „Etiud” swojego dawnego mistrza nawet pomimo tego, że proces ten wykrzywia mu ręce w sposób wymagający wielomiesięcznej rekonwalescencji. Gabe D. wspomina również o niejakiej Murial, która jest wybitną wibrafonistką i która prosiła, by przekazać Norwoodowi płytę ze swoim własnym wykonaniem jego suitu F-moll. Murial, jak możemy się przekonać, jest to właśnie niebieskowłosa kobieta z początku gry, która wysłała nas na całą tę misję. Jak się okazuje, raz jeszcze wysłała ona przygotowane przez siebie nagranie uznanemu muzykowi – w 1981 r. był to Peter Norwood, a teraz DJ Boggart. „Czy oba te przypadki są ze sobą powiązane?” może zastanawiać się gracz.

Wypełnienie różnorodnych zachcianek gości hotelu zmienia nieco jego oblicze, jako że znane nam już postacie możemy spotkać w innych miejscach. Courtney przenosi się z parkingu do baru, gdzie zdradza Clem i jednemu z monocyklistów, że Modulo zamierza przejąć hotel, zrównać go z ziemią i postawić w tym miejscu serwerownię, bo to bardziej opłacalne. Jedyne, co stoi im na dro-

dze to prawnicze zdolności Alana Mirandy, który z kolei uspokaja teraz kucharza, Bruce'a, że być może jego miejsce pracy nie jest tak zupełnie zagrożone, gdyż Miranda ma mieć jakiegoś asa w rękawie przygotowanego na jutrzejsze spotkanie zarządu. Córka Mirandy, June, nawiązuje przyjacielską rozmowę o swobodzie artystycznej ekspresji z jednym z muzyków, który spróbował zagrać „Etiudy” i zranił sobie ręce. Pani Davis, nauczycielka muzyki, z ciekawością wysłuchuje opowieści córki przyjaciela Norwooda w pomieszczeniu z ogromnymi kręglami, a sam łysy staruszek gdzieś się oddalił na swoim wózku inwalidzkim. W basenie pływa sobie Dirk Saunders, który próbuje przekonać innego z trójki muzyków by rzucił swoich współpracowników i zaczął karierę solisty sponsorowanego przez „Blue Moose”. Jedna z pracowniczek Modulo, która bardzo stresowała się zebraniem zarządu, udała się do biblioteki, a druga do swojego pokoju, gdzie zapadła w błogi sen obok gigantycznego psa rasy basset. Lucy, Betsy i Ellie dołączyły do kolejki w piwnicy, przed drzwiami wiodącymi na imprezę DJa Boggarta. Tajemnicza kobieta w zielonym mundurze to znika, to pojawia się w rogu naszego pola widzenia, zdając się bacznie obserwować każdy nasz krok.

Gdy założymy na siebie kompletny kostium Norwooda składający się z zielonej marynarki, jaskrawozielonych butów do tańczenia, spodni w biało-czarne pasy w stylu zebry, naszyjnika z ludzką gałką oczną, maski, kapelusza, monokla i sztucznej brody, sytuacja jeszcze się komplikuje. Większość gości w pierwszej chwili bierze nas za samego Norwooda, który po latach powraca do swojej rezydencji, a choć szybko się orientują co do swojej pomyłki, to jednak bardzo żywo reagują na ten kostium, np. June i muzyk zasypują „Norwooda” całą masą pytań z historii muzyki, a córka przyjaciela pianisty stwierdza, że to przebranie w bardzo złym guście.

Ostatecznie postać gracza schodzi do piwnicy i wymija kolejkę by stanąć przed bramkarzem, który ocenia jego strój i łaskawie wpuszcza go za podwójne drzwi. Za nimi znajduje się winda, podczas zjeżdżania którą odsłania się przed graczem widok na trzechsetną cotygodniową imprezę DJa Boggarta – kolorowy parkiet taneczny, na którym podrygują w rytm muzyki olbrzymie ludzkie sylwetki z szynką zamiast głowy albo serem zamiast tułowia, a także ludzie zwykłego wzrostu przebrani za banany i skrzypce, czemu przygląda się wyłaniająca się raz po raz z czarnego filaru wielka, czerwona ludzka twarz. Sam DJ – przeciętny z wyglądu mężczyzna w modnej fryzurze i zielonej kurtce – stoi za konsolą i pogrążony jest w swojej pracy. Ze wszech stron otaczają go ochroniarze broniący do niego dostępu, toteż by się do niego dostać postać gracza musi odłączyć od zasilania wszystkie głośniki w pomieszczeniu. To jednak nie podoba się tańczącym, z których jeden podbiega do niego i uderza go pięścią prosto w twarz. Protagonista traci przytomność.

Gdy się budzi, wciąż znajduje się w piwnicy hotelu, ale w środku nie ma już gości. Wokół niego stoją liczni ochroniarze, a bezpośrednio przed nim DJ Boggart, Nadia (szefowa hotelu) i Dottie z recepcji toczą zaciętą rozmowę. DJ i Nadia krytykują Dottie za wpuszczenie do hotelu tak kłopotliwej osoby, a ona próbuje im się odciąć, ale jej szefowa grozi jej obcięciem pensji. DJ grozi, że odejdzie z hotelu, jeśli mają się w nim dziać takie rzeczy. Nadia jest przekonana, że dojdą do jakiegoś dalszego porozumienia, najpierw jednak pyta protagonistę, dlaczego nie miałyby w tej chwili wezwać ochrony i kazać wyrzucić go z terenu posiadłości. W tym momencie postać gracza wyciąga płytę CD otrzymaną od konsjerża, a wysłaną przez Muriel dla DJa Boggarta. DJ wydaje się być autentycznie zaintrygowany, Nadia natomiast zaniepokojona. Wspomina, że Muriel ma dożywotni zakaz wstępu na teren hotelu, jest już jednak za późno, bowiem DJ bardzo chce usłyszeć, co przygotowała mu Muriel. „Skoro to CD od Muriel, to będę musiał tego wysłuchać”, stwierdza. Zaprasza nawet postać gracza by ten odsłuchał nagrania razem z nim w jego apartamencie, po czym udaje się do windy, która ma go do niego zawieść. Nadia niechętnie go wypuszcza, chwając się, że jest doskonale przygotowana i na negocjacje z DJem Boggartem, i na jutrzejsze zebranie zarządu.



Ilustracja 15: Impreza taneczna w piwnicy hotelu Norwood kierowana przez DJa Boggarta. Surrealistyczna scena z olbrzymami z szynką zamiast głowy i ludźmi przebranymi za skrzypce uzupełniana jest przez elektroniczną muzykę skomponowaną przez twórcę gry (źródło: The Norwood Suite).

Po drodze do windy protagonista mijają jeszcze Sandro z recepcji, który szepcze do niego tajemniczo „Wierzmy w siebie”, a potem ostatnią dioramę w której olbrzymie oblicza wszystkich dawnych współpracowników Norwooda spoglądają na niego poważnym, niepokojącym wzrokiem. Z kolei podczas przejażdżki windą na ścianie przed nami umieszczony jest szereg grafik ukazujących głowę Norwooda spod której niespodziewanie wyłania się elektryczny, robotyczny szkielet.

Wreszcie postać gracza dociera do luksusowego apartamentu DJa Boggarta, gdzie wszędzie leży pełno manekinów przypominających Norwooda, jego nogi, twarz i inne części ciała. W tym miejscu historia ta dobiega końca. Najpierw DJ prosi protagonistę, żeby sam włożył płytę od Murial do odtwarzacza, który wkomponowany jest w sporych rozmiarów makietę zwieńczenia wieżowca Chrysler Building. Później, gdy ten to robi, wydarza się po kolei szereg niezwykłych rzeczy. Po pierwsze, jedna z umieszczonych na suficie rur odkleja się i wypływa z siebie żółtawia kucharza Bruce’a, który zaczyna pełzać po podłodze. Po drugie, zaczyna grać dziwna muzyka, jakby lecąca od tyłu. Po trzecie, DJ Boggart wymawia imię Murial, a jego głowa wybucha, odsłaniając znajdujący się pod spodem robotyczny szkielet. Po czwarte, drzwi pokoju otwierają się. Stoi w nich dawny przyjaciel Norwooda, niepokojąco uśmiechnięty łysy staruszek, który zaczyna powoli zbliżać się do postaci gracza. Jego oczy pozbawione są źrenic. Za nim nie ma nic poza światłością. Zbliżając się, staruszek rozkłada szeroko ramiona. I jest to ostatni widok, jakiego doświadcza grający w *The Norwood Suite*. Na tym gra się kończy.

2.4.2. SURREALIZM I MIEJSCA LIMINALNE. ANALIZA TREŚCI FILOZOFICZNEJ

Łatwo byłoby w tym miejscu ulec złudzeniu, że zakończenie *The Norwood Suite*, podobnie jak cała ta gra, pozbawione jest jakiegось głębszego sensu, że to jedynie zbiór luźno ze sobą powiązanych absurdalnych żartów i budzących niepokój scen, w których błędem byłoby doszukiwać się jakiejś spójnej i wartej naszej uwagi wizji artystycznej, a co dopiero filozoficznej. Jest to jednak, jak uwa-

żam, tylko złudzenie, cyniczne w swej naturze i wynikające z popularnej nawet dzisiaj niechęci do koncepcji awangardowego dzieła sztuki jako nośnika sensu, której historię daje się prześledzić jeszcze do odrzucenia impresjonizmu w drugiej połowie XIX w.⁴¹⁵

Niezwykle użyteczne jest w tym kontekście proponowane przez jednego z komentatorów gry, Painticusa⁴¹⁶, rozróżnienie między humorem surrealistycznym i losowym (ang. *random humor*). Jak powiada⁴¹⁷:

Ważne jest, żebyśmy rozróżnili między surrealistycznym humorem mającym miejsce w tej grze a losowym humorem, który w internecie często mylony jest z humorem surrealistycznym. Ten pierwszy to jeden z najbardziej precyzyjnych rodzajów komedii, a ten drugi to zupełne dno. Rozumiem jednak, że na pierwszy rzut oka mogą wydawać się do siebie podobne, ponieważ oba polegają się na tym, że oto dzieje się coś dziwnego. Humor losowy polega po prostu na szoku i zaskoczeniu mającym wywołać śmiech, podczas gdy humor surrealistyczny z rozmysłem kształtuje nasze oczekiwania poprzez uczynienie wszystkiego wokół niego rozpoznawalnym bądź chociaż spójnym, po czym przeciwstawia tym oczekiwaniom coś absurdalnego. Ponadto humor surrealistyczny często ma coś do powiedzenia, co może być tak ogólne jak nietuzinkowość awangardowej mody bądź tak precyzyjne jak złożoność instrukcji obsługi. Podsumowując: humor losowy opiera się tylko na puencie, podczas gdy humor surrealistyczny to i oczekiwania, i puenta, i przesłanie.

Painticus przypisuje zatem *The Norwood Suite* do szerokiego nurtu surrealizmu, który jego zdaniem oznacza „wypełnianie luki między normami codziennego życia które są dla nas spodziewane a zajadłą niespójnością naszej wyobraźni”⁴¹⁸.

Surrealizm jest jednak fenomenem, którego nie sposób rozumieć jedynie w kontekście artystycznym, bez uwzględnienia jego filozoficznej doniosłości. Teoretyczne podstawy ruchu surrealistycznego w sztuce zostały zidentyfikowane jeszcze w latach 40-tych przez Charlesa E. Gaussa⁴¹⁹, dla którego opierają się one o tezę w zasadzie ontologiczną⁴²⁰, tezę o tym, że należy przyjąć zmieszanie się ze sobą tego, co przyjmowane jest powszechnie jako racjonalne i rzeczywiste z tym, co jest domeną irracjonalnych marzeń sennych, swobodnych wyobrażeń i iluzji⁴²¹. Rezultatem takiego zmieszania jest właśnie surreálność, surreczystwość, nadrezystwość (fr. *sur* oznacza „ponad, poza”, a *réel* – „rzeczywisty”). Cytowany przez Gaussa André Breton określa ją mianem „rezystystości absolutnej”⁴²². Dla surrealistów jako artystów stan surrealizmu jest rzecz jasna czymś postulowanym, normatywnym, czymś, co wytwarzają oni poprzez swoją sztukę, natomiast jeśli trakto-

⁴¹⁵ Arnold Hauser, *The Social History of Art. Volume IV: Naturalism, Impressionism, The Film Age*, Routledge, Londyn i Nowy Jork 2005, pierwsze wydanie w 1962, s. 147; Hauser wiąże odrzucenie impresjonizmu z reakcyjnymi nastrojami społeczeństwa owego okresu, które miały doprowadzić do ostateczności do skrajności w XX w., tak w sztuce, jak i w polityce, gdzie przybrały one ostateczną postać II wojny światowej.

⁴¹⁶ Painticus, *Showcasing Surrealism - The Norwood Suite*, „YouTube” 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=ke-A55ayeI9Q>, dostęp 18.09.2023.

⁴¹⁷ Tamże.

⁴¹⁸ Tamże.

⁴¹⁹ Charles E. Gauss, *The Theoretical Backgrounds of Surrealism*, „The Journal of Aesthetics and Art Criticism” Tom 2 Nr 8, jesień 1943, s. 37–44.

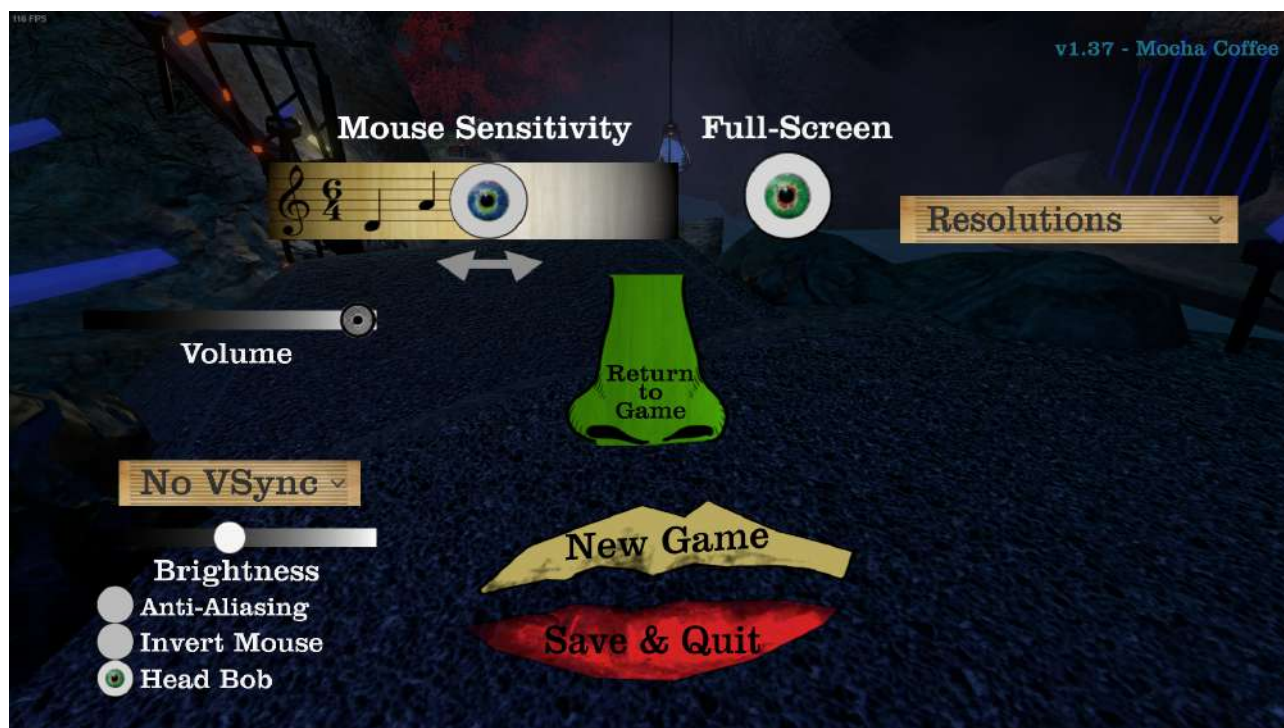
⁴²⁰ Choć przedstawioną w pierwszej kolejności na tle świata mentalnego; Gauss (tamże, s. 42) zwraca uwagę, że surrealiści (a dokładniej rzecz biorąc André Breton i Salvador Dali, których cytuje) łączą „nieustępliwe rozmywanie metafizyki” ze „stanowiskiem radykalnie psychologizującym”, tak, że to, co realne i to, co mentalne zlewa się w ich myśli niejako w jedno. W ten sposób tezy psychologiczne stają się tezami ontologicznymi.

⁴²¹ Tamże, s. 38.

⁴²² André Breton, *Manifest surrealizmu*, tłum. Artur Sandauer, „Twórczość” Nr 2, 1969, pierwsze wydanie w 1924, s. 90; źródło za: Gauss, dz. cyt., s. 38.

wać ich myśl jako poważny nurt filozoficzny, to surrealizm staje się deskryptywny, jest ontologiczną wizją świata.

Elementy tej wizji, owo bardzo charakterystyczne zmieszanie realnego i wyśnionego, bardzo wyraźnie widać w *The Norwood Suite*. To co wyśnione i wyobrażone reprezentują wszechobecne awangardowe dzieła sztuki, dziwne hotelowe pokoje i tajne przejścia, architektura i wystrój budynku w którym toczy się akcja gry („stodoła skrzyżowana z katedrą skrzyżowaną z fortecą”, jak opisuje to Painticus⁴²³), nierealistyczne modele postaci, umykająca oczywistej klasyfikacji muzyka oraz, rzecz jasna, samo zakończenie gry. To co rzeczywiste z kolei jest przede wszystkim widoczne w stosunkowo realistycznych konwersacjach toczonych przez napotykaną przez nas postacie, gdzie (pomijając okazjonalne wątki humorystyczne) ujawnia się m.in. zaznajomienie twórcy z wewnętrznymi mechanizmami branży muzycznej i jego przenikliwość w ich opisywaniu. I tak spory o to, czy zburzyć zabytkowy hotel i postawić na jego miejscu serwerownię, rozmowy o ograniczaniu swobody twórczej muzyków przez branżę nastawioną na zysk czy wspomnienia sprzed lat o wymagającym, ale genialnym mentorze, wszystkie bardzo zwyczajne i ludzkie, mieszają się w *The Norwood Suite* z niemożliwymi pasażami w ścianach, odważnymi, niefiguratywnymi instalacjami artystycznymi, olbrzymami z szynką zamiast głowy i gigantycznymi śpiącymi psami. Jest to jednak, i to należy podkreślić, zmieszanie o charakterze organicznym, do tego stopnia, że jednego nie da się oddzielić od drugiego. W ten sposób gra ta staje się kwintesencją surrealizmu jako współobecności, „stopienia” realnego i nierealnego, o którym pisał Breton⁴²⁴.



Ilustracja 16: Menu pauzy gry. Nietuzinkowe przyciski w kształcie twarzy i nawiązania do pięciolini to zaskakujące wykorzystanie elementów interfejsu gry w charakterze artystycznym (źródło: *The Norwood Suite*).

Nie bez znaczenia jest również fakt, że Cosmo D jako medium wyrazu swojej surrealistycznej sztuki wybrał właśnie grę wideo, bowiem, jak na to wskazuje Anne M. Kern⁴²⁵, idea gry była w surrealizmie obecna i istotna już od jego wczesnych początków. Co prawda format gry wideo jest bar-

⁴²³ Painticus, dz. cyt.

⁴²⁴ „Wierzę, że dwa te – tak na pozór sprzeczne – stany, jak sen i jawa, stopią się kiedyś w rzeczywistość absolutną, czy – jeśli kto woli – w nadrzeczywistość”; Breton, dz. cyt., s. 79.

dzo odległy od kooperacyjnych, społecznych gier pokroju *exquisite corpse* (ang. „wyśmienite zwłoki”) rozgrywanych przez artystów surrealistycznych, ale dzieli z nimi nieomylnie element ludyczny oraz, co niemniej ważne, modus czerpania przyjemności z gry. Wspomniane „wyśmienite zwłoki” jest to gra, w której celem jest skonstruowanie szeregu słów (bądź zdań, obrazów itp.), gdzie każdy uczestnik dokłada od siebie pojedynczy element, nie będąc świadomym tego, co dodali inni (bądź będąc świadomym jedynie wkładu jednego poprzedniego gracza) i tworząc w ten sposób zaskakujący i zabawny rezultat końcowy. Celem „wyśmienitych zwłok” i innych tego typu gier „łańcuszkowych” (ang. *chain game*) jest, jak opisuje to Kern⁴²⁶, „odtworzenie nowych powiązań między słowami-obrazami w celu wywołania cudowności poprzez przypadkowe ujawnienia”. Tym, co bawi uczestników gier łańcuszkowych jest zatem niespodziewane ujawnienie zaskakującego zestawienia elementów i można argumentować, że dokładnie ten sam efekt wywołują przyjemniej niektóre z wirtualnych instalacji artystycznych umieszczonych przez Cosmo D w *The Norwood Suite*, i w ogóle spora część interakcji gracza z tą grą. A choć wyśmienite zwłoki to tylko gra, nie bez znaczenia jest fakt, że surrealistów interesował taki właśnie model tworzenia sensu pomiędzy słowami i obrazami (Kern⁴²⁷ wiąże go w tym kontekście z freudowską techniką „swobodnych skojarzeń”), który daje się z pewnością przełożyć na ich obraz świata jako przemieszania tego, co znane i zrozumiałe z tym, co zaskakujące i co wymyka się zrozumieniu.

W świecie gry tego organicznego, nierozzerwalnego przemieszania racjonalnego z irracjonalnym nic nie oddaje lepiej niż samo miejsce akcji, sam hotel Norwood. Z jednej strony oniryczność i niemożliwość tego miejsca zdaje się atakować gracza zawsze i wszędzie, każdy zakątek ma w sobie coś dziwnego, zabawnego, zwraca na siebie uwagę swoją nietypowością i przełamywaniem naszych oczekiwań, stawia przed nami surrealistyczne obrazy, które, by zacytować Bretona⁴²⁸, „zawierają zbyt dużą dawkę pozornej sprzeczności”, których „jeden z [...] biegunów wymyślnie się usuwa”, które „znajdują w sobie samych groteskowe uzasadnienie formalne”, są „typu halucynacyjnego”, „nakładają na abstrakcję maskę konkretności lub odwrotnie”, „negują jakieś podstawowe prawo fizyki” bądź po prostu „wywołują śmiech”. Z drugiej strony jest to w zdecydowanej większości funkcjonalnie zaprojektowane wnętrze, z sensownie rozmieszczonym lobby, barem, kuchnią, biblioteką, salą koncertową, basenem, pokojami, łazienkami i piwnicą. Ponadto stoi za nim stosunkowo realistyczna historia – oto dawna rezydencja słynnego pianisty, który był bardzo wymagającym mentorem, z biegiem czasu oddalił się od wszystkich swoich dawnych przyjaciół i pewnego dnia zaginął; jego rezydencja stała się nietuzinkowym hotelem dla artystycznej bohemy wypełnionym dziełami sztuki współczesnej, który jednak ostatnimi czasy przynosi coraz mniejsze zyski i istnieje ryzyko, że zostanie wykupiony przez potentata z branży technologicznej, zburzony i zastąpiony serwerownią. Być może nie istnieje w świecie aktualnym żaden prawdziwy budynek, do którego pasuje taki opis, ale z całą pewnością mógłby istnieć. I na tym właśnie – na surrealistycznej dwuznaczności – zasadza się całe doświadczenie eksplorowania świata gry *The Norwood Suite*, gdzie gracz nieustannie pyta samego siebie, czy to co widzi w danym pomieszczeniu hotelu to jeszcze możliwa do wy-

⁴²⁵ Kern pisze, że już w pierwszym manifestie surrealizmu Bretona, cytowanym powyżej, „zabawa/gra (*jeu*) od razu wyrasta na centralną koncepcję [surrealizmu – M.J.]”; Anne M. Kern, *From One Exquisite Corpse (in)to Another. Influences and Transformations from Early to Late Surrealist Games* w: Kanta Kochhar-Lindgren, Davis Schneiderman i Tom Denlinger, red., *The Exquisite Corpse. Chance and Collaboration in Surrealism's Parlor Game*, University of Nebraska Press, Lincoln i Londyn 2009, s. 5.

⁴²⁶ Tamże, s. 8.

⁴²⁷ Tamże, s. 20.

⁴²⁸ Breton, dz. cyt., s. 101–102.

konania w prawdziwym świecie instalacja artystyczna, czy już łamiący prawo fizyki wytwór czystej wyobraźni. Te granice między sztuką a niemożliwością Cosmo D zdaje się celowo zacierać.



Ilustracja 17: Niemożliwy pokój w hotelu Norwood z olbrzymim psem rasy basset i czerwonym lasem w tle. Przestrzeń w grze ma charakter abstrakcyjny, nieeuklidesowy, rządzi nim jednak pewna dostrzegalna logika – logika hotelu jako przestrzeni liminalnej (źródło: The Norwood Suite).

Inny wątek: zwróćmy uwagę na to, co oznacza sam hotel jako rodzaj filozoficznej metafory. Zauważmy, że w swoich grach Cosmo D nieustannie traktuje o przestrzeni – są to wszak gry eksploracyjne – i zawsze robi to w podobny sposób. Otóż za każdym razem przywołuje on miejsca publiczne, przejściowe, takie, w których postać gracza jest niezadomowiona. W jego pierwszej grze jest to dworzec kolejowy zmieszany z galerią sztuki, w kolejnej ulice miasta nocą, w najnowszej klub nocny który niegdyś był fabryką trumien, a w *The Norwood Suite* – hotel w rezydencji zaginionego pianisty. Przestrzenie tego typu zwykle się nazywało liminalnymi⁴²⁹ (od łacińskiego *limen*, czyli „granica, próg”).

Choć sama koncepcja liminalności została wprowadzona do badań nad kulturą jeszcze w 1909 r. przez Arnolda van Gennepa⁴³⁰ w jego książce o rytuałach przejścia, to szczególnie ciekawa jest historia tego pojęcia już w XXI w., gdzie często stosowano je do konceptualizowania właśnie przestrzeni. Jako przestrzeń liminalną zidentyfikowano w ciągu ostatnich dwóch dekad i przeanalizowano np. plażę⁴³¹, ulicę⁴³² czy lotnisko⁴³³, a także wiele innych mniej lub bardziej metafo-

⁴²⁹ Bob Trubshaw, *The metaphors and rituals of place and time – an introduction to liminality or Why Christopher Robin wouldn't walk on the cracks*, „Mercian Mysteries” Nr 22, 1995.

⁴³⁰ Robert Preston-Whyte, *The Beach as a Liminal Space* w: Alan A. Lew, C. Michael Hall i Allan M. Williams, red., *A Companion to Tourism*, Blackwell Publishing, Malden, Oxford i Carlton 2004, s. 349–359.

⁴³¹ Tamże.

⁴³² Hugh Matthews, *The street as a liminal space. The barbed spaces of childhood* w: Pia Christensen i Margaret O'Brien, red., *Children in the City. Home, neighbourhood and community*, RoutledgeFalmer, Nowy Jork i Londyn 2003, s. 101–117.

⁴³³ Wei-Jue Huang, Honggen Xiao i Sha Wang, *Airports as liminal space*, „Annals of Tourism Research” Tom 70, maj 2018, s. 1–13.

rycznych przestrzeni. Co jednak nawet ciekawsze, na przełomie drugiej i trzeciej dekady XXI w. pojęcie przestrzeni liminalnych na dobre przedarło się ze strefy badań kulturowych do kultury masowej, stając się swojego rodzaju memem. Niespodziewanie w internecie zaczęły pojawiać się rozliczne zdjęcia przedstawiające opuszczone szkolne korytarze, galerie handlowe, żłobki, przestrzenie biurowe, tunele serwisowe itp. z podpisami typu „miejsca, które wydają się dziwnie znajome” czy „miejsca, które odwiedzamy w naszych snach”⁴³⁴, a ich odbiorcy zdawali się czuć do nich jakąś szczególną (nawet jeśli podszytą niepokojem) bliskość. Dowodem popularności tego typu memów wśród internautów może być chociażby mająca w chwili pisania tych słów niespełna pięć milionów wyświetleń analiza przestrzeni liminalnych na kanale Solar Sands na „YouTube”, w której jej autor⁴³⁵ stwierdza, że:

te zdjęcia i narastająca wokół nich kultura wydają się być niczym nowy nurt artystyczny. [...] Umieszczając te zdjęcia w nowym kontekście, dodając do nich nastrojową muzykę, pisząc poetyczne komentarze i sensownie analizując te zdjęcia ludzie nadali tym zwyczajnym i zapomnianym miejscom nowe znaczenie [...]. Ludzie zaczynają na nowo pojmować to co zwyczajne, te często pomijane przejściowe przestrzenie w naszym życiu.

Owi autorzy „poetycznych komentarzy” pod zdjęciami przedstawiającymi przestrzenie liminalne tworzą quasi-artystyczne narracje, w których mowa jest o alternatywnej rzeczywistości, miejscach odwiedzanych w snach, miejscach, w których każdy z nas kiedyś był, ale wyparł te wspomnienia, bo były zbyt niepokojące itp. Oglądaniu tych zdjęć ma towarzyszyć przedziwna mieszanka nostalgii za utraconym dzieciństwem i głębokiego niepokojem, która jest uderzającym doznaniem dla ich odbiorców. Solar Sands⁴³⁶, rozwiewając nieco aurę mistycznej immersji otaczającej przestrzenie limilane, proponuje proste wyjaśnienie genezy tych odczuć, tłumacząc, że ich nostalgiczna bliskość wynika z tego, że są to po prostu miejsca, na które wszyscy się w jakiś sposób natknęliśmy w naszym życiu (czy to na żywo, czy poprzez filmy itp.), niepokój zaś wyjaśniając tym, że są one pozbawione typowego kontekstu który z nimi wiążemy, tzn. zazwyczaj obecności ludzi. Nie twierdzę, że jest to błędne wyjaśnienie, myślę jednak, że może zostać pogłębione przez zwrócenie uwagi na samo wszechobecne niemal dzisiaj doświadczenie liminalności, z którego czerpie również Cosmo D w swojej twórczości.

Przestrzenie liminalne fascynują internautów, badaczy i artystów, bowiem stanowią namacalną egzemplifikację określonej wizji świata w którym żyjemy, wizji zdającej się głęboko rezonować z doświadczeniem współczesnej rzeczywistości u wielu osób. Zdaniem Roberta Prestona-Whyte’a⁴³⁷ w kulturze Zachodu liminalność jest często „związana z podwyższoną wrażliwością przypisywaną tymczasowemu zawieszeniu normalnych stanów”. Liminalność jest zatem poza normą, poza tym, co znane, co surrealiści utożsamiali z oświeceniowo racjonalistyczną rzeczywistością. Jak pisze Bob Trubshaw⁴³⁸, liminalność naszych kulturowych rytuałów oznacza, że w każdym z nich „jest taki moment, w którym uczestnicy znajdują się pomiędzy normalnymi, uporządkowanymi stanami kulturowymi. Stwarza to możliwość odsunięcia się od społecznych pozycji (co podnosi niebezpieczeństwo potencjalnie nieskończonej serii alternatywnych ułożeń społeczeństwa)”. Przestrzenie liminalne są dla nas tak fascynujące i niepokojące zarazem, ponieważ w jakiś dziwny spo-

⁴³⁴ R-Switz i inni, *Liminal Spaces / Images With Elegiac Auras / Dreamcore*, „Know Your Meme” 2020–, <https://knowyourmeme.com/memes/cultures/liminal-spaces-images-with-elegiac-auras-dreamcore>, dostęp 28.09.2023.

⁴³⁵ Solar Sands, *Liminal Spaces (Exploring an Altered Reality)*, „YouTube” 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=N63pQGhvK4M>, dostęp 28.09.2023.

⁴³⁶ Tamże.

⁴³⁷ Preston-Whyte, dz. cyt., s. 356.

⁴³⁸ Trubshaw, dz. cyt.

sób przypominają nam świat, w którym żyjemy, świat przestrzeni o zacierających się granicach, mobilności i braku zadomowienia. Może to rezonować szczególnie mocno z pokoleniem młodych ludzi wchodzących w dorosłe życie, których realia to tymczasowe i niestałe miejsca pracy, wynajmowanie szeregu mieszkań, przenoszenie się z miasta do miasta czy chociażby randkowanie z całą serią ludzi poprzez portale randkowe. Zresztą, sam internet w którym toczy się tak znaczna część naszego współczesnego życia, również ma w sobie wiele z liminalności, wiele przedstawionych w nim treści w ramach tzw. *content feedu* (ang. „zasobnik treści”) istnieje bowiem z intencją bycia czymś przejściowym i mającym zostać zastąpionym przez nową treść – brak w nich jakiegokolwiek śladu permanencji⁴³⁹. Fenomen memowych przestrzeni liminalnych zdaje się być domeną właśnie tego pokolenia młodych dorosłych, którzy są zresztą również domyślną publicznością Cosmo D egzemplifikowaną w grze w postaciach June Mirandy i zespołu muzyków. To właśnie ta grupa odbiorców zapewne najlepiej doceni surrealizm *The Norwood Suite* i paralele łączące tę grę z jej codziennym – niekiedy nie mniej surrealistycznym – doświadczeniem.

Hotel również jest, rzecz jasna, przestrzenią liminalną. Jak piszą Annette Pritchard i Nigel Morgan⁴⁴⁰:

Hotele z całą pewnością są miejscami wykraczania poza i napotykania, pogranicznymi przestrzeniami pomiędzy tym co powszechne i tym co niezwykle. Jakkolwiek wielkie bądź skromne, luksusowe czy budżetowe, wszystkie dzielą tę samą kulturą kondycję w społecznej wyobraźni jako miejsca pożądania i szansy.

Cosmo D, który wszak sięga w swoich produkcjach w zasadzie wyłącznie po przestrzenie liminalne i który ma zwyczaj prowokować swoich odbiorców do myślenia o współczesnym świecie, kładzie zatem przed graczem hotel zupełnie nieprzypadkowo. Hotel staje się w tej grze swojego rodzaju modelem świata, modelem rzeczywistości, jest to zaś model tyleż liminalny, co surrealistyczny. Jego ogólna konstrukcja zdaje się być racjonalna i rządzić się sensownymi, pragmatycznymi prawami – układ pomieszczeń w przeważającej części ma matematyczny sens, szereg ponumerowanych hotelowych pokoi jest metaforą następujących po sobie w ustalonym porządku zdarzeń w sekwencjach przyczynowo-skutkowych i nieuniknionych praw fizyki. „Jasność [...] graniczy z idiotyzmem”, jak pogardliwie rzuciłby Breton⁴⁴¹. Rzecz w tym, że to, co znajduje się w owych równo ponumerowanych pokojach, a już zwłaszcza w tytułowym apartamencie Norwooda, ujawnia drugą warstwę bytu, świat ludzkiej wyobraźni kpiącej sobie z praw fizyki czy nawet logiki, przekraczającej wszelkie ograniczenia, burzącej zastały porządek i tym samym wydomawiającej nas z naszego zadomowienia w rzeczywistości. I tak hotel jako model świata ma ujawniać ontologiczną paradoksalność bytu, który jest, bo musi być (ze względu na uderzającą ludzkość człowieka), ponadracjonalny, jest ową rzeczywistością absolutną, do której chciał dążyć Breton, a wraz z nim i inni surrealiści. Gauss przedstawia to nawet w mocniejszym świetle – jego zdaniem poprzez nadanie wyobrażeniom i marom sennym rangi ontologicznej surrealiści tak naprawdę nie tyle mieszają je z racjonalną rzeczywistością, co zupełnie niszczą wszelki pozór racjonalizmu na korzyść irracjonalnej wizji świata. Jak pisze⁴⁴²:

Choć w surrealności to co racjonalne i to co irracjonalne, to co mentalne i to co materialne jest ze sobą

⁴³⁹ Maciej Jemioł, *The Complicated Pop-cultural Legacy of Figura Christi. Mythologization of the Christ Narrative in the Context of Current Christian Philosophy*, „Studia Philosophiae Christianae” Tom 59 Nr 2, 2023, s. 119–140.

⁴⁴⁰ Annette Pritchard i Nigel Morgan, *Hotel Babylon? Exploring hotels as liminal sites of transition and transgression*, „Tourism Management” Tom 27 Zeszyt 5, październik 2006, s. 769.

⁴⁴¹ Breton, dz. cyt., s. 76.

⁴⁴² Gauss, dz. cyt., s. 42.

utożsamiane, rzekomo w całości *aufgehoben* [niem. «podniesione, zniesione, przechowane» – M.J.] dzięki magii imienia, to tak naprawdę możemy w niej znaleźć tylko to co irracjonalne, cudowne, nielogiczne i nierzeczywiste.

Z pewnością dużo można by powiedzieć o podobieństwie między koncepcją liminalności przestrzeni a surrealizmem istniejącym na pograniczu racjonalności i irracjonalności. Oba sposoby konceptualizowania rzeczywistości kładą przed nami swoisty dualizm ontologiczny – w przypadku surrealizmu jest to jawa i sen, rozum i irracjonalność, a w przypadku liminalności dwa normalne stany leżące po obu (lewej i prawej, przeszłej i przyszłej itd.) stronach granicy. Ponadto zarówno surrealizm, jak i przestrzenie liminalne wywoływać mogą, nawet jednocześnie, dwa znacznie od siebie odległe rodzaje odczuć. Surrealizm z jednej strony jest źródłem humoru, śmiechu, rozbawienia, doświadczenia grania w grę, z czego Cosmo D obficie czerpie, jak trafnie zauważa Painticus; z drugiej strony może również stawiać nas przed czymś dziwnym, niepokojącym, przed „psychopatycznym nonsensem”, jak dobitnie opisuje to Gauss⁴⁴³. Z kolei miejsca liminalne opisywane są jako „atmosferyczne, osamotnione, nostalgiczne i zdecydowanie niepokojące”⁴⁴⁴. Z jednej strony coś zdaje się nas do nich przyciągać, wywołują w nas jakąś przedziwną tęsknotę, z drugiej strony odpychają, budzą lęk. Znalezienie się w miejscu liminalnym, jak wiadomo już co najmniej od czasów van Gennepa (a jeszcze przed nim wedle mądrości ludowej) jest doświadczeniem z gruntu konfundującym, w którym będąc zanurzonymi nie wiemy, czy mamy być w euforii nienormalnych możliwości czy bać się bycia wydomowionym z normalnego porządku rzeczy.



Ilustracja 18: Początek gry, siedząca w samochodzie Murial zleca postaci gracza dostarczenie płyty DJowi Boggartowi. Murial mówi: „Zostawiłam dla ciebie voucher w jaskini na wzgórzu”. Instrukcja wyświetlana na boku samochodu głosi: „Zawsze klikaj myszką by kontynuować skierowane ku Tobie wypowiedzi”. Cyrk, tajemnicza organizacja, do której należy Murial, nigdy nie zostaje graczowi jednoznacznie wytłumaczony (źródło: The Norwood Suite).

Warto wreszcie zauważyć, że sama liminalność również wpisana jest w fundament gatunku symulatorów chodzenia, do którego *The Norwood Suite* wszak przynależy, te bowiem ze swej defi-

⁴⁴³ Tamże.

⁴⁴⁴ Solar Sands, dz. cyt.

nicji polegają właśnie na „chodzeniu”, czyli przemieszczaniu się. Jak zwraca na to uwagę Grabarczyk⁴⁴⁵, jednym z podstawowych źródeł tego gatunku jest praktyka, którą określa on mianem „transgresywnego grania” (ang. *transgressive play*), czyli sytuacji, w których gracze wbrew intencjom twórców spędzają czas w grze na prostym spacerowaniu po jego świecie przedstawionym. Wszak takie właśnie praktyki, które z czasem przyjęły formę osobnego gatunku symulatorów chodzenia, odznaczają się podobnym doświadczeniem liminalności naszego otoczenia, zawieszenia normalnych stanów (normalnej rozgrywki), co samo *The Norwood Suite*.

Ostatecznie, zdaje się mówić Cosmo D, wszystko to jest ambiwalentne. Hotel jest miejscem ambiwalentnym, podobnie jak dworzec, galeria sztuki, ulica czy klub nocny. Liminalność z konieczności oznacza ambiwalencję. Surrealizm jest ambiwalentny, bo postuluje ontologiczne przemieszanie rzeczywistości i wyobraźni. Tak właśnie wyraża się zasadnicza teza o ambiwalencji samej ontologicznej struktury rzeczywistości. Odpowiedzi na kluczowe pytania tego działu filozofii – Czy byt jest substancjalny czy nie? Czy istnieje jedynie rzeczywistość materialna, czy też możliwa jest transcendencja? Czy jest jeden, czy wiele światów? – okazują się być same w sobie ambiwalentne, i to nie na poziomie epistemicznym, a na poziomie samej natury rzeczy (o ile można tu jeszcze mówić o jakiejś naturze). Nie chodzi o to, że byt jest po prostu niesubstancjalny, wiązkowy czy rozmyty, ale o to, że jest i substancjalny i niesubstancjalny, normalny i nienormalny. Rzeczywistość jest paradoksalna.

Breton⁴⁴⁶ zamyka swój manifest surrealizmu następującym ustępem:

Surrealizm w moim rozumieniu daje naszemu absolutnemu antykonformizmowi wyraz dość dobitny, aby nie mogło być mowy o powołaniu go na świadka obrony w procesie wytoczonym realnemu światu. Może on, wręcz przeciwnie, uzasadnić stan kompletnej nieuwagi, jaki zamierzamy na tym padole osiągnąć. Niezauważanie kobiety u Kanta, niezauważanie «winogron» u Pasteura, niezauważanie pojazdów u Curie stanowią fenomeny dość pod tym względem symptomatyczne. Świat ten dorasta w ograniczonej tylko mierze do naszej myśli i incydenty w rodzaju wymienionych to tylko najbardziej jaskrawe epizody walki o niepodległość, uczestnictwem w której się szczyć. Surrealizm to «promień niewidoczny», który pozwoli nam kiedyś rozgromić przeciwników. «Nie drżysz już, ścierwo». Tego lata róże są niebieskie; lasy to szkło. Widok ziemi w jej szacie zielonej obchodzi mnie równie mało, co widok upióra. Życ albo nie żyć — to rozwiązania urojone. Istnienie jest gdzie indziej.

W nawiązaniu doń powróćmy jeszcze na chwilę na koniec do wątku normatywizmu surrealizmu (w opozycji jego ujęcia deskryptywnego proponowanego powyżej). Breton pisze o „absolutnym nonkonformizmie”, o „procesie wytoczonym realnemu światu” i o „walce o niepodległość” w której szczyć się uczestniczyć, a przede wszystkim o tym, że „istnienie jest gdzie indziej”, czyli – w domyśle – że domaga się odnalezienia, bo dotychczasowe (racjonalne) koncepcje ontologiczne nie były go w stanie znaleźć. Surrealiści postulowali przeobrażenie świata poprzez buntowniczą, awangardową sztukę, która, mimo upływu stulecia nawet dzisiaj potrafi budzić szok i niezrozumienie wśród wielu ludzi. Cosmo D, jak twórca sztuki dającej się opisać jako surrealistyczna, robi dokładnie to samo w swoich grach, co więcej, zachęca gracza do tego samego dzięki interaktywności wykorzystywanego przez siebie medium.

Czy akcja danej gry tego twórcy rozgrywa się na dworcu, czy też w hotelu, jest wiele wątków, które łączą je ze sobą. Najbardziej rzuca się w oko konsekwentna estetyka z umiarkowaniem realistycznymi modelami umiejscowionymi w trójwymiarowej przestrzeni na najróżniejsze sposoby, ale z perspektywy narracyjnej najważniejszym, co łączy wszystkie te tytuły jest idea „Cyrku”, który w świecie przedstawionym jest jakimś rodzajem potężnej, sekretnej organizacji dowodzonej przez

⁴⁴⁵ Grabarczyk, dz. cyt., s. 252.

⁴⁴⁶ Breton, dz. cyt., s. 96.

postać Murial, albo przynajmniej przez nią reprezentowanej. To właśnie „Cyrk” stoi za zakończeniem gry, a także, jak możemy się domyślać, za zniknięciem Petera Norwooda te wszystkie lata temu. Muzyka Murial wysadziła w powietrze głowę DJa Boggarta. Dlaczego? Czy „Cyrk” miał dosyć jego muzyki, czy jego umowy z wielką, nieludzką korporacją? Czy lata temu ukarał Norwooda za to, jak ten potraktował swoich współpracowników? Czy żółw kucharza Bruce’a i zbliżający się do nas niepokojąco uśmiechnięty staruszek, których widzimy na końcu gry też są agentami „Cyrku”?

Tego nie wiemy (odpowiedzi na te pytania są ambiwalentne, można by zażartować). Wiemy natomiast, że gracz wciela się w kogoś, kto spełnia cele „Cyrku”, że dążenie do nich to jego cel w ramach narracji gry. Cyrk zaś, jak wiadomo, również jest przestrzenią zawieszenia norm, miejscem liminalnym, karnawałowym doświadczeniem między normalnością a nienormalnością, między jawą a snem, surrealistycznym przeżyciem mającym w zamyśle nas bawić, ale często kojarzonym również z niepokojem⁴⁴⁷. Użyta tutaj przez Cosmo D nazwa jest zatem, jak wszystko inne, nieprzypadkowa i mająca znaczenie. W tym jednym krótkim pojęciu – „Cyrk” – zdaje się streszczać cała wizja ambiwalencji świata (jako dworca, hotelu, ulicy, klubu nocnego itd.). Gracz zaś spełnia wolę „Cyrku”, nadaje światu ambiwalencji na wzór surrealistycznego artysty. Czy można zatem powiedzieć, że gra Cosmo D w jakimś sensie wdraża gracza (będącego wszak zapewne już uprzednio fanem growej awangardy i dziwnej twórczości, skoro zdecydował się zagrać w tę grę) w ową postawę „absolutnego antykonformizmu”, o której pisał Breton, do uczestniczenia w jego „walce o niepodległość”⁴⁴⁸? Być może coś w tym jest. Być może poprzez przyznanie nam roli agenta tajemniczego „Cyrku” chce się nam tutaj właśnie ukazać, jak liminalne są miejsca, które nas otaczają i jak surrealistycznie ambiwalentna jest rzeczywistość, w której dzisiaj żyjemy.

2.4.3. ŚWIAT AMBIWALENTNY. ODNIESIENIE DO INNYCH GIER NISKOBUŻETOWYCH

Jeżeli w *The Norwood Suite* to hotel jest metaforycznym modelem rzeczywistości, jak starałem się to konceptualizować w powyższej analizie, to w *Diaries of a Spaceport Janitor* jest nim bezcienia wątpliwości kosmiczny bazar na tytułowym porcie kosmicznym. Dzieli on z hotelem Norwooda rozliczne warte naszej uwagi podobieństwa. Po pierwsze i najważniejsze – sam jest przestrzenią liminalną. Kosmiczny port, który przemierzamy jako protagonistka gry, dziewczębestia, jest nieeuklidesowy, nie poddaje się klasycznym, racjonalnym prawom przestrzeni, zaciera granice między chodnikiem, sklepem, lądowiskiem, świątynią itd. Można przemierzać go w nieskończoność, w rzeczy samej, to poniekąd robimy jako dziewczębestia będąca tytułową woźną, której dni upływają na sprzątaniu po innych. Określenie „bazar” jest tutaj zresztą nie bez znaczenia, termin ten bowiem, jak dowodzi Bhaskar Sarkar⁴⁴⁹, nieodmiennie kojarzy nam się z egzotyką, czymś obcym i tajemniczym, ale też z różnorodnością, jako że stanowi on wzorową heterotopię. Ową różnorodność najłatwiej zauważyć można w wielości kształtów przyjmowanych przez mijanych przez nas nieustannie

⁴⁴⁷ Zdaniem Susanne C. Ylönen i Marianny Keisalo szczególnie liminalne znaczenie ma rola kłowna tak silnie kojarzona z klasycznym cyrkiem; Susanne C. Ylönen i Marianna Keisalo, *Sublime and grotesque: exploring the liminal positioning of clowns between oppositional aesthetic categories*, „Comedy Studies” Tom 11 Zeszyt 1, 2020, s. 12–24. Ylönen i Keisalo (tamże, s. 2) argumentują, że kłown jest kimś, kto znajduje się między światami i jako taki może przechodzić między różnymi estetykami, nastrojami itp., co może być w jakiś sposób podobne do tego, jak postać gracza (zwłaszcza przebrana za Norwooda) funkcjonuje w świecie gry, to jednak wymagałoby osobnej analizy z perspektywy antropologii filozoficznej.

⁴⁴⁸ Breton, dz. cyt., s. 96.

⁴⁴⁹ Bhaskar Sarkar, Bazaar: *The Persistence of the Informal*, w: Bernd Herzogenrath, red., *Concepts: a Travelogue*, Bloomsbury 2023, s. 63–65.

kosmitów, których są tu tłumy, a każdy dokądś zmierza, gdzieś podróżuje, co jest typowym wyznacznikiem dla przestrzeni liminalnej. Kosmiczny bazar jest tu zatem wyobrażeniem świata niestabilnego, płynnej rzeczywistości, w której klasycznie wyznaczane granice, np. między sacrum a profanum, przestają obowiązywać, którą przemierzać można bez końca, bez wyznaczonego kierunku, bez celu.

Ponadto nie możemy zapominać, że *Diaries of a Spaceport Janitor* to anty-kapitalistyczna „anty-przygoda”, w ramach której „protagonistka jest aktywnie karana za szukanie przygód i której odmawia się szansy na osiągnięcie heroicznego wyczynów”⁴⁵⁰. Gra *Sundae Month* stanowi wyraźną krytykę merytokratycznych narracji popularnych w grach wysokobudżetowych⁴⁵¹, w tym mechanizmów postępu i rozwoju znanych nam z wielu produkcji, w tym i *Assassin's Creed Origins*, i z *Final Fantasy XV*, i (w nieco mniejszym stopniu) *Red Dead Redemption 2*. Jak piszą Michael Iantorno i inni⁴⁵²: „podróż woźnej z portu kosmicznego mówi nam o tym, że ciężka praca nie zawsze wystarcza by zdobyć ulepszenie bądź przejść do następnego poziomu”. Ta krytyka gier wysokobudżetowych rozciąga się również bez wątpienia na prezentowane w nich wątki filozoficzne, w tym te dotyczące ontologii. Gdy wcielamy się w dziewczębestię, prostego „sanidrona” – sprzątacza – ze stacji kosmicznej, zdajemy sobie sprawę (poprzez mechanizmy narratologiczne), że wszystkie te piękne opowieści o silnej podmiotowości i o racjonalnym, harmonijnym świecie są dla nas co najwyżej sennymi marzeniami, które mogą nam się podobać, ale które nigdy nie będą realnym stanem rzeczy, przynajmniej nie dla nas. Wprowadza to element ontologicznej ambiwalencji znany nam z *The Norwood Suite*. Klasyczne koncepcje ontologiczne nigdy nie są tu tak zupełnie odrzucone, przejawiają się w postaci kosmicznych bohaterów i poszukiwaczy przygód, których dziewczębestia podziwia i do których chciałaby dołączyć, nawet jeśli w głębi serca wie, że jest to niemożliwe. Świat książąt, medżajów i rewolwerowców o złotym sercu jest przemieszany z jej światem, choć granice między nimi nie są tu tak zatarte jak w *The Norwood Suite*, bo wyznaczają je twarde, okrutne prawa kapitalizmu.

Nie bez znaczenia jest tutaj również humorystyczna, a przynajmniej pogodna, optymistyczna natura *Diaries of a Spaceport Janitor*. *The Norwood Suite* jest bez cienia wątpliwości grą humorystyczną, stawiającą nieustannie na, jak to zauważył Painticus⁴⁵³, surrealistyczny humor. Dowcipy w *Diaries* również bywają surrealistyczne, np. będąca motorem całej fabuły gry klątwa polegająca na tym, że wokół postaci protagonistki unosi się czaszka, która od czasu do czasu powarkuje i która w oryginalnym kontekście powinna być straszna, ale ponieważ jest nam już po chwili dobrze znajoma, staje się co najwyżej irytująca. Podobnie wiele z nazw płci, które może przybrać nasza postać jest równie surrealistyczne, jak np. „mały zbrodniarz” (ang. *crime baby*) czy „but”. Humor w *Diaries* wyraża optymistyczny w zasadzie stosunek do dziewczębestii, a być może i twórców gry, do postmodernistycznego, płynnego, liminalnego świata, który jest w niej ukazany.

Seria *LISA* autorstwa Austina Jorgensena i studia Dingaling Productions również nie stroni od elementów humorystycznych, co podkreśla m.in. Dooley Murphy⁴⁵⁴, mimo to jednak bardzo daleko jej do optymizmu, którego doszukać się możemy w *The Norwood Suite* i który jest bardzo wyraźny

⁴⁵⁰ Michael Iantorno i inni, *All in a day's work: Working-class heroes as videogame protagonists*, „Nordicom Review” Tom 42 Zeszyt 3, 2021, s. 103.

⁴⁵¹ Paul, dz. cyt., s. 176.

⁴⁵² Iantorno i inni, dz. cyt., s. 103.

⁴⁵³ Painticus, dz. cyt.

⁴⁵⁴ Dooley Murphy, *Press X to Punch(line): The Design and Cognition of Interactive Gags* w: Krista Bonello Rutter Giappone, Tomasz Z. Majkowski i Jaroslav Švelch, red., *Video Games and Comedy*, Palgrave Macmillan, Cham 2022, s. 60–62.

w *Diaries of a Spaceport Janitor*. Wręcz przeciwnie, jest to seria raczej pesymistyczna, stawiająca gracza przed perspektywą skrajnego nihilizmu moralnego, gdzie żadne wartości moralne nie istnieją realnie, są jedynie naszym własnym, subiektywnym wytworem.

Ponadto gry Jorgensena różnią się od pozostałych dwóch analizowanych tu przykładów filozoficznych gier niskobudżetowych tym, że (choć nie są bezpośrednio zainteresowane ontologią) zdają się w pewnych miejscach zakładać istnienie pewnej fundamentalnej, uniwersalnej warstwy rzeczywistości. Jest to jednak fundamentalizm (o ile w ogóle można tu użyć tego terminu) zdecydowanie odmienny od tego znanego nam z serii *Assassin's Creed* czy z *Final Fantasy XV*, bowiem ową podstawą rzeczywistości jest tutaj nie manichejska „doktryna o Dwóch Naturach” czy też jakaśkolwiek transcendencja, lecz cierpienie, w zgodzie z myślą Nietzschego sparafrazowaną przez Paula van Tongerena⁴⁵⁵, że „fakt, iż życie jest cierpieniem odnosi się do całej rzeczywistości na fundamentalnym poziomie”. W rzeczy samej, w doświadczanej przez siebie koszarnej wizji główny bohater gry, Brad Armstrong, słyszy od makabrycznej wizji swojego ojca, że świat to „odrażające miejsce” które rozrywa nas na strzępy, w którym jedyną prawdziwie realną rzeczą jest otrzymywany przez nas ból i ból, który my sami zadajemy innym w reakcji na naszą własną traumę.

Sprowadzając wszystko co istnieje do horyzontu cierpienia Jorgensen przedstawia przed nami w swoich grach obraz rzeczywistości emotywniej, sprowadzającej się do naszych subiektywnych, irracjonalnych uczuć, poza którymi nie ma ani transcendentnej, ani nawet immanentnej, materialnej rzeczywistości. Olathe, kraina, w której toczy się akcja *LISY: The Painful*, to postapokaliptyczne pustkowie mające wymiar raczej symboliczny niż dosłowny. Reprezentuje ono moralną pustkę, z którą zmagać się musi protagonista, ale również upadek racjonalistycznych konstrukcji cywilizacyjnych i społecznych na rzecz prawa pięści, gdzie każdy kieruje się jedynie tym, by spełnić swoją „pierwotną potrzebę przemocy i błyszczących się od potu ciał”. Rozpadowi ulegają racjonalistyczne i uniwersalne prawa przyrody (cykl dobowy), a nawet logiki, a jawa miesza się z halucynacjami. Sama przestrzeń, jak w *The Norwood Suite* i *Diaries of a Spaceport Janitor*, ma charakter liminalny, mamy tu do czynienia z opowieścią drogi, w której kolejne etapy pustyni stanowią dla Brada jedynie kolejne przeszkody do pokonania w jego skazanej z góry na niepowodzenie misji odnalezienia i uratowania jego przybranej córki, Buddy.

Podczas rozgrywki Brad dręczony jest wizjami ze swojej przeszłości, a w ważnym dla fabuły *The Painful* momencie pogrąża się głęboko w koszarowym śnie, z którego nie może się przebudzić. Oniryczne krajobrazy, które przemierza, przypominają te z wnętrza psychiki jego zmarłej siostry, Lisy, z którymi zapoznać się możemy w pierwszej części serii. Jego osobisty świat cierpienia zdominowany jest przez osobę jego ojca, który się nad nim znęcał i jego siostry, która popełniła samobójstwo. W kulminacyjnej scenie koszmaru Brad mierzy się z odrażającym wyobrażeniem swojego ojca i zabija go (jeśli graczowi starczy na to zdolności, jest to bowiem bardzo trudna walka). Później, już na jawie, Brad ponownie spotyka po latach swojego ojca i również go zabija, nie mogąc powstrzymać się od przemocy. W swojej analizie na „YouTube” Brewis⁴⁵⁶ puentuje tę scenę następująco: „Brad walczył z różnymi wersjami tego człowieka przez całe swoje życie. Co znaczy jedna więcej?”. Sugeruje to, że w narracji *The Painful* nie istnieje ostre rozgraniczenie między jawą a snem, że cała ontologiczna przestrzeń zostaje zsubiektywizowana, sprowadzona do wewnętrznego doświadczenia cierpienia, poprzez które każdy z nas wytwarza swoją własną rzeczywistość, której granice są płynne i zmienne.

⁴⁵⁵ Paul van Tongeren, *Friedrich Nietzsche and European Nihilism*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle upon Tyne 2018, s. 80.

⁴⁵⁶ hbomborguy, *Lisa: The Analysis*, „YouTube” 2017, https://www.youtube.com/watch?v=t-5_zoEsY6c, dostęp 03.04.2024.

Jeżeli chodzi o inne gry niskobudżetowe i ich podejście do kwestii ontologii, to Ruberg⁴⁵⁷ (bazując na obserwacjach m.in. Juula) jest zdania, że „gra wideo» z samej swej natury nie jest ani pojedynczą, ani stabilną kategorią ontologiczną”, do której to obserwacji dodać możemy, że to samo przekłada się również na ontologiczną treść przedstawianą przez te spośród gier, które same są świadome swojego niestabilnego statusu i wykorzystują go do eksperymentowania i zabawy formą – to właśnie w nich dochodzi do destabilizacji twardych ontologii i rozmycia klasycznych kategorii. Sama Ruberg⁴⁵⁸ wspomina w tym kontekście np. właśnie o wspomnianych już tutaj symulatorach chodzenia polegających na powolnej eksploracji mało interaktywnego (w porównaniu do innych gier) trójwymiarowego środowiska, które są gatunkiem źródłowo niskobudżetowym, biorącym swoją współczesną popularność od gry *Dear Esther* stanowiącej jedną z prainspiracji dla *The Norwood Suite*. Ruberg czerpie z tych samych praktyk historycznych co Grabarczyk⁴⁵⁹, który stwierdza, że jednym ze źródeł tego gatunku jest praktyka „transgresywnego grania”. Zestawia ona symulatory chodzenia z tzw. speedrunningiem (z j. ang. „szybkie ukończenie gry”, dosłownie „szybki bieg”), popularnym rywalizacyjnym zjawiskiem polegającym na próbach przejścia danej gry wideo w jak najkrótszym czasie przez graczy z całego świata, pisząc o obu⁴⁶⁰:

Tym, co interesuje mnie zarówno w speedrunach, jak i w symulatorach chodzenia jest to, że oferują one okazje do grania na sposoby, które znajdują się na przecięciu czasowości, przestrzenności, seksualności, płci, sprawczości i oporu – przecięciu, na którym załamują się same ontologie gier wideo. Choć poruszanie się albo niezwykle szybko, albo niezwykle wolno mogą się wydawać przeciwstawnymi podejściami do grania w gry wideo, to oba one stanowią wyzwanie rzucone ogólnie przyjętym standardom tego, co to znaczy grać na sposób normalny, wartościowy albo słuszny.

W ten sposób Ruberg⁴⁶¹ przechodzi o powiązanego i istotnego tu dla nas zagadnienia, jakim jest czasowość i przestrzenność queer, które dotyczą, jak możemy przypuszczać, już nie tylko speedruningu i niskobudżetowych symulatorów chodzenia, ale w bardziej ogólny sposób całej generalnie awangardy gier queer⁴⁶². Polegają one na zakwestionowaniu ogólnie przyjętych norm regulujących naszą relację do czasu i przestrzeni, odrzuceniu uniwersalistycznych założeń jako nieadekwatnych do zmiennej, ambiwalentnej rzeczywistości doświadczanej przez prawdziwych ludzi, tych, którzy z konieczności bądź z wyboru nie podlegają różnorodnym normom społecznym. Tego typu ontologia queer wykracza poza prostą reprezentację członków społeczności LGBTQ+ wśród fikcyjnych postaci zamieszkujących światy gier i przypisana być może, jak w przypadku symulatorów chodzenia, do gier, które w żaden wyraźny sposób nie dotyczą politycznych i społecznych problemów nienormatywności. Znane gry niskobudżetowe, które w ten sposób kwestionują nasze oczekiwania co do czasu i przestrzeni to m.in. *Antichamber* (Alexander Bruce 2013), *Baba Is You* (Hempuli 2019), *Gorogoa* (Annapurna Interactive 2017) *The Witness* (Thekla, Inc 2016) czy też *Viewfinder* (Sad Owl Studios 2023). Pod pewnymi względami podobne do tego są także chaotyczne, oniryczne wizje mające wyrażać psychikę zaburzonej, skrzywdzonej osoby, jakie znamy z *LISA: The First* (Dingaling Productions 2012), a zatem i z *Yume Nikki* (Kikiyama 2004–2007) i licznych gier, które się nią inspirowały, o czym więcej w ostatniej części niniejszej rozprawy.

⁴⁵⁷ Ruberg, dz. cyt., s. 10.

⁴⁵⁸ Tamże, s. 184–187.

⁴⁵⁹ Grabarczyk, dz. cyt., s. 252.

⁴⁶⁰ Tamże, s. 186.

⁴⁶¹ Tamże, s. 187.

⁴⁶² Tamże, s. 209–230.

Warto zwrócić uwagę na jeszcze jeden aspekt tego typu gier niezależnych, którego Ruberg nie opisuje, mianowicie na ich liminalność, rozumianą tutaj nie tylko w kategorii eksplorowania miejsc przejściowych, ale również „tymczasowego zawieszenia normalnych stanów”, jak ujmują to Preston-Whyte⁴⁶³ w swojej analizie liminalności hotelu. Argumentować można, że doświadczenie liminalności jest w jakiś sposób wpisane w samą ideę symulatorów chodzenia – wszak właśnie owo „chodzenie” oznacza przemieszczanie się, eksplorację, brak zadomowienia w świecie przedstawionym, celowo zaprojektowanym tak, byśmy czuli się w nim choć odrobinę nieswojo. Obok tego istnieje również jednak cała liczna grupa gier niskobudżetowych zainspirowanych internetową modą na przestrzenie liminalne opisywaną m.in. przez Solar Sands⁴⁶⁴, zdaniem którego:

Ludzie zaczynają na nowo pojmować to co zwyczajne, te często pomijane przejściowe przestrzenie w naszym życiu. Umożliwiła to technologia, internet i kamery, które sprawiły, że te miejsca stały się dostępne i zebrane razem, ale dużą rolę odegrało też oddane zaangażowanie społeczności, która nadała znaczenie temu, co nieznaczące poprzez umieszczenie go poza pierwotnym kontekstem.

To „oddane zaangażowanie społeczności” dało początek czemuś przypominającemu „nowy nurt artystyczny, na który składa się wszystko od cyfrowych przeróbek zdjęć po zdjęcia niskiej jakości”⁴⁶⁵. Do owego artystycznego ruchu należy też bez wątpienia wiele gier niskobudżetowych – Solar Sands⁴⁶⁶ wymienia jako przykłady *Minecraft* (Mojang Studios i inni 2011; jedynie pod pewnymi względami i w pewnych kontekstach), *NaissanceE* (Limasse Five 2014) oraz *The Stanley Parable* (Galactic Cafe 2013), stwierdzając jednocześnie:

Gry wideo jako takie mają być może największy potencjał do prezentowania przestrzeni liminalnych ze wszystkich możliwych mediów. Trójwymiarowe światy mogą być edytowane i remiksowane w nieskończoność by osiągnąć zamierzony efekt i nie jest wcale zbyt trudne znalezienie obszarów i całych gier pozabawionych postaci niezależnych i innych graczy, co pozwala nam naprawdę się skupić na przejściowości przestrzeni.

Inne przykłady, które można by tutaj wymienić, to niskobudżetowe horrory (znacząco pod tym względem odmienne od horrorów średniobudżetowych), takie jak *Paratopic* (Arbitrary Metric 2018), *Slender: The Eight Pages* (Parsec Productions 2012) czy nawet popularna seria *Five Nights at Freddy's* (ScottGames i inni 2014)⁴⁶⁷. Przykłady można by mnożyć, ważne jest jednak, by podkreślić, że te inne gry często posługują się motywem ontologicznego niepokoju, zamazują wobec gracza z góry przyjęte założenia co do natury świata (w grze, ale i poza grą), wprowadzając element niemożliwej do zniesienia i przewyciężenia ambiwalencji. W ten właśnie sposób – poprzez nienormalne, queer i liminalne ujmowanie czasu i przestrzeni gry niezależne przeciwstawiają się tezie, że w świecie istnieje jakaś zrozumiąca, naturalna hierarchia. Zamiast tego wszystko jest płynne, zmienne, przejściowe zawieszane poza miejscem obowiązywania z góry ustalonych norm.

⁴⁶³ Preston-Whyte, dz. cyt., s. 356.

⁴⁶⁴ Solar Sands, dz. cyt.

⁴⁶⁵ Tamże.

⁴⁶⁶ Solar Sands, *Fake Liminal Spaces*, „YouTube” 2020, https://www.youtube.com/watch?v=u_dRqMDgdp8, dostęp 06.05.2024.

⁴⁶⁷ Co ciekawe istnieje również jeden wysokobudżetowy horror zainspirowany ideą przestrzeni liminalnych, mianowicie *Control* (Remedy Entertainment 2019), który, choć dalej pozwala nam się wcielić w sprawcę moralnie i ontologicznie protagonistkę zwalczającą ponadnaturalne zagrożenie stanowiące jednoznaczną reprezentację Zła, wciąż wyraźnie wykracza poza typowe ramy narracyjne gry wysokobudżetowej, świadcząc, że także w tym segmencie zachodzą pewne powolne zmiany i istnieją wyjątki od ogólnie przyjętych reguł i formuł.

2.5. PODSUMOWANIE CZĘŚCI DRUGIEJ

Tak właśnie prezentuje się nam ontologiczna treść *Assassin's Creed Origins*, *Pathologic Classic HD* i *The Norwood Suite*. Przechodząc do próby ich zestawienia i podsumowania, podpartej również uzupełniającymi analizami pozostałych sześciu gier przywołanych w niniejszej rozprawie w charakterze przykładu oraz bardzo skrótowym przeglądem motywów obecnych wedle badaczy w pozostałych grach wysoko-, średnio- i niskobudżetowych zauważyć możemy, że narracyjne, filozoficzne gry wideo dla jednego gracza jako takie wykazują pewne ogólne tendencje co do tego, w jaki sposób prezentowana jest w nich treść o charakterze ontologicznym. Tendencje te przejawiają się na bardzo różne sposoby w trzech grach, które zostały powyżej przeanalizowane: w *Assassin's Creed Origins* świat jest uporządkowaną racjonalnie immanentną strukturą istniejącą jako przestrzeń ścierania się dwóch manichejskich sił – Dobra i Zła; w *Pathologic Classic HD* przedstawione nam zostają trzy odmienne wizje tej samej rzeczywistości jako raz racjonalnej, raz irracjonalnej a raz opartej na wierze, tylko po to, by na poziomie metanarracyjnym wykazać, że wszystkie one są na swój sposób prawdziwe, a świat istnieje jako negocjowalny, konstruowany przez nas dyskurs; wreszcie w *The Norwood Suite* rzeczywistość nabiera cech surrealistycznego, płynnego przemieszania wszystkich dyskursów, doświadczana jest na sposób liminalny, jako przejściowa, niestała, zmienna.

Same te analizy jeszcze nic nam nie mówią o grach wideo jako takich, musimy jednak wpisać je również w szerszy kontekst i uwzględnić normy projektowania i zjawiska historyczno-kulturowe zachodzące w takich podgatunkach, jak podlegające racjonalnym i zrozumiałym od strony mechanicznej zasadom monomityczne gry RPG akcji (w tym ubi-gry), survival horrory i horrory psychologiczne, gry toczące się w chaotycznej i nieuporządkowanej rzeczywistości, gry wschodnioeuropejskie i japońskie, symulatory chodzenia i gry o przestrzeniach liminalnych. Jeżeli spojrzymy na *Assassin's Creed Origins*, *Pathologic Classic HD* i *The Norwood Suite* z perspektywy takiego właśnie kontekstu, zauważymy, że są one emblematyczne dla trzech odmiennych sposobów pojmowania świata, trzech wersji ontologii, które nie są co prawda obecne z konieczności w każdej grze, ale i tak zaznaczają wyraźnie swoją obecność w ramach tego medium.

I tak *Assassin's Creed Origins* stawia nas przed dualizmem bytu, i to na dwóch różnych płaszczyznach. Ta pierwsza, czyli manichejski dualizm Dobra i Zła jako dwóch równie potężnych, kosmologicznych sił zmagających się ze sobą w odwiecznej i nieskończonej walce jest dla nas instynktownie zrozumiałą, stanowi bowiem podstawę wszelkich opowieści heroicznym dominujących w kulturze szeroko rozumianego Zachodu⁴⁶⁸. Dobro jest tutaj utożsamiane z ludzką wolnością do swobodnego decydowania o swoim losie, podczas gdy ontologiczne Zło to potrzeba kontroli i podporządkowania sobie ludzkości. Druga płaszczyzna dualizmu, ta związana z wtajemniczeniem gracza do sekretnej i ukrytej przed okiem zwykłych ludzi rzeczywistości, dotyczy tego, że podczas gdy na pierwszy rzut oka świat wydaje się być nieuporządkowanym chaosem, tak naprawdę pod zwykłą warstwą rzeczywistości istnieje ta właściwa, w której wszystko jest jasne, zrozumiałe i harmoniczne, sprowadzając się, jak w naukach Maniego, albo do Dobra, albo do Zła. Oznacza to rodzaj ontologii redukcjonistycznej, upraszczającej samą rzeczywistość na potrzeby kosmicznego, odwiecznego sporu. Ten stosunkowo mocny obraz świata i bytu zostaje utrzymany w *Red Dead Redemption 2* i jeszcze wzmocniony w *Final Fantasy XV* poprzez uwzględnienie transcendencji. W *Red Dead Redemption 2* dyskusja wątków ontologicznych osadzona zostaje na nieco odmienną dychotomii, mianowicie opozycji cywilizacji i dzikości, która również ma jednak znamiona proste-

⁴⁶⁸ Margery Hourihan, *Deconstructing The Hero. Literary theory and children's literature*, Routledge, Nowy Jork i Londyn 1997, s. 32–38.

go, zrozumiałego dualizmu. Ocena cywilizacji uosabiającej racjonalizację świata przez człowieka jest tutaj negatywna, nie oznacza to jednak, że gra Rockstara wykracza poza ontologię redukcjonistyczną. Ta bardzo wyraźnie widoczna jest także w *Final Fantasy XV*, w którym Dobro i Zło mają wymiar transcendentny, ponadnaturalny i z tej uprzywilejowanej pozycji rzutują na całą immanentną rzeczywistość. Nie inaczej jest również w innych monomitycznych wysokobudżetowych grach RPG, jak wynika to z analiz Plylera, Bosmana i Poorthuis czy Jennings, a racjonalizm ontologiczny przejawia się w grach wysokobudżetowych w ogóle również poprzez skłonność do projektowania w nich racjonalnych, zrozumiałych zasad rozgrywki i niechęć do przełamywania oczekiwań graczy co do tego, czym gra jest i jak powinna się zachowywać.

W segmencie średniobudżetowym sprawa ma się nieco inaczej – *Pathologic Classic HD* stawia przed graczem najróżniejsze metafory świata, od postmodernistycznego, metanarracyjnego teatru, przez racjonalistyczną utopię Wielościanu, rytualistyczną, irracjonalną Rzeźnię, wieloaspektowe miasto i wreszcie ciało byka, Bosa Turocha, stwórcy świata. Wcielając się w tej grze kolejno w Doktora, Haruspika i Poświęconą doświadczamy radykalnie innych aspektów rzeczywistości, zwracamy uwagę na inne jej elementy i zauważamy zupełnie odmienne struktury. Naczelną metaforą jest jednak metafora przedstawienia teatralnego, jednoznacznego zresztą z dziecięcą grą wyobraźni, której odmianą gra wideo po prostu jest. Złożoność narracji i nabudowanych na niej warstw metanarracyjnych każe nam wierzyć, że świat nie jest czymś jednym, niezmiennym i stabilnym, że byt jest kwestią interpretacji i reinterpretacji, że narasta z dyskursu. W ten sposób *Pathologic* narzuca nam ontologię rzeczywistości negocjowalnej, wytwarzanej przez grupy społeczne umotywowane politycznie. Nie inaczej jest także w *Disco Elysium*, które w niektórych interpretacjach kojarzone jest z postmodernistyczną wizją świata jako kłacza, hipertekstu, sieci nieuprzywilejowanych odniesień, a w innych z płaską ontologią zorientowaną obiektowo. W *NieRze: Automacie* świat jest z kolei światem człowieka, doświadczenie bycia człowiekiem (a więc i tworzenia różnych grup o różnych ideologiach i interesach) zostaje podniesione do rangi uniwersalnej, do niego sprowadza się samo istnienie. Wreszcie w innych grach średniobudżetowych również występuje wątek ontologii dyskursu, czy to pod postacią chaotycznej, nieuporządkowanej rzeczywistości, w której należy się samemu odnaleźć, czy też dekonstrukcji racjonalistycznego dualizmu i naiwnej wiary w transcendencję w ramach mitu o „odczarowaniu świata”, czy wreszcie folklorystyczne, nieoczywiste nawiązania do religii pogańskich i ich symbolizmu.

Jeszcze inaczej jest w grach niskobudżetowych. *The Norwood Suite* jako gra w dużej mierze humorystyczna czerpie z bogatego w tym zakresie dziedzictwa surrealizmu jako nurtu zarówno literackiego, jak i filozoficznego. Ontologia surrealistyczna jest ze swojego założenia ambiwalentna, nie rozgranicza tego co racjonalne z tym co irracjonalne jak czyni to ontologia dyskursu, prezentuje świat raczej jako przemieszanie i nieustanne doświadczenie zmienności. Ponadto wiąże się również w wyraźny sposób z zagadnieniem liminalności, czyli przejściowości przestrzeni, w której nie ma zadomowienia. Hotel jako model przestrzeni jest miejscem zawieszenia, braku stabilności i przemijalności i takie właśnie cechy przypisuje się tutaj bytowi jako takiemu. Motyw płynności świata i jego nieustannej zmienności pojawia się również bardzo wyraźnie w *Diaries of a Spaceport Janitor*, gdzie modelem świata jest nieskończenie różnorodny i różnobarwny, nieeuklidesowy port kosmiczny. Seria *LISA* kładzie z kolei nacisk na doświadczenie cierpienia jako fundamentalne dla całego istnienia, przywracając rzeczywistości jakąś słabą postać esencjonalizmu, ale jednocześnie sprowadzając ją na poziom emocji i subiektywnych doświadczeń. W innych grach niskobudżetowych, takich jak symulatory chodzenia, występuje motyw czasowości i przestrzenności queer, czyli nienormalnych, nieuniwersalistycznych, zmiennych i ambiwalentnych, doświadczanych na różne sposoby przez różnych ludzi. Ponadto dużą popularnością cieszy się również doświadczenie liminal-

ności, tworzenie przestrzeni rozgrywki jako etapów liminalnych, budzących pewną grozę, ale i fascynację swoją przejściowością.

Te trzy wizje świata i bytu są, rzecz jasna, bardzo szerokie i mogą być podejmowane w różnych grach na różne sposoby, niemniej pewne ogólne prawidłowości stosują się do bardzo wielu przykładów, które również mogłyby być tutaj przeanalizowane równie dogłębnie, co *Assassin's Creed Origins*, *Pathologic Classic HD* i *The Norwood Suite*, gdyby starczyło na to czasu i miejsca i gdyby tego wymagała konstrukcja niniejszej rozprawy. Gdy zestawimy je ze sobą i przyjrzymy się temu, jak ujmowane są w nich poszczególne zagadnienia ontologiczne, łatwo ujrzymy, że są to wizje ze sobą sprzeczne i istniejące w ramach sporu filozoficznego, w którym poszczególne gry chcą przekonać graczy do zajęcia takiego, a nie innego stanowiska. Zależnie od tego, z którą z tych gier dany gracz będzie miał do czynienia, która będzie mu najbardziej odpowiadać i z którą będzie się on w jakiś sposób utożsamiał, jego poglądy na naturę świata i bytu będą zapewne choć trochę zgodne z przedstawianą w niej wizją, a odmienne od pozostałych.

Wnioski z niniejszej części podsumowuje również w dosyć uproszczony sposób poniższa tabela⁴⁶⁹:

TABELA 1. TREŚCI ONTOLOGICZNE W PRZYKŁADOWYCH GRACH WIDEO									
Segment	Gry wysokobudżetowe			Gry średniobudżetowe			Gry niskobudżetowe		
Tytuł gry → Kategoria filozoficzna ↓	<i>Assassin's Creed Origins</i>	<i>Final Fantasy XV</i>	<i>Red Dead Redemption 2</i>	<i>Pathologic Classic HD</i>	<i>Disco Elysium</i>	<i>NieR: Automata</i>	<i>The Norwood Suite</i>	<i>Diaries of a Spaceport Janitor</i>	<i>LISA: The Painful</i>
typ ontologii/metafizyki	idealizm	idealizm	realizm	idealizm	idealizm	realizm	realizm i idealizm (absurdyzm)	idealizm	idealizm (emotywistyczny)
otwartość rzeczywistości	immanencja	transcendencja	transcendencja	immanencja	immanencja	immanencja	immanencja	immanencja	immanencja
natura bytów	esencjonalizm	esencjonalizm	esencjonalizm	esencjonalizm	nonesencjonalizm	esencjonalizm	antyesencjonalizm	nonesencjonalizm	esencjonalizm
złożoność świata	dualizm	dualizm	dualizm	pluralizm	pluralizm	monizm	pluralizm	pluralizm	monizm
inteligibilność rzeczywistości	racjonalizm	racjonalizm	racjonalizm	racjonalizm zależny od dyskursu	racjonalizm zależny od dyskursu	racjonalizm	absurdyzm	irracjonalizm	racjonalizm zależny od indywidualnego doświadczenia
dominująca cecha rzeczywistości	dualizm Dobra i Zła	prymat wymiaru duchowego	opozycja cywilizacja/dzikość	prymat dyskursu	prymat dyskursu	doświadczenie człowieczeństwa	absurdalność	płynność	doświadczenie cierpienia
tożsamość jednostkowych bytów	substancjalna	substancjalna	substancjalna	interpretowalna, negocjowalna	płaska (obiekt=podmiot)	oparta na człowieczeństwie	absurdalna	płynna	oparta na cierpieniu

⁴⁶⁹ 1) Widoczne w tej i pozostałych dwóch tabelach określenia, także terminy metafizyczne używane na oznaczenie kierunków i koncepcji znanych z ontologii, antropologii i aksjologii mają jedynie wskazywać na główne treści przekazywane w grach, a całe tabele mają pomóc w hasłowym streszczeniu poszczególnych gier oraz porównaniu treści gier różnych segmentów, nie zaś ich uporządkowaniu według ściśle metodologicznych kryteriów. Dlatego zestawień tych nie można oceniać wedle wymogów metodologicznych stawianych podziałom, a zwłaszcza łączeniu podziałów, np. wedle wymogu niezależności zasad podziałów. 2) Sformułowanie „kategoria filozoficzna” w tabelach podsumowujących rozważania przedstawione w części tekstu poświęconej zagadnieniom ontologicznym, antropologicznym i aksjologicznym obejmuje szeroki zakres ujętych w metajęzyku filozoficznych kwestii i rodzajów rozwiązań, odpowiedzi. 3) Ciemniejszym kolorem zaznaczono gry omawiane w sposób szczegółowy w danej części rozprawy.

CZĘŚĆ TRZECIA.

NATURA I KONDYCJA CZŁOWIEKA

3.1. WSTĘP DO CZĘŚCI TRZECIEJ

Człowiek od wieków stanowi jeden z wyróżnionych przedmiotów filozofii, o tyle dla nas interesujący, że jest on tożsamy z nami samymi. Uprzywilejowana pozycja antropologii filozoficznej polega na tym właśnie, że bada ona zagadnienie intymnie nam znane, poznawane właśnie w sposób uprzywilejowany, bo bezpośredni. Podczas gdy świata doświadczamy jako czegoś zewnętrznego wobec nas, niejako z perspektywy trzecioosobowej, nasze własne człowieczeństwo jest nam znane od środka, pierwszoosobowo. Dla filozofa autorefleksja jest jedną z ważnych metod rozważań, co podkreślone zostało już przez starożytne wezwanie „poznaj siebie”, które, co należy podkreślić, na przestrzeni wieków nie straciło na swojej ważności. Stanisław Kamiński⁴⁷⁰ jeszcze w latach 70-tych zauważył, że czasy nowożytne charakteryzują się wyjątkowym zainteresowaniem człowiekiem jako przedmiotem rozmyślań, która to obserwacja w latach 20-tych XXI w. nie przestaje być aktualna. W dobie powszechnej kultury indywidualizmu, myśli trans- i posthumanistycznej czy chociażby zmian w sposobie pojmowania naszej tożsamości (narodowej, płciowej, rasowej, religijnej itp.) „sprawy ludzkie”, jak nazywa je Kamiński⁴⁷¹, pozostają na pierwszym planie współczesnej filozofii. Nic dziwnego zatem, że antropologię filozoficzną w pewnej postaci odnajdujemy również w grach wideo.

Temat człowieka, jego natury i losu w przestrzeni gier wideo funkcjonuje na płaszczyźnie narratologicznej przeważnie z tego względu, że po prostu w bardzo wielu grach bohaterami, w tym zwłaszcza tymi kierowanymi przez gracza, są ludzie (bądź istoty wystarczająco do nich podobne). Wraz z postaciami ludzkimi, takimi jak sławni dziś Lara Croft z serii gier *Tomb Raider* (Core Design i inni 1996–), Master Chief z serii *Halo* (343 Industries i inni 2001–), Kratos z serii *God of War* (Santa Monica Studio i inni 2005–) i niezliczeni inni ludzie protagoniści do świata opowieści przedstawianych w grach wkroczyły również ludzkie emocje i problemy, w tym te filozoficzne. Co prawda, jak na to zwraca uwagę m.in. Atkins⁴⁷², sama sylwetka człowieka, cyfrowa imitacja jego wyglądu zewnętrznego nie czyni jeszcze pełnej reprezentacji tego, czym jest i może być człowieczeństwo w swoich najróżniejszych przejawach. Niemniej jednak pojawienie się postaci ludzkiej w pierwszych grach wideo, nawet w tak prymitywnej formie jak składający się z ok. stu pięćdziesięciu pikseli w trzech kolorach Mario z *Super Mario Bros.* (Nintendo Research & Development No.4 Department 1985), otworzyło twórcom gier drzwi do podejmowania tematu człowieczeństwa. Im zaś bardziej realistyczne stawały się przedstawiane w grach postacie, tym dogłębniej narracje eksplorować musiały to, co czyni je tym, kim są, w przedłużeniu zaś – co czyni nas tymi, kim jesteśmy. W ten właśnie rozwój technologii imitacji wyglądu ludzkiego na ekranie komputera, najpierw w dwóch, a następnie w trzech wymiarach, i doprowadzenie tejże technologii na granicę fotoreali-

⁴⁷⁰ Stanisław Kamiński, *Z metafizologii człowieka w: Mieczysław Krąpiec, Ja – człowiek. Zarys antropologii filozoficznej*, Towarzystwo Naukowe Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, Lublin 1974, s. 425–439.

⁴⁷¹ Tamże.

⁴⁷² Opisując pierwszą część serii *Half-Life* (Valve 1998) Atkins zwraca uwagę, że gra ta zdaje się podkreślać brak człowieczeństwa u przeciwników pokonywanych przez gracza, zarówno tych będących kosmitami, jak i ludźmi – „rozpoznanie «innego», czy to człowieka, czy kosmita, przeważnie stanowi jedynie prelude do jego zniszczenia”, pisze; Atkins, dz. cyt., s. 60.

zmu w najnowszych produkcjach stał się impulsem do ciągłego pogłębiania warstwy antropologicznej w narracjach tychże produkcji.

Autorefleksja człowieka nad samym sobą w przestrzeni gier wideo przyjmować może różne formy i podkreślać różne aspekty człowieczeństwa, natomiast nie ulega wątpliwości, że skupiać się ona będzie niczym w soczewce w postaci kierowanej w każdej z tych gier przez gracza, w postaci protagonisty. To właśnie ona stanowi wehikuł, za pomocą którego osoba gracza zostaje przetransportowana do świata przedstawionego gry i to właśnie do jej sytuacji, światopoglądu, a nawet emocji gracz ma najgłębszy dostęp. Oczywiście jest, że jeżeli twórcy danego tytułu będą chcieli przekazać jego odbiorcom pewne przemyślenia na temat tego, kim jest człowiek i jaka jest jego pozycja we wszechświecie, to posłużą się w tym celu narzędziem najlepiej się do tego nadającym – protagonistą, z którym gracz wytwarza tak bliską więź, a który uosabiać może i w narracji, i w rozgrywce wszelkie możliwe modele podmiotowości. O tym, jakie właściwie modele podmiotowości rzeczywiście są przez tych protagonistów uosabiane traktować będzie niniejszy rozdział.

Spośród dziewięciu gier, których treść filozoficzna analizowana jest w ramach niniejszego tekstu wszystkie w jakimś stopniu odnoszą się do problematyki antropologicznej, natomiast zwłaszcza trzy z nich szczególnie wyraźnie i dogłębnie ilustrują pewne ogólne trendy filozoficzne dające się zaobserwować w grach wysokobudżetowych, średniobudżetowych i niskobudżetowych. Ich związek z tematem natury człowieka i jego losu daje się stwierdzić nawet przy powierzchownym ich oglądzie, przede wszystkim po tym, że protagoniści tych gier to postacie charakterystyczne (każda na inny sposób) i zaprezentowane w licznych szczegółach. Co jednak nawet ważniejsze, opowieści tych gier skupiają się przede wszystkim na tych właśnie protagonistach, czyniąc z nich oś, wokół której zorientowane są wszystkie inne wątki. Nie zawsze ma to miejsce w grach wideo, z których niektóre, jak już to zaobserwowaliśmy, na pierwszy plan wysuwają raczej świat przedstawiony, bądź, rzecz jasna, mechanizmy rozgrywki. Protagonisci niektórych gier są wręcz niemi, bądź mogą być dowolnie kreowani przez gracza, z reguły po to, by nie odwracać uwagi od szerszej narracji i umożliwić odgrywanie szerokiego wachlarza ról. W przypadku gier *Final Fantasy XV*, *Disco Elysium* i *Diaries of a Spaceport Janitor* tak nie jest. Przeciwnie, tytuły te dają się w zasadzie interpretować jako swego rodzaju studia charakterologiczne, choć każdy na swój odrębny sposób, m.in. dlatego, że reprezentują trzy zgoła odmienne gatunki – pierwsza z nich jest grą RPG akcji, druga jest reinterpretacją klasycznej gry cRPG, a trzecia to przygodówka eksploracyjna.

Na treść niniejszego rozdziału składać się będą trzy odrębne analizy, poprzez które postaram się wyróżnić trzy spierające się ze sobą wizje człowieka rzucające się w oczy w przestrzeni gier wideo. Każda z trzech omawianych tu gier stanowi przykład szczegółowej egzemplifikacji tych wizji, natomiast należy również zwrócić uwagę, że poprzez odniesienie do treści pozostałych sześciu gier stanowiących przedmiot niniejszej rozprawy, jak i do szerszego tła branży elektronicznej rozrywki wyodrębnione zostaną tu pewne bardziej ogólne cechy wspólne dla wielu gier z każdego z trzech segmentów wspomnianej branży. I tak chrystocentryczna antropologia *Final Fantasy XV* stanowi w swej istocie wzór postrzegania człowieka jako silnego, sprawczego podmiotu, podczas gdy zmienna płciowo i będąca queer dziewczębesta z *Diaries of a Spaceport Janitor* wyobraża, generalnie rzecz ujmując, podmiot słaby i płynny; wreszcie w obrazie tożsamości jako narracyjnej i wewnętrznie skłóconej, jaki daje się wyczytać z *Disco Elysium*, ujawnia się podmiot wielowarstwowy i niesubstancjalny. Ukazanie się tych trzech koncepcji człowieka które umożliwi ich zestawienie jest właściwym celem przedstawionych poniżej rozważań.

3.2. ANALIZA IV: WYBRANY KRÓL, WYBAWICIEL GWIAZDY. ANTROPOLOGICZNA TREŚĆ *FINAL FANTASY XV*

3.2.1. HISTORIA DZIEDZICA KRÓLEWSKIEGO RODU. WPROWADZENIE W TEMATYKĘ TYTUŁU

Jedną z pierwszych interaktywnych scen, z którą gracz ma do czynienia po rozpoczęciu rozgrywki w *Final Fantasy XV* jest zapadający w pamięć fragment, w którym czterech młodych mężczyzn siedzi pośrodku asfaltowej drogi wokół samochodu, w którym skończyło się paliwo. Jednym z nich jest książę Noctis Lucis Caelum, główny bohater tej opowieści, pozostali trzej zaś to jego bliscy przyjaciele i powiernicy – jego kompan z dzieciństwa, Prompto Argentum, jego doradca, Ignis Scientia, oraz jego prywatny ochroniarz, Gladiolus Amicitia. Zmęczeni i zaskoczeni sytuacją w której znaleźli się już na samym początku swojej podróży do miasta Altissia, mężczyźni narzekają i żartują między sobą, w końcu jednak postanawiają przepchnąć swój pojazd do najbliższej stacji benzynowej, która, jak im się wydaje, powinna znajdować się tuż za rogiem. W momencie, w którym Noctis, Gladio i Prompto zaczynają pchać samochód (Ignis siedzi za jego kierownicą) gracz zaczyna wchodzić ze światem gry w interakcję, wciskając przycisk, który sprawia, że auto porusza się do przodu. Przyjacielska wymiana żartów między czterema młodymi ludźmi trwa dalej, w tle zaś brzmi cover utworu *Stand By Me* w wykonaniu zespołu Florence + the Machine⁴⁷³. Po jakimś czasie kamera oddala się od pojazdu i ukazuje szeroki pejzaż przypominający fantastyczną wersję krajobrazu rozległych równin centralnych Stanów Zjednoczonych. „Wielki ten nasz świat“ stwierdza w tym momencie Noctis, Ignis dopowiada zaś: „I wypełniony cudami“. W tym momencie muzyka narasta, na ekranie pojawia się tytuł gry, a właściwa rozgrywka może się rozpocząć.

Z opisanej powyżej sceny wyłania się jasny obraz piętnastej części *Final Fantasy* jako gry poświęconej tematyce męskiej przyjaźni, eksplorującej więzi braterstwa między czwórką postaci, które bardzo różnią się od siebie charakterem, a mimo to są ze sobą bardzo blisko powiązane. Do pewnego stopnia rzeczywiście tak jest, a gra bardzo wyraźnie nawiązuje do kinowego dziedzictwa tzw. filmów drogi (ang. *road movie*), z których wiele, zwłaszcza w latach 70-tych i 80-tych, eksplorowało tematy męskości i więzi między mężczyznami⁴⁷⁴. Nie ma zatem wątpliwości, że wątek przyjaźni głównych bohaterów stanowi w omawianej tu historii zagadnienie kluczowe, zwłaszcza że jako taki jest on również bardzo często przywoływany, np. we wnikliwej analizie tej gry autorstwa Amy Green⁴⁷⁵.

⁴⁷³ Jennifer Smith (*Voices, Combat, and Music: Identity, Camaraderie, and Relationships in Final Fantasy XV*; „Journal of Sound and Music in Games“ Tom 2 Zeszyt 2, jesień 2021, s. 42) podkreśla wagę zastosowania tego właśnie utworu w tej scenie dla budowania motywu przyjaźni w historii gry.

⁴⁷⁴ David Laderman, *Driving Visions. Exploring the Road Movie*, University of Texas Press, Austin 2002, s. 21; przykłady takich filmów to *Swobodny jeździec* (reż. Dennis Hopper, 1969) czy *Two-Lane Blacktop* (reż. Monte Hellman, 1971).

⁴⁷⁵ Amy Green, *A Cure for Toxic Masculinity. Male Bonding and Friendship in Final Fantasy XV*, Carnegie Mellon University i ETC Press, Pittsburgh 2019.



Ilustracja 19: Początek gry, scena, w której księżę Noctis i jego towarzysze pchają samochód w którym zabrakło paliwa. Od lewej kolejno: księżę Noctis, Ignis (za kierownicą), Gladio (z tyłu), Prompto. Gra opowiada o męskiej przyjaźni, ale jednocześnie również o wybrańcu, który musi uratować świat (źródło: Final Fantasy XV).

A jednak nie jest to jedyny ważny wątek, jaki ta gra porusza, należy bowiem zauważyć, że scena z samochodem w którym zabrakło paliwa to nie pierwsza, a dopiero druga interaktywna sekwencja w *Final Fantasy XV*. Pierwsza zaprezentowana jest nieco wcześniej i ma zgoła odmienny, znacznie bardziej poważny ton. To właśnie w niej graczowi przedstawiony zostaje księżę Noctis oraz jego towarzysze. Jej akcja rozgrywa się w bliżej niesprecyzowanym pomieszczeniu, pośrodku którego na otoczonym płomieniami tronie zasiada istota przywodząca na myśl chrześcijańskie wyobrażenia Szatana, istota, z którą księżę Noctis toczy dramatyczną walkę, wsparty przez swoich przyjaciół. Księżę nie jest tu jednak tym samym młodym człowiekiem, którego spotykamy później na asfaltowej drodze, to osoba wyraźnie starsza i doświadczona, toteż widać wyraźnie, że krótka scena walki z demonem to jedynie zapowiedź przyszłych wydarzeń, najpewniej mających miejsce przy zwieńczeniu tej opowieści. Jednocześnie zapowiada ona stawkę przedstawionej historii, która zdaje się być bardzo poważna, być może nawet są nią losy świata. W tym interaktywnym wprowadzeniu kluczową rolę sam księżę Noctis, który nie tylko pojawia się na ekranie jako pierwszy, ale też to właśnie na nim skupia się tak sama kamera, jak i działania jego towarzyszy. Zdradza to drugą narracyjną oś *Final Fantasy XV*, którą jest osobista podróż Noctisa, konflikt, w którym jego towarzysze mają jedynie rolę drugoplanową. Od samego początku gracz jest zatem świadomy, że obok braterskich więzi łączących go z Gladio, Ignisem i Prompto historia dziedzica rodu Caelum ma jeszcze drugi wymiar, nieosiągalny dla nikogo poza samym księciem. I to właśnie w tym wymiarze doszukać się możemy bardzo wyraźnego motywu antropologii filozoficznej, oto bowiem mamy do czynienia z „opowieścią o Wybranym Królu, Wybawicielu Gwiazdy“, jak głosi napis, który na ekranie pojawia się jeszcze wcześniej, jako pierwsza rzecz, którą gracz widzi po wciśnięciu przycisku rozpoczynającego nową grę.

Final Fantasy XV to, w momencie pisania niniejszej pracy, najnowsza odsłona jednej z najstarszych i zarazem najwyżej cenionych przez graczy serii gier jRPG w dziejach branży gier wideo. Jej początki sięgają 1987 r., kiedy to premierę miała jej pierwsza odsłona (*Final Fantasy*, Square)

na platformę Nintendo Entertainment System, jednakże szczególną sławą okryła się dzięki swojej siódmej części, która ukazała się na pierwszą konsolę z linii PlayStation w 1997 r. *Final Fantasy VII* wielu graczy do dziś uważa za grę szczególnie dobrą i ważną, niektórzy zaś określają ją mianem „najlepszego jRPG, jakie zostało kiedykolwiek wyprodukowane”⁴⁷⁶, czy nawet „najlepszej gry w historii i najpiękniejszej opowieści zamkniętej w pikselach”⁴⁷⁷. Jak więc widzimy omawiana tu piętnasta część tej serii, opublikowana w 2016 r., ma za sobą niezwykle bogatą spuściznę, na którą składa się niemal trzydzieści lat historii serii do której należy. Warto jednak zwrócić od razu uwagę, że choć kolejne odsłony wspomnianej serii wiążą liczne zauważalne podobieństwa stylistyczne (np. tzw. chocobosy, czyli fikcyjne zwierzęta wyglądem przypominające strusia), mechaniczne (wszystkie główne odsłony serii to gry jRPG) czy fabularne (historie z gatunku fantasy heroicznego), to zawarte w nich narracje są od siebie w dużej mierze odrębne, np. często toczą się w zupełnie odmiennych światach. *Final Fantasy XV* nie jest tu wyjątkiem, i dlatego fabułę tej gry, która jest tu analizowana, interpretować należy jako osobną, niezależną od innych historię, a nie element większej układanki, jak ma to miejsce np. w przypadku serii *Assassin's Creed*.

Piętnasta część *Final Fantasy* przywitana została przez graczy z dużym entuzjazmem, sprzedając się z biegiem czasu w ilości przekraczającej ponad dziesięć milionów kopii⁴⁷⁸ oraz zyskując dobre oceny ze strony tak profesjonalnych recenzentów, jak i zwykłych miłośników gier⁴⁷⁹. Nie ma również wątpliwości, że jest to produkcja z segmentu AAA, jako że mamy tu do czynienia z wykonaną z dużym rozmachem grą należącą do tej samej serii, co *Final Fantasy VII*, przez niektórych uważane za pierwszą grę AAA w historii⁴⁸⁰. Jednocześnie jednak nie ma wątpliwości także co do tego, że *Final Fantasy* to seria gier filozoficznych, co do czego zgodnych jest wielu badaczy⁴⁸¹. A choć brakuje na ten moment ściśle filozoficznej analizy samego *Final Fantasy XV*, tytuł ten często pojawia się w różnych badaniach bardzo zbliżonych do filozofii, takich jak analiza Green czy Langer⁴⁸². Mamy tu więc zatem do czynienia z grą współczesną, popularną, dobrze ocenianą, wysokobudżetową i zakorzenioną w filozoficznym dyskursie, choćby przez wzgląd na swoich filozoficznych poprzedników, z którymi wiele ją łączy; jako taka jest to więc produkcja, która może nam tu posłużyć za doskonałą ilustrację tego, jakiego filozoficznego nastawienia do natury człowieka i jego kondycji doszukać się możemy w najnowszych grach z segmentu AAA.

⁴⁷⁶ Berlin, *Final Fantasy VII* w: Dawid Bojarski, red., *100 gier wszech czasów. Tipsomaniak 2018*, Bauer, Wrocław 2018, s. 35.

⁴⁷⁷ Berlin, *Final Fantasy VII* w: Jerzy Poprawa, red., *Gry inne niż wszystkie. Tipsomaniak 2013*, Bauer, Wrocław 2013, s. 48.

⁴⁷⁸ Liam Croft, *Final Fantasy XV Hits 10 Million Units Sold Worldwide*, „Push Square” 2022, <https://www.pushsquare.com/news/2022/05/final-fantasy-xv-hits-10-million-units-sold-worldwide>, dostęp 30.05.2022.

⁴⁷⁹ W agregatorze ocen „Metacritic” średnia ocen krytyków dla *Final Fantasy XV* wynosi, zależnie od wersji gry, od 81 do 85 punktów na 100, średnia ocen graczy to zaś od 7.6 do 8.1 na 10; *Final Fantasy XV (PlayStation 4)*, „Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/final-fantasy-xv>, dostęp 30.05.2022; *Final Fantasy XV (Xbox One)*, „Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/xbox-one/final-fantasy-xv>, dostęp 30.05.2022; *Final Fantasy XV: Windows Edition (PC)*, „Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/pc/final-fantasy-xv-windows-edition>, dostęp 30.05.2022.

⁴⁸⁰ Janet Garcia i inni, AAA (*triple-A*), „IGN” 2020, [https://www.ign.com/wikis/video-game-dictionary/AAA_\(triple-A\)](https://www.ign.com/wikis/video-game-dictionary/AAA_(triple-A)), dostęp 30.05.2022.

⁴⁸¹ Jason P. Blahuta i Michel S. Beaulieu, red., *Final Fantasy and Philosophy; The Ultimate Walkthrough*, John Wiley & Sons, Inc., Hoboken 2009.

⁴⁸² Green, dz. cyt.; Langer, dz. cyt.



Ilustracja 20: Księżę Noctis na parkingu w Hammerhead. Syn królewskiego rodu Lucis jest typowym protagonistą opowieści heroicznej, którego losy polegają na przejściu od niedoświadczonego, nieodpowiedzialnego młodzieńca do wspaniałego i potężnego króla (źródło: Final Fantasy XV).

Abyśmy mogli lepiej zrozumieć wątki, które należy tu wydobyć, przyjrzyjmy się wpiętej w ogólną linię fabularnej gry, ta bowiem, jak ma to miejsce w wielu grach wysokobudżetowych, rozpisana jest na kilkadziesiąt godzin, a przez to zawija. Akcja toczy się na planecie znanej jako Eos, która pod pewnymi względami jest do Ziemi bardzo podobna (samochody, smartfony, stacje benzynowe, turyści itd.), a pod innymi zupełnie od niej różna (magiczne miecze, olbrzymie potwory, żołnierze-roboty, magiczne moce). Świat to bardzo eklektyczny, wyraźnie zainspirowany stylistyką amerykańskich lat 50-tych, włoską architekturą renesansową i europejskimi wielkimi monarchiami, lecz również japońską kulturą, szkołą animacji i humorem, a także bestiariuszami zarówno wschodnimi, jak i zachodnimi. W środku historii osadzony jest, rzecz jasna, protagonista, czyli księżę Noctis, dziedzic królewskiego rodu Caelum władającego królestwem Lucis ze stolicą w mieście Insomnia. Jego ojcem jest król Regis Lucis Caelum, który znajduje się w bardzo trudnej sytuacji, musi bowiem bronić swojego państwa przed atakami ze strony potężnego Imperium Niflheimu, technologicznego mocarstwa dążącego do globalnej dominacji. Szczęśliwie król Regis ma do swojej dyspozycji magiczną moc, którą daje mu potężny artefakt zwany Kryształem, dzięki której zaś jest on w stanie otoczyć stołeczne miasto Insomnia nieprzeniknioną magiczną barierą.

Gdy go poznajemy, księżę Noctis jest dwudziestoletnim młodzieńcem, który wraz z trzema swoimi towarzyszami wyrusza z Insomnii w daleką drogę do miasta Altissia, gdzie ma wziąć ślub ze swoją przyjaciółką z dzieciństwa, księżniczką Lunafreyą Nox Fleuret, dziedziczką tronu okupowanego przez Niflheim państwa Tenebrae i zarazem Wyrocznią, przywódczynią religijną mającą stanowić pośredniczkę między bogami i ludźmi. To królewskie wesele budzi wśród mieszkańców Eosu niemałe emocje i uważane jest za najważniejsze wydarzenie w najnowszej historii, by jednak mogło do niego dojść Noctis musi przebyć długą podróż, tymczasem zaś, jak już jesteśmy tego świadomi, w Regalii, jego królewskim samochodzie, paliwo kończy się tuż po opuszczeniu stolicy.

Właściwa rozgrywka rozpoczyna się w Hammerhead, stacji benzynowej nieopodal Insomnii. Gracz steruje księciem Noctisem w jego wędrowce do Altissii, zaś pierwszym przystankiem na tej

drodze ma być ośrodek wypoczynkowy Galdin Quay, z którego wypływać ma prom do celu tej podróży. Jako że jednak *Final Fantasy XV* to gra zawierająca element tzw. otwartego świata (ang. *open world*), w praktyce gracz ma już od samego początku bardzo dużą dowolność w tym, jak szybko główny wątek fabularny poruszy się do przodu i jak wiele wątków pobocznych zostanie wyeksplorowanych w danym przejściu gry (ang. *walkthrough*). Rozgrywka polega na eksplorowaniu rozległej mapy – zarówno pieszo, jak i przy wykorzystaniu Regalii i innych pojazdów – a także na walkach z różnej maści potworami, na które natrafić można na otwartej przestrzeni i w zamkniętych, podziemnych korytarzach. Oprócz zadań głównych w ramach których najważniejsze wątki fabularne są rozwijane, gracz wypełniać może również zadania poboczne zlecane mu przez mniej istotne postacie, np. tropienie szczególnie groźnych potworów, ulepszanie pojazdu, szukanie rzadkich kamieni czy nawet łowienie ryb by nakarmić nimi bezpańskie koty. Choć jednak dana jest tu graczowi duża dowolność w zakresie eksploracji i wyboru wątków pobocznych, to *Final Fantasy XV*, w przeciwieństwie do niektórych innych gier RPG, nie zostawia w swojej warstwie narracyjnej miejsca na decyzje gracza. Jego historia jest, jak w licznych innych tytułach JRPG, zupełnie liniowa, co oznacza, że każdy gracz ma tu do czynienia z dokładnie tą samą narracją.

Przedstawione w jej ramach dzieje Noctisa to w gruncie rzeczy przypowieść o dojrzewaniu, tym bardziej wyraźna, że dotycząca księcia, a więc kogoś, kto ma się domyślnie stać dobrodusznym i mądrym królem, przywódcą całej rzeszy ludzi. Pod tym względem *Final Fantasy XV* przypomina bardzo tradycyjne w swojej konstrukcji historie o zagubionym księciu stającym się wspaniałym królem, takie jak *Król lew* (reż. Roger Allers i Rob Minkoff, 1994), *Księżę Kaspian* C.S. Lewisa (pierwsze wydanie w 1951 r.) czy *Diuna* Franka Herberta (pierwsze wydanie w 1965 r.), a nawet biblijne historie o Józefie Egipskim, Mojżeszu czy Dawidzie⁴⁸³. W punkcie wyjścia, podczas wyjazdu z Insomni i krótkiego pobytu w Hammerhead, księżę rodu Lucis daje się poznać jako osoba „niezdolna i niegotowa do władania narodem, mająca trudność z zachowaniem spokoju w sytuacjach stresowych, na które reaguje bądź gniewem, bądź niezdecydowaniem”⁴⁸⁴, jak trafnie ujął to jeden z komentatorów. Pierwsza z takich sytuacji następuje po jego przybyciu do Galdin Quay, gdzie spędza on wraz ze swoimi przyjaciółmi noc wobec faktu, że prom do Altissii nie wypływa tego dnia. Nazajutrz towarzysze podróży otrzymują szokujące wieści – pod ich nieobecność Imperium Niflheimu zaatakowało stołeczne miasto Insomnia. Król Regis, ojciec Noctisa, poległ, a Kryształ zapewniający królestwu magiczną obronę został skradziony i przewieziony do stoicy Imperium, Gralei. Jest to dla młodego księcia ogromny cios, który uświadamia mu, jak poważana jest geopolityczna sytuacja w której się znalazł.

Ma ona zresztą w tej historii również wymiar duchowy, geopolityka świata Eos jest bowiem ściśle związana z rzeczywistością ponadnaturalną – zmaganiem się bogów. Nadaje to jej znaczenia bardzo wyraźnie symbolicznego, trudno tu bowiem przeoczyć oczywistą alegorię walki Dobra ze Złem, zwłaszcza że zakodowana jest ona również w nazwach, takich jak „światliste” królestwo Lucis, „mroczne” Imperium Niflheimu itp. Dlatego też tak ważną postacią jest ukochana Noctisa, księżniczka Lunafreya, która ma bezpośredni dostęp do rzeczywistości duchowej i świadoma jest woli bogów niedostępnej dla zwykłych śmiertelników. Właśnie ze względu na tę jej duchową moc Noctis i jego kompani decydują się kontynuować podróż do Altissii, nie tyle w celu dopełnienia przyobiecane go królewskiego wesela, lecz by wesprzeć Lunafreyę w podejmowanych przez nią działaniach na rzecz uzdrowienia świata. W czasie, gdy oni są jeszcze w drodze (odwiedzając np. miasto Lestallum), dziedziczka królewskiego rodu Tenebrae rozpoczyna proces budzenia uśpionych

⁴⁸³ Na refleksji nad podobieństwem do tych ostatnich opierają się cytowane już powyżej badania Langer (dz. cyt.).

⁴⁸⁴ RinneShariganCatalyst i inni, *Characters / Final Fantasy XV - Noctis Lucis Caelum*, „TVTropes” 2021–, <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Characters/FinalFantasyXVNoctisLucisCaelum>, dostęp 30.05.2022.

bogów. Gdy Noctis i jego przyjaciele docierają Altissii, księżniczka, z którą nie dane im jest się spotkać, wygłasza pełne nadziei przemówienie do wiwatującego tłumu, po czym udaje się by dokonać rytuału przebudzenia Lewiatana, bogini wody, by Noctis mógł stawić jej czoła w próbie, którą musi przejść, by spełnić swe przeznaczenie. Książę wychodzi z owej próby zwycięsko, jednakże podczas rytuału księżniczka Lunafreya zostaje zaatakowana przez Ardyna Izunię, kanclerza Niflheimu i głównego antagonistę gry. Raniona, umiera, trzymając swojego ukochanego w ramionach i przekazując mu potężny artefakt – pierścień rodu Lucis mający w sobie magiczną moc Kryształu.

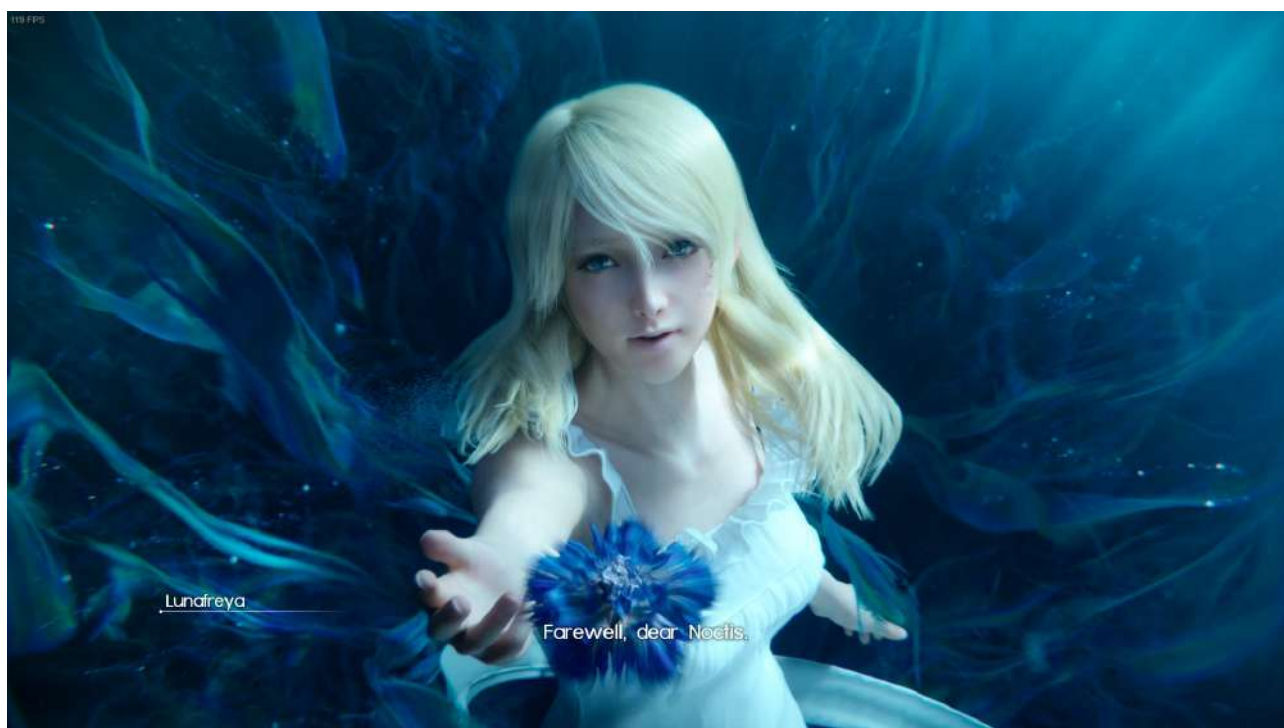
Śmierć ukochanej⁴⁸⁵ jest kolejnym momentem zwrotnym na drodze przemiany Noctisa z pasywnego w dużej mierze obserwatora wydarzeń, któremu liczne przygody niejako się po prostu przydarzają, w podmiot czynny i biorący aktywną odpowiedzialność za swoje działania. Jego misja uratowania swojej ojczyzny trwa dalej – wraz ze swoimi przyjaciółmi udaje się w długą drogę z Altissii do Galei, gdzie ma on nadzieję odzyskać skradziony Kryształ z rąk wroga i w ten sposób wyrównać szanse w walce z nim. Podczas tej podróży, tym razem na pokładzie pociągu, wewnętrzne napięcia w drużynie stają się coraz bardziej wyraźne, przez co Noctis zdaje sobie sprawę, jak wielu ludzi polega na nim i jak wielkie są ich oczekiwania względem niego. Książę i jego przyjaciele odpierają liczne ataki Imperium, zatrzymują się na krótką chwilę w Tenebrae, zwiedzają zapomniane grobowce, wreszcie zaś docierają do skradzionego Kryształu, gdzie raz jeszcze stawiają czoła kanclerzowi Izunii. Nie jest to jednak koniec tej historii, bowiem gdy Noctis dociera do Kryształu zamiast być w stanie użyć jego mocy zostaje weń wciągnięty i znika z powierzchni ziemi, a jego towarzysze nie mają pojęcia, co się z nim stało.

Mija dziesięć lat. Pod nieobecność Noctisa na tym świecie niebo spowijają wieczne, nieprzeniknione ciemności, wszędzie zaś panoszą się demony, które wcześniej spotkać można było tylko w samym Imperium Niflheimu. Siły ciemności, jak się zdaje, zwyciężyły, została się zaś jedynie garstka tych, którzy wciąż z nimi walczą. Wśród nich prym wiodą, rzecz jasna, Gladio, Ignis i Prompto. Książę rodu Lucis spędza ten czas zamknięty w Kryształach, który stanowi nośnik dla duszy planety Eos. Tam dowiaduje się o swoim przeznaczeniu jako Wybranego Króla, Wybawiciela Gwiazdy, którego święta misja ma polegać na przewyciężeniu zła poprzez ostateczną formę poświęcenia – oddanie swojego życia za swój lud. „Wielu oddało wszystko za swojego Króla, toteż i Król musi oddać swoje życie za wielu“, jak wyjaśnia mu to bóg Bahamut.

Po dziesięciu latach Noctis wraca do świata żywych i budzi się na świętej wyspie Angelgard nieopodal Galdin Quay jako starsza wersja siebie, ta, którą znamy z prologu gry. Po przebudzeniu wyrusza do stacji benzynowej Hammerhead by spotkać się ze swoimi towarzyszami, którzy od dawna czekali na jego powrót. Zjednoczeni, członkowie drużyny przygotowują się do ostatecznego starcia i wyruszają do stołecznego miasta Insomnia, gdzie wszystko ma się zakończyć. W przeddzień finalnej bitwy, wieczorem, zasiadają razem do biwaku, jak niegdyś czynili to w młodości i przeprowadzają ze sobą długą, szczerą, wzruszającą rozmowę. Nazajutrz udają się do Insomni, przedzierają się przez ruiny miasta i toczą zapowiedzianą w prologu walkę z bogiem Ifrytem u bram królewskiego pałacu. Znalazłszy się u progu sali tronowej Noctis żegna się ze swoimi przy-

⁴⁸⁵ W scenie tej wyraźnie pobrzmiewają echa innej ważnej śmierci młodej kobiety w serii *Final Fantasy* – słynnej sceny śmierci Aerith z gry *Final Fantasy VII*, którą wielu fanów również dziś uważa za „najlepszą śmierć w historii gier wideo“ (Jason Wojnar, *Final Fantasy 7: 5 Reasons Aerith's Death Is The Best In Video Game History (& 5 Why It's John Marston's)*, „Game Rant“ 2020, <https://gamerant.com/final-fantasy-7-red-dead-redemption-aerith-john-marston-best-death-video-game-history/>, dostęp 30.05.2022). Sabine Harrer zwraca uwagę, że śmierć Aerith była dla graczy szczególnie bolesna (a dla niektórych nawet traumatyczna), bo miała wymiar zarówno narracyjny, jak i gameplay'owy; Sabine Harrer, *From Losing to Loss: Exploring the Expressive Capacities of Videogames Beyond Death as Failure*, „Culture Unbound: Journal of Current Cultural Research“ Tom 5 Nr 4, 2013, s. 611–613. Śmierć Lunafreyi nie ma co prawda tego ostatniego, jednak jej waga narracyjna jest nie do przecenienia.

jaciółmi tymi samymi słowy, którymi przed laty pożegnał go jego ojciec, król Regis – „Kroczcie z uniesionym czołem, przyjaciele“.



Ilustracja 21: Mistyczna wizja księcia Noctisa, w której księżniczka Lunafreya żegna się z nim po swojej śmierci. Lunafreya mówi: „Żegnaj, drogi Noctisie”. Śmierć księżniczki nawiązuje do podobnych motywów w poprzednich częściach serii i jest emocjonalnym momentem mającym zmotywować gracza do dalszej walki ze Złem (źródło: Final Fantasy XV).

Ostateczna konfrontacja między księciem Noctisem a demonicznym kanclerzem Izunią odbywa się na planie duchowym, gdzie dziedzic rodu Lucis wspierany jest przez duchy wszystkich swoich przodków. W dramatycznej scenie dopełnia on swojego przeznaczenia, stając się prawdziwie Wybranym Królem i poświęcając swoje życie po to, by móc przyzwać przepotężną moc niezbędną do przewyciężenia sił ciemności. Umiera, by przywrócić światu światło. Jego ostatnie słowa brzmią: „Nareszcie koniec...“, a później ekran pokrywa się czernią by zrobić miejsce dla napisów końcowych, podczas których pobrzmiwają echa sceny z samochodem, w którym skończyło się paliwo, w tle słychać zaś raz jeszcze cover utworu *Stand By Me* w wykonaniu zespołu Florence + the Machine.

Final Fantasy XV ma dwa nieinteraktywne epilogi pojawiające się w trakcie i po napisach końcowych. Pierwszy, dłuższy z nich przedstawia dokładną treść rozmowy przeprowadzonej przez Noctisa, Gladio, Ignisa i Prompto podczas ich ostatniego wspólnego biwaku w przeddzień bitwy o duszę świata. Jest on zwieńczeniem historii ich braterstwa i długiej podróży, którą musieli wspólnie odbyć. Ostatnie słowa, które w nim padają wypowiedza ze łzami w oczach Noctis, brzmią zaś one: „Cóż mogę rzec? Jesteście najlepsi“. Na szczególną uwagę zasługuje jednak przede wszystkim drugi, ostatni epilog, który interpretować należy jako swoistą nagrodę dla gracza za dotrwanie do samego końca tej historii. Jest on również pod pewnym względem lustrzanym odbiciem prologu. Zaczyna się od krótkiego nawiązania do wątku przyjaźni Noctisa i jego towarzyszy: oto pokryty czernią ekran raz jeszcze rozjaśnia się, ukazując scenę wschodzącego słońca, w którego świetle wiadać powracający do życia świat Eos, a wreszcie cztery krzeselka biwakowe stojące wkoło wygasłego ogniska. Na tym jednak scena się nie kończy, przeniesieni bowiem zostajemy do bajecznej wersji sali tronowej w Insomnii. Kamera bardzo powoli wspina się po długich schodach do tronu,

wreszcie zaś w kadrze pojawia się zasiadający na tronie młody król, w którym poznajemy samego Noctisa, a u jego boku zasiada księżniczka Lunafreya. Para uśmiecha się do siebie czule, całuje, po czym zastyga w uśpionej, rozmarzonej pozie. Ich wizerunek staje się artystyczne narysowanym logiem gry, na którym obok Lunafreyi pojawia się też Noctis. Na tym *Final Fantasy XV* się kończy.

3.2.2. O INTERAKTYWNYM NAŚLADOWANIU CHRYSTUSA. ANALIZA TREŚCI FILOZOFICZNEJ

Antropologiczna wymowa omawianej tu gry jest jasna, zwłaszcza gdy zna się już przebieg całej jej fabuły. Jest to niedwuznaczna pochwała silnej, sprawczej, aktywnej podmiotowości człowieka jako tego, który swymi działaniami wpływa na świat, bądź na dobre, bądź na złe, w każdym razie jednak zauważalnie i na mocy swoich autonomicznych decyzji. Jest to również wyraźna skierowana w stronę gracza zachęta, by takim podmiotem się stawać i by nim być, bowiem, jak *Final Fantasy XV* zdaje się sugerować, każdy człowiek jest do takiego sposobu bytowania w świecie powołany.

Jest to bez wątplenia interpretacja dosadna, nie pozostawiająca w przesłaniu gry zbyt wiele subtelności. Może ona przez to budzić pewien sprzeciw w myśl zasady, że za złożoną, wielogodziną narracją musi iść skomplikowany i wielowarstwowy przekaz. Można by np. w tym miejscu wysunąć następujący kontrargument przeciwko tak dobitnej interpretacji: być może postać Noctisa rzeczywiście ma uosabiać taką właśnie koncepcję ludzkiej podmiotowości, co jednak z innymi postaciami – Gladio, Ignisem, Prompto i wieloma innymi? Czyż ich różnorodność nie stwarza szerszego przekroju myśli antropologicznej w przestrzeni *Final Fantasy XV*?

Otóż odpowiedzieć należy w następujący sposób: nie zapominajmy, że mamy tu do czynienia z grą wideo. Noctis jest tutaj nie tylko jedną z postaci uczestniczących w fabule, a nawet nie tylko protagonistą w narratologicznym znaczeniu tego słowa, lecz również postacią gracza (ang. *player character*, w skrócie PC⁴⁸⁶), co jest już terminem zaczerpniętym z ludologii. Oznacza to, że Noctis jest tu nie tylko fokalizatorem (ang. *focalizer*) posiadającym pewną „przewagę nad innymi postaciami”, która sprawia, że „czytelnik [który – M.J.] patrzy na świat przedstawiony oczami tej postaci [...] co do zasady skłonny będzie zaakceptować wizję tego świata zaprezentowaną przez tę właśnie postać”⁴⁸⁷. Przewaga postaci gracza w grze wideo nad innymi postaciami dramatu jest jeszcze większa niż ta, którą z reguły ma nad nimi postać protagonisty w tekstach kultury nieinteraktywnych. Tym, co przekłada się na owo jej zwiększenie jest aspekt ludyczny gry. Jak się okazuje, interaktywna natura doświadczenia grania w *Final Fantasy XV*, jak i każdą inną w zasadzie grę fabularną, otwiera pole nie tylko dla przeżywania immersji, co równie powszechnie, jak i metaforycznie opisywane jest jako „zanurzenie się w fikcyjnym świecie”⁴⁸⁸. Inny rodzaj przeżyć, który staje się tu równocześnie i nieodłącznie możliwy, to, jak argumentowałem w innym miejscu⁴⁸⁹ i jak postulują to niektórzy fenomenologowie⁴⁹⁰, przeżywanie wcielenia się w coś zewnętrznego wobec nas (w grupę

⁴⁸⁶ Nie mylić z innym rozwinięciem skrótu PC związanym z grami komputerowymi, czyli z komputerem osobistym (ang. *personal computer*). Przeciwnieństwo postaci gracza to postać niezależna (ang. *non-player character*, w skrócie NPC).

⁴⁸⁷ Bał, dz. cyt., s. 146.

⁴⁸⁸ Ryan, dz. cyt., s. 90–93.

⁴⁸⁹ Maciej Jemioł, *Embodiment or Immersion? On the Modes of Engagement in Video Games* w: Piotr Janik i Carla Cannullo, red., *Intentionnalité comme idée. Phenomenon, between efficacy and analogy*, Księgarnia Akademicka, Kraków 2021, s. 155–162.

⁴⁹⁰ Jan-Hendrik Bakels, *Steps towards a Phenomenology of Video Games — Some Thoughts on Analyzing Aesthetics and Experience*, „*Eludamos. Journal for Computer Game Culture*”, Tom 11 Nr 1, 2020, s. 71–97; Timothy Crick, *The Game Body: Toward a Phenomenology of Contemporary Video Gaming*, „*Games and Culture*” Tom 6 Zeszyt 3, maj 2011, s. 259–269.

pikseli na ekranie, byt cyfrowy itp.). Teoria wcielenia ma oczywiście w fenomenologii bardzo rozbudowaną postać, silnie związaną z myślą takich filozofów, jak Maurice Merleau-Ponty czy Michel Henry. Jednakże na potrzeby niniejszego opracowania wystarczy rzec w odniesieniu do niej, że doświadczenie wcielenia się w postać gracza, choć wytwarzane na mocy zjawisk ludycznych, ma jednak niebagatelne znaczenie dla narracji. Nie dlatego, że wpływa w jakiś sposób na jej treść, lecz właśnie na jej formę, to jest na sposób jej doświadczania. Z doświadczenia wcielenia wypływa fakt, że gracz, który niejako inkorporuje w siebie postać Noctisa, będzie skłonny nie tyle „akceptować prezentowaną przez niego wizję świata”, co wręcz postrzegać tę wizję (przynajmniej tymczasowo) jako swoją własną, jako coś, co do niego należy. Różnica między tymi dwoma opisami jest subtelna, chodzi tu o zaakcentowanie tego, że w tym drugim przypadku gracz ma do czynienia z czymś, co nie tylko powinien zaakceptować, ale czego nie może nie zaakceptować – jak bowiem odrzucić coś, co jest częścią nas samych?



Ilustracja 22: Księżę Noctis i jego towarzysze w gondoli w mieście Altissia niedługo przed śmiercią księżniczki Lunafreyi. Ignis mówi: „Musimy dopilnować tego, by siły imperium nie niepokoiły Lewiatana podczas rytuału”. Świat przedstawiony gry dzieli się na miejsca piękne, których należy bronić przed Złem, takie jak Altissia, i miejsca już skażone przez siły ciemności, takie jak imperium Niflheim (źródło: Final Fantasy XV).

Oczywiście nie mówimy tu o powiązaniu trwałym i permanentnym, w przeciwnym bowiem wypadku gry byłyby w stanie indoktrynować w graczu dowolne poglądy przez sam fakt grania w nie. Nie, mowa tu raczej o subiektywnym doświadczeniu, którego gracz doznaje podczas rozgrywki, najwyraźniej zaś w jej najbardziej angażujących (intelektualnie, emocjonalnie itd.) momentach. Po zakończeniu rozgrywki doświadczenie to zanika i zostaje jedynie wspomnieniem, jest to jednak nie mniej wspomnienie, które wciąż może intensywnie oddziaływać na gracza, bardziej niż gdyby było doświadczeniem samej tylko immersji (bez wcielenia), jak ma to miejsce przy lekturze powieści czy obejrzeniu filmu.

Warto przy tym zwrócić uwagę na jeszcze jedną kwestię. Omawiając narratologiczne pojęcie fokalizatora Bał zwraca uwagę na to, że tym, co odbiorca skłonny jest przejąć od postaci protagonisty, jest jej „wizja świata”. „Fokalizacja jest to relacja między «wizją», między postrzegającym

agentem a tym, co jest postrzegane”, pisze Bal⁴⁹¹. Tym jednakże, co jest przezeń postrzegane, jest „świat przedstawiony”, lub też „świat narracyjny”, jak określają go niektórzy narratolodzy, np. Lubomír Doležel⁴⁹². Oznacza to z konieczności, że również owa balowska „wizja świata”⁴⁹³ jest wizją świata narracyjnego, a nie aktualnego. W jaki sposób ta pierwsza może się przekładać na tę drugą?

Rozważmy następujące zdanie: „Moim ojcem jest król Regis Lucis Caelum”. Jest to zdanie, które wyraża pewne przekonanie na temat świata, może więc stanowić komponent naszej wizji tego świata. Kiedy uznamy je za prawdziwe? Jeśli podążymy za rozważaniami Doleżela na temat natury prawdy w narracji, to uznamy, że choć w naszym faktycznym świecie (świecie aktualnym) nie istnieje nikt taki jak król Regis Lucis Caelum, to jednak jego istnienie jest pewnym faktem narracyjnym zachodzącym dla pewnego narracyjnego świata – świata przedstawionego gry *Final Fantasy XV*. Co więcej, takim samym faktem jest również istnienie jego syna, księcia Noctisa. A zatem zdanie „Moim ojcem jest król Regis Lucis Caelum” jest prawdziwe wtedy, gdy w ramach pewnego określonego fikcyjnego świata wypowiada je książę Noctis, dla którego jest ono prawdziwe i stanowi część jego wizji świata z uzasadnionych powodów.

Jak dotąd sprawa wydaje się być oczywista, wszystko jednak się komplikuje, gdy uwzględnimy w naszych rozważaniach osobę gracza. Podczas gdy widz bądź czytelnik dowolnego nieinteraktywnego medium jest od świata przedstawionego odseparowany na tyle, że ze swojego położenia może co najwyżej sformułować trafne zdanie: „Książę Noctis (był fikcyjny) jest synem króla Regisa (bytu fikcyjnego) – (w ramach określonego fikcyjnego, narracyjnego świata)”, sytuacja zanurzonego w fikcji i wcielającego się w nią gracza wygląda zgoła inaczej. Gracz, jak już to wyżej zostało wyjaśnione, postrzega wizję świata protagonisty jako swoją własną.

Widać to najwyraźniej na przykładzie doświadczenia kinestezji, a więc sytuacji, w której, jak ujął to Jan-Hendrik Bakels, gracze „doświadczają” wrażenia ruchu jedynie na postawie *obserwowania* ruchu [postaci gracza w grze – M.J.], czyli np. automatycznie i podświadomie wychylają swoje fizyczne ciało w lewo, gdy sprawiają, by również postać gracza wychyliła się w lewo itp. Tego typu „zagadkowe momenty kinestetycznej responsywności, w których gracze stwierdzają, że poruszają się jednocześnie z awatarami”⁴⁹⁴ to szczególne przypadki sytuacji, w których gracz wypowiadający np. takie zdanie: „Skręcam w lewo!” wyraża w nim zarazem prawdę na temat siebie, jak i postaci, w którą się wciela.

W przypadku zdania „moim ojcem jest król Regis” mamy do czynienia z nieco odmienną sytuacją. W pewnym sensie gracz również może je trafnie wyrazić, tak, jak wyraża przedstawione wyżej zdanie „Skręcam w lewo!”, ale tylko przy uwzględnieniu kilku zastrzeżeń. Po pierwsze, adekwatna jest tu jedynie ta sytuacja, w której gracz aktywnie uczestniczy w rozgrywce, to znaczy doznaje zarówno immersji, jak i wcielenia się w fikcyjną postać. Po rozgrywce jego status nie przystaje już do opisywanej tu sytuacji. Po drugie, zdanie to musi być uzupełnione o określoną treść, rozumiane w pewnym precyzyjnym sensie. Tak jak w przypadku mediów nieinteraktywnych i uzupełnienia kontekstu zdania „Książę Noctis jest synem króla Regisa” o zaznaczenie, że mowa tu

⁴⁹¹ Bal, dz. cyt., s. 146.

⁴⁹² Lubomír Doležel, *Truth and Authenticity in Narrative*, „Poetics Today” Tom 1 Nr 3 – *Special Issue: Narratology I: Poetics of Fiction*, jesień 1980, s. 12–13.

⁴⁹³ Jak zauważa sama Bal (dz. cyt., 142) termin ten odpowiada temu, co inni narratolodzy zwykli określać mianem „punktu widzenia”, „perspektywy narracyjnej”, lub rzadziej „sytuacji narracyjnej”, „odniesienia narracyjnego” bądź „sposobu przebiegu narracji”, przy czym ujęcie Bal charakteryzuje się odróżnieniem w nim podmiotu postrzegającego pod podmiotem wyrażającego to postrzeganie.

⁴⁹⁴ Melanie Swalwell, *Movement and Kinaesthetic Responsiveness: A Neglected Pleasure* w: taz i Jason Wilson, red., *The Pleasures of Computer Gaming: Essays on Cultural History, Theory and Aesthetics*, McFarland, Jefferson i Londyn 2008, s. 74; cyt. za: Crick, dz. cyt., s. 266.

o dwóch postaciach fikcyjnych i że zdanie to jest prawdziwe tylko wewnątrz pewnego fikcyjnego świata, tak i zdanie „Moim ojcem jest król Regis” musi być osadzone w swoim kontekście. Trafnie wyrażone przez gracza będzie oznaczać: „Moim (fikcyjnej postaci księcia Noctisa *qua* mnie-gracza) ojcem jest król Regis”. W tym sensie gracz w trakcie rozgrywki, zapytany np. przez postronnego obserwatora rozgrywki: „Kto to jest?” po wskazaniu przez niego palcem na grupę pikseli na ekranie reprezentujących króla Regisa może trafnie odpowiedzieć na to pytanie „To jest mój ojciec”, i (ponownie: w tym sensie) będzie mówił prawdę. Takie sytuacje i takie użycie języka rzeczywiście się zdarzają w życiu graczy.

Ta długa dygresja była niezbędna, by wyjaśnić, w jaki sposób silna podmiotowość księcia Noctisa jako stanowisko filozoficzne na temat natury człowieka może stanowić przedmiot transferu ze świata przedstawionego gry, którego wizja jest graczowi w *Final Fantasy XV* przedstawiona, do świata aktualnego, o którym gra ta nie traktuje. Rozważmy zatem jako ostatni przykład przypadek następującego zdania „Jestem silnym (aktywnym, czynnym, sprawczym itp.) podmiotem”. Oczywiście jest, że jest to zdanie prawdziwe, jeśli wypowiadającym jest księżę Noctis z zakończenia *Final Fantasy XV*. Stwierdza ono, jak ująłby to Doležel, pewien autentyczny motyw, tzn. fakt narracyjny poświadczony jako prawdziwy dla narracyjnego świata gry.

Za tym, że księżę Noctis jest takim właśnie przedmiotem przemawia wiele argumentów ujawnianych przez narratologiczną analizę treści gry. Przyjrzyjmy się np. wyraźnie zarysowanemu w niej motywowi „kroczenia z uniesionym czołem” (ang. *walk tall*). Po raz pierwszy pojawia się on we wstępie do gry, w scenie pożegnania króla Regisa z jego wyruszającym w daleką podróż synem. W rzeczy samej, są to wedle naszej wiedzy ostatnie słowa, jakie mający wkrótce umrzeć monarcha wypowiedział do swojego syna – „Kroc z uniesionym czołem, mój synu”. Jest to, jak widzimy, niejako testament, który król zostawia swojemu następcy. Co więcej, choć dzieje się to w nieinteraktywnym, pre-renderowanym⁴⁹⁵ przerywniku filmowym, i tu pojawia się element odniesienia do gracza. Podczas gdy wszystkie inne ujęcia w tej scenie mają perspektywę trzecioosobową i umożliwiają oglądanie jej z zewnątrz, ta jedna chwila, w której padają słowa „kroc z uniesionym czołem” przedstawiona jest z perspektywy pierwszoosobowej, z oczu księcia Noctisa. Wygląda to zatem tak, jak gdyby król Regis przez ekran monitora patrzył w oczy nie tyle swojemu synowi, co samemu graczowi i to jemu przekazywał swój testament. A ponieważ jest to również sam początek rozgrywki, mamy tu także do czynienia z zadaniem, które gra stawia przed graczem do zrealizowania i które konsekwentnie będzie on realizował przez następne godziny (oczywiście zakładając, że nie przewie w pewnym momencie rozgrywki, co również się zdarza).

⁴⁹⁵ Przerywniki filmowe w grach wideo można podzielić na dwa podstawowe rodzaje – pre-renderowane i na silniku gry. Te pierwsze mają dłuższą historię i są z reguły bardziej widowiskowe, tworzy się je bowiem w zewnętrznych programach graficznych, takich jak np. do tworzenia filmów animowanych. Te drugie z kolei wykorzystują elementy wygenerowane przez samą grę – modele postaci itp. Umożliwia to np. płynne przejście od sceny do rozgrywki.



Ilustracja 23: Początek gry, król Regis żegna się ze swoim synem, księciem Noctisem, zdając się jednocześnie patrzeć wprost na gracza. Król Regis mówi: „Kroc z uniesionym czołem, mój synu”. Motyw „kroczenia z uniesionym czołem” stanowi motyw przewodni gry (źródło: Final Fantasy XV).

Po raz drugi motyw „kroczenia z uniesionym czołem” pojawia się, jak już to zostało wspomniane, w jednej z ostatnich scen gry, tj. w tej, w której księżę Noctis żegna się po raz ostatni ze swoimi przyjaciółmi na chwilę przed tym, jak stanie on do ostatecznej bitwy o losy świata. Scena ta powieliła w wielu aspektach tę z początku gry, stanowiąc niejako jej narracyjne dopełnienie. Zwróćmy np. uwagę, że nie przypadkiem toczy się ona w dokładnie tym samym miejscu – na schodach wiodących do Cytadeli, siedziby rodu królewskiego Lucis. Tam, gdzie niegdyś jego ojciec przekazał mu tę misję, tam również księżę Noctis przekazuje ją swoim towarzyszom, którzy mają być jego następcami w tym świecie – „Kroczcie z uniesionym czołem, przyjaciele”. Znaczenie tej sceny jest jasne – jak początek gry oznaczał nałożenie pewnego celu do spełnienia, tak jej zakończenie sygnalizuje spełnienie tego celu. Innymi słowy, Noctis (a gracz wraz z nim, w takim sensie, w jakim opisywałem to wyżej) stał się w pełni tym, który kroczy z uniesionym czołem, jak robił to również jego ojciec przed nim. Teraz przekazuje to zadanie innym, tak, aby do każdego mogło dotrzeć jego przesłanie.

Fundamentalne znaczenie dla myśli przewodniej *Final Fantasy XV* ma również fakt, że jego protagonista jest księciem, a później staje się również królem. Jego pozycja w świecie jest przez to wyróżniona ponad wszelką wątpliwość. W ostateczności staje się wręcz „Wybranym Królem, Wybawicielem Gwiazdy”, a więc za razem wybranym wskazanym przez starożytną przepowiednię, jak i postacią mesjanistyczną, która dokonuje aktu zbawienia świata. Słowem – jest postacią chrystopodobną.

Motyw tego, co określam tu mianem „postaci chrystopodobnej”, a co zwyczajowo nazywa się w anglojęzycznej literaturze przedmiotu *Christ-figure* jest jednym z bardzo powszechnych tropów współczesnej popkultury przewijającym się i w literaturze, i w filmach, i w grach wideo. Jak sama nazwa wskazuje, postać chrystocentryczna jest to taka postać fikcyjna (bądź taka interpretacja rzeczywistej osoby), która przejawia pewne wyraźne podobieństwa do tego, jak opisywany jest Jezus Chrystus w Nowym Testamencie. Przykłady, nawet takie poświadczone w badaniach narratologicz-

nych i literaturoznawczych, można mnożyć: Jim Casy z powieści *Grona gniewu* Johna Steinbecka (pierwsze wydanie w 1939 r.)⁴⁹⁶, Neo z filmowej trylogii o Matriksie (reż. Lana i Lilly Wachowski – jako Larry i Andy Wachowski, 1999–2021)⁴⁹⁷, Superman⁴⁹⁸, Harry Potter⁴⁹⁹... Jeśli zaś chodzi o naturę tego podobieństwa, to z reguły traktuje się je dosyć szeroko, np. Kozlovic⁵⁰⁰ wymienia aż dwadzieścia pięć „strukturalnych cech charakterystycznych [...] postaci chrystopodobnych”, poczynając od tak ogólnych, jak bycie outsiderem czy posiadanie alter ego, po tak szczegółowe jak posiadanie niebieskich oczu czy znaczącego imienia, np. o inicjałach J. C. (jak np. wspomniany wyżej Jim Casy). Naturalnie nie wszystkie one muszą być spełnione, by uznać daną postać za chrystopodobną, jedynie niektóre, zwłaszcza te najbardziej ogólne. Książę Noctis spełnia co najmniej osiemnaście z wymienionych przez Kozlovica cech. Jest namacalny w i centralny dla przedstawionej historii, staje się outsiderem, ma licznych towarzyszy („apostołów”), w tym analogon Marii Magdaleny (księżniczka Lunafreya, nawet jeśli sama pod pewnymi względami przypomina Chrystusa) oraz Judasza (książę Ravus, Titus Drautos), czasem zdaje się być zwyczajną osobą, a czasem przejawia niezwykle zdolności, jest niewinny, czyni znaki i cuda a także chętnie służy innym, przede wszystkim jednak posiada nadaną z ponadnaturalnej rzeczywistości misję, którą spełniając przechodzi przez rytuały przypominające chrzest, zaś w symbolicznym wieku ok. 30 lat dokonuje z siebie dobrowolnego poświęcenia i oddaje swoje życie by ocalić świat przed siłami ciemności, by na koniec objawić się w triumfalistycznej wizji. Przysługują mu symboliczne tytuły, takie jak „Wybrany Król”, które stanowią echo tytułów przyznawanych Jezusowi, jak Chrystus („Namaszczony”, „Wybrany”) czy Król Królów. Co więcej, ma nawet niebieskie oczy.

Langer zauważa również, że Noctis bardzo wyraźnie przypomina nie tylko konkretnie biblijnego Jezusa Chrystusa, lecz również wielu żydowskich królów opisanych w Starym Testamencie, jak Salomon czy Dawid, co również nie jest tu bez znaczenia. Jak sam pisze⁵⁰¹:

Pod koniec 2016 r. grałem w najnowszej odsłone lubianej, istniejącej na rynku od wielu lat serii – w *Final Fantasy XV*. Jak wiele innych gier, w które grywam, tak i ta charakteryzowała się złożoną i emocjonującą historią. Była to historia młodego mężczyzny – Noctisa – który wstąpił na tron królestwa pogrążonego w wojnie i waśniach. Podczas rozgrywki zacząłem zauważać niezwykle podobieństwa między fabułą gry a opowieściami o królach znanymi ze Starego Testamentu/świętych ksiąg judaizmu. Dostrzegłem również zapierające dech w piersiach analogie między fikcyjnym światem gry a chrześcijańską teologią odkupienia. Doprowadziło to do sytuacji, w której raz po raz zaprzestawałem grać i zaglądałem do Pisma Świętego, co dla większości graczy byłoby czymś niezwykle dziwnym. Mimo to okazało się, że moje granie w tę grę zlało się z moimi osobistymi rozważaniami nad Biblią w taki sposób, że rozgrywka stała się dla mnie czymś w rodzaju dyscypliny duchowej.

Zdaniem Langer'a treść *Final Fantasy XV* dotyka niezwykle ważnych wątków myśli chrześcijańskiej – „natury Boga, potencjału imago dei, chrystologii, a w ostateczności również teologii odkupienia”⁵⁰². Nie najmniej ważnym z tych wątków jest również chrześcijańska filozoficzna antropo-

⁴⁹⁶ Robert Detweiler, *Christ and the Christ Figure in American Fiction*, „The Christian Scholar” Tom 47 Nr 2, lato 1964, s. 115–116; Charles T. Dougherty, *The Christ-Figure in the Grapes of Wrath*, „College English” Tom 24 Nr 3, grudzień 1962, s. 224–226.

⁴⁹⁷ Kozlovic, *The Structural...*, dz. cyt., pkt. 34.

⁴⁹⁸ Anton Karl Kozlovic, *Superman as Christ-Figure: The American Pop Culture Movie Messiah*, „Journal of Religion & Film” Tom 6 Zeszyt 1, kwiecień 2002, artykuł 5.

⁴⁹⁹ Muntadher A. Mohammed, *Christ-Figure Technique in J.K. Rowling's Harry Potter and the Deathly Hallows: A Case Study*, „International Journal of Innovation, Creativity and Change” Tom 13 Zeszyt 3, 2020, s. 1141–1152.

⁵⁰⁰ Kozlovic, *The Structural...*, pkt. 20–68.

⁵⁰¹ Langer, dz. cyt., s. 2–3.

⁵⁰² Tamże, s. 7.

logia, która sama w sobie jest wszak niezwykle złożonym nurtem myślowym. Jej teologiczne podstawy są na Zachodzie bardzo dobrze znane: człowiek jest stworzony na obraz i podobieństwo Boga (nie na darmo Langer wspomina o *imago dei*), posiada nieśmiertelną duszę i śmiertelne ciało, jest nieodmiennie skażony upadkiem pierwszych rodziców i grzechem pierworodnym, ale nawet największe jego niedoskonałości wybacza mu w ostateczności miłosierny Bóg, który umarł na krzyżu by zbawić ludzkie grzechy, itd. Niektóre z tych wątków bardzo wyraźniej pojawiają się w *Final Fantasy XV* (np. kwestia odkupienia ludzkości przez śmierć i zmartwychwstanie Chrystusa), inne zaś nie (np. grzech pierworodny), natomiast ogólnie rzecz ujmując pewne nawiązania są oczywiste.

Co dokładnie czerpie *Final Fantasy XV* z antropologii chrześcijańskiej? Cóż, ponieważ rozważamy tu przede wszystkim Noctisa, uznać należy, że filozoficznym punktem odniesienia będzie tu osoba Chrystusa, a nie np. Adama i Ewy, a przez to, jak Langer trafnie zauważył, raczej teologia odkupienia niż teologia grzechu pierworodnego. Bardzo wyraźnie nasuwa się tu w pierwszym skojarzeniu *O naśladowaniu Chrystusa* Tomasza à Kempis (pierwsze wydanie ok. 1420 r.), zwłaszcza wzięwszy pod uwagę to, jak Langer opisywał granie w tę grę jako rodzaj „dyscypliny duchowej”. Natomiast *O naśladowaniu Chrystusa* jest jednak bardziej poradnikiem życia chrześcijańskiego niż traktatem filozoficznym, choć nie można zaprzeczyć, że opisywany w tym dziele sposób życia w pewnych aspektach przypomina ten, który może wypłynąć z grania i intensywnej refleksji nad piętnastą częścią słynnej japońskiej serii gier.

W ramach chrześcijańskiej antropologii podkreśla się niekiedy filozoficzne znaczenie Chrystusa w tym właśnie konkretnie aspekcie – jako reprezentującego pewien określony typ podmiotowości, typ, który uznaje się za doskonały, spełniony, docelowy itp. Mowa wtedy o antropologii już nie tyle chrześcijańskiej, co chrystocentrycznej. Myśl ta pojawia się chociażby u św. Ignacego Loyoli, dla którego „zachodzący w człowieku proces transcendencji jest w pierwszej kolejności zapośredniczony w Jezusie Chrystusie”⁵⁰³ i który również kładł nacisk na naśladowanie Chrystusa. Przechodząc do koncepcji współczesnych, chrześcijańska antropologia w XX i XXI w. to rzecz jasna nurt bardzo zniuansowany, w ramach którego występuje cała gama odrębnych stanowisk, od personalizmu reprezentowanego przez Emmanuela Mouniera i Jacquesa Maritaina oraz lévinasowskiej filozofii dialogu po neotomizm, w Polsce uprawiany przez przedstawicieli Szkoły Lubelskiej. Wśród tych różnorodnych chrześcijańskich interpretacji natury człowieka antropologia chrystocentryczna również była i jest obecna.

Jednym z jej wybitnych przedstawicieli był chociażby Hans Urs von Balthasar, zdaniem którego Chrystus „skupia w sobie wszystko to, co wola Boża zamierzyła dla całego swego stworzenia”⁵⁰⁴, a zwłaszcza dla człowieka. Chrystologia von Balthasara podkreśla przede wszystkim aspekt posłuszeństwa Chrystusa jako jego relacji do Boga Ojca⁵⁰⁵ oraz kontemplacji Chrystusa jako naturalnej potrzeby każdego człowieka⁵⁰⁶, jest w niej jednak również zawarta myśl o naszej teleologicznej naturze i wynikającej z niej misji, którą każdy człowiek jest powołany, aby pełnić⁵⁰⁷. I tak człowiek, zapatrzony w boską misję Jezusa, który przyszedł na świat by zbawić ludzkość poprzez swoją śmierć i zmartwychwstanie, nie stanowi bytu wrzuconego w świat bez żadnego sensu i bez żadnych zobowiązań, lecz byt, którego istnienie jest mu zadane z rzeczywistości ponadnaturalnej, zupełnie

⁵⁰³ Annie Y. J. Pan Ng, *The Christ-Centered Anthropology of Ignatius of Loyola and His Approach of Spiritual Formation in the Spiritual Exercises*, „Sino-Christian Studies” Nr 16, 2013, s. 30.

⁵⁰⁴ Victoria S. Harrison, *The Apologetic Value of Human Holiness. Von Balthasar's Christocentric Philosophical Anthropology*, Springer, Dordrecht 2000, s. 13.

⁵⁰⁵ Tamże, s. 43.

⁵⁰⁶ Tamże, s. 25–31.

⁵⁰⁷ Tamże, s. 29.

tak, jak ma to miejsce w przypadku postaci chrystocentrycznych w analizie Kozlovica⁵⁰⁸. Poza tym u von Balthasara, podobnie jak przed wiekami u Loyoli⁵⁰⁹, istnienie człowieka ma charakter dynamiczny – „proces stawania się w pełni chrześcijaninem jest tu [w myśli von Balthasara – M.J.] skonceptualizowany jako zbliżanie się jednostki ku ingerującej ją «Idei», która czyni Tę jednostkę «całą»; dla każdego człowieka „Idea” ta jest czymś innym, a mimo to odnaleźć ją można tylko «w Chrystusie»”⁵¹⁰. Wszystko to bardzo wyraźnie przywodzi na myśl dzieje księcia Noctisa, którego istnienie wszak również było teleologiczne, a którego historia przedstawiona na przestrzeni kilkudziesięciu godzin gry również jest widocznie niecechowana „skierowaną ku górze dynamiką”. Jeżeli zaś granie w *Final Fantasy XV* miałyby być dla odpowiednio nastawionego gracza rodzajem „dyscypliny duchowej”, jak chce tego Langer, to byłaby to bez wątpienia dyscyplina przypominająca do pewnego stopnia opisywaną przez von Balthasara kontemplację Chrystusa.

W XX i XXI w. antropologia chrześcijańska cechuje się również bardzo wyraźnym antagonizmem skierowanym przeciwko niektórym równoczesnym do niej nurtom myślowym i procesom kulturowym. Pojawiają się w jej ramach mniej lub bardziej uzasadnione narracje o kryzysie podmiotowości w cywilizacji Zachodniej, który ma być spowodowany m.in. nadmiernym zapatrzeniem w zdobycze technologii, nastawieniem na rozwój za wszelką cenę, postępującą sekularyzacją społeczeństw, promowaniem przez niektóre siły polityczne postmodernistycznej ideologii itp. Tego typu obawy leżą u podstaw zarówno personalizmu⁵¹¹, jak i filozofii dialogu⁵¹², wpisuje się w nie również koncepcja „cywilizacji śmierci” ukuta przez papieża Jana Pawła II i do dziś bardzo popularna w kręgu chrześcijańskiej teologii moralnej oraz w konserwatywnej sferze medialnej. Gerald E. DeMauro⁵¹³ opisywał wręcz chrystocentryczną antropologię jako bezpośrednio przeciwstawiającą się takiej właśnie „cywilizacji śmierci”. Z kolei Chantal Delsol⁵¹⁴ pisze, że: „aby uratować nienaruszalną godność człowieka, trzeba bronić wiary w to, że ludzka jednostka jest osobą. Status osoby trzeba jednak zrewidować, jeżeli ta wiara ma się oprzeć czasowi. Albowiem zbyt gorliwość ją zdegradowała. «Osoba» została zdyskredytowana i odarta z czci”, a także o „bardzo widocznej w późnej nowoczesności woli likwidacji podmiotu”, o „obecnym potępianiu podmiotu, stałym jego oczernianiu, woli jego rozbicia” itd. Innymi słowy w ramach współczesnej chrześcijańskiej i chry-

⁵⁰⁸ Kozlovic, *The Structural...*, pkt. 32.

⁵⁰⁹ „Chrystocentryczna antropologia św. Ignacego przepełniona jest skierowaną ku górze dynamiką czerpiącą z, i istniejącą w Bożej mocy odnowy stworzenia: od przypadłościowego świata-poniżej do odwiecznego Ojca-powyżej, od królestw tego świata do eschatologicznego Królestwa i poprzez zbawczą pracę Trójcy z powrotem ku miłości Trójjedyne-go”; Pan Ng, dz. cyt., s. 31.

⁵¹⁰ Harrison, dz. cyt., s. 13.

⁵¹¹ Thomas D. Williams (*Personalism* w: Edward N. Zalta, red., *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 2009–, pkt. 2) zauważa za Maritainem i za Jeanem Lacroix, że personalizm uznać można źródłowo za swojego rodzaju „anty-ideologię” sprzeciwiającą się już u swego zarania takim nurtom myślowym, jak dehumanizujący impersonalizm współczesnych panteizmu i monizmu, heglowski radykalny idealizm, marksistowski determinizm materialistyczny i kolektywizm itp.

⁵¹² Matthew Calarco (*The Retrieval of Humanism in Buber and Levinas* w: Peter Atterton, Matthew Calarco i Maurice Friedman, red., *Levinas & Buber. Dialogue & Difference*, Duquesne University Press, Pittsburgh 2004, s. 250–261) sugeruje, że ważnym wątkiem w myśli zarówno Bubera, jak i Lévinasa była próba ocalenia pewnej wersji humanizmu wobec bardzo silnych tendencji antyhumanistycznych obecnych najpierw u Hegla i Heideggera, a później również u francuskich filozofów późnych lat 60-tych.

⁵¹³ Gerald E. DeMauro, *A Christocentric Anthropology Versus the Culture Of Death*, „Catholic Social Science Review” Tom 8, 2003, s. 99–110.

⁵¹⁴ Chantal Delsol, *Kamienie węgielne. Na czym nam zależy?*, tłum. Małgorzata Kowalska, Wydawnictwo Znak, Kraków 2018, s. 68–70.

stocentrycznej antropologii używa się często retoryki obłączonej twierdzy nastawionej niezwykle krytycznie do wielu zjawisk współczesnego świata.



Ilustracja 24: Przemowa księżniczki Lunafreyi niedługo przed rytuałem przywołania Lewiatana i jej śmiercią, w której księżniczka zwraca się do mieszkańców całego świata. Lunafreya mówi: „Przysięgam na mój honor jako Wyroczni, że nie spocznę, dopóki ciemność nie zostanie wygnana z naszego świata, a Światło nie zostanie nam przywrócone”. Motyw walki Dobra ze Złem stanowi oś fabuły gry (źródło: Final Fantasy XV).

Choć element takiego antagonizmu nie pojawia się bezpośrednio w treści *Final Fantasy XV*, gry nastawionej raczej na pozytywne przesłanie niż negatywną krytykę, to warto jednak, byśmy o nim tym pamiętali, wprowadza on bowiem element sporu filozoficznego kluczowy dla zrozumienia szerszych procesów zachodzących w świecie gier wideo. Jak się okaże, filozoficzną ekspresję niektórych przynajmniej z tych nurtów, które krytykowane są w antropologii chrześcijańskiej, odnajdziemy w naszych dalszych analizach antropologicznych gier średnio- i niskobudżetowych, co jasno ukazuje wzajemne przeciwieństwa między grami różnego rodzaju.

Etos chrześcijański jest również bardzo silnie powiązany z problematyką sprawczości podmiotu, na co uwagę zwraca Ewa Podrez⁵¹⁵. Jej⁵¹⁶ zdaniem:

Idea człowieczeństwa i przypisane jej zasady wiążą ze sobą dynamizm osoby z jej rozwojem, doskonaleniem oraz dążeniem do tego, by stać się lepszym człowiekiem. Na każdym etapie analizowania tych procesów i ich wzajemnej zależności od siebie, odsłaniają się zasadnicze elementy bytu osobowego, które są konstytutywne dla moralności.

W grę wchodzi zatem tutaj również idea samodoskonalenia człowieka i jego zdolności do przekraczania własnych ograniczeń, jak także powiązany z nią status człowieka jako osoby, podkreślany z kolei w personalizmie. Wskazuje to na pewne pobieżne przynajmniej podobieństwo antropologicznej treści *Final Fantasy XV* do i tego nurtu współczesnej myśli chrześcijańskiej, nawet je-

⁵¹⁵ Ewa Podrez, *Etyka chrześcijańska a chrześcijańska interpretacja etyki* w: taż, Piotr Duchliński, Andrzej Kobylński i Ryszard Moń, *Inspiracje chrześcijańskie w etyce*, Wydawnictwo WAM, Kraków 2016, s. 129–139.

⁵¹⁶ Tamże, s. 139.

żeli jest ono znacznie słabsze od tego, które pojawia się w innej grze analizowanej przeze mnie w niniejszej rozprawie, mianowicie w *NieRze Automacie*.

Ta sama idea samodoskonalenia związana jest również w antropologii chrześcijańskiej z ideą wolnej woli człowieka. W zasadzie to, jak wykazuje to Mamcarz-Plisiecki⁵¹⁷, samo źródło koncepcji wolnej woli leży właśnie w chrześcijańskiej antropologii. Jeżeli zgodzimy się z nim⁵¹⁸, że „chrześcijaństwo zmusiło cywilizację Zachodu do całkowitej zmiany myślenia na temat swojej własnej natury i wkroczenia w nowy świat i nowy rodzaj ludzki: taki, w którym świat natury i ludzka natura otrzymały nową, jakościowo wyższą naturę uwieczoną godnością”, to założyć możemy również, że podobny zamierzony efekt będzie miało w jakiś sensie także stawienie wobec gracza chrześcijańskiej antropologii i niejako narracyjne „zmuszenie” go do zapoznania się z nią, jeżeli chce on przejść całą grę. Oczywiście czy taki zabieg okaże się skuteczny, to już w dużej mierze zależy od samego gracza i jego doświadczenia z rozgrywką w *Final Fantasy XV*.

Nie ma sensu, byśmy wchodzili tu w dalsze szczegółowe rozstrzygnięcia dotyczące antropologii chrystocentrycznej. Nie dlatego, by było to niemożliwe, jest to bowiem, jak już zauważyliśmy, tradycja filozoficzna o dużym zniuansowaniu i możliwe byłoby prowadzenie dalszych rozważań na temat tego, jak podmiot charakteryzowany jest w personalizmie, a jak w neotomizmie; nie, takie rozważania nie są tu niezbędne, bowiem nie czyni ich sama gra. *Final Fantasy XV* mimo swojego narracyjnego kunsztu i złożoności nie zawiera w swojej treści szczegółowych rozstrzygnięć tego typu, zamiast nich posługując się raczej powierzchownymi, choć zakorzenionymi głęboko w myśli chrystocentrycznej wątkami. Są one na tyle precyzyjnie sformułowane, by uznać je za wyrażenie filozoficzne, ale nie na tyle, by uzasadniać dalszą dyskusję na poziomie drobiazgowych różnic poglądów.

Podsumowując to, co zostało powiedziane – chrystocentryczna antropologia stawia przed człowiekiem biblijną osobą Jezusa Chrystusa jako idealny, docelowy typ podmiotowości i określa zadanie człowieka jako realizowanie siebie poprzez dążenie do tego typu. Człowiek jest osobą i ma godność osoby (personalizm), jest powołany, by brać odpowiedzialność za swoje życie i za innych (filozofia dialogu), zdąża w trakcie swojego życia ku Bogu. Historia księcia Noctisa jako postaci chrystopodobnej jest idealnym typem takiej właśnie podmiotowości i ukazuje, na czym polega owo bycie osobą, branie odpowiedzialności, zdążanie do spełnienia swojego ostatecznego, eschatologicznego celu. Noctis bez wątplenia może zatem powiedzieć o sobie w zakończeniu gry „Jestem silnym (aktywnym, czynnym, sprawczym itp.) podmiotem”; w rzeczy samej, dojście do takiego stanu jest wpisane w tego teleologiczną naturę. A co z graczem?

Czy gracz również może o sobie powiedzieć, zwłaszcza już po przejściu gry, że jest takim właśnie podmiotem? Cóż, na pewno może to zrobić w takim sensie wcielenia i immersji, o jakim pisałem powyżej – może powiedzieć: „Ja (fikcyjna postać księcia Noctisa *qua* ja-gracz) jestem silnym podmiotem”. Dzięki swojej immersji i poczuciu wcielenia wyraża w ten sposób po prostu coś, co jest poświadczonym faktem narracyjnym w świecie przedstawionym *Final Fantasy XV*. Czy jednak po wyłączeniu gry i przejściu od niej do codziennego funkcjonowania w świecie rzeczywistym może się to w jakikolwiek sposób przełożyć na jego własną podmiotowość?

Nie ulega wątpliwości, że Eos, świat przedstawiony w grze *Final Fantasy XV*, pod bardzo wieloma względami różni się od znanego nam świata aktualnego – kontynenty mają inny kształt, miasta wyglądają inaczej, kultura rozwinęła się w innym kierunku, flora i przede wszystkim fauna

⁵¹⁷ Artur Mamcarz-Plisiecki, *Becoming a Masterpiece of Unbending Will* w: tenże, Peter A. Redpath i Imelda Chłodna-Błach, red., *The Great Ideas of Religion and Freedom. A Semiotic Reinterpretation of The Great Ideas Movement for the 21st Century*, Leiden i Boston, Brill 2021, s. 67–71.

⁵¹⁸ Tamże, s. 71.

przypomina naszą jedynie pobieżnie, a na domiar tego w świecie Eos mamy do czynienia z bóstwami, których istnienie nie tylko da się zademonstrować, lecz również wyraźnie wpływa na losy ludzkości. Jak w przypadku wszystkich niemal światów fantastycznych różnice między naszym światem a światem gry same się i graczowi, i badaczowi narzucają. A mimo to istnieją jeszcze bardziej fundamentalne podobieństwa ulokowane w sferze, która sięga głębiej jeszcze nawet niż istnienie bądź nieistnienie magii, smoków itp. Jest tak, ponieważ *Final Fantasy XV*, jako historia skierowana do konkretnej grupy odbiorców – graczy ze świata aktualnego – z konieczności musi być skonstruowana tak, by była zrozumiała dla tej właśnie grupy. I tak na miejscu zostają tak podstawowe struktury, jak osobowość postaci, natura ich relacji, logiczne uporządkowanie świata w którym funkcjonują itp. Można by wręcz postawić tezę, że choć kondycja ontologiczna (struktury konstytuujące to, co w jego ramach istnieje bądź nie) Eosu jest pod wieloma względami odmienna od tej świata aktualnego, to jego kondycja narratologiczna (struktury konstytuujące opowiadanie historii na jego temat) jest identyczna do naszej.

Co to oznacza dla naszego zagadnienia? Otóż: podczas gdy w przypadku omawianego powyżej zdania „Król Regis jest moim ojcem” mamy do czynienia z pewnymi fikcyjnymi bytami istniejącymi jedynie w świecie przedstawionym (król Regis i książę Noctis jako postaci fikcyjne), zdanie „Ja jestem silnym podmiotem” dotyczy rzeczywistości bardziej fundamentalnej, na poziomie której analogie między światem fikcyjnym i światem aktualnym są oczywiste – książę Noctis jest tu bezpośrednim analogonem gracza, a jego status antropologiczny – statusu antropologicznego gracza. Gdy Langer obserwuje, że członkowie jego kursu poświęconego *Final Fantasy XV* „opowiadali o wydarzeniach z gry tak, jakby to oni sami bezpośrednio ich doświadczyli”⁵¹⁹, to stwierdza tym samym wyraźnie, że niektórzy przynajmniej gracze odczuli te fundamentalne podobieństwa. Oczywiście jest, że wszyscy byli w stanie odróżnić fikcję gry, w której istnieje książę Noctis, król Regis, magia i smoki od świata, w którym sami żyją, a jednak coś z nimi pozostało. Ponieważ zaś nie mogło to być bezpośrednio cokolwiek z fikcyjnej rzeczywistości gry, pozostaje nam przypuszczać, że to właśnie jej antropologiczna rzeczywistość przełożyła się na ich doznawanie samych siebie⁵²⁰. W konsekwencji każdy gracz, przynajmniej hipotetycznie, może po zakończeniu rozgrywki w *Final Fantasy XV* stwierdzić „Ja (rzeczywisty gracz, nie fikcyjna postać) jestem silnym podmiotem”, jest tak zaś właśnie dlatego, że na pewnym podstawowym poziomie w niczym się od księcia Noctisa nie różni.

Ostatecznie filozoficzne przesłanie *Final Fantasy XV* zamyka się w tych właśnie słowach: „Kroczcie z uniesionym czołem, przyjaciele“. Noctis oczywiście kieruje je w owej scenie do swoich towarzyszy, Prompto, Ignisa i Gladio, ale poprzez nich przesłanie to skierowane jest do każdego gracza. Noctis zdaje się w tej chwili niejako mówić: „Oto ujrzeicie moją historię, to, jak spełniłem zadaną mi misję i wywiązałem się z tego, co zostało mi powierzone. Teraz wasza kolej. Niczym się od siebie nie różnimy, wy również macie misję do spełnienia. Kroczcie z uniesionym czołem, gracze”.

⁵¹⁹ Langer, dz. cyt., s. 110.

⁵²⁰ Pośród zachowań, jakie miały wyniknąć u uczestników kursu Langer z refleksji nad *Final Fantasy XV* wymienia on m.in. chęć ponoszenia odpowiedzialności za swoje działania i przygotowywanie się do wzięcia odpowiedzialności za świat, w którym żyjemy, a także wręcz chęć realizowania atrybutów przypisywanych Bogu (Langer, dz. cyt., 116–120). Choć są to postawy bardzo silnie związane z takim rodzajem ludzkiej podmiotowości, o jakim jest tu mowa, należy pamiętać też o tym, że zmiana postaw niekoniecznie oznacza jeszcze zmianę filozoficznych poglądów; poza tym Langer zauważa, że u niektórych kursantów efekt był odwrotny i pojawiły się postawy niechęci wobec odpowiedzialności itp. Mimo to wydaje się prawdopodobne, że u niektórych przynajmniej kursantów Langer, jak i u setek tysięcy innych graczy na całym świecie pewne poglądy na temat natury nas samych uległy zmianie w ten właśnie sposób, jak opisałem to powyżej.

Bayek z Siwy, postać gracza w *Assassin's Creed Origins*, bez wątpienia jest w narracji swojej gry przedstawiony jako silny, aktywny podmiot, jak również niezależnie względem niego samego gra ta i seria z której się ona wywodzi silnie związane są z tego typu antropologią. Zaczynając od samego Bayeka, nie sposób nie zauważyć, że w *Origins* nie bez przypadku gracz wciela się w rolę medżaja, opiekuna, człowieka, którego rolą jest pilnowanie ładu, zaprowadzanie porządku tam gdzie jest on zagrożony i rozwiązywanie problemów lokalnej społeczności. Jak tłumaczy to Bayek swojemu synowi w scenie retrospekcji w której Khemu jeszcze nie umarł, obowiązki medżaja „obejmują opiekę nad wszystkimi mieszkańcami Egiptu” i „dbanie, by wiedli spokojne życie”. Widzimy zatem pewne paralele między postacią księcia Noctisa a postacią Bayeka, bo choć ten drugi nie jest co prawda członkiem rodziny królewskiej, to jednak spoczywają na nim podobne obowiązki i on również jest w ostateczności sługą swojego królestwa i wszystkich jego poddanych. W obu grach pojawia się ważny motyw odpowiedzialności protagonisty, i to odpowiedzialności wykraczającej poza dbanie jedynie o siebie, odpowiedzialności za losy jeśli nie całego świata, jak jest to w przypadku Noctisa, to przynajmniej całego starożytnego Egiptu.

Wraz z rozwojem fabuły gry Bayek⁵²¹ przyjmuje na siebie rolę medżaja całego Egiptu, a także wchodzi w sensowne, niesłużalcze interakcje z tak ważnymi postaciami historycznymi, jak Kleopatra i Juliusz Cezar, dla których wyzwala prosty lud od ciemniących go członków zakonu Starożytnych. Keefer posuwa się nawet wobec tego do wychodzącego z perspektywy krytyki postkolonialnej stwierdzenia, że *Orgins* „utrwała kolonialne stereotypy”⁵²², takie jak wyższość „bardziej rozwiniętych” społeczeństw nad innymi, ich patriarchalna wobec nich rola tłumacząca potrzebę podboju i „ucywilizowania” tych, których uznaje się za „dzikusów”. Jest to krytyka, która, jak się wkrótce przekonamy, często płynie również ze strony gier niskobudżetowych wobec antropologicznej treści ich wysokobudżetowych odpowiedników, w ramach której uważa się, że kolonialna wizja białego mężczyzny jako niosącego oświecenie za pomocą przemocy do pewnego stopnia wynika z klasycznych interpretacji człowieka w zachodniej filozofii.

Nie możemy również zapomnieć, że poza byciem medżajem Bayek jest również Asasynem, dzięki czemu antropologiczne przesłanie idealnie gry idealnie współgra z jej wątkiem ontologicznym. Bractwo Asasynów, jak już zostało to omówione powyżej, to w mitologii gry uosobienie jednej z dwóch fundamentalnych sił wszechświata, Dobra przeciwstawiającemu się Złu, jakim jest zakon Templariuszy. W tej i w innych częściach serii gracz wciela się w różnych członków bractwa na przestrzeni tysięcy lat by móc dostrzec, że ci, którzy wybrali Dobro, zawsze muszą tego wyboru bronić, aktywnie przeciwdziałając siłom Zła. Asasyni tacy jak Bayek zawsze działają w ukryciu, co sugeruje, że mają dostęp do bardziej fundamentalnej warstwy rzeczywistości niż przeciętni ludzie. Zawsze pogłębiają swoją wiedzę i dążą do umocnienia swojej pozycji względem swoich przeciwników, co odczytywać można jako twierdzenie, że ponieważ człowiek umieszczony jest w racjonalnym, uporządkowanym świecie, jego misją jest rozpoznawanie tego świata i nadawanie mu sensu. Ponadto podstawą tytułowego asasyńskiego kredo jest idea wolności wszystkich ludzi, toteż *Origins* akcentuje nie nasze uwikłanie w różne prawidłowości społeczne, biologiczne itp. (jak czynią to gry średnio- i niskobudżetowe), ale wręcz przeciwnie, skłania nas ku przekonaniu, że absolutna

⁵²¹ Nie bez znaczenia jest tu fakt, że żona Bayeka, Aya, która jest drugą postacią grywalną, również wpływa swoimi zdecydowanymi działaniami na losy świata – wszak to z jej ręki ginie Juliusz Cezar, co na zawsze odmienna bieg historii. Ponadto, co również warto zanotować, jedna z postaci pobocznych, kapitan Phoxidas, konsekwentnie zwraca się do niej per „bogini”, podkreślając jej ponadprzeciętność i sprawczość.

⁵²² Keefer, dz. cyt., s. 955.

wolność nie tylko jest możliwa, ale że jest również naszą naczelną własnością, o którą musimy nieustannie walczyć.

Na co warto zwrócić w tym miejscu uwagę to to, że choć samo *Origins* przydaje immanencji naszej wolności rozumianej jako projekt nieustannie podtrzymywany w istnieniu wysiłkiem naszej woli (tu reprezentowanej przez odwieczne bractwo Asasynów), to, jak tego dowodzi Mamcarz-Plisiecki⁵²³, tak rozumiana wolność ma w zasadzie korzenie religijne, konkretniej zaś wynika z myśli chrześcijańskiej Zachodu. Tak więc choć sama gra podkreśla świeckość takiej wolności, to jej głębsze podstawy filozoficzne dużo bardziej przypominają to, co zawarte jest w *Final Fantasy XV*.

Ponadto nie należy pominąć krótkiego omówienia tego, w jaki sposób *Origins* wciąga w swoją antropologiczną narrację również samego gracza dzięki interaktywnym mechanizmom rozgrywki. Powołując się na Bosmana⁵²⁴ stwierdzić możemy, podczas grania w wiele odsłon z serii *Assassin's Creed* ma miejsce inicjacja postaci gracza, a więc i symbolicznie samego gracza, do bractwa Asasynów za pomocą charakterystycznych rytuałów, które znajdują swoje odzwierciedlenie w scenie założenia bractwa przez Bayeka. Powołując się na de Wildta⁵²⁵ stwierdzić możemy, że gracz angażowany jest tu w nieustający narracyjny proces zdobywania i pogłębiania swojej wiedzy tajemnej na temat fundamentalnych sekretów rzeczywistości. Wreszcie powołując się na Browna⁵²⁶ stwierdzić możemy, że celem gracza jest zagłębienie się w dający satysfakcję stan umysłu bliski temu, którego doświadczają zwolennicy teorii spiskowych, gdzie na wszystkie pytania można odnaleźć proste, oczywiste, harmonijnie ze sobą współgrające odpowiedzi. Analizy przeprowadzone przez tych trzech autorów zdają się zatem sugerować, że poprzez postać gracza, jaką w *Assassin's Creed Origins* jest medżaj Bayek produkcja ta angażuje (inicjuje) gracza do roli silnego, sprawczego podmiotu w racjonalnie uporządkowanym świecie, w którym przyjmuje on na siebie wielką odpowiedzialność zwalczania sił Zła jako sługa wolności wszystkich ludzi, czyli uniwersalnego, kosmicznego Dobra. Choć zatem Bayek jest postacią zdecydowanie różniącą się od księcia Noctisa, to jego osobista historia przypomina jego historię w wielu różnych detalach. Nawet do pewnego stopnia w motywie chrystopodobnej ofiary z samego siebie – wszak Bayek również musi zrezygnować ze spokojnego rodzinnego życia ze swoją ukochaną i swoim synem, by zamiast tego spełnić większą misję ratowania Egiptu, choć w przeciwieństwie do Noctisa medżaj z Siwy nie robi tego dobrowolnie – a przynajmniej nie na początku.

Również Arthur Morgan, protagonista *Red Dead Redemption 2*, ma w sobie pewne podobieństwo do dziedzica rodu Lucis, nawet jeśli równie ogólne co Bayek. W dobrym zakończeniu gry, które możemy odczytywać jako to najważniejsze (gracze z reguły dążą do dobrego zakończenia, a twórcy o tym wiedzą) Arthur również umiera w rezultacie pewnego poświęcenia które poniósł, tj. pomocy, której udzielił swojemu towarzyszkowi, Johnowi Marstonowi. Ta wersja śmierci Arthura ma w sobie coś z symbolicznej apoteozy tak znamiennej obecnej w *Final Fantasy XV*, towarzyszy jej bowiem wizja majestatycznego jelenia skąpanego w promieniach słońca, skontrastowana z ponurym kojotem w strugach deszczu ze złego zakończenia. Ponadto sam tytuł gry – „czerwone, martwe odkupienie” z j. ang. – łączy przed nami związany w silny sposób z teologią chrześcijańską i męczeńską śmiercią Jezusa Chrystusa motyw odkupienia, które ostatecznie ma się dokonać w życiu Arthura.

⁵²³ Mamcarz-Plisiecki, *Becoming...*, dz. cyt. 67–71.

⁵²⁴ Bosman, *Requiescat...*, dz. cyt., s. 14–15.

⁵²⁵ De Wildt, dz. cyt., s. 311.

⁵²⁶ Brown, dz. cyt., s. 237–238.

Jak zauważa Wright⁵²⁷, w swojej twórczości studio Rockstar opiera się o proste, zmitologizowane dychotomie, i nie inaczej jest w przypadku antropologicznej treści *Red Dead Redemption 2*. Arthur Morgan istnieje jako podmiot skonfliktowany wewnętrznie – „dobry człowiek siłujący się ze [złym – M.J.] olbrzymem”, jak ujmuje to w liście do niego jego dawna ukochana, Mary. W owej metaforze doszukać się możemy wątku determinizmu poprzez fatum, przeznaczenie, jednakże podczas gdy książę Noctis od samego początku przeznaczony był na czyniącego Dobro zbawcę i dopiero musiał dojrzeć do tej odpowiedzialności, Arthur niejako przeznaczony jest i wychowany przez swego mentora, Dutcha van der Linde, do czynienia Zła. Pod tym względem *Red Dead Redemption 2* jest opowieścią o dezindoktrynacji Arthura, który wraz z biegiem wydarzeń uświadamia sobie zakłamanie wyznawanych przez siebie poglądów, wyzwala się od narzuconych mu z zewnątrz wpływów. Arthur odkrywa, gdzie leży autentyczne Dobro (miłość, rodzina, spokój, brak przemocy) i podejmuje wysiłek, by do niego dążyć, nieco podobnie do inicjacji Bayeka do wiedzy tajemnej.

Zawarty w dziele Rockstara motyw determinizmu etycznego, w myśl którego każdy z nas jest określonego rodzaju człowiekiem, bądź dobrym, bądź złym, kłóci się co prawda z naciskiem na ludzką wolność kładzionym w treści *Assassin's Creed Origins*, ale już nie z przeznaczeniem człowieka do czynienia dobra wynikającym z *Final Fantasy XV*. Przede wszystkim nie stoi on jednak w sprzeczności z przedstawieniem Arthura Morgana jako silnego, sprawczego, aktywnego podmiotu. Nie jest takim od samego początku – w punkcie wyjścia jest przybocznym i wiernym sługą Dutcha wyznającym jego „filozofię” podziału świata na dobre, dzikie bezprawie i złą cywilizację rządzącą się zbyt wieloma prawami. Jednakże już od pierwszego rozdziału gry gracz ma jako Arthur możliwość podejmowania ważkich z perspektywy moralnej wyborów zaangażowanych w tzw. system honoru informujący gracza, jak jego poczynania odbierane są przez jego otoczenie i przez samego protagonistę.

W rzeczy samej, znaczna część nakładów pracy przy tworzeniu tej gry została poświęcona wykreowaniu rzeczywistości, która w wiarygodny, namacalny dla gracza sposób reaguje na każdą naszą decyzję. Jeżeli wejdziemy do sklepu i wymierzmy broń w stronę kasjera, ten na to zareaguje i bądź przystanie na nasze domaganie się pieniędzy, bądź zacznie stawiać opór⁵²⁸. Jeżeli popełnimy zbrodnię na czyichś oczach, ten ktoś powiadomi o tym stróża prawa, itd., itp. Oznacza to, że już od strony ludycznej *Red Dead Redemption 2* przyzwyczajają gracza do myśli, że świat jest przestrzenią, którą może on zmieniać i kreować poprzez swoje akcje. System honoru dodaje zaś do tego wymiar etyczny analizowany dokładniej w następnej części niniejszej rozprawy.

Naturalnie nie wszystkie gry wysokobudżetowe nawiązują tak wyraźnie do chrystocentrycznej antropologii, jak robi to *Final Fantasy XV*, ale też nie tylko ten konkretny nurt filozofii głosił tezę o silnej naturze podmiotowości człowieka. Motyw protagonisty jako postaci chrystopodobnej i ratowania przez nią świata jest jednym z najbardziej tradycyjnych dla gatunku komputerowych RPG i związany z nimi już od ich zarania. Pojawia się on już chociażby (oczywiście w znacznie bardziej uproszczonej formie) w pierwszej odsłonie z tej serii – *Final Fantasy* z 1987 r., w której gracz kieruje losami drużyny złożonej z czterech Wojowników Światła dążących do cofnięcia się w czasie i pokonania arcydemonia o imieniu Chaos. Podobnie w o sześć lat starszej pierwszej części serii *Ultima* (Origin Systems i inni 1981–) – *Ultima I: The First Age of Darkness* (Origin Systems 1981), gdzie jako Nieznajomy przybywający z innego (naszego) świata gracz rozprawia się ze złym, nieśmiertelnym czarnoksiężnikiem Mondainem. Nie inaczej w innej wczesnej serii cRPG,

⁵²⁷ Wright, dz. cyt., s. 13.

⁵²⁸ Warto zwrócić uwagę, że w dużej ilości nawet bardzo rozbudowanych gier z otwartym światem tego typu nieoskrytowana z wyprzedzeniem w ramach misji interakcja to rzadkość, a postacie niezależne przeważnie nie reagują na wyciągnięta przez postać gracza broń, a nawet na to, że są przez niego atakowane.

Might and Magic (New World Computing i inni 1986–2014)⁵²⁹, której pierwsza odsłona (*Might and Magic Book One: The Secret of the Inner Sanctum*, New World Computing 1986) daje graczowi do dyspozycji drużynę sześciu postaci i stawia przeciwko niemu złoczyńcę Sheltema. Te stosunkowo proste opowieści ewoluowały z czasem wraz z rozwojem tych serii, podstawowy schemat narracyjny i powiązane z nim przesłanie antropologiczne nigdy jednak nie zostały z nich do końca wyrugowane. Ostatnia część serii *Might and Magic* ukazała się w 2014 r.; ostatnia odsłona serii *Ultima* przeznaczona dla pojedynczego gracza pojawiła się w 2013 r., natomiast sama seria trwa dalej dzięki graczom sieciowym wciąż kontynuującym swoje przygody w grze sieciowej *Ultima Online* z 1997 r. (Origin Systems i inni), która cały czas jest rozwijana nawet dzisiaj; seria *Final Fantasy* jest kontynuowana po dziś dzień⁵³⁰. Oczywiście należy również pamiętać o niezliczonej rzeszy innych wysokobudżetowych komputerowych gier RPG, które również czerpały z tego samego wzorca. A choć gry RPG nie są jedynymi grami wysokobudżetowymi, które poruszają wątki filozoficzne, to jednak wydaje się, iż mają do tego największe predyspozycje jako ten spośród najbardziej popularnych gatunków, który z reguły szczyty się najbardziej rozbudowanymi historiami.

Można zapytać, czemu akurat motyw ratowania świata przez namaszczonego Wybrańca jest tak popularny w tego typu grach. Co zdecydowało o jego tak powszechnym występowaniu?

Jedno z nasuwających się wyjaśnień odwołuje nas do natury samego gatunku fantastyki i do jego korzeni, zaś u korzeni współczesnej fantastyki bez wątpienia leży *Władca pierścieni* J.R.R. Tolkiena z lat 1954–1955 (nawet jeśli miał on swoich wcześniejszych prekursorów w osobach lorda Dunsany’ego czy Williama Morrisa). Kulturowe znaczenie i oddziaływanie powieści Tolkiena, jak głosiłby taki argument, pozostaje ogromne i nie sposób rozważać fantastyki jako takiej bez jej uwzględnienia. Jak ujął to China Miéville, to właśnie Tolkien odpowiedzialny jest za zmianę paradygmatu w fikcji spekulatywnej, za przejście od skupienia na fabule do kreowania fikcyjnych światów⁵³¹. Warto zatem zauważyć, że również w powieści Tolkiena pojawia się wątek ratowania świata jako głównej osi fabuły, rolę protagonisty podejmuje zaś Frodo Baggins, niziołek, który, choć z całą pewnością nie jest ani Wybranym Królem, ani Wybawicielem Gwiazdy, to jednak bez zawahania może być uznany za postać chrystopodobną⁵³². A choć często za główną inspirację Tolkiena uznaje się starożytne mitologie i zwłaszcza starożytne języki⁵³³, na których wzór próbował on utworzyć własną mitologię i własne języki, to nie należy również zapominać, że pod względem gatunku lite-

⁵²⁹ W Polsce znana głównie za sprawą pobocznej serii strategicznej *Heroes of Might and Magic* (New World Computing i inni 1995–2015; później również jako *Might and Magic Heroes*), której zwłaszcza trzecia odsłona (*Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia*, New World Computing 1999) cieszyła się w naszym kraju i do pewnego stopnia nadal cieszy ogromną popularnością.

⁵³⁰ W momencie pisania tych słów w lutym 2023 r. premiera kolejnej odsłony z głównej serii, *Final Fantasy XVI* (Square Enix Creative Business Unit III 2023) planowana jest na czerwiec 2023 r. Udostępnione materiały promocyjne sugerują, że również ta gra kontynuowała będzie długą tradycję obsadzania w rolach głównych postaci chrystopodobnych, choć w tym przypadku gracz ma się wcielić w księcia Clive’a Rosfielda, starszego brata takiej postaci, jaką wydaje się być książę Joshua. Bardziej dogłębna analiza będzie jednak oczywiście możliwa dopiero po premierze samej gry.

⁵³¹ Hanna-Riikka Roine, *Imaginative, Immersive and Interactive Engagements. The rhetoric of worldbuilding in contemporary speculative fiction*, Tampere University Press, Tampere 2016 s. 17.

⁵³² Haley Bedell, *Frodo Baggins: The Modern Parallel to Christ in Literature*, Humanities Capstone Projects 2015, artykuł 24.

⁵³³ Susan Robbins, *Old English, Old Norse, Gothic: Sources of Inspiration and Creativity for J. R. R. Tolkien’s The Hobbit and The Lord of the Rings*, „Žmogus ir žodis / Man and the Word“ Tom 17 Nr 3 – *Svetimosios kalbos / Foreign Languages*, 2015, s. 66–76.

rackiego *Władcy pierścieni* najbliższą bodaj jest (obok powieści awanturniczej) do eposu heroicznego. Jak ujęła to Jane Chance⁵³⁴:

Heroiczna narracja w każdej z sześciu ksiąg [które składają się na *Władcę Pierścieni* – M.J.] ponawia tę samą strukturę, która jest epicką strukturą oddzielenia od wspólnoty, zejścia do podziemi [...], wstąpienia na powierzchnię [...] i powrotu jednostki, najpewniej by mogła ona ponownie zintegrować się ze wspólnotą.

W myśl tej interpretacji Tolkien pisząc *Władcę pierścieni* ustanowił precedens dla współczesnej fantastyki i wyznaczył to, jakie typy opowieści są z nią kompatybilne. Tak więc postać chrystocentryczna i jej misja ratowana świata stanowi kamień węgielny współczesnej fantastyki, do którego powraca ona nieustannie, również w postaci gier wideo.

Nieco podobną, acz bardziej ogólną tezę zdają się postulować ci badacze, którzy odwołują nas w rozważaniach nad grami wysokobudżetowymi do koncepcji monomitu Josepha Campbella z jego słynnej i wpływowej książki *Bohater o tysiącu twarzy*. Monomit, czy też „podróż bohatera“ taką, jaką przedstawia ją Campbell jest oczywiście niczym innym jak pewną określoną strukturą narracyjną, która ma rzekomo mieć dominujące miejsce w naszej kulturze i poprzez którą całą tę kulturę da się wyjaśnić „tak jak w kropli wody zawarty jest ocean lub w jajku pchły cała tajemnica życia“⁵³⁵. Wszak również *Władcę pierścieni* interpretować można poprzez pryzmat koncepcji monomitu⁵³⁶, podobnie zresztą jak *Final Fantasy XV*. Zdanie wśród badaczy na temat oceny monomitu jako zjawiska występującego w wysokobudżetowych grach wideo są podzielone. Podczas gdy Plyler⁵³⁷ widzi w nim jedynie neutralną, wszechobecną kulturową rzeczywistość, teraz doświadczaną przez graczy na nowe sposoby przez zapośredniczenie w nowym, interaktywnym medium, Jennings⁵³⁸ jest zdecydowanie bardziej krytyczna. Jennings jednoznacznie wiąże wersje monomitu obecne w grach wysokobudżetowych z tendencjami autorytarnymi, te zaś w następnej kolejności z toksycznymi zachowaniami w społeczności graczy, co rzecz jasna przypomina przytaczaną tu już wielokrotnie krytykę Paula.

Niezależnie od tego, czy zgadzamy się z krytyką Jennings i Paula, czy też przyjmujemy bardziej neutralne stanowisko na wzór tego reprezentowanego przez Plylera, przyznać należy, że wszechobecność monomitu w kulturze zaobserwowana przez Campbella przyczynić się mogła do jego powszechnego występowania również w grach wideo. Zaproponować można jednak również jeszcze jedno wyjaśnienie, nie tyle konkurencyjne, co uzupełniające. Otóż zauważyć można, że monomityczne narracje w stylu *Final Fantasy XV* zdają się być wysoce kompatybilne z ludycznym elementem gier. Wszak, jak już to omawiałem w niniejszej pracy, kluczowe dla gier jest stawianie przed graczem określonego celu, którego osiągnięcie oznacza zmierzenie się z wyznaczonymi wyzwaniami przebiegającymi wedle określonych reguł. W tym świetle zastosowanie narracji monomitycznych może mieć charakter użytkowy, przynajmniej w grach nastawionych na rozbudowaną rozgrywkę, co również jest cechą charakterystyczną dla gier RPG. W popularności i powielaniu tej harmonii monomitu z rozgrywką swoją rolę odgrywają również z pewnością tendencje merytokracyjne zidentyfikowane w kulturze gier wideo przez Paula. Ponieważ wciąż dominujące jest wyobrażenie gry jako czegoś trudnego, jako wyzwania, typy narracji, które są kompatybilne z tego ty-

⁵³⁴ Jane Chance, *The Lord of the Rings. The Mythology of Power*, The University Press Of Kentucky, 2001, rozdz. 6.

⁵³⁵ Joseph Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, tłum. Andrzej Jankowski, Zysk i S-ka, 1997, pierwsze wydanie w 1949, s. 19.

⁵³⁶ Chance, dz. cyt., rozdz. 6.

⁵³⁷ Plyler, dz. cyt.

⁵³⁸ Jennings, dz. cyt.

pu grami naturalnie będą dały się zauważyć częściej wśród najpopularniejszych gier niż narracje z tym wyobrażeniem niekompatybilne, np. te o wiecznej nomadyczności ludzkiej natury czy o słabym, biernym podmiocie.

Na koniec bieżącej analizy warto zauważyć również, że choć antropologiczna wizja silnego podmiotu znana nam z *Final Fantasy XV* jest z pewnością motywem bardzo powszechnym wśród filozoficznych gier wysokobudżetowych, od każdej tego typu tendencji istnieją pewne wyjątki. W tym przypadku za taki wyjątek uznać można przede wszystkim pierwszą część serii *BioShock*, gdzie sama koncepcja wolnej woli poddawana jest krytyce, co pozostaje kazusem bardzo intensywnie dyskutowanym w środowisku badaczy gier. Inny ważny wyjątek, choć mniej jednoznaczny, to *Cyberpunk 2077* polskiego studia CD Projekt Red z 2020 r., gdzie podmiotowość protagonisty, V, nadpisywana jest przez wirus komputerowy o osobowości zmarłego gwiazdora, Johnny'ego Silverhanda. Są to ciekawe przypadki warte osobnej analizy, również w odniesieniu do ich stosunku wobec powszechnej w grach wysokobudżetowych tendencji do narracji monomitycznych, z której do pewnego stopnia się wyłamują.

3.3. ANALIZA V: ŻADNEGO ROZEJMU Z FURIAMI. ANTROPOLOGICZNA TREŚĆ *DISCO ELYSIUM*

3.3.1. ZAPIJACZONY DETEKTYW I SPRAWA SAMOSĄDU.

WPROWADZENIE W TEMATYKĘ TYTUŁU

Amnezja wsteczna, a więc znana w neurologii przypadłość polegająca na zaniknięciu u danej osoby wspomnień dotyczących wydarzeń mających miejsce przed określoną sytuacją (najczęściej doznaniem obrażeń głowy) w popkulturze stanowi trop, który wykorzystywany jest szczególnie często, zwłaszcza w odniesieniu do głównych bohaterów opowieści⁵³⁹. Ma to swoje narratologiczne uzasadnienie, otwiera bowiem całą gamę możliwości rozwoju opowiadanej fabuły, np. zaprezentowanie historii, w której motywem przewodnim jest poznanie przez protagonistę jego własnej tożsamości, co stanowi dla odbiorcy intrygującą tajemnicę. Szczególnie ważna jest rola, jaką bohaterowie z amnezją pełnią w światach odmiennych od naszego, w fantastyce i w science fiction. W narracji toczącej się w świecie, który jest obcy dla odbiorcy, ale powinien być znany fikcyjnym postaciom, które żyją w nim na co dzień, bohater z amnezją stanowi przedłużenie czytelnika, widza czy też gracza. Inne postacie zmuszone są mu tłumaczyć zasady rządzące tym obcym światem z powodu, który ma sens nie przełamujący bariery czwartej ściany i nie wpływający negatywnie na immersję. Wreszcie w grach wideo, medium cechującym się interaktywnością, amnezja postaci gracza stwarza możliwość wolności wyboru tego, w kogo dany gracz chce się wcielić, czyniąc z protagonisty niejako tabula rasa, niezapisaną tablicę, którą odbiorca wypełnić może wedle swojej woli, oczywiście w ramach ustalonych z góry ograniczeń. Rzadko zdarza się, by wątek amnezji głównego bohatera był w grach, czy w ogóle w jakichkolwiek opowieściach, wykorzystywany odmiennie niż na jeden z trzech opisanych powyżej sposobów. Za wyjątek można to do pewnego stopnia uznać opowieść o poruczniku podwójnym gefrajterze Harrierze „Harrym“ Du Bois, protagoniście *Disco Elysium*.

Gra, o której tutaj mowa, z całą pewnością nie jest owocem typowego dla tej branży procesu produkcyjnego, powstała ona bowiem nie jako wytwór specjalizującego się w tego typu działalności studia, lecz różnorodnej grupy twórców, w skład której wchodzi „literaci, poeci, muzycy, kryty-

⁵³⁹ LancelotG i inni, *Amnesiac Hero*, „TVTropes“ 2011–, <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AmnesiacHero>, dostęp 30.05.2022.

cy, fotografowie i działacze polityczni⁵⁴⁰. Ten złożony z estońskich artystów i intelektualistów kolektyw, określany mianem ZA/UM, powstał w 2009 r. ze społeczności pisarzy skupionych wokół kulturalno-literackiego bloga⁵⁴¹, wśród których być może najważniejszym był Robert Kurvitz, autor powieści zatytułowanej *Püha ja õudne lõhn*, co daje się przetłumaczyć jako *Woń święta i upiorna*. Mimo przychylnych recenzji ze strony krytyków jego powieść nie odniosła sukcesu na rynku komercyjnym, jednak przedstawiony w niej fantastyczny świat stał się inspiracją dla innego projektu ZA/UM – gry wideo⁵⁴², której Kurvitz był głównym pomysłodawcą. Początkowo jej angielski tytuł brzmiał *No Truce With The Furies*, czyli *Żadnego rozejmu z furami*, został on jednak z biegiem czasu zmieniony na, zapewne bardziej medialne, *Disco Elysium*. Gra ukazała się ostatecznie w październiku 2019 r., początkowo wyłącznie na komputery osobiste, a później również na inne platformy. Podobnie jak pierwsza powieść Kurvitz spotkała się ona z bardzo ciepłym przyjęciem ze strony krytyków, z których wielu uznało ją za arcydzieło, „jedną z najlepszych gier RPG wszech czasów⁵⁴³ i tytuł, który zrewolucjonizował cały gatunek gier⁵⁴⁴. W momencie pisania tych słów *Disco Elysium* to dziewiąta najwyżej oceniana gra wideo w historii wg. agregatora ocen „Metacritic⁵⁴⁵. Jednakże w przeciwieństwie do *Püha ja õudne lõhn* gra wideo osadzona w świecie Elizjum stała się również sukcesem komercyjnym, przynosząc swoim twórcom miliony euro zysku i stając się najbardziej znaną grą stworzoną kiedykolwiek w Estonii.

ZA/UM należy z całą pewnością uznać za twórców niezależnych, ich dzieło przekracza jednak swoją skalą typowe współczesne produkcje niskobudżetowe. Jest to owoc pracy ekipy złożonej z co najmniej kilkunastu wyspecjalizowanych twórców, przygoda rozpisana, podobnie jak *Final Fantasy XV* i inne wysokobudżetowe erpegi, na kilkadziesiąt godzin i scenariusz liczący sobie ponad milion słów, a zatem porównywalny pod względem długości z Pismem Świętym. Ogromny sukces gry umożliwił również wydanie w 2021 r. jej wersji rozszerzonej z podtytułem *The Final Cut*, w której wszystkie linie dialogowe w grze zostały udźwiękowione, co niemalże nigdy nie ma miejsca w grach niskobudżetowych ze względu na wysoki koszt profesjonalnego dubbingu. Jest to zatem tytuł średniobudżetowy, w pewnym stopniu podążający szlakiem gier wysokobudżetowych, ale i wynikający z kulturowej atmosfery niskobudżetowych gier niezależnych, w ostateczności realizujący się w formule, która nie mogłaby zaistnieć ani wśród tych pierwszych, ani wśród tych drugich.

Jest to również dzieło jednoznacznie kojarzone z filozofią. Np. Mateusz „Papkin“ Witczak w recenzji dla „CD-Action“ określał je mianem „traktatu o schyłku neoliberalizmu“, „przeglądu filozofii politycznych“, „traktatu moralnego [...] wykraczającego poza granice medium“ i gry, w której ideologie „uprawiają łyżwiarstwo figurowe“, a także przywoływał w jego kontekście nazwiska

⁵⁴⁰ Mateusz „Papkin“ Witczak, *Disco Elysium*, „CD-Action“ Nr 13/302, 2019, s. 72.

⁵⁴¹ Eva Kinkar, *Kultuurivälja ümberpööramise katse. Tagasivaatav pilguheit rühmitusele ZA/UM*, „Müürileht“ 2021, <https://www.muurileht.ee/kultuurivalja-umberpooramise-katse-tagasivaatav-pilguheit-ruhmitusele-zaum/>, dostęp 30.05.2022.

⁵⁴² Martin Carayol, *When a failed novel becomes a successful video game. The case of Disco Elysium*, „Romanesques“, 2021, s. 41–56.

⁵⁴³ Brandon Adams, *Disco Elysium Review. Solve a murder; find yourself*, „Attack of the Fanboy“ 2019, <https://attackofthefanboy.com/reviews/disco-elysium-review/>, dostęp 30.05.2022.

⁵⁴⁴ „Estończycy zafundowali nam, jako cywilizacji Zachodu, gorzką pigułkę do przełknięcia. Z pewnością jednak, jako odbiorcy, powinniśmy ją zażyć. Gwarantuję, że zapomnicie wówczas o wszystkim, co w ostatnich latach wydarzyło się w obrębie gatunku. I nie będziecie żałować“; Witczak, dz. cyt., s. 75.

⁵⁴⁵ Jeśli liczyć różne wydania *Grand Theft Auto IV* (Rockstar North 2008) jako jedną grę i tak samo liczyć różne wydania *Grand Theft Auto V* (Rockstar North 2013); *Best Video Games of All Time*, „Metacritic“, <https://www.metacritic.com/browse/games/score/metacore/all/all/filtered>, dostęp 30.05.2022.

Karla Marxa, Pierre'a Bourdieu czy Slavoję Žižka⁵⁴⁶. Również sami gracze czynią podobne powiązania, pisząc, że jest to gra „unikatowa, filozoficzna i przezabawna“, że jest w niej „cała masa sztuki i filozofii“ czy że podejmuje ona „poważne problemy (natury politycznej, kulturowej, filozoficznej, artystycznej)“⁵⁴⁷. Wreszcie temat filozoficznych treści tej gry podejmowany jest chętnie przez licznych badaczy, takich jak Juan Francisco Belmonte⁵⁴⁸, Diana Khamis⁵⁴⁹, Kłosiński⁵⁵⁰ czy Daniel Vella i Magdalena Cielecka⁵⁵¹. Część z nich wydobywa z gry liczne wątki związane z filozofią polityki, do których nawiązywał w swojej recenzji Witczak, niektórzy jednak, jak Daniel Vella i Magdalena Cielecka, skupiają się na zawartych w *Disco Elysium* treściach o charakterze bardziej ogólnym, antropologicznym; oba te motywy są zresztą w narracji gry powiązane i w wielu miejscach się ze sobą przeplatają. Tak czy inaczej zaś taka ilość opracowań zarówno pierwszego, jak i drugiego rzędu na temat *Disco Elysium* każe uznać grę tę za sztandarowy współczesny przykład nie tylko średniobudżetowej gry filozoficznej, ale gry filozoficznej w ogóle.

Magnum opus Roberta Kurvitza i kolektywu ZA/UM przenosi gracza do fantastycznego świata, który jest jednak w swej naturze bardzo przyziemny, stanowiąc w rzeczy samej odbicie naszej rzeczywistości w krzywym zwierciadle. Mozaika różnych motywów, wątków historycznych i znanych nam technologii może tu na pierwszy rzut oka przywołać na myśl podobną eklektyczną mieszanicę z *Final Fantasy XV*, jednak po bliższej analizie okazuje się, że w przypadku *Disco Elysium* mamy do czynienia ze zbiorem już z założenia bardziej spójnym, bo dobranym wedle określonego klucza. Kluczem tym jest cywilizacja Zachodu, ze szczególnym uwzględnieniem fermentu intelektualnego i dyskursów, które wytworzyły się w jej ramach w minionym XX w. Wiele idei politycznych i społecznych, takich jak liberalizm, komunizm, kapitalizm czy nacjonalizm wykształciło się również w świecie Elizjum i ma swoje miejsce w jego historycznej rzeczywistości. I tak chrześcijaństwo połączone z humanizmem staje się w tym świecie religią dolorianizmu, nacjonalizm reprezentuje sentyment za czasami Jego Niewinności Franconegro i Suzerenatu a postać Krasa Mazova to niemal bezpośrednia kopia Karla Marxa. Nie wszystko na Elizjum przypomina jednakże Ziemię, jest bowiem i wiele różnic.

⁵⁴⁶ Witczak, dz. cyt.

⁵⁴⁷ *Disco Elysium/User Reviews*, „Metacritic“, <https://www.metacritic.com/game/pc/disco-elysium/user-reviews?dist=positive>, dostęp 30.05.2022; autorzy recenzji, z których zaczerpnięto cytaty to kolejno: claven, drumsfellow, i Borreh.

⁵⁴⁸ Belmonte, dz. cyt.

⁵⁴⁹ Diana Khamis, *Disco Elysium as Philosophy: Solipsism, Existentialism, and Simulacra* w: David Kyle Johnson, red., *The Palgrave Handbook of Popular Culture as Philosophy*, Palgrave Macmillan.

⁵⁵⁰ Kłosiński, dz. cyt.

⁵⁵¹ Vella i Cielecka, dz. cyt.



Ilustracja 25: Widok z góry na dzielnicę Martinaise miasta Revachol, gdzie toczy się akcja gry. Postać gracza prowadzi dialog z samym sobą, jej wewnętrzny głos o imieniu Dreszcze mówi: „Wszędzie wokół ciebie deszcz pada na wielkie miasto Revachol. Krople deszczu spływają z okapów i zalewają rynny, wymywając brudy. Najwyraźniej nadeszła wiosenna odwilż. Śnieg się roztapia...”. Postać gracza odpowiada: „Co ja robię?”. Świat gry, choć fikcyjny, stanowi prze-mieszanie motywów z naszego świata (źródło: Disco Elysium).

Na znany obszar rzeczywistości składa się tu kilka większych mas lądu (wysp czy też kontynentów), które pooddzielane są od siebie nie oceanem, ale przedziwnym zjawiskiem znanym jako „bladość“ (ang. *the pale*) – pustką „której fundamentalną własnością jest zawieszenie jakichkolwiek własności: fizycznych, epistemologicznych, językowych...“, jak ujmuje to jedna z postaci, Joyce Messier, negocjatorka z ramienia korporacji The Wild Pines Group. W związku z tym lądy te były przez całe tysiąclecia od siebie oddzielone, obecnie jednak istnieje technologia umożliwiająca przemierzanie bladości, choć wciąż jest to bardzo rzadkie zjawisko. Ze względu na oddzielenie trwające tysiące lat każdy z tych lądów wytworzył własne kultury i cywilizacje, z których bardzo wiele pojawia się w treści *Disco Elysium* jedynie w postaci króciutkich wzmianek. Wśród narodów Elizjum są m.in. Oranje, Sur-la-Clef, Mesque, Ubi Sunt? (sic!), Seol, Zsiemsk, Face-à-La-Mer i wiele innych, jednak najważniejszym z nich i tym, w którym rozgrywa się w całości akcja gry jest niegdyś wolne miasto Revachol. Podobnie jak w przypadku Ziemi, populacja wszystkich tych narodów zebranych razem wynosi kilka miliardów istnień ludzkich.

Jedną z najstarszych i najważniejszych dla historii świata Elizjum ideą jest tzw. system niewinnościowy, którego centralną figurą jest Jego/Jej Niewinność. Niewinność jest to zawsze określona osoba, która ma znamiona jednostki wybitnej, zdolnej zmienić świat swoimi działaniami, świętej za życia i zasługującej na najwyższą władzę. W chwili, w której Niewinność zostaje rozpoznana jako taka z miejsca dana jej zostaje władza nad całym znanym światem. W całej dotychczasowej historii zdarzyło się to jak dotąd tylko sześć razy, przy czym pierwszy Jego Niewinność stał się założycielem pierwszej cywilizacji (Perikarnassian), jednym z kolejnych był wspomniany już powyżej Franconegro, a za najwybitniejszą uważa się powszechnie Jej Niewinność Dolores Dei, patronkę dolorianizmu. Przed wyniesieniem do najwyższej godności Dolores Dei była doradczynią królowej Ireny Nawigatorce z królestwa Suresne (dzisiejsze Sur-la-Clef), władczyni, z której inicjatywy roz-

poczęły się wyprawy w bladość zakończone odkryciem po raz pierwszy w historii nowych lądów. Pierwszym z tych lądów było Insulinde, archipelag złożony z dziesiątek tysięcy wysp, w tym z Le Caillou, na której odkrywcy założyli miasto Revachol.

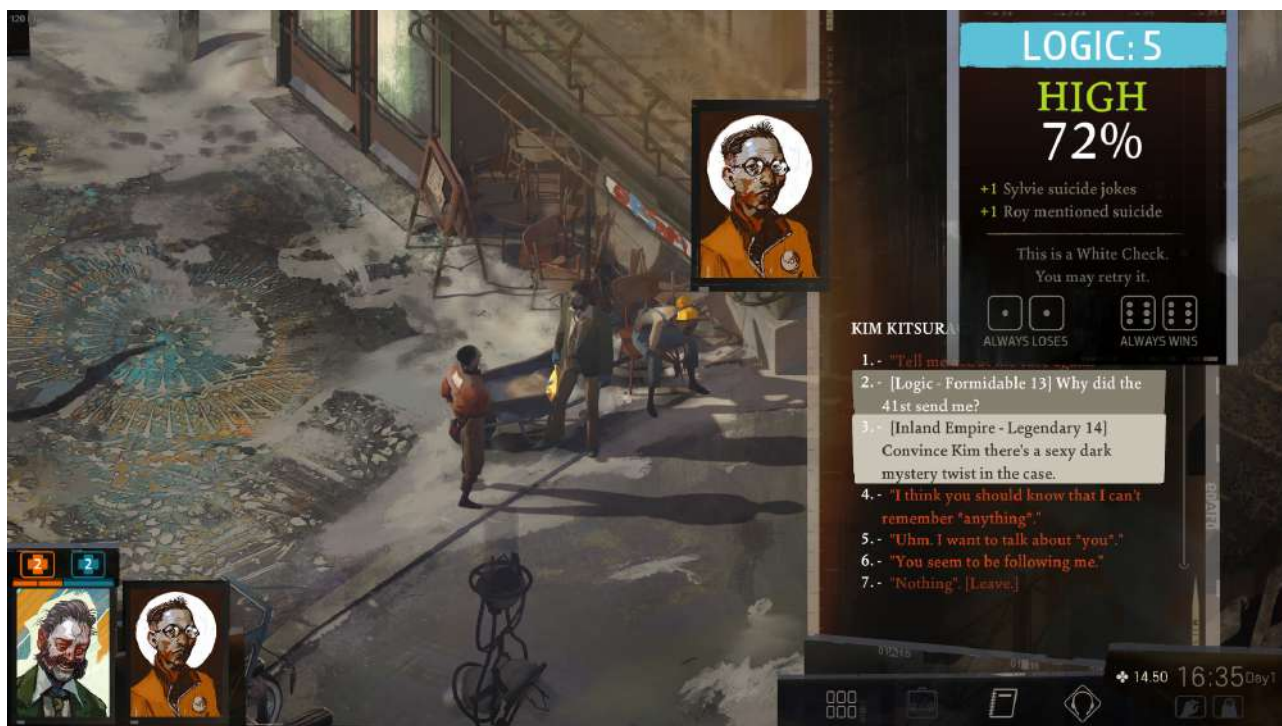
Dolores Dei, patronka tych odkrywczych wypraw (a w rezultacie – globalizmu), a także państwa opiekuńczego i humanizmu, była niemożliwie piękna i inteligentna, a także powszechnie kochana przez niemal wszystkich swoich poddanych. Jeszcze za życia stała się archetypem kobiety i punktem centralnym całej religii, jaką był dolorianizm wznoszący kościoły na jej cześć (jeden z nich można odwiedzić w grze). Było jednak w niej również coś nienaturalnego, coś, co zdawało się sugerować, że nie pochodzi ona z tego świata. W ostateczności doprowadziło to do jej śmierci z rąk młodego strażnika, który zamordował ją, lękając się, że ta pozaziemska istota nie ma prawa ingerować w losy Elizjum. W ten sposób Dolores Dei stała się męczennicą. Po jej śmierci uznano jeszcze jedną Jej Niewinność, Solę, ta jednak nie spełniła pokładanych w niej oczekiwań i przez to wielu uznało ją za „anty-Niewinność“ (vide „antypapież“). Od czasu abdykacji Soli świat czeka na nową Niewinność, nie ma jednak pewności, że nowa, świetlana era jeszcze kiedykolwiek nadejdzie.

Jakiś czas po śmierci Dolores Dei miasto Revachol ogłosiło niepodległość od królestwa Sure-sne i stało się monarchią konstytucyjną, powszechnie uznawaną za „stolicę świata“. Władza nad nią przeszła w ręce kilku pokoleń królów, w tym m.in. dekadentki Filip III Roztrwoniciel, ostatnimi władcami byli jednak Guillaume znany jako Lew i jego bratanek Frissel I, za których panowania miała miejsce rewolucja komunistyczna. Zapoczątkowana ok. pięćdziesiąt lat przed wydarzeniami z gry na lądzie znanym jako Graad z inspiracji niejakiego Krasa Mazova, w Revachol przyjęła postać wojny domowej między rojalistami (faszystami) i komunistami, wygranej przez tych ostatnich. Rządy Komuny Revacholskiej nie trwały jednak długo, została ona bowiem w ciągu kilku lat obalona przez tzw. Koalicję Narodów, pakt krajów starego świata związany z myślą o obaleniu komunizmu, którego naczelną ideologią jest tzw. moralizm (centryzm i utylitaryzm polityczny). Pięćdziesiąt lat później Revachol wciąż jest okupowany przez obce siły jako ich Strefa Wpływu i stanowi miasto w dużej mierze podupadłe ekonomicznie i moralnie. Jedną z nielicznych grup, które wciąż starają się zaprowadzić w mieście porządek i praworządność jest Milicja Obywatelska, nawet ona jest jednak instytucją głęboko skorumpowaną. To właśnie w członka Milicji Obywatelskiej wciela się gracz.

Gra rozpoczyna się od cytatu z wiersza R. S. Thomasa, walijskiego poety, zatytułowanego *Reflections*, czyli *Rozważania*: „Furie za lustrem dobrze czują się; domeną ich lustro jest. Nawet najprzejrzystsza z wód głębią swą niesie śmierć“. Następnie gracz uczestniczy w dialogu, który toczy się w zupełnej, czarnej pustce – dialogu między nim samym (czy też bohaterem gry) a bytem nazwanym Pradawnym Gadzim Mózgiem oraz innym bytem, Układem Limbicznym. Dialog dotyczy nieświadomości i tego, co czeka poza nią – „otaczającej cię kuli mięcha“, czyli ciała i „olbrzymiej kuli pełnej parzących się ze sobą złych małp“, czyli świata. Jest to wstęp do sceny przebudzenia, w której odziany jedynie w białą koszulkę mężczyzna w wieku ok. 50 lat budzi się z potężnym kacem w pokoju w hostelu i próbuje sobie przypomnieć, kim właściwie jest i co robi w tym miejscu. Od tej chwili jego losy zależą już od gracza, od którego decyzji zależy, które wątki powieści zostaną poruszone w pierwszej kolejności, ale i to, jaką osobą okaże się ostatecznie protagonista.

Wraz z tokiem rozgrywki szybko staje się jasne zarówno dla gracza, jak i dla głównego bohatera, że ten ostatni ma na imię Harry i jest milicjantem z posterunku 41 badającym sprawę morderstwa. Na tyłach hostelu w którym zatrzymał się Harry na gałęzi drzewa powieszono są zwłoki mężczyzny, którego śmierć zlecono mu rozwikłać. Hostel ten nazywa się Whirling-in-Rags i znajduje się w historycznej Martinaise, maleńkiej przybrzeżnej dzielnicy Revacholu, na północ od dużo większej dzielnicy znanej jako Jamrock i jednocześnie tuż obok revacholiańskiego portu przemysłowego. Jest marzec roku '51, a na terenie portu od czterech miesięcy trwa powszechny strajk

Związku Dokerów, co powoduje, że lokalna sytuacja polityczna jest bardzo napięta, a morderstwo wyglądające na samosąd dokerów na najemniku pracującym dla korporacji The Wild Pines Group zdecydowanie pogarsza ten trudny stan rzeczy. Gracz, postawiony przed tak zarysowanym tłem fabularnym, zdaje sobie sprawę, że głównym celem gry jest poznanie tożsamości mordercy, *Disco Elysium* jest więc grą detektywistyczną⁵⁵².



Ilustracja 26: Harry rozmawia z Kimem przed wejściem do Whirling-in-Rags. Wypowiedź numer 2 brzmi: „Czemu 41 posterunek przysłał tutaj właśnie mnie?”; szanse powodzenia w zadaniu tego pytania, zależne od zdolności Logiki postaci, wynoszą 72% i są zwiększone, ponieważ postać gracza usłyszała żart o samobójstwie od Sylvie oraz rozmawiała na ten temat z Royem. Znaczna część gry sprowadza się do toczenia dialogów z postaciami niezależnymi i głosami w głowie Harry’ego (źródło: *Disco Elysium*).

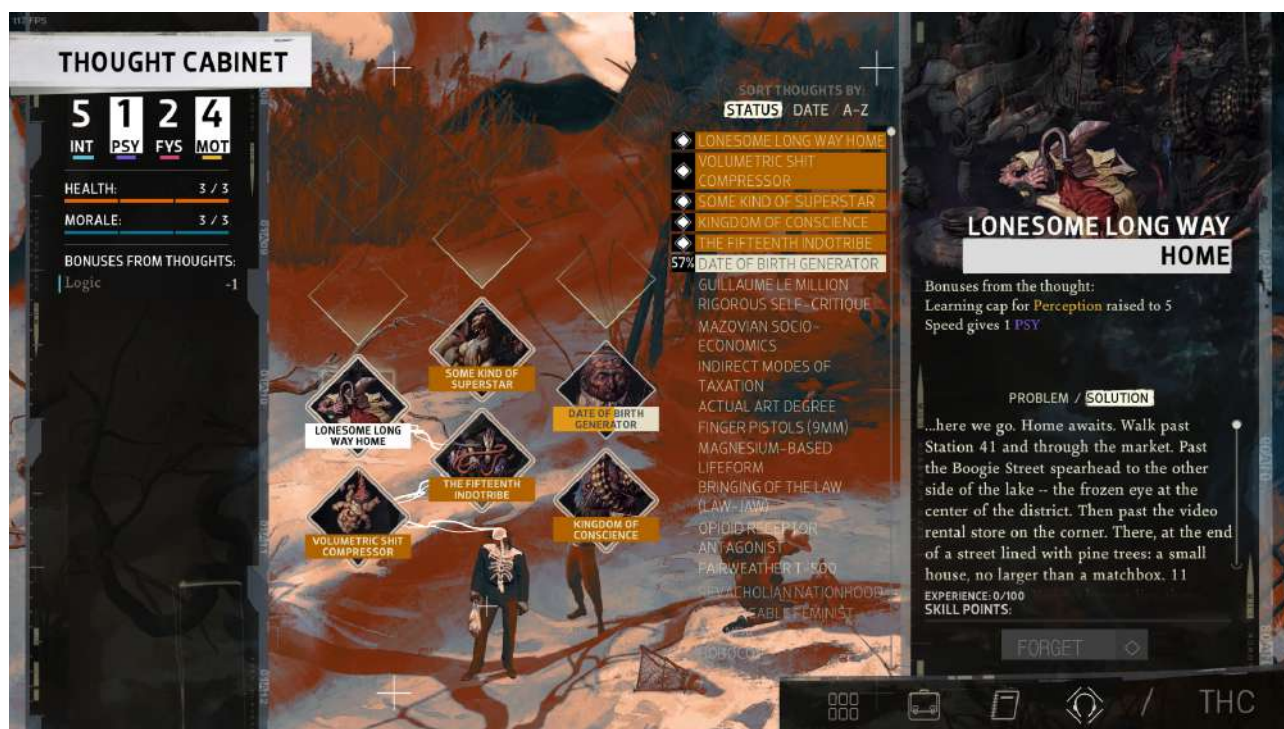
Ważną rolę w tej historii odgrywa Kim Kitsuragi, milicjant z posterunku 57 seolickiego (tzn. quasi-dalekowschodniego) pochodzenia, który został przydzielony do sprawy morderstwa razem z Harrym. Jest on dla gracza głównym źródłem wiedzy o świecie przedstawionym, zarazem zaś relacja z nim odgrywa kluczową rolę w opowiadanej tu historii, zwłaszcza, że może się ona kształtować bardzo różnie zależnie od dyktowanego przez gracza zachowania Harry’ego, np. tego, czy będzie on wyrażał rasistowskie poglądy. Ich śledztwo zawiedzie ich przez ulice Martinaise do terminalu przeładunkowego portu, pobliskiej wioski rybackiej, opuszczonego doloriańskiego kościoła i ruin opuszczonego fortu wzniesionego na jednej z przybrzeżnych wysepek, gdzie ich historia się kończy. Świat gry nie jest duży – w porównaniu do rozległych równin *Final Fantasy XV* ciągnących się przez dziesiątki kilometrów zdaje się być mikroskopijny – niemniej jednak stanowi zamknięty mikrokosmos, w którym nie brakuje wątków do poruszenia. Obok rozwiązywania zagadki morderstwa Harry może zająć się np. pomaganiem kryptozoologowi pragnącemu dowieść istnienia patyczaka insulindiańskiego, zwiedzaniem opuszczonego budynku znanego wśród miejscowych jako

⁵⁵² Gry detektywistyczne stanowią różnorodną niszę, pośród której odnaleźć można m.in. interaktywne adaptacje literackiej i filmowej formuły „whodunit“ (licząca sobie dziewięć tytułów seria gier o Sherlocku Holmesie, Frogwares 2002–), historie cechujące się filmowością (*The Wolf Among Us*, Telltale Games 2013) i wykraczające poza ramy gatunkowe produkcje niezależne (*Backbone*, EggNut 2021). Są wśród nich również i gry filozoficzne, takie jak *Blade Runner* (Westwood Studios 1997) na motywach filmowego *Łowcy androidów* (reż. Ridley Scott, 1982).

Przekłeta Galeria Handlowa czy też zainteresowaniem się partyjką petanki toczonej przez dwóch sędziwych mieszkańców miasta. Galerię przestawionych tu postaci stanowi głównie klasa robotnicza i margines społeczny – to dokerzy, kierowcy ciężarówek, dzieci ulicy, bezdomni, milicjanci, nastolatki, weterani wojenni, dealerzy narkotykowi, drobni handlarze... *Disco Elysium* skupia się na opowiedzeniu ich historii, a przez to, mimo że technicznie przynależy do gatunku fantastyki, jest opowieścią bardzo przyziemną, o przeważnie przytłaczająco przygnębiającym charakterze.

Śledztwo prowadzone przez Harry'ego i Kima jest wyjątkowo wielowątkowe, a jego przebieg w dużej mierze zależy od decyzji gracza, jednakże jego ogólny zarys przedstawia się następująco: pierwszym krokiem w sprawie jest dokonanie autopsji na ciele ofiary, ta jednak jest utrudniona, ciało należy bowiem najpierw sprowadzić na ziemię, co dla dwóch milicjantów jest osobnym problemem. Gdy się im to udaje w trakcie przeprowadzania autopsji polowej staje się jasne że ofiara, kimkolwiek była, nie zginęła od uduszenia, lecz od kuli, która trafiła ją we wnętrze czaszki przez otwarte usta. Sprawa okazuje się bardziej skomplikowana, niż mogło się początkowo wydawać, a samosąd wydaje się być zaaranżowany, by odwieść śledczych od prawdziwego mordercy. Przesłuchując świadków i naciskając na szajkę dokerów znaną jako chłopcy Hardiego, Harry i Kim dowiadują się, że ofiarą był niejaki porucznik Ellis Kortenaer, najemnik zatrudniony przez The Wild Pines Group do zapanowania wraz z grupą towarzyszy nad strajkującymi w Martinaise. Zabito go jednak nie tyle z powodów politycznych, ale ze względu na napaść seksualną, której miał się dopuścić na jednej z mieszanek hostelu Whirling-in-Rags – na Klaasji Amandou, znanej również jako Tancerka Disco Miss Oranje'u. Klaasje jest dwudziestoparoletnią atrakcyjną kobietą o rozwiązłym stylu życia, która od jakiegoś czasu wynajmuje pokój jedno piętro nad pokojem Harry'ego. Przesłuchując ją i uważnie przyglądając się jej pokojowi Harry i Kim dochodzą do wniosku, że to właśnie w tym pomieszczeniu ofiara została zamordowana strzałem w głowę, który mógł być oddany bądź bezpośrednio od spodu jej czaszki (np. przez osobę napastowaną przez nią seksualnie), bądź z odległości kilku kilometrów przez znaczny rozmiarów okno wychodzące na zatokę. Niezależnie od tego, czy gracz uzna te dowody za wystarczające do aresztowania Klaasji, czy też pozwoli jej pozostać na wolności głównym celem śledztwa staje się w tym momencie odnalezienie rzekomej prowodyrki zainscenizowanego samosądu, dokerki imieniem Ruby. Jej odszukanie okazuje się wymagającym zadaniem, bowiem Ruby postanowiła ukrywać się zwłaszcza przed Harrym, którego podejrzewa o bycie agentem La Puta Madre, mafijnego bossa, który miał wydać na nią wyrok śmierci za przejęcie przez dokerów przemytu narkotyków w Martinaise.

W trakcie poszukiwań Harry i Kim trafiają do opuszczonego doloriańskiego kościoła, w którym grupa młodych ludzi próbuje urządzić dyskotekę a pewna naukowczyni prowadzi eksperymenty nad dziwnym, niezrozumiałym zjawiskiem fizycznym. To właśnie tam, przed witrażem Dolores Dei, Harry doznaje swego rodzaju objawienia, które w niejasny sposób przypomina mu o utraconej niegdyś ukochanej i każe ją odszukać i odzyskać. Niedługo później detektywi natrafiają na Ruby w podziemiach zrujnowanego budynku niegdyś zależącego do korporacji FELD. Dokerka, która broni się przed nimi za pomocą broni palnej i emitera bladości, zdradza im jednak, że prowodyrką fortelu z zainscenizowanym samosądem była sama Klaasje, która wcale nie została zgwałcona przez Ellisa, lecz była jego kochanką. Dowiedziawszy się tego Harry i Kim postanawiają wrócić do Whirling-in-Rags i skonfrontować się z Tancerką Disco Miss Oranje'u, nim jednak im się to udaje na placu przed hostelem dochodzi do poważnego spięcia między strajkującymi dokerami a najemnikami na usługach korporacji, których przywódcą był Ellis. Sytuacja przeradza się w strzelaninę, w wyniku której kilka postaci niezależnych może zginąć, Kim może zostać poważnie ranny, a Harry traci przytomność na parę dni.



Ilustracja 27: Menu „schowka myśli”, w którym gracz może wybierać myśli rozważane w danej chwili przez postać Harry’ego. Wybrana obecnie myśl to „Długa, samotna droga do domu”, która polega na przypominaniu sobie przez Harry’ego, gdzie znajduje się jego mieszkanie. Myśli zawierają ciekawe opisy świata przedstawionego, ale również liczne koncepcje filozoficzne i kulturowe (źródło: Disco Elysium).

Przebudziwszy się jakiś czas po strzelaninie Harry (a wraz z nim Kim, jeśli graczowi udało się zapobiec jego poważnej kontuzji) raz jeszcze bada scenę zbrodni i dochodzi do wniosku, że strzał musiał paść z odległości kilku kilometrów z karabinu snajperskiego, a kula wpadła do pomieszczenia przez okno. Detektyw wyrusza zbadać miejsca, skąd mógł paść strzał i w ten sposób dociera do opuszczonego fortu na przybrzeżnej wyspie, gdzie podczas drzemki doznaje wizji, w której jego dawna ukochana, Dora Ingerlund, miesza się z postacią Dolores Dei. Jest to reminiscencja sceny ich rozstania. Przebudziwszy się, Harry odnajduje na wyspie prawdziwego mordercę – Iosefa Lilianowicza Drosa, sędziwego dezertera z komunistycznej armii, który nigdy nie zdradził ideałów rewolucji i nawet na pięć dekad po upadku Komuny Revacholskiej wciąż czuje się przywiązany do dawnego ustroju. Dros od wielu lat ukrywał się w forcie na wyspie, skąd za pomocą lornetki obserwował i osądzał wszystko, co dzieje się na terenie Martinaise⁵⁵³. To właśnie on przez duże okno w pokoju Klaasje obserwował Ellisa, który ostatnie dni życia spędził na braniu narkotyków i uprawianiu seksu ze swoją kochanką. Sfrustrowany i zazdrosny, Dros oddał strzał, który zabił najemnika i przypieczętował tym samym los Harry’ego, sprowadzając go do Martinaise.

Rozwiązujące sprawę zeznania dezertera przerywa niespodziewane pojawienie się patyczaka insulindiańskiego, mitycznej istoty, która przeprowadza z Harrym krótką filozoficzną rozmowę na temat doświadczenia rzeczywistości, która równie dobrze może być tylko złudzeniem, wytworem jego zniszczonego alkoholem i narkotykami umysłu. Gdy rozmowa dobiega końca patyczak znika, a dezertier zapada w stan katatoniczny. Harry wraca łodzią na pomost w rybackiej wiosce, gdzie spotyka kilku milicjantów z 41 posterunku – jego kolegów z pracy. Tam właśnie zdaje im sprawę z przebiegu śledztwa, a jeśli Kim wciąż jest z nim, to dokonuje on oceny swojej relacji z Harrym.

⁵⁵³ Historia Iosefa Lilianowicza Drosa wyraźnie nawiązuje do prawdziwych losów słynnego Hiroo’ego Onody, japońskiego żołnierza, który nie poddał się w 1945 r. i przez trzydzieści lat ukrywał się w górystym obszarze na Filipinach, by w r. 1974 ostatecznie złożyć broń.

Koledzy z posterunku wyjaśniają wiele wcześniejszych faktów z życia Harry'ego, m.in. że był on kiedyś nauczycielem wuefu w liceum i że Dora była jego narzeczoną oraz że rozstała się z nim jakieś sześć lat przed wydarzeniami z gry. Wreszcie zdradzają, że sytuacja w mieście jest bardzo poważna i że już wkrótce Milicja Obywatelska Revacholu będzie miała jeszcze więcej pracy niż dotychczas. Gra kończy się, gdy milicjanci wsiadają do pojazdu mającego zawieźć ich do dzielnicy Jamrock, a Harry po raz pierwszy od kilku dni opuszcza Martinaise.

3.3.2. EGALITARNA POLIFONIA. ANALIZA TREŚCI FILOZOFICZNEJ

Abyśmy mogli dokładnie zrozumieć te treści *Disco Elysium*, które bezpośrednio wiążą się z tematem antropologii filozoficznej, musimy wpieryw przyjrzeć się temu, w jaki sposób w grze ten sposób konstruowania narracji został bardzo zręcznie wkomponowany w mechanizmy rozgrywki stanowiące oryginalne podejście do starej erpegowej formuły stworzonej jeszcze przez Gary'ego Gygaxa i Dave'a Arnesona na potrzeby *Lochów i smoków*⁵⁵⁴. Ten autorski system narracyjno-ludyczny opracowany przez ZA/UM, który należy tu omówić, nie tylko stanowi bodaj największą innowację wprowadzoną przez ten tytuł do świata gier wideo i jego najmocniejszą, najczęściej chwaloną stroną, lecz również ma pewne znaczenie filozoficzne, które jednak nie sposób uchwycić bez dostrzeżenia jego niuansów.

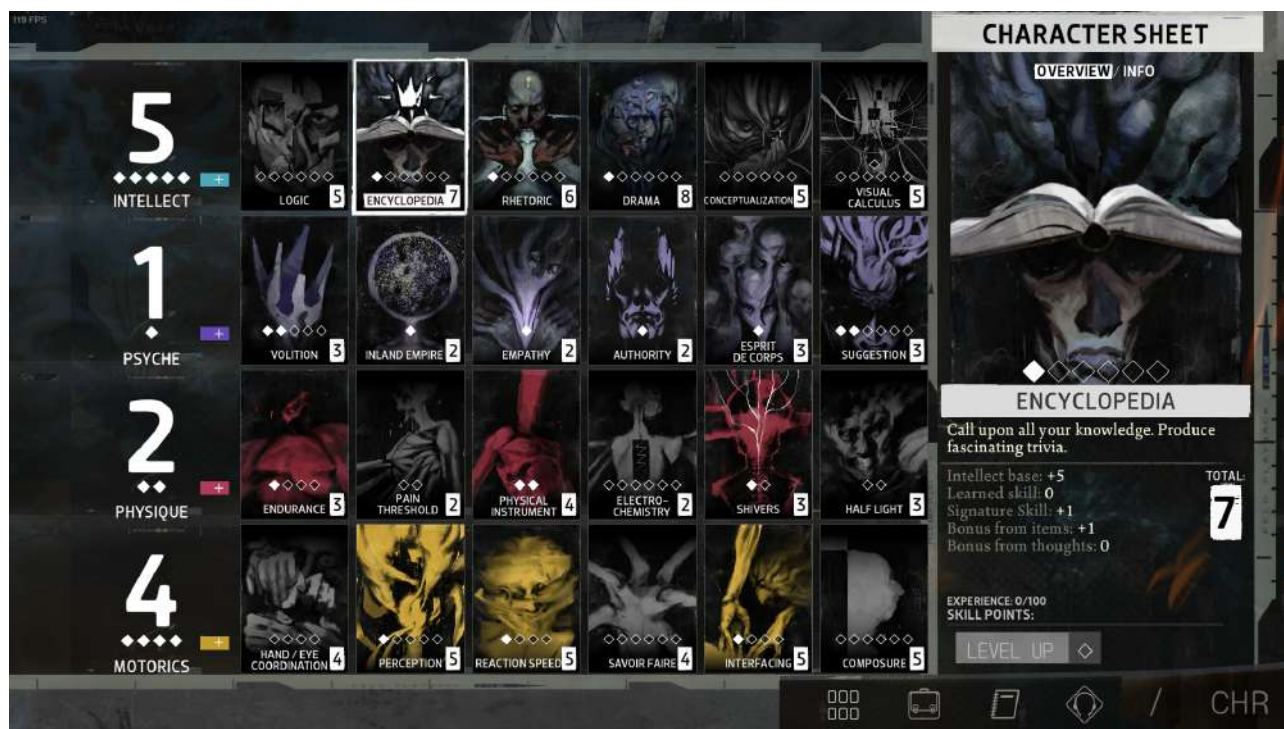
Jak wszystkie niemal postacie gracza w erpegach (również książkę *Noctis z Final Fantasy XV*), tak i Harry Du Bois opisany jest poprzez szereg cech, którym przypisana jest określona wartość liczbowa (z reguły wyrażana w liczbach naturalnych, zależnie od zastosowania nie większych niż sto bądź tysiąc, a często nawet niż dwadzieścia). Tę podstawową filozofię projektowania różnorodnych gier określić można mianem zasady kwantyfikacji. W myśl zasady kwantyfikacji wszystko, co chcielibyśmy tylko zaadaptować do postaci gry – np. nasze fizyczne, intelektualne i emocjonalne zdolności – wszystko daje się wyrazić za pomocą liczb naturalnych, a przynajmniej całkowitych. Nie chodzi o to, że wszystko musi być wyrażone za pomocą takich liczb lub że nie da się za ich pomocą skonstruować żadnej gry, a tylko o to, że wszystko, co znamy z rzeczywistego świata poza grą, nawet to, co w prawdziwym świecie nie daje się skwantyfikować, ma tę fundamentalną właściwość, że może być skwantyfikowane na potrzeby gry. Na liczbach, które otrzymuje się poprzez zastosowanie zasady kwantyfikacji, można następnie przeprowadzać najróżniejsze matematyczne operacje wedle określonych zasad gry. Można np. dodać do nich wynik wyrzucony na kości o określonej ilości ścianek bądź odjąć je od innej liczby reprezentującej zupełnie inne zjawisko, symulując tym samym interakcje, jakie między tymi dwoma zjawiskami zachodzą w rzeczywistości. Wszystko to ujawnia bardzo silne pokrewieństwo między grami, zwłaszcza tymi komputerowymi, a matematyką, a dalej między matematyką a logiką, która wykorzystywana jest do konstruowania zasad dyktujących przebieg gry.

Zasada kwantyfikacji znana jest projektantom gier od pokoleń, choć ewoluowała z biegiem czasu. Za zastosowanie jej bardzo wczesnej wersji uznać można jednak np. szachy, które nie są niczym innym jak tylko symulowaniem przebiegu bitwy między dwoma równymi w sile armiami za pomocą prostych zasad i generowanych przez nie niezwykle skomplikowanych zależności logicznych. Swoją rolę odegrała ona również w figurkowych grach bitewnych z początku XX w., gdzie pola historycznych bitew symulowane były w nieco mniej abstrakcyjny niż w szachach sposób za pomocą różnorodnych miniatur i modeli, w tym zabawkowych ołowianych żołnierzyków. Autorem jednego z wczesnych (z 1913 r.) podręczników do tego typu gier, noszącego tytuł *Little wars*, czyli

⁵⁵⁴ Odwołanie do *Lochów i smoków* i innych papierowych gier fabularnych jest tu o tyle na miejscu, że również sami twórcy *Disco Elysium* nie kryją się z dużym sentymentem, który do nich żywią, co uosabia chociażby obecny w grze wątek Nehy, Nowatorskiej Kościarki, sprzedawczyni parającej się wyrobem kości do gry.

Malutkie wojenki, był słynny pisarz science-fiction H. G. Wells. Barton⁵⁵⁵ wspomina również w tym kontekście o papierowych symulacjach baseballu z lat 60-tych i 70-tych XX w. Wreszcie, poprzez gry figurkowe zasada kwantyfikacji trafiła również do *Lochów i smoków*⁵⁵⁶, skąd już w prostej linii trafiła do gier cRPG. Jak ujął to Jan Van Looy⁵⁵⁷:

Innowacje wprowadzone przez *D&D* wpłynęły na poglądy całego pokolenia [...] projektantów gier wideo, nie tylko w tym sensie, że spopularyzowały topos eskapistycznego fantasy, ale również forsując konkretne podejście do rzutowania wyobrazonego świata i jego dynamiki na mechanizmy gry, tj. kwantyfikując niemal wszystko, co się dało i wiążąc to z toposem wzrostu.



Ilustracja 28: Menu karty postaci, które zawiera wszystkie 24 głosy mieszczące się w głowie postaci gracza. Wybrana zdolność/głos to Wiedza Encyklopedyczna, której opis głosi: „Wykorzystuj całą swoją wiedzę. Przedstawiaj fascynujące ciekawostki”. Harry stanowi połączenie wszystkich głosów, jakie funkcjonują w nim samym, jest niesubstancjalnym zlepkiem różnych aspektów swojej osobowości (źródło: Disco Elysium).

Rewolucja zaproponowana przez Gygaxa i Arnesona nie polegała jednak po prostu na kwantyfikowaniu „niemal wszystkiego”; wprowadzony przez nich do projektowania gier opierał się przede wszystkim na modularności. System opracowany przez nich na potrzeby *Lochów i smoków* zawierał zasady dotyczące nie tylko tego, w jaki sposób różne ustalone już wartości liczbowe wchodzą ze sobą w interakcje, lecz również tego, jak należy wprowadzać do tego systemu nowe moduły (np. nowych przeciwników, broni, zaklęcia itp.) i nowe wartości liczbowe. Gra Gygaxa i Arnesona nie polegała już zatem tylko na sprowadzeniu określonego wycinka rzeczywistości (np. danego pola bitwy) do liczb, lecz również na rozbudowywaniu systemu tak, by obejmował on jak największą liczbę aspektów rzeczywistości. To właśnie ten aspekt, w połączeniu z decyzją o przypisaniu pojedynczej postaci do pojedynczego gracza i umożliwieniu linearnego progresu niektórych wartości liczbowych („topos wzrostu“ Van Looy’a) razem zadecydowały o popularności *Lochów i smoków*,

⁵⁵⁵ Barton, dz. cyt., s. 13–16.

⁵⁵⁶ Tamże, s. 19–25.

⁵⁵⁷ Jan Van Looy, *Dungeons, Dragons & Numerals: Jan Van Looy’s Riposte to Erik Mona*, „electronic book review“, 23 lutego 2008, s. 4.

a w rezultacie również o mechanizmach rządzących komputerowymi grami fabularnymi nawet dzisiaj.

Oczywiście wraz z biegiem czasu i rozwojem branży gier wideo dominacja w grach RPG zasady kwantyfikacji w wydaniu gygaksowsko-arnesonowskim coraz częściej była podważana i kwestionowana⁵⁵⁸. Współcześnie znane są tytuły, które podejmują się jej dekonstrukcji, takie jak *Undertale* (Toby Fox 2015), słynna gra niezależna zawierająca ważny zwrot fabularny dotyczący ukrytego znaczenia stojącego za tak typowymi dla gier wartościami i akronimami, jak „lv.“, czyli poziom postaci (ang. *level*) oraz „exp.“, czyli punkty doświadczenia (ang. *experience points*). Inny przykład to operujące miejscami na abstrakcyjnych wartościach liczbowych *Cruelty Squad* (Consumer Soft-products 2021), gra cechująca się przejawiskrawioną oprawą i nonsensowną narracją. Bodaj najciekawszą dysekcję gygaksowsko-arnesonowskiej zasady kwantyfikacji odnajdujemy jednak właśnie w *Disco Elysium*, gdzie jest ona na dodatek wyraźnie dokonana z zauważalnym sentymentem do materiału źródłowego. Narratyzację zasady kwantyfikacji, której dokonało ZA/UM, można uznać wręcz za kolejną rewolucję w historii stosowania tej zasady do projektowania gier wideo.

Podczas gdy dowolną postać w *Lochach i smokach* i wielu innych grach fabularnych opisują takie cechy, jak siła, zręczność, kondycja, inteligencja, mądrość i charyzma⁵⁵⁹, cechy opisujące Harry'ego Du Bois są znacznie bardziej skomplikowane. Podstawą są tutaj cztery główne atrybuty: rozumność, psyche, budowa ciała i motoryka. Te podstawowe wyróżniki, przyjmujące wartość od jednego do sześciu, co prawda wyraźnie nawiązują do klasycznego schematu *Lochów i smoków* (budowa fizyczna to nic innego, niż siła i kondycja, a psyche łączy mądrość i charyzmę), co jednak ważniejsze, każdy z nich rozbudowany jest o sześć mniejszych przypisanych mu tzw. umiejętności, czyli dodatkowych cech (ich wartość to od zera do czternastu).

Rozumność reprezentuje tutaj zdolność Harry'ego do prawidłowego wnioskowania i myślenia komputacyjnego, niejako „moc obliczeniową“ jego mózgu, co przywodzi na myśl pewne skojarzenia z wyobrażeniem człowieka jako *animal rationale*, z arystotelesowskim, ale i oświeceniowym obrazem ludzkiej natury. Sześć umiejętności przypisanych do rozumności Harry'ego to: logika, wiedza encyklopedyczna, retoryka, dramaturgia, konceptualizacja i matematyka wzrokowa. Przekładając te terminy z technicznego języka gry powinniśmy je pojmować kolejno jako biegłość w dedukcji i wyciąganiu wniosków, zasób wiedzy i ciekawostek na temat świata, biegłość w debатовaniu, zdolności aktorskie i do wykrywania kłamstw, myślenie abstrakcyjne i kreatywne oraz zdolność do rekonstruowania przebiegu zdarzeń na podstawie obserwacji.

Psyche opisuje mentalne i emocjonalne własności bohatera, w tym do panowania nad sobą i manipulacji innymi. Ta część Harry'ego wiąże się z pewnym romantyzmem, a nawet irracjonalnością, a także podświadomością, a zatem wątkami nieraz akcentowanymi w post-oświeceniowej filozofii człowieka. Sześć umiejętności związanych z psyche to siła woli, wewnętrzne imperium⁵⁶⁰, empatia, władczość, esprit de corps i przekonywanie. Należy przez to rozumieć nieugiętość w podejmowanych działaniach, intuicję i ponadnaturalne przeczucia oraz sny na jawie, obserwowanie

⁵⁵⁸ Również badacze mają do niej swoje zastrzeżenia, np. Konzack (dz. cyt., s. 36–38) zarzuca jej determinizm etyczny, a nawet rasizm.

⁵⁵⁹ To tylko jeden z bardzo wielu tego typu schematów obecnych w grach. Inny znany przykład to system SPECIAL (ang. *specjalny*) z gier z serii *Fallout* (Interplay Entertainment i inni 1997–), którego nazwa stanowi w języku angielskim akronim od nazw siedmiu wykorzystywanych w nim cech: siły, percepcji, wytrzymałości, charyzmy, inteligencji, zręczności i szczęścia.

⁵⁶⁰ Oryginalna nazwa w języku angielskim jest nawiązaniem do surrealistycznego filmu *Inland Empire* Davida Lyncha z 2006 r., który podejmuje kwestie onirycznych powiązań między rzeczywistością, a tym, co z reguły uważamy za dziwaczne i niemożliwe. Tytuł filmu Lyncha stanowi z kolei odniesienie do przybrzeżnego obszaru Stanów Zjednoczonych w okolicy miast San Bernardino i Riverside, na wschód od Los Angeles.

emocji i nastawienia innych ludzi, zdolność do zastraszania innych i zaznaczania swojej dominacji, podskórne rozumienie policyjnej kultury i fachu (Harry jest wszak milicjantem-detektywem) oraz zdolność perswazji.

Gra rozróżnia również budowę ciała Harry'ego, jego fizyczne właściwości i proporcje, od tego, jak bardzo biegły Harry jest w panowaniu nad swoim ciałem, czyli od motoryki. Umiejętności związane z budową ciała to: wytrzymałość, próg bólu, ciało jako narzędzie, elektrochemia (stosunek ciała do używek), dreszcze (instynktowne zachowania) i półmorczość (stan, w którym ciało przejmuje kontrolę i rządzi się samo): zaś umiejętności przypisane do motoryki to: koordynacja oko-ręka (kluczowa przy celowaniu i oddawaniu strzałów z broni palnej), percepcja, czas reakcji, *savoir faire* (skradanie się i gestykulacja), zręczne palce (otwieranie zamków i kieszonkostwo) oraz opanowanie.

Jak zatem widzimy, Harry Du Bois od strony mechaniki gry jest złożonym kompozytem opisanych liczbowo różnych cech i zdolności. A choć rozbudowanie tego systemu może robić wrażenie (mowa wszak aż o dwudziestu czterech cechach⁵⁶¹), to nie ono samo decyduje o innowacyjnym charakterze *Disco Elysium*. Nowością, którą wprowadziło do gry ZA/UM, a która jak dotąd nie pojawiła się w bodaj żadnej innej grze korzystającej z systemu kwantyfikacji⁵⁶², jest to, że każda z dwudziestu czterech cech Harry'ego jest unarratyzowana – stanowi element nie tylko ludyczny, lecz również narracyjny. Każda z nich ma swój głos i zdolność wypowiedzenia się, każda stanowi oddzielną osobowość w głowie protagonisty i każda do niego przemawia, mając czasem własne motywy i chcąc pokierować jego działaniami⁵⁶³. Simon Parkin⁵⁶⁴ w swojej recenzji gry dla „Guardiana” podsumował to w sposób następujący:

To, co sprawiałoby wrażenie babrania się w statystykach, lub też agresywnie matematycznego pojmowania rzeczywistości, tu jest złagodzone przez sposób zaprezentowania tych treści, który nasze wybory w grze mocno zakorzenia raczej w opowiadanej historii niż w arkuszach z Excela. Podobnie jest z faktem, że głowa prowadzonej przez nas postaci pełna jest bełkotu skonfliktowanych ze sobą głosów oferujących komentarze i porady odnośnie tego, co robić dalej, nieraz o charakterze auto-destrukcyjnym.

Rzadko zdarza się, by grze wideo tak bardzo udało się umieszczenie gracza wewnątrz umysłu kogoś innego, jak w powieści pisanej z perspektywy pierwszej osoby, ale *Disco Elysium* sztuka ta udaje się w pięknym stylu.

Disco Elysium przedstawia osobowość i podmiotowość człowieka jako coś kompozytowego, skonstruowanego z wielu różnych, niekiedy skonfliktowanych ze sobą głosów, wyradzającego się w narracyjnych relacjach, w dialogu między tymi głosami. Oczywiście inne gry RPG, takie jak *Final Fantasy XV*, również dostrzegają kompozytowy charakter człowieka, natomiast w ich ramach różne nasze aspekty intelektualne, emocjonalne, psychofizyczne itp. składają się w ostateczności na jedną całość, która jest czymś więcej niż tylko sumą swoich części. Ludzka natura ma w nich cha-

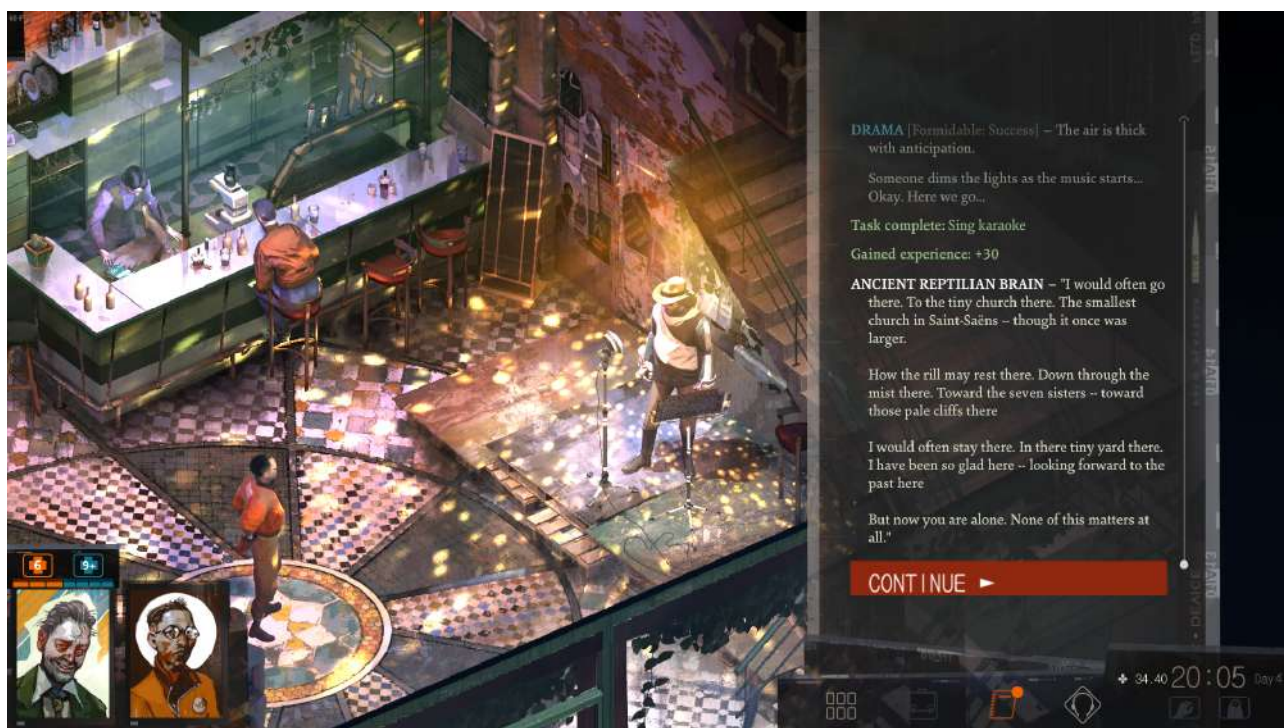
⁵⁶¹ Oczywiście istnieją systemy jeszcze bardziej złożone, zarówno w świecie erpegów papierowych, jak i komputerowych. Notorycznie skomplikowany jest np. system *F.A.T.A.L.* (*Fatal Games 2000–2004*) znany ze swej lubieżności i z bardzo negatywnego przyjęcia ze strony zarówno krytyków, jak i graczy, dziś przywoływany głównie w charakterze anegdoty.

⁵⁶² Aczkolwiek istnieją również oczywiście takie systemy gier fabularnych, które z całej siły odzęgują się od gygaksowsko-arnesonowskiej zasady kwantyfikacji, niekiedy będąc nawet pozbawione w ogóle mechaniki rzucania kośćmi. Jednym z przykładów byłyby tu na pewno system *Belonging Outside Belonging* autorstwa Avery'ego Aldera (2019–).

⁵⁶³ Kłosiński (dz. cyt., s. 60) określa to zjawisko mianem „transformacji konkretnych funkcji kognitywnych w obiekty sceniczne” i wiąże w swojej interpretacji gry ze specyficzną ontologią obiektów opartą o hermeneutykę.

⁵⁶⁴ Simon Parkin, *Disco Elysium review – video game as first-person novel*, „The Guardian” 2019, <https://www.theguardian.com/games/2019/nov/04/disco-elysium-review-video-game-as-first-person-novel-hangover-detective-dice>, dostęp 14.02.2023.

rakter substancjalny, natomiast wszystkie nasze cechy, atrybuty, umiejętności i zdolności traktowane są jako przypadłości tej właśnie substancji. W *Disco Elysium* tak nie jest.



Ilustracja 29: Harry śpiewający karaoke w *Whirling-in-Rags*. Śpiewana przez niego piosenka nosi tytuł „Najmniejszy kościółek w Saint-Saëns” i opowiada o minionym czasie, a dla niego samego stanowi wspomnienie o dawnej miłości. Harry to złożona charakterologicznie postać, której losy i zachowanie zależą w dużej mierze od samego gracza (źródło: *Disco Elysium*).

Rozważmy przykład interakcji Harry’ego z jednym z ważnych świadków w prowadzonym przez niego śledztwie – Klaasje Amandou. Podczas przesłuchiwania tej młodej, atrakcyjnej kobiety elektrochemia w głowie detektywa podkreśla urodę przesłuchiwaną, odwracając tym samym jego uwagę od meritum rozmowy. W tym samym czasie wiedza encyklopedyczna wyłapuje czynione przez nią nawiązania do historii muzyki disco, dramaturgia ocenia, czy kłamie w sprawie tego, gdzie znajduje się jej paszport, opanowanie próbuje rozczytać jej mowę ciała, wewnętrzne imperium próbuje powiązać charakter Harry’ego z revacholiańską literaturą a esprit de corps podrzuca natrętne, rozpraszające ciekawostki o innych policjantach. Wszystko to dzieje się w ramach jednego, płynnego procesu, w ramach którego każda wypowiedź Klaasje i każda odpowiedź Harry’ego prowokuje nowy natłok myśli, jedynie bardzo luźno powiązanych z poprzednimi myślami bądź z tematem konwersacji. Jest to zaś przykład tylko jednej z niezliczonych scen, w jakich gracz będzie brał udział podczas trwającego średnio ok. trzydziestu godzin pojedynczego przejścia gry.

Nie bez powodu Vella i Cielecka⁵⁶⁵ określają proces grania w *Disco Elysium* mianem „odgrywania polifonicznej ludycznej podmiotowości” (ang. *enacting a polyphonic ludic subjectivity*). Jak piszą: „pomimo usilnych dążeń ze strony Harriera – czy też z naszej strony jako graczy – by jego fragmentaryczną osobę złożyć z powrotem w całość za pomocą narracyjnego kleju, pozostaje do szpiku kości on wieloraki i nieciągły”⁵⁶⁶. Jeżeli zatem celem gry ma być, jak interpretuje to Kłosiński⁵⁶⁷, z jednej strony zrekonstruowanie przebiegu zdarzeń (morderstwa Ellisa Kortenaera), a z dru-

⁵⁶⁵ Vella i Cielecka, dz. cyt., s. 98.

⁵⁶⁶ Tamże.

⁵⁶⁷ Kłosiński, dz. cyt., s. 61.

giej zrekonstruowanie tożsamości Harry'ego, to oba te cele osiągnąć można tu jedynie połowicznie. Rekonstrukcja zdarzeń i odkrycie tożsamości mordercy (dezertera Iosefa Lilianovicha Drosa) jest o tyle niesatysfakcjonująca, że wymyka się klasycznym tropom gry detektywistycznej, wprowadzając postać sprawcy w ostatniej chwili i uniemożliwiając tym samym najbystrzszemu nawet graczowi przewidzenie jego tożsamości z wyprzedzeniem⁵⁶⁸. *Disco Elysium* stanowi w tym kontekście dekonstrukcję klasycznej gry detektywistycznej w stylu serii Frogwares o Sherlocku Holmesie, którą odczytywać można jako podkreślenie irracjonalnej natury rzeczywistości i ludzkich zachowań, gdzie nie wszystkie tajemnice mają sensowne i logiczne odpowiedzi. W tym kontekście znamienne jest również, że choć w grze pojawia się od czasu do czasu w jakiejś postaci wątek Zła, to w żadnym razie nie jest w niej on tak uwidoczniiony, jak zazwyczaj ma to miejsce w powieści kryminalnej, o czym pisała Podrez⁵⁶⁹.

Dezertier zresztą do pewnego stopnia funkcjonuje w ramach tej opowieści jako symboliczna reprezentacja Boga, a raczej jego Opatrzności⁵⁷⁰ – jest wiecznie nieobecny, którego istnienie jednak stanowi powód całej tej serii zdarzeń, który obserwuje cały mikrokosmos dzielnicy Martinaire z oddali i dokonuje oceny moralnej (nawet jeśli arbitralnej i dyktowanej własnymi emocjami) wszystkich działań bohatera gry i postaci niezależnych. „Bóg“ jednak okazuje się w przestrzeni symbolicznej *Disco Elysium* być tak samo wadliwy i zawodny, jak ludzkość, którą ma oceniać.

Podobnie rzecz się ma z zadaniem zrekonstruowania podmiotowości Harry'ego – również ono można rozwiązać, grając w tę grę, jedynie prowizorycznie, tworząc mniej lub bardziej koherentny, luźny zlepek postaw i koncepcji. Obok dwudziestu czterech cech opisujących Harry'ego, każdej przemawiającej w jego głowie swoim własnym głosem, gracz ma przy tym do dyspozycji również inne mechanizmy rozgrywki. Jednym z nich jest tzw. „schowek myśli“ w którym znajduje się w sumie dwanaście „gniast“ (gracz zaczyna z dostępem do trzech), w których osadzić można różne konkretne „myśli“ do zinternalizowania przez Harry'ego. Owych myśli jest w sumie dostępnych w grze aż pięćdziesiąt trzy, natomiast podczas pojedynczego przejścia nie sposób odblokować je wszystkie. Zakres ich treści to m.in. wiedza historyczna (np. piętnasty indoszczep, Guillaume le Million), koncepcje polityczne (revacholski nacjonalizm), społeczne (metody bezpośredniego opodatkowania), światopoglądowe (zaawansowana teoria rasy) czy filozoficzne (socjoekonomia Mazowa), a nawet wspomnienia z dalekiej przeszłości (długa, samotna droga do domu). Poza tym zależnie od decyzji podjętych przez gracza Harry zdobywa również cały szereg punktów związanych z afiliacją polityczną (komunizm, faszyzm, ultraliberalizm i moralizm) oraz tzw. glinotypem (tym, jakiego rodzaju policjantem jest – od supergwiazdorskiego po tzw. żulicjanta). Co więcej, jak zauważają Vella i Cielecka⁵⁷¹, nic nie stoi na przeszkodzie, by w trakcie pojedynczego przejścia gry

⁵⁶⁸ Tym samym gra opiera się o trop znany jako „tajemnica bez wskazówek“ (MJC i inni, *Clueless Mystery*, „TVTropes“ 2013–, <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/CluelessMystery>, dostęp 15.02.2023), w którym zaprezentowana odbiorcy w treści danego dzieła zagadka (np. morderstwa) nie może być w logiczny sposób rozwiązana na podstawie poszlak zaprezentowanych przed sceną finałową. Przeciwnie tego tropu jest „zagadka fair-play“, którą, gdy dotyczy sprawy morderstwa, określa się również mianem „fair-play whodunit“ (Marc3K i inni, *Fair-Play Whodunit*, „TVTropes“ 2010–, <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FairplayWhodunit>, dostęp 15.02.2023).

⁵⁶⁹ Ewa Podrez, *Na tropach zła w etyce i w powieści kryminalnej* w: „Primum Philosophari, Opuscula Antonio Siemianowski dedicata”, Wydział Teologiczny Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu 2016, s. 333–345.

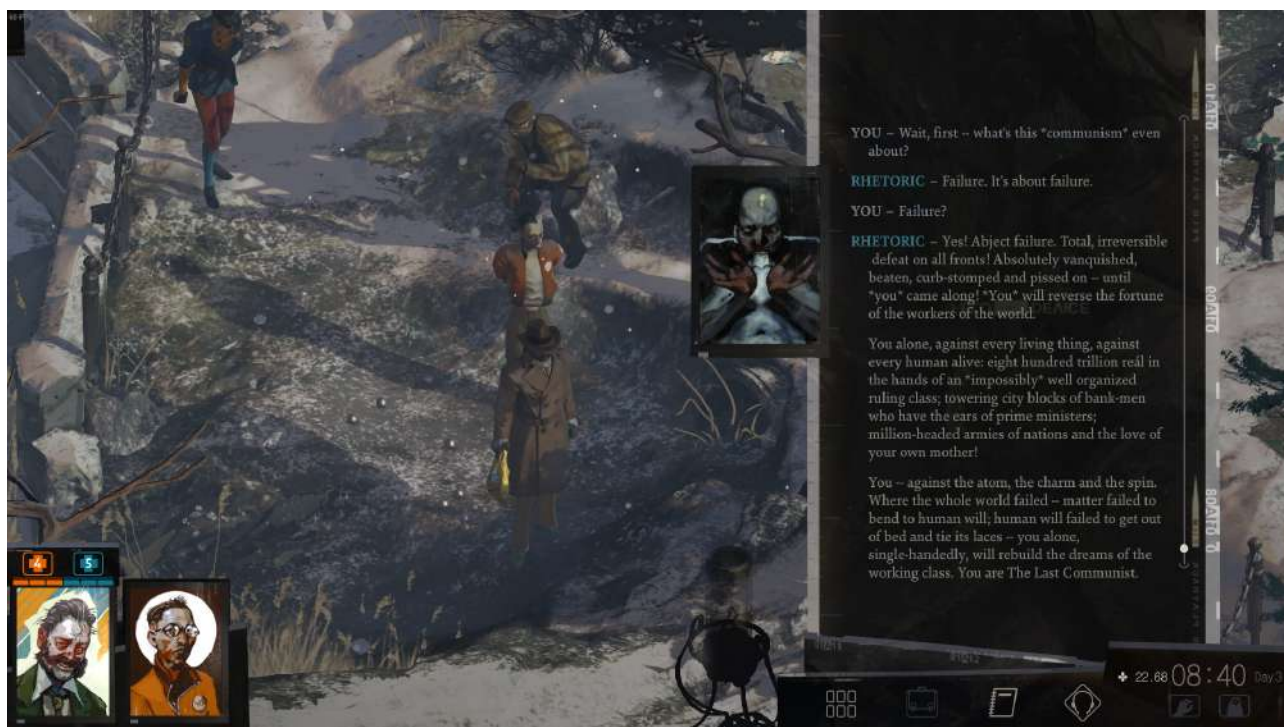
⁵⁷⁰ Nieco na wzór słynnej metafory billboardu z reklamą optyka w świecie powieści *Wielki Gatsby* Francisca Scotta Fitzgeralda (pierwsze wydanie w 1925).

⁵⁷¹ „Co ważne, te osiągnięcia – i poszukiwanie różnych tożsamości, które one reprezentują – wzajemnie się nie wykluczają. Mimo tego, że wiele z tych tożsamości reprezentuje sprzeczne wartości, dyspozycje i pragnienia, nic nie stoi na przeszkodzie by gracz odblokował kilka, albo nawet większość z nich w pojedynczym przejściu gry. Częste wyrażanie lewicowych opinii politycznych, albo podejście apologetyczne, nie uniemożliwia graczowi zmiany nastawienia i prze-

mieszać ze sobą zupełnie sprzeczne postawy, np. zależnie od rozmówcy zachowywać się jak zardzewiały komunista bądź zadeklarowany zwolennik własności prywatnej i dużych korporacji.

Bogactwo i różnorodność takich właśnie treści antropologicznych umieszczonych w *Disco Elysium* sprawiają, że filozoficzne poglądy na temat natury człowieka przedstawione w tej grze bardzo trudno jest przypisać do jednej, określonej szkoły filozoficznej bądź do określonego myśliciela. Zamiast tego zaprezentować można raczej przegląd skojarzeń filozoficznych, jakie gra ta w kwestii antropologii budzi u jej badaczy, którzy z kolei odwołują nas do ważnych nurtów antropologii filozoficznej w XX w.

I tak Vella i Cielecka⁵⁷² są zdania, że podmiotowość protagonisty gry należy odczytywać wedle klucza zawartego w koncepcji polifonii sformułowanej przez rosyjskiego myśliciela, Michaiła Bachtina, w ramach jego analizy twórczości Fiodora Dostojewskiego. Bachtin⁵⁷³ przedstawia Dostojewskiego jako twórcę powieści polifonicznej, tj. takiej, która z założenia funkcjonuje jako



Ilustracja 30: Harry toczy wewnętrzny dialog ze swoim głosem o imieniu Retoryka. Przedmiotem dialogu jest definicja komunizmu, który miałby być definiowany przez porażkę. Refleksje toczone w głowie Harry'ego mają bardzo często charakter ściśle filozoficzny (źródło: Disco Elysium).

otwarty, niedokończony, wielogłosowy i zróżnicowany dyskurs obejmujący mnogość ważnych aktualnie tematów. Powieści Dostojewskiego mają być przestrzenią, w której różne głosy i opinie w różnych ważnych sprawach rozbrzmiewają z taką samą siłą, tj. są w dialogu równie uprawnione i żadne z nich nie jest zaprezentowane jako „właściwy“ sposób patrzenia na świat. Bachtin⁵⁷⁴ porównuje nawet Dostojewskiego do Prometeusza, który tworzy ludzi wolnych i obdarzonych zdolno-

mawiania głosem zadeklarowanego liberała wolnorynkowego albo ekstrawertycznego kandydata na supergwiazdę. Mimo to zinternalizowanie wielu sprzecznych idei może prowokować uszczypliwe uwagi ze strony bohaterów niezależnych, zwłaszcza porucznika Kitsuragiego, który nie może pojąć, w jaki sposób Harrier może godzić ze sobą wspomniane poglądy“; Vella i Cielecka, dz. cyt., s. 98.

⁵⁷² Tamże.

⁵⁷³ Mikhail Bakhtin, *Problems of Dostoevsky's Poetics*, tłum. na j. ang. Caryl Emerson, University of Minnesota Press, Minneapolis i Londyn 1984, pierwsze wydanie w 1929, s. 7; źródło za: Vella i Cielecka, dz. cyt.

⁵⁷⁴ Bakhtin, dz. cyt., s. 6.

ścią podejmowania własnych decyzji, w odróżnieniu od Zeusa, który potrafi tworzyć jedynie niemych niewolników.

Jednakże sama z siebie powieść polifoniczna nie jest jeszcze tezą natury antropologicznej, a raczej ontologicznej. Można by ją odczytywać jako taką interpretację świata, w której rzeczywistość pojmowana jest jako byt skrajnie pluralistyczny, zrelatywizowany, jak protagorejskiej maksymie „homo mensura omnium“, do indywidualnych punktów widzenia. Dlatego właśnie tak ważna jest rola Dostojewskiego jako pisarza tworzącego w gatunku powieści psychologicznej⁵⁷⁵. Bachtin⁵⁷⁶ podkreśla, że Dostojewski tworząc swoich bohaterów zainteresowany jest nie tyle tym, kim oni właściwie są, jakie mają cechy charakterystyczne i w jaki sposób przedstawiają się światu, co tym, jaki jest ich punkt widzenia i jakie mają poglądy, to jest tym, w jaki sposób to świat jawi się im. Dopuszczona jest tu zresztą do głosu ta sama wewnętrzna sprzeczność, która cechuje również Harry’ego Du Bois – postacie Dostojewskiego, zwłaszcza jego protagoniści, nie są wcale monolitem, również mogą mieć wewnętrzne rozterki, a nawet wyznawać sprzeczne poglądy, czego bodaj najbardziej znanym przykładem jest Raskolnikow, główny bohater *Zbrodni i kary* (pierwsze wydanie w 1866)⁵⁷⁷.

Tak więc zdaniem Velli i Cieleckiej *Disco Elysium* jest growym odpowiednikiem powieści polifonicznej, której twórcą ma być wedle Bachtina Dostojewski – *Disco Elysium* jest grą polifoniczną, co ma niebagatelne konsekwencje antropologiczne. Podmiotowość głównego bohatera tej gry, Harry’ego Du Bois, a poprzez przedłużenie również podmiotowość gracza, może być na tej podstawie opisana poprzez następujące określenie zaczerpnięte od Velli i Cieleckiej⁵⁷⁸: „egalitarny wielogłos“. Jak sami piszą⁵⁷⁹:

Poprzez odejście od zjednoczonej podmiotowości na rzecz podmiotowości mnogiej stworzono przestrzeń dla polifonicznego monologu, która – niejako w odpowiedzi – zaprasza gracza do włączenia się w nią jako kluczowy element dyskursu. Nie będąc w stanie rozczytać w grze uniwersalnych prawd bądź przekonań twórców, gracze zmuszeni są do wsłuchania się w argumentację, szukania kontekstów i w rezultacie podejmowania przemyślanych wyborów. Jako że wybory te nigdy niemal nie przynoszą niepowątpiewalnego sukcesu, gdyż ich konsekwencje wahają się od katastroficznych do niemalże przeciętnych, nie ma jednej oczywistej strategii grania w *Disco Elysium* z myślą o optymalnym przejściu gry. A ponieważ nie ma jednego «słusznego» sposobu jej przejścia, możliwości, które nie zostały wybrane, pozostają z graczem jako te części wewnętrznego monologu bohatera, na podstawie których nie podjęto działania, ale które wciąż są potencjalnie do przyjęcia i słuszne, dopóki nie dowiedzie się inaczej. Pozostają one częścią konwersacji toczonej w ramach gry niezależnie od tego, czy się je wybrało, czy też nie.

Vella i Cielecka⁵⁸⁰ zauważają jeszcze jedną, bardzo istotną rzecz – że wybór właśnie Harry’ego na protagonistę tej gry nie jest przypadkowy. Wszak jest on w końcu białoskórym, heteroseksualnym mężczyzną, i to na dodatek takim, który, jako milicjant, znajduje się w strukturach społecznych na pozycji władzy. Innymi słowy, jest to typ osoby, z którą tradycyjnie zwłaszcza wiązana jest silna, sprawcza podmiotowość (książę Noctis również nie jest tu wyjątkiem). Oczywiście taki wybór protagonisty ma wielorakie znaczenie dla przesłania gry i różnorodnych kontekstów,

⁵⁷⁵ Co prawda Bachtin (tamże, s. 101) jest zdania, że powieści Dostojewskiego nie można porównać do innych dzieł socjopsychologicznych jego czasów, takich jak powieści Turgieniewa, Gonczarowa czy Tołstoja, mimo to jednak przyznaje rację Kriptonowi, który podkreślał zdolność Dostojewskiego do ujmowania w słowa psyche innych osób; tamże, s. 36–37.

⁵⁷⁶ Tamże, s. 47–48.

⁵⁷⁷ Bachtin (tamże, s. 61) opisuje Raskolnikowa jako człowieka o duszy niesfinalizowanej i nierozstrzygniętej.

⁵⁷⁸ Vella i Cielecka, dz. cyt., s. 98.

⁵⁷⁹ Tamże, s. 102.

⁵⁸⁰ Tamże, s. 92.

w których jest ona uwikłana, jednak w odniesieniu do podmiotowości „egalitarnego wielogłosu” narzuca się zwłaszcza jedno odczytanie: dokonując dekonstrukcji tożsamości Harry’ego jako kogoś na pozycji rzekomej władzy ZA/UM wykazuje, że jeśli nawet ktoś taki jak on może mieć pofragmentowaną osobowość, to dotyczy to każdego, tym bardziej ludzi na słabszych od niego pozycjach w drabinie społecznej.

Nieco inne filozoficzne skojarzenia *Disco Elysium* budzi u Belmonte’a⁵⁸¹, który klucza do interpretacji tej gry doszukuje się w koncepcji kłacza sformułowanej przez Gillesa Deleuze’a i Félix’a Guattariego. W swojej książce *Tysiąc plateau* (pierwsze wydanie w 1980; jest to kontynuacja ich wcześniejszej publikacji, *Anty-Edypa. Kapitalizmu i schizofrenii*, pierwsze wydanie w 1972) Deleuze i Guattari ukuli słynną metaforę tekstu, a poprzez tekst również świata, jako kłacza – biologicznego terminu oznaczającego podziemną płataninę łądyg rośliny, która jest zupełnie chaotyczna i w której nie da się wyznaczyć żadnego głównego korzenia. Jest to metafora doskonale oddająca postmodernistyczne pojmowanie fragmentarycznej, rozwarstwionej i nieskończenie wielorakiej rzeczywistości i jako taka zyskała bardzo dużą popularność w filozofii, np. Belmonte⁵⁸² zaznacza, że nie jest pierwszym badaczem gier, który odwoływał się do tej koncepcji.

Pod pewnymi względami Harry Du Bois rzeczywiście przypomina postmodernistyczne koncepcje podmiotu takie jak ta, której doszukać się można w pismach Deleuze’a i Guattariego. Słynne pierwsze dwa zdania *Tysiąc plateau*, które nadają ton całej książce, brzmią wszak⁵⁸³: „Napisaliśmy *Anty-Edypa* we dwójkę. A że każdy z nas był wieloma, zrobiło się nas całkiem sporo”. Harry również „jest wieloma” – ma w swojej głowie mnogość równouprawnionych głosów, jego ego ma charakter schizofreniczny, nie tyle w sensie klinicznym, a w tym sensie, w jakim Deleuze i Guattari⁵⁸⁴ twierdzą, że schizofreniczny jest cały nasz język, nasze „ustroje znakowe” i „maszyny semiotyczne”. Jednocześnie w tej wieloosobowości ma miejsce Harry’ego dążenie do zrekonstruowania swojej własnej tożsamości poprzez identyfikowanie się z różnymi opcjami politycznymi albo „glinoty-pem”, dążenie, które jest wiecznie niezakończonym procesem poszukiwania samego siebie. Przywodzi to z kolei na myśl postmodernistyczną koncepcję egzystencji ludzkiej jako nomadycznej i człowieka jako tego, który, błąkając się, nigdzie nie znajduje swojego miejsca, o czym Deleuze i Guattari piszą po części w swoim „traktacie o nomadologii”⁵⁸⁵. Konstatacja egzystencji Harry’ego jest w tym świetle taka, że zadanie wyznaczone graczom przez *Final Fantasy XV* – by „kroczyć z uniesionym czołem” – jest najzwyczajniej w świecie niemożliwe do zrealizowania. Można do niego co najwyżej nieudolnie dążyć, a i to nie jest obowiązkiem, na co wskazuje mnogość tożsamości, w stronę których Harry może się zwrócić w grze, od pracowitego abstynenta po proroka apokalipsy nazywającego samego siebie mianem Tequila Sunset⁵⁸⁶.

⁵⁸¹ Belmonte, dz. cyt.

⁵⁸² Tamże, s. 46.

⁵⁸³ Gilles Deleuze i Félix Guattari, *Tysiąc Plateau*, red. Joanna Bednarek, Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana, Warszawa 2015, pierwsze wydanie w 1980, s. 3.

⁵⁸⁴ Tamże, s. 98–99.

⁵⁸⁵ Tamże, s. 431–522.

⁵⁸⁶ Poszukiwanie własnego imienia po amnezji spowodowanej kacem jest, jak już to opisałem, jednym z pierwszych wątków w grze. A choć stosunkowo szybko staje się jasne, że prawdziwe imię bohatera to właśnie Harry Du Bois, gracz może mimo to podjąć decyzję, by odrzucić to imię i by Harry kazał się wszystkim do siebie zwracać jednym z wielu jego licznych aliasów, np. właśnie Tequila Sunset, co jest nazwą drinka przyrządzanego z tequili, soku z cytryny i grenadyny.

Belmonte⁵⁸⁷ przygląda się temu, jaka jest natura wyborów przedstawionych graczowi w treści *Disco Elysium* i przedstawia wniosek, iż różnią się one od typowego dla gier RPG mechanizmu dychotomii, w ramach którego dostępne są jedynie dwie skrajne, jednoznaczne opcje – dobra i zła. Mimo to stanowią one raczej zamknięty system niż nieskończoną otwartość kłącza, i dlatego kłaczowatość omawianej tu gry upatruje on w pierwszej kolejności w jej podejściu do czasu (wszak gra podzielona jest na kolejne dni, między którymi czas nieustannie płynie) i do porażek gracza, które stanowią integralną część doświadczenia. Belmonte⁵⁸⁸ stwierdza:

Wybory podejmowane przez gracza i później cofnięte przez wczytanie wcześniejszego zapisu gry [...] nigdy tak naprawdę nie przestają istnieć [w naszej pamięci – M.J.]. Zamiast tego tworzą one kolejne warstwy doświadczenia, które zlewają się do postaci kłącza i dalej namnażają doświadczenie grania w *Disco Elysium*, które i tak już jest oparte na mnogości; kłącze to nie jest oparte tylko na wyborach, na reprezentacjach i używanej przestrzeni albo tylko na interakcjach pomiędzy projektantami i graczami, ale zamiast tego oparte jest na wszystkich tych elementach zmieszanych razem poprzez czas. Pojmowanie kłącza nie tylko jako pojęcia przestrzennego opartego o poziomy, plateau czy warstwy, ale również jako konstrukt opartego na czasie może być kluczowe do wydobycia kłącza (bądź też kłaczy, a może kłaczowatej formy wyrazu) w grach. Gdy wybór jest ograniczony, przestrzeń zamknięta, a potencjalne możliwości skończone, czas pomnaża to, co jest i było w doświadczenie bardziej kłaczowate.

Istnieją oczywiście różne inne filozoficzne skojarzenia obok bachtinowskiej polifonii i deleuze'owsko-guattariańskiego kłącza, które również do pewnego stopnia będą miały swoje zastosowanie wobec antropologicznej treści *Disco Elysium*. Wszak Harry Du Bois jest niczym główny bohater *Ferdydurke* Witolda Gombrowicza (pierwsze wydanie w 1937), który ucieka z jednej „gęby“ (tożsamości, maski społecznej itp.) w inną, w ostateczności dochodząc do wniosku, że nie istnieje możliwość ucieczki od „gęby“, że pod całą wielością głosów, które człowiek obiera za swoje w różnych okolicznościach i kontekstach swojego życia nie kryje się żadne prawdziwe, substancjalne „ja“. Taki model podmiotowości efemerycznej, niesubstancjalnej nie jest wszak zarezerwowany dla filozofii postmodernistycznej czy sztuki i literatury awangardowej, ma on swoje przejawy w całej sferze kulturowej XX w.

Podążając za wątkiem czasowości podjętym przez Belmonte'a zwróćmy chociażby uwagę na fakt, że wewnętrzna polifonia Harry'ego nie tylko jako postaci fikcyjnej, ale też jako wzorca osoby ludzkiej przyjmuje z konieczności postać dialogu, tj. narracji ułożonej w czasie, zapośredniczonej w słowach i kolejnych wypowiedziach, z których jedna następuje po drugiej – mamy tu do czynienia z procesualnością podmiotowości. Teza, że podmiot nie jest substancją, lecz procesem, również przewija się przez filozofię XX w. Za jednego z jej zwolenników uznać można np. Dereka Parfita, autora słynnych eksperymentów myślowych mających wykazać nieistnienie substancjalnego podmiotu⁵⁸⁹ (znanego nam z *Final Fantasy XV*), natomiast *Disco Elysium* bliżej jest raczej do teorii tożsamości narracyjnej reprezentowanej m.in. przez Maryę Schechtman. Narratywizm w kwestii tożsamości jest często dyskutowany w kontekście trwałości ludzkiego istnienia w czasie, jako jedna z możliwych odpowiedzi na pytanie o to, co sprawia, że dana osoba pozostaje sobą mimo zmian zachodzących w niej wraz z biegiem kolejnych wydarzeń⁵⁹⁰ (w tym przypadku odpowiedzią jest nasza wewnętrzna narracja, która wszystkie wydarzenia z naszego życia łączy w koherentną opowieść

⁵⁸⁷ Belmonte, dz. cyt., s. 46–50.

⁵⁸⁸ Tamże, s. 52.

⁵⁸⁹ Parfita uznać można za zwolennika tezy o procesualności podmiotu o tyle, że, jak wskazuje na to David DeGrazia (*Human Identity and Bioethics*, Cambridge University Press, Cambridge i inne 2005, s. 16–17) w jego rozumieniu tożsamość jest konstytuowana jedynie przez ciągłość psychiczną podmiotu, tu rozumianą jako seria nakładających się na siebie długotrwałych powiązań psychicznych w naszym mózgu, a więc swego rodzaju proces rozciągnięty w czasie.

⁵⁹⁰ Eric T. Olson, *Personal Identity*, w: Edward N. Zalta, red., *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 2002–, pkt. 3.

opowiadana nam przez nas samych). Faktem jest jednak, że przyjęcie stanowiska narratywistycznego w kwestii trwałości istnienia w czasie niesie za sobą również oczywiście konsekwencje we wszystkich aspektach antropologii filozoficznej, z których niektóre przynajmniej pokrywają się z treścią myśli zawartych w *Disco Elysium*.

David DeGrazia streszczając stanowisko narratywistyczne w swoim opracowaniu poświęconym zagadnieniu tożsamości pt. *Human Identity and Bioethics* zwraca uwagę na szereg interesujących tez, które są dla niego charakterystyczne. Jego zdaniem⁵⁹¹ narracyjna teoria tożsamości dotyczy zagadnień naszej podmiotowości, które są powszechne i doświadczane przez wszystkich, takich jak pytanie: „Kim jestem?“. Odzwierciedla to kameralna i przyziemna w gruncie rzeczy natura historii Harry’ego Du Bois, który, choć rozwiązuje zagadkę morderstwa, to jednak czyni to w jednej tylko, bardzo zwyczajnej dla tego świata lokacji i głównie poprzez interakcje z przedstawicielami klasy robotniczej i wyrzutkami społecznymi, nie z wybitnymi osobistościami. Dalekie to od żywota księcia rodu Lucis i jego heroicznej misji ratowania świata. Po drugie, narratywizm zwraca uwagę na niezwykle dla nas kluczowy mentalny proces, jakim jest zapamiętywanie tego, co się nam przydarzyło i wpisywanie tych wspomnień w formie narracyjnej w naszą własną mentalną autobiografię, naszą opowieść o nas samych⁵⁹². Doświadczenie grania w *Disco Elysium* uznać można niejako za szczegółową wiwisekcję tego procesu, w której gracz ma okazję obserwować, jak kolejne stany mentalne Harry’ego są wewnątrz jego głowy opisywane i katalogowane (jako szereg różnych głosów), jak jego strumień świadomości przeradza się w jego wewnętrzną autobiografię. Po trzecie, narratywizm zawiera w sobie bardzo wyraźny element autokreacji. Jak pisze DeGrazia⁵⁹³:

Tożsamość narracyjna to nasze poczucie nas samych jako protagonistów w opowieści o naszym życiu, czy też auto-narracji. Twoje poczucie siebie pomaga ci w podejmowaniu decyzji odnośnie tego, co warto w życiu robić i które z twoich cech są rzeczywiście twoje. Autokreacja, tymczasem, jest to zamierzone i świadome kształtowanie własnych cech i wyznaczanie sobie dalszej drogi w życiu. [...] Projekty samokreacji mają swoje źródło w tożsamości narracyjnej i, jako takie, wpływają one na narracje, z których się biorą i często je zmieniają.

I tu odnaleźć można pewne paralele do *Disco Elysium*, choć tylko częściowe. Bo choć treść i mechanika gry silnie angażują gracza w taki właśnie „projekt samokreacji“, umożliwiając mu, jak już to powyżej opisałem, kształtowanie postaci protagonisty na różne sposoby, to jednak jest to projekt z góry skazany na niepowodzenie. Samokreacja w *Disco Elysium* nie jest przedstawiona jako droga do udoskonalenia samego siebie, a jedynie jako konstruowanie niedoskonałej, niezupełnej, przemijającej tożsamości, która z biegiem czasu nieuchronnie zostanie wymazana bądź zastąpiona.

DeGrazia⁵⁹⁴ opisuje również przy omawianiu narratywizmu wpływ, jaki inni ludzie mają na nasze własne wewnętrzne narracje. Podkreśla on, że sygnały z zewnątrz, zwłaszcza te wychodzące od innych ludzi, pełnią bardzo ważną rolę w procesie nieustannego formowania się tożsamości narracyjnej, wyznaczają bowiem intersubiektywne granice tego, co uznawane jest za rzeczywiste. W tym świetle tożsamość narracyjną można postrzegać jako coś wynegocjowanego między naszym obrazem nas samych a tym, jak postrzegają nas inni, co jednak ważne, nasza auto-narracja nie sprowadza się jedynie do tego, co przychodzi do nas z zewnątrz, posiadamy pewną formę narracyjnej autonomii od świata zewnętrznego. Jest to ten aspekt rozważań, w którym *Disco Elysium* zdaje się być bliższe teorii tożsamości narracyjnej niż bardziej skrajnej opcji postmodernistycznej, w myśl

⁵⁹¹ DeGrazia, dz. cyt., s. 78.

⁵⁹² Tamże, s. 80.

⁵⁹³ Tamże, s. 106.

⁵⁹⁴ Tamże, s. 86–88.

której podmiot rozmywa się zupełnie i redukuje do treści zaczerpniętych z zewnątrz, do „mowy zależnej“, jak określają to Deleuze i Guattari⁵⁹⁵. Harry Du Bois jest z całą pewnością zależny w swojej autokreacji od wpływów z zewnątrz, np. od muzyki disco i Guillaume’a le Milliona, wybitnego rzeźkomo muzyka tworzącego w tym gatunku. Mimo to wpływy z zewnątrz nie oznaczają tu jego zupełnego rozmycia się. *Disco Elysium* jest grą o poszukiwaniu tożsamości (co prawda nieudolnym i trudnym), a nie grą o jej utracie.

Podsumowując: antropologiczna treść filozoficzna, którą odnaleźć możemy w *opus magnum* studia ZA/UM stanowi złożoną mozaikę myśli na ten temat z XX w., łącząc w sobie i budząc skojarzenia z takimi koncepcjami, jak polifonia Bachtina, deleuze’owsko-guattariańska metafora tekstu i świata jako kłacza oraz tożsamość narracyjna. Podmiotowość człowieka jest w omawianej tu grze przedstawiona jako jego nieustanne, nieudolne dążenie do skonstruowania sobie tożsamości. Człowiek w wizji Kurvitz, głównego scenarzysty gry, jest wewnętrznie skonfliktowany, mieści w sobie wiele równoprawnych głosów, które z jednej strony wiążą się z jego inherentnymi właściwościami, takimi jak jego inteligencja, emocjonalność, świadomie i nieświadome dążenia i pasje, z drugiej zaś z tym, co do człowieka przychodzi z zewnątrz i staje się internalizowane – koncepcje polityczne i religijne, idee, światopoglądy, tożsamość innych ludzi i nawet sposób bytowania natury i przedmiotów nieożywionych. Taka wizja umyka próbie prostej filozoficznej klasyfikacji, nie ulega jednak wątpliwości, że odnaleźć w niej można elementy, z którymi koncepcje wielu ważnych uczonych wieku minionego rezonują i z którymi mogłyby wejść nawet w dialog. Po raz kolejny nasuwa się tu na myśl zgrabna metafora Witczaka, że *Disco Elysium* jest to gra, w której ideologie „uprawiają łyżwiarstwo figurowe“; czy może nawet inaczej, że w grze tej ideologie „tańczą [...] w takt obrotów dyskotekowej kuli“⁵⁹⁶.

W ten właśnie sposób amnezja wsteczna protagonisty, która stanowi tak ważny wątek w początku narracji *Disco Elysium* staje się tu czymś więcej, niż tylko przyczynkiem do opowiedzenia historii o tajemniczej przeszłości bohatera, pretekstem do wyjaśniania mu zasad rządzących zamieszkanym przez niego a odmiennym od naszego światem czy otwarciem możliwości kreacji protagonisty przez gracza – choć bez wątplenia pełni również wszystkie te trzy funkcje. W *Disco Elysium* amnezja jest przede wszystkim metaforą doświadczenia człowieczeństwa, czymś, na co wszyscy jesteśmy w jakimś sensie skazani. Reprezentuje ona zarówno marność wszelkich naszych wysiłków, by na nią zaradzić, wszelkich prób autokreacji tożsamości, jak i konieczność podejmowania tych wysiłków. Osoba cierpiąca na amnezję ma utrudniony dostęp do własnej tożsamości, co jest z pewnością przyczyną znacznego cierpienia, bowiem być może nigdy już nie zrekonstruuje w pełni samej siebie. Z drugiej jednak strony nie może pozostać w zawieszeniu, fakt nieustannej zmienności świata i przemijania czasu wymusza na niej próby odnalezienia się w tym chaosie, przekreśla możliwość rozmycia się i zniknięcia. Taka jest ludzka kondycja taka, jaką Kurvitz przedstawia ją w swojej grze.

Równie ważne, metaforyczne znaczenie ma przytaczany już powyżej pierwotny tytuł *Disco Elysium – No Truce With The Furies, Żadnego rozejmu z furiami*. W mitologii greckiej Erynie, zwane również czasami Furiami, były uosobieniem naszej wewnętrznej siły psychicznej objawiającej się pod postacią wyrzutów sumienia, niekiedy niezwykle intensywnych. W grze Furiami są wszystkie te głosy w głowie Harry’ego, o czym świadczy m.in. alegoria lustra zaczerpnięta od R. S. Thomasa i pojawiająca się w początku opowiadanej historii. Nie ma z nimi rozejmu, tj. ich płynny dys-

⁵⁹⁵ „Każda mowa jest zależna, właściwym zaś przekładem języka jest mowa zależna“ – Deleuze i Guattari, dz. cyt., s. 89. Co ciekawe, Deleuze i Guattari czynią w tym miejscu nawiązanie do prac Bachtina (drugim wspomnianym przez nich w tym miejscu autorem jest Pier Paolo Pasolini).

⁵⁹⁶ Witczak, dz. cyt., s. 74–75.

kurs, spór, jest nieustający, nie ma od niego wytchnienia, nie ma końca, jak długo żyje człowiek. Rozejm sugerowałby również jakąś siłę nadrzędną, jakiś wyższy autorytet, nawet jeśli tylko umowny, któremu wszyscy zgadzają się podlegać. Nie taka jest jednak sytuacja, zamiast tego panuje pełna równość naszych wewnętrznych głosów, ich egalitaryzm. Uwarunkowania kulturowe mieszają się w nas z naszą własną tendencją do autonomii i tym, jak chcieliby nas widzieć inni ludzie i jak wszyscy postrzegamy intersubiektywną rzeczywistość. Póki zatem życia, póty żadnego rozejmu z naszymi furiami.

3.3.3. TEZA O NIESUBSTANCJALNYM PODMIOCIE NIEJEDNOLITYM.

ODNIESIENIE DO INNYCH GIER ŚREDNIObUDŻETOWYCH

Każdy z trojga protagonistów *Pathologic Classic HD* uosabia do pewnego stopnia z gruntu inną wizję człowieka. W postaci Doktora odnajdujemy jeszcze rozliczne echa tezy o silnym podmiocie znanej nam z gier wysokobudżetowych takich jak *Final Fantasy XV* czy *Assassin's Creed Origins*. Oto wysoce racjonalny młody, biały mężczyzna, który stawia sobie jeden z najambitniejszych możliwych celów – pokonanie samej śmierci za pomocą nauki. Przybywszy do miasteczka nad rzeką Gorchon Daniel Dankowski staje do walki ze śmiertelną plagą i tym samym przyjmuje na siebie odpowiedzialność za losy całego miasteczka, które, powtórzmy to ponownie, symbolizuje tu cały świat – misją Dankowskiego jest zatem w jego mniemaniu ratowanie świata, zupełnie tak, jak czynią to Bayek czy książę Noctis. Uosabia on przeto perfekcyjnie bakuninowską wizję człowieka jako „racjonalnej i naturalnej” negacji „tego, co zwierzęce w człowieku” która dzięki swym przyrodzonym atrybutom „stanowi i tworzy ideał, świat intelektualnych i moralnych przekonań – idee”⁵⁹⁷.

Tyle Dankowski. A co z jego symetrycznym przeciwieństwem, Haruspikiem? Choć misja Haruspika jest dokładnie taka sama co misja Doktora – uratować miasto od zarazy – to Artemiusz Burch reprezentuje obraz człowieka raczej miotanego potężniejszymi od niego irracjonalnymi siłami którym musi się on poddać i którym musi być posłuszny. Ponadto podczas gdy Doktor to skrajny indywidualista, co narzuca nam postrzeganie człowieka jako podmiotu wolnego i decyzyjnego, Haruspik jest definiowany przez swoją więź ze wspólnotą, z Termitami, w których do pewnego stopnia się rozmywa, a których woli musi być posłuszny. Widzimy zatem, że w kwestii antropologicznej historia Haruspika podkreśla nasze uwikłanie i uzależnienie od różnych bliższych i dalszych czynników społecznych i od irracjonalnej podświadomości, której jesteśmy poddani. Ponadto podczas gdy Dankowski przez m.in. motyw Wielościanu jako naczynia dla duszy Szymona Kaina obcuje z kartezyjskim wręcz odseparowaniem duszy i ciała, dla Haruspika dusza, ciało i świat są dla siebie nie do odseparowania – wszak sama haruspicja źródłowo nie jest niczym innym, jak tylko wróceniem przyszłości z wnętrza zwierząt, co nadaje ciału walorów kosmicznych. Przywodzi to na myśl np. koncepcję somaestetyki zaproponowaną przez Richarda Shustermana⁵⁹⁸ i inne interdyscyplinarne nurty współczesnej filozoficznej antropologii stanowczo odrzucające kartezyjski dualizm.

Wreszcie Klara, Poświęcona, poprzez którą wkraczamy na pole postmodernizmu i podmiotu słabego. Jej misja również jest taka sama, ona również pragnie uratować pożerane przez straszliwą chorobę miasteczko od zagłady, ba, w przeciwieństwie do Doktora i Haruspika wierzy, że uratować dla się oba paradoksalne jego aspekty – i miasteczko, i Wielościan. Z pozoru stanowi zresztą ponadnaturalną istotę natchnioną przez boskie siły, potężnego czempiona Dobra wybranego do zbawienia mieszkańców znad rzeki Gorchon od sił Zła reprezentowanych przez jej siostrę bliźniaczkę,

⁵⁹⁷ Bakunin, dz. cyt., s. 4.

⁵⁹⁸ Richard Shusterman, *Somaesthetics: A Disciplinary Proposal*, „The Journal of Aesthetics and Art Criticism” Tom 57 Nr 3, lato 1999, s. 299–313.

co przypomina i zmaganie Noctisa ze złym bogiem Ifrytem, i zmaganie Bayeka z zakonem Starożytnych. To jednak jedynie wizja Klary, w którą wierzą co bardziej religijni mieszkańcy miasteczka. W rzeczywistości ona sama jest bytem metanarracyjnym, wie, że jest jedynie szmacianą lalką w dłoni dzieci bawiących się w piaskownicy (dosadna metafora dla postmodernistycznego człowieka), co więcej – że jest tylko postacią z gry komputerowej. Dlatego też Klara jest tak dwuznaczna, jest jednocześnie uzdrowicielką i zabójczynią, lekarstwem i plagą. Sama nie posiada żadnej stabilnej tożsamości, jest tożsamość jest przedmiotem nieustannego dyskursu, jest negocjowalna, płynna i niestabilna.

Gdy zestawimy wszystkie te trzy postaci ze sobą i uwzględnimy fakt, że wnikliwy gracz chcący poznać wszystkie sekrety *Pathologic* będzie zmuszony doświadczyć jednej i tej samej historii z tych trzech bardzo się od siebie różniących perspektyw, odnajdziemy raz jeszcze coś, co przypomina pod wieloma względami bachtinowską polifonię. Gracz jako podmiot zaczyna tu co prawda z silnej pozycji aroganckiego Doktora, ta jednak szybko zostaje konsekwentnie zatarta najpierw przez ogrom ludycznego cierpienia wywoływany przez grę, potem zaś przez starcie się z perspektywą Haruspika i Poświęconej. Dzięki temu gracz doświadcza swojej własnej modalności, zostaje postawiony przed dyskursywnością i niesubstancjalnością siebie samego. Pytając, jakim cudem może utożsamiać się jednocześnie z Doktorem i z przeciwnym mu pod każdym względem Haruspikiem, a nawet z meta-fikcyjną Poświęconą, dociera to tego samego zrozumienia, które mieli Deleuze i Guattari⁵⁹⁹ – „każdy z nas jest wieloma”. Podmiotowość jest negocjowalna aż do punktu ostatecznego osłabienia i zaniku.

Jako gra niezwykle filozoficznie złożona, *Pathologic Classic HD* zawiera w sobie naturalnie również inne, mniej rozbudowane nawiązania do filozoficznej antropologii, o których w tym miejscu mogę jedynie wspomnieć. Dużą rolę w tej grze odkrywa kwestia cierpienia, którą jednak do pewnego stopnia ominąłem w mojej analizie tej gry, gdyż nie przekłada się ona bezpośrednio na treść ontologiczną. W antropologii już jednak pełni ważną rolę, kieruje nas bowiem w jakimś stopniu w stronę egzystencjalizmu. W rzeczy samej, *Pathologic* z całą pewnością wnikliwie traktuje o człowieczeństwie wobec cierpienia, o byciu wobec śmierci, o sytuacjach granicznych, które to fascynowały tak ważnych myślicieli, jak Albert Camus, Karl Jaspers, Martin Heidegger czy Emmanuel Lévinas. Równie ważny jest również w *Pathologic* topos *theatrum mundi* i odczytanie człowieka jako aktora na scenie świata, raczej czasowego procesu odgrywania roli, performansu niż stabilnego, substancjalnego bytu.

Co ciekawe, również *NieR: Automata*, podobnie jak *Pathologic*, ma trzech głównych protagonistów, w których przyjdzie nam się wcielać w ramach rozgrywki – androidy 2B, 9S i A2, których wzajemny stosunek jest jednak nieco odmienny niż Doktora, Haruspika i Poświęconej. Oczywiście, w grę wchodzi tutaj wątek trzech różnych, odmiennych perspektyw na świat i obserwowane wydarzenia, w gruncie rzeczy jednak podróz 2B i 9S, a później 9S i A2 ma w sobie więcej podobieństw niż różnic. Ponadto nie da się nie zauważyć, że ich historia również zawiera w sobie pewne odniesienia do tezy o silnym podmiocie znanej nam z gier wysokobudżetowych – w pewnym momencie gry 9S torturowany jest przez antagonistę i umieszczony w pozie ukrzyżowania, w innym 2B umiera, próbując za wszelką cenę uniknąć zakażenia innych androidów (wątek samopoświęcenia), a w jeszcze innym A2 niejako wybawia ostatnie cząstki ludzkości burząc Wieżę wybudowaną przez maszyny, znamienne jest również nawiązanie do Adama i Ewy, pierwszych ludzi.

Elementy te występują jednakże w grze nie w sposób bezkrytyczny, ale w ramach postmodernistycznej dekonstrukcji, są elementem głównej narracji, którą narracja *NieRa* stopniowo rozbija i ujawnia jej fałszywość. Doniosły przekaz o tym, że androidy prowadzą wojnę z bezmyślnymi ma-

⁵⁹⁹ Deleuze i Guattari, dz. cyt., s. 3.

szynami kierowanymi przez złych kosmitów by bronić dobrej ludzkości okazuje się propagandowym kłamstwem, a my obserwujemy, jak nasze postacie stają wobec tego faktu i dokonują swoistej dezercji wobec swoich dawnych ideałów. Jest to symboliczne przedstawienie sytuacji, w której człowiek uświadamia sobie, że świat w którym funkcjonuje jest dalece bardziej skomplikowany od prostej wizji, w ramach której miałby on być przed nim postawiony jako ten, który może wszystko zmienić i który doświadcza absolutnej wolności. Pod tym względem postacie z *NieRa* przypominają Harry'ego Du Bois, ale i dziewczębestię, protagonistkę kolejnej analizy przeprowadzonej w ramach niniejszego rozdziału. Ponadto, jak zwraca na to uwagę Grace Gerrish⁶⁰⁰, ten niejaki rozpad naszej podmiotowości jest w grze powielany w ramach nieskończonych ludzycznych cykli początków i zakończeń, które, jak możemy dodać, odbierają nam wrażenie trwałości i ciągłości jednostki. Ta swoista dekonstrukcja tezy o silnym podmiocie nie zamyka jednak antropologicznej treści *NieRa*, a właściwie to nie stanowi nawet jej najważniejszej części.

Zdaniem Michaela Saby⁶⁰¹, pytanie o to, kim jest człowiek, stanowi właściwą treść *NieRa: Automaty*, Jaćević⁶⁰² zaś podkreśla, że gra nie tylko odbiera nam w pewnym momencie poczucie sprawczości (etycznej) tak znamienne dla silnego podmiotu, ale również nam je przywraca. W przeciwieństwie do *Disco Elysium* znaleźć możemy tutaj pewną treść pozytywną, a nie jedynie nacisk na rozpad naszej podmiotowości. Nie jest to jednak w żadnym razie typowa narracja o zbawianiu świata, lecz raczej uniwersalnie humanistyczna wizja człowieka jako twórcy rzeczywistości obecnego w każdym jej aspekcie. Tworząc świat, w którym ludzkość jako taka wyginęła, ale istnieje ogromna liczba sztucznych bytów próbujących ją naśladować, od złożonych androidów zbudowanych na nasz obraz i podobieństwo, przez Adama i Ewę zbudowanych by nas zrozumieć po prostu maszyny i Pody, które nigdy nie miały mieć w sobie nic z człowieczeństwa Yoko Taro chce ukazać nam, jak dalece różnorodny jest rodzaj ludzki i jak potężną twórczą mocą jest jego człowieczeństwo. Wątek polifonii powraca tu zatem, ale nie tyle w jednostkach, co w całej ludzkości.

Doświadczenie bycia człowiekiem jest tutaj postrzegane jako fundamentalna wartość i uniwersalna zasada rzeczywistości (swoisty panantropizm), co przywodzi na myśl dowartościowanie człowieka znane z gier wysokobudżetowych. Z drugiej strony jednak doświadczenie to przekracza wszelką substancjalność, odnajdujemy je w zmienności, zdolności do przekształcania samego siebie, w zestawieniu z wieloma możliwymi narracjami i w ich dekonstrukcji, zupełnie tak, jak w *Disco Elysium*. Wreszcie podkreślona jest tutaj nieskrępowana różnorodność człowieczeństwa, wątek ważny także w grach niskobudżetowych. Zawierając liczne odniesienia do idealizmu niemieckiego, nietzscheanizmu i egzystencjalizmu, a nawet do personalizmu i filozofii dialogu, wszechludzka narracja *NieRa: Automaty* przekracza pod wieloma względami narracyjne i filozoficzne tradycje w przestrzeni gier wideo, czyni to jednak na dalece filozoficzny sposób, wykazując liczne formalne przynajmniej podobieństwa do najbardziej filozoficznych gier średniobudżetowych, takich jak *Pathologic* i *Disco Elysium*.

Poruszonymi zagadnieniami i refleksyjnym nastrojem swoich treści *Disco Elysium* wpisuje się w długą linię filozoficznych gier średniobudżetowych podejmujących temat człowieczeństwa, pod pewnymi względami stanowiąc rewolucję w ich obrębie, a pod innymi będąc ich najdoskonalszym bodaj jak dotąd spełnieniem, ich filozoficznym apogeum. Jednym z klasycznych tego typu tytułów, z którym *Disco Elysium* bywa zresztą niekiedy porównywany, jest rzecz jasna *Planescape*:

⁶⁰⁰ Grace Gerrish, *NieR (De)Automata: Defamiliarization and the Poetic Revolution of NieR: Automata*, „DiGRA Nordic '18: Proceedings of 2018 International DiGRA Nordic Conference”, listopad 2018.

⁶⁰¹ Michael Saba, *How NieR: Automata Tells the Ultimate Humanist Fable*, „YouTube” 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=63PzQIbTrM8>, dostęp 22.03.2024.

⁶⁰² Jaćević, dz. cyt., s. 4.

Torment z 1999 r. opowiadający historię innego bohatera z amnezją, Bezimiennego, podróżującego przez szalone miasto Sigil z uniwersum *Lochów i smoków*; jest to gra, którą np. Jayemanne⁶⁰³ również interpretował poprzez koncepcję różnorodności zbliżoną do polifonii, choć zaczerpniętą nie od Bachtina, lecz od badań nad fetysyzmem. Podobne wątki podejmował również duchowy następca tej gry, *Torment: Tides of Numenera* (inXile Entertainment 2017).

Szczególnie często rozwarstwienie ludzkiej podmiotowości i tożsamości ukazywane było w gatunku growych horrorów, który przez dziesięciolecia stanowił i nadal stanowi domenę przede wszystkim gier średniobudżetowych. I tak *Sanitarium* z 1998 r. (DreamForge Intertainment) również przedstawia losy postaci z amnezją, tym razem uwięzionej w szpitalu psychiatrycznym i jednocześnie eksplorującej nieziemskie lokacje. Analizując tę grę Wojciech Sitek⁶⁰⁴ wysunął zresztą tezę, że przedstawiona w niej historia zmagania jednostki z „pękniętą tożsamością” jest jedynie pretekstem do filozoficznej krytyki społeczeństwa amerykańskiego, której *Disco Elysium* również się miejscami podejmuje. Ten sam autor⁶⁰⁵ przywołuje również przykład innego growego horroru o podobnej tematyce – *Stasis* (The Brotherhood 2015). Podobnie wypada również wspomnieć o grze *SOMA* (Frictional Games 2015), choć ta skupia się raczej na relacji naszego człowieczeństwa do sztucznej inteligencji oraz na koncepcji cielesności eksplorowanej przez pryzmat konwencji gatunku science-fiction. Wszystkie te filozoficzne gry grozy zdają się czerpać z tradycji zapoczątkowanej przez ich wyśmienitego protoplastę, jakim jest *Silent Hill 2* (Team Silent 2001), niejednokrotnie chwalony jako głęboki, refleksyjny horror psychologiczny (*Silent Hill 2* znajduje się na pograniczu sektora wysokobudżetowego i średniobudżetowego).

Istnieje również co najmniej kilka filozoficznych gier średniobudżetowych, które podchodzą do filozofii człowieka na zgoła inne sposoby, przypominając *Disco Elysium* raczej pod względem złożoności narracji i pracy włożonej w przedstawienie rozbudowanych, dobrze skonstruowanych koncepcji niż pod względem konkretnych przedstawionych wniosków. I tak seria gier *Persona* (Atlus 1996–)⁶⁰⁶, a zwłaszcza jej dwie najnowsze odsłony, *Persona 4* z 2008 r. i *Persona 5* z 2016 r. stanowi niejako lustrzane odbicie serii *Final Fantasy*, przedstawiając historie osadzone we współczesnej Japonii i oparte o monomityczny schemat, ale jednocześnie angażujące gracza w rozważania na temat naszej osobowości jako „persony”, która nie jest niezmienna. Zupełnie inaczej do tematu podchodzi *Beautiful Desolation*, gdzie miejscem akcji jest Afryka Południowa dalekiej przyszłości, a gracz wciela się w rolę w zasadzie antropologa kulturowego badającego przedziwne plemiona postapokaliptycznego świata i decydującego o ich dalszym losie, a nawet o ich przetrwaniu. Wymienić można również serię *Zeno Clash* przenoszącą gracza do obcej, niepojętej krainy znanej jako Zenozoik, gdzie pojawiają się postacie realizujące różne filozofie życiowe, w tym np. niejaki Ojczymatka z miasta Halstedom czy Wolni Korwidzi.

Istnieją zatem bardzo liczne przykłady gier filozoficznych w sektorze średniobudżetowym⁶⁰⁷, które są mniej lub bardziej podobne do *Disco Elysium*, także jeśli chodzi o przedstawioną w nich wizję człowieka, jego natury, kondycji i losu. Choć istnieją wyjątki, najczęściej przywoływanym

⁶⁰³ Jayemanne, dz. cyt.

⁶⁰⁴ Wojciech Sitek, *Niepokoje końca wieku. Sanitarium i rekonwalescencja amerykańskiej tożsamości*, „Homo Ludens” Nr 1/14, 2021, s. 175–176.

⁶⁰⁵ Tamże, s. 169.

⁶⁰⁶ Gry z serii *Persona* mają swój rodowód w sektorze średniobudżetowym, natomiast z biegiem czasu coraz bardziej zbliżają się pod względem wykonania do gier wysokobudżetowych, nie porzucając jednak, jak widać, swoich kulturowych korzeni.

⁶⁰⁷ Nie sposób wymienić wszystkich, ale inne warte uwagi to chociażby: *Deadly Premonition*, *Pentiment* (Obsidian Entertainment 2022), *The Eternal Cylinder* czy *Tyranny* (Obsidian Entertainment 2016).

motywem jest tu koncepcja podmiotu wielorakiego, wielowarstwowego, niesubstancjalnego – takiego, który choć nie daje się zredukować do podmiotu zupełnie słabego, nigdy nie osiągnie też statusu podmiotu silnego. Motyw ten, z takim kunsztem zaprezentowany w grze ZA/UM poprzez odniesienia do krytyki literackiej, postmodernizmu i narracyjnej teorii podmiotu, w innych dziełach ukazywany jest inaczej, poprzez nawiązania do fetyszyzmu bądź horroru psychologicznego. Jasne jest jednak, że najbardziej zaangażowane filozoficznie spośród gier średniobudżetowych prezentują wyrazistą wizję człowieka odrębną od mocnego podmiotu przewijającego się przez wiele gier wysokobudżetowych i od podmiotu słabego, który, jak zaraz się przekonamy, często uobecnia się w grach niskobudżetowych.

3.4. ANALIZA VI: MODLITWA O SZCZĘŚCIE. ANTROPOLOGICZNA TREŚĆ *DIARIES OF A SPACEPORT JANITOR*

3.4.1. ANTY-PRZYGODA. WPROWADZENIE W TEMATYKĘ TYTUŁU

Sundae Month to niewielkie niezależne studio deweloperskie zajmujące się „tworzeniem interaktywnych doświadczeń i dzieł sztuki”⁶⁰⁸ założone w 2014 r. przez trzech studentów z Champlain College, prywatnej uczelni mieszczącej się w Burlington w stanie Vermont: James (sic!) Shashę, Ryana Hugginsa i Lewiego Rohra. Okazjonalnie współpracując z kilkoma innymi artystami stworzyli oni na przestrzeni lat m.in. grę o młodej kobiecie przemierzającej deszczowy las, której nazwa oznacza zapach, jaki wydziela się, gdy deszcz pada na wysuszoną ziemię (*Petrichor*, Sundae Month 2014), komediową produkcję toczącą się w świecie, w którym dzieci są niezniszczalnymi broniąmi ciskanymi w przeciwników przez ich rodziców (*Dad Quest*, Sundae Month 2018) czy tytuł poświęcony robieniu zdjęć wesołym pieskiem (*Pupperazzi*, Sundae Month 2022), a także znaczną ilość niedokończonych prototypów i zapowiedzi projektów takich jak *10 Hours Of Natural Sleep*, radiowego doświadczenia opartego w założeniu o transmisje emitowane jedynie między godziną szóstą popołudniu a czwartą rano⁶⁰⁹. Ich najważniejszym i najbardziej rozpoznawalnym projektem pozostaje jednak *Diaries of a Spaceport Janitor*, gra, którą udało im się opublikować w 2016 r. we współpracy z niewielkim, ale rozpoznawalnym wydawcą tinyBuild specjalizującym się w publikowaniu gier niezależnych.

Słowem, które często pada w opisach *Diaries of a Spaceport Janitor* w opracowaniach pierwszego rzędu jest „anty-przygoda“, określenie zaczerpnięte z opisu przygotowanego przez samych twórców⁶¹⁰. W przeciwieństwie do wielu wysokobudżetowych tytułów, w których misją postaci gracza jest ratowanie świata, produkcja Sundae Month przedstawia losy pospolitego śmieciarza, który nigdy w życiu nie osiągnie nic godnego uwagi – wszak tytuł gry tłumaczy się na „Dzienniki woźnego z kosmicznego portu“. Zamiast skupiać się na wątkach przygodowych, wielkich, zmieniających oblicze świata wydarzeniach, wojnach i intrygach Shasha, Huggins i Rohr wydobywają zatem na pierwszy plan to, co codzienne, powszechne i pospolite, a przez to stawiają się w kontrze do dominujących w ramach branży gier wideo wyobrażeń na temat tego, czy te gry są i o czym powinny opowiadać. Czyniąc to wpisują się jednak tym samym bardzo wyraźnie w nurt niezależny, spełniają

⁶⁰⁸ Home, „Sundae Month“, <https://sundaemonth.com/>, dostęp 30.05.2022.

⁶⁰⁹ *10 Hours Of Natural Sleep*, „Sundae Month“, <https://sundaemonth.com/10-hours-of-natural-sleep>, dostęp 30.05.2022.

⁶¹⁰ *Diaries of a Spaceport Janitor*, „Steam“, https://store.steampowered.com/app/436500/Diaries_of_a_Spaceport_Janitor/, dostęp 30.05.2022.

bowiem wszystkie jego kontrkulturowe wyznaczniki identyfikowane m.in. przez Latorre'a⁶¹¹, funkcjonując w przestrzeni napięć „między hegemoniczną kulturą i kontr-kulturą, postępowością i konserwatyzmem, kapitalizmem i anty-kapitalizmem“.

Niezależny charakter i rodowód *Diaries of a Spaceport Janitor* jest w tej grze bardzo widoczny, podobnie jest także z jej przynależnością do segmentu niskobudżetowego. To produkcja stworzona przez bardzo nieliczną grupę studentów i absolwentów uczelni, niedługa (trwająca ok. 10 godzin), ze stylizowaną, uproszczoną grafiką stanowiącą połączenie trójwymiarowych brył z dwuwymiarowymi tzw. sprite'ami (płaskimi grafikami funkcjonującymi w trójwymiarowym otoczeniu). Nie posiada dubbingu ani złożonych animacji i ma stosunkowo niskie wymagania sprzętowe. Wszystko to, być może poza czasem poświęconym temu projektowi, sugeruje tytuł o bardzo niskim budżecie, eksperymentalny i artystyczny – bardziej próbę wyrażenia pewnych przekonań i emocji niż pełnoprawny komercyjny produkt. Mimo to dzieło to zyskało pewien rozgłos wśród miłośników gier indie, pojawiając się m.in. na międzynarodowym festiwalu gier niezależnych IndieCade i Festiwalu Gier Niezależnych w Montrealu. Krytycy przyjęli ten tytuł względnie dobrze, jednak to fani ocenili go szczególnie wysoko⁶¹².

Jeżeli chodzi o filozoficzny aspekt omawianej tu gry, to w opracowaniach pierwszego rzędu zwraca się uwagę, że gra ta „podejmuje ważne, wpływowe zagadnienia: nierówności, polityka tożsamościowa, podziały i niepewność sytuacji ludzi młodych“⁶¹³, że „choć tytuł ten może się wydawać żmudny i miałki komuś, kto nie jest typem intelektualisty, to ci, którzy zdołają pojąć poruszaną w nim tematykę i odniesienia, mogą uznać *Diaries* za interesujące studium na temat życia, grania w gry wideo czy też nawet płci kulturowej“⁶¹⁴, lub też po prostu że „po dłuższej chwili [grania w tę grę – M.J.] wszystko robi się dziwnie głębokie i introspektywne“⁶¹⁵. Nieco podobnie do *Disco Elysium* bywa również *Diaries of a Spaceport Janitor* określane mianem „krytyki kapitalizmu“⁶¹⁶. Tytuł ten przewija się również w badaniach pokrewnych do niniejszych. Simon Bowie⁶¹⁷ np. pisze, że jest to tytuł, który „wykorzystuje swoje fantastycznonaukowe umiejscowienie do traktowania o niepewności i o rynku umów krótkoterminowych w późnym kapitalizmie“, podczas gdy zdaniem Iantorno i innych⁶¹⁸ motywami przewodnimi są tu „zamierzenie nieprzyjemna krytyka praktycznego kapitalizmu“ oraz „metatekstualna krytyka tradycyjnego modelu postępu narracji w grach“. W wielu miejscach powtarza się zatem teza, że dzieło Shashy, Hugginsa i Rohra należy interpretować przede wszystkim jako zaangażowany filozoficzny komentarz społeczno-kulturowo-polityczny,

⁶¹¹ Latorre, dz. cyt., s. 28–29.

⁶¹² W agregatorze ocen „Metacritic“ średnia ocen krytyków dla tej gry to 69 na 100, zaś ocen graczy – 9.2 na 10; *Diaries of a Spaceport Janitor*, „Metacritic“, <https://www.metacritic.com/game/pc/diaries-of-a-spaceport-janitor>, dostęp 30.05.2022. Ten ostatni wynik można brać cum grano salis, wzięwszy pod uwagę, że niektórzy podejrzewają udział tzw. botów zawyżających ocenę, niemniej na „Steamie“ (źródło w przypisie powyżej) gra ta jest przez graczy również oceniana „w większości pozytywnie“.

⁶¹³ Gareth Damian Martin, *Diaries of a Spaceport Janitor is a Treasure Among the Trash*, „Kill Screen“, <https://killscreen.com/previously/articles/diaries-spaceport-janitor-treasure-among-trash/>, dostęp 30.05.2022.

⁶¹⁴ Gabriel Cavalcanti, *'Diaries of a Spaceport Janitor' – Heartstealer Girlbeast*, „Goomba Stomp“ 2017, <https://goombastomp.com/diaries-of-a-spaceport-janitor-heartstealer-girlbeast/>, dostęp 30.05.2022.

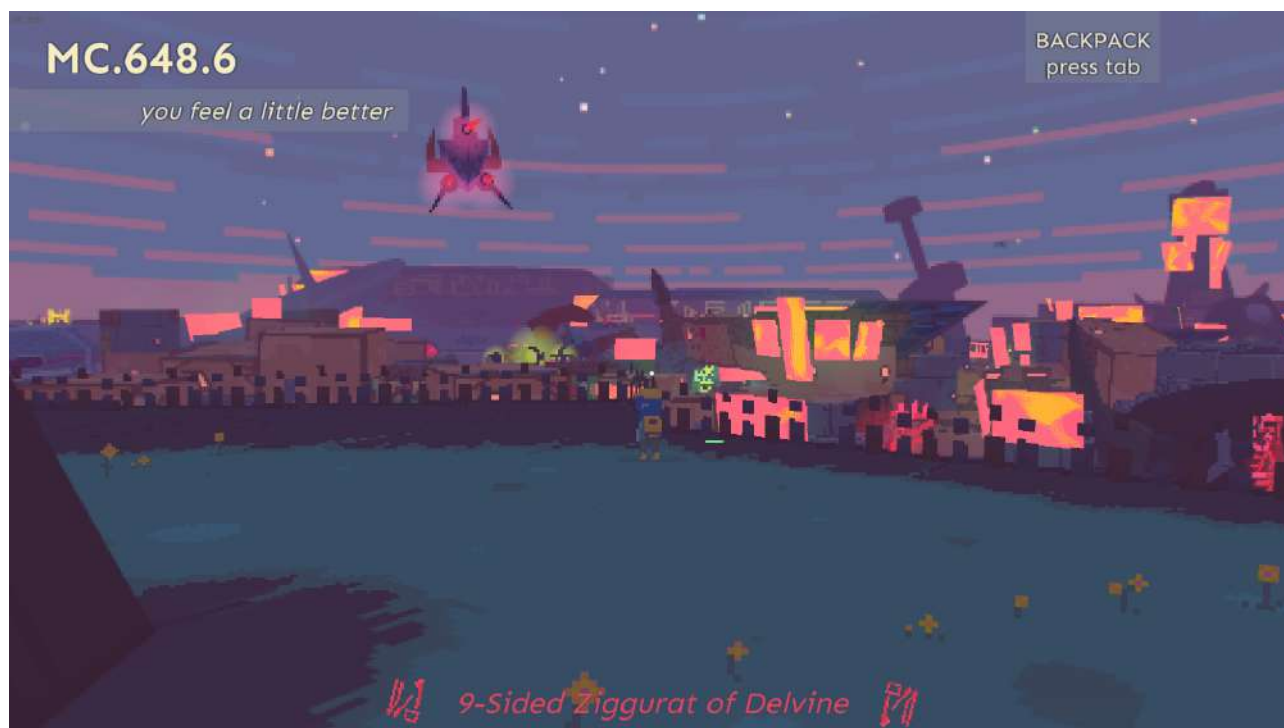
⁶¹⁵ Kyle LeClair, *Review: Diaries of a Spaceport Janitor*, „Hardcore Gamer“ 2016, <https://hardcoregamer.com/reviews/review-diaries-of-a-spaceport-janitor/231822/>, dostęp 30.05.2022.

⁶¹⁶ Sadie Williams, *Sundae Month Collective Changes the Game*, „Seven Days“, <https://www.sevendaysvt.com/vermont/sundae-month-collective-changes-the-game/Content?oid=3756195>, dostęp 30.05.2022.

⁶¹⁷ Simon Bowie, *New Sincerity, the Weird, and the post-ironic turn in contemporary indie video games*, Uniwersytet Londyński 2020, s. 58–59.

⁶¹⁸ Iantorno i inni, dz. cyt., s. 103.

u jego podstaw leżą jednak bez wątpienia pewne założenia antropologiczne, które postaram się tutaj wydobyć.



Ilustracja 31: Widok na kosmiczny bazar z Dziewięciokątnego Ziguratu bogini Delvine, pośrodku niewielka postać dziewczębestii spoglądającej w stronę bazaru. Świat przedstawiony gry to chaotyczny, kolorowy port kosmiczny pełen barwnych postaci (źródło: Diaries of a Spaceport Janitor).

Rozgrywka *Diaries of a Spaceport Janitor* rozpoczyna się od wyboru – oto przed graczem postawione są bardzo uproszczone graficznie podobizny dziewięciu bogiń, spośród których ma on wybrać swoją „ulubioną”. Do wyboru są m.in. odziana w szary płaszcz Onas, bogini wnętrza, czasu i kosmosu, uzbrojona w kostur Vala, której domeną jest odwaga i dyscyplina, urodziwa Aggra Mona, patronka romansu, rodziny i hojności czy władająca kłótwami, zaklęciami i rytuałami Sprende, która przyjmuje postać tajemniczej, pomarańczowej kuli. Jest to wybór, który gracz musi podjąć na podstawie własnej zachcianki i niczego ponadto, nie ma bowiem w chwili startowej żadnych przesłanek, by wybrać tę lub tamtą boginię i właściwie do samego końca gry trudno określić, czy ta początkowa decyzja miała jakikolwiek wpływ na rozgrywkę⁶¹⁹. Gdy preferowana bogini zostanie już wybrana przez gracza, na ekranie pojawia się napis następującej treści: „Pewnego dnia wyrwiesz się wreszcie z tej po trzykroć przeklętej planety. Jako że jesteś ubogim sanidronem w porcie kosmicznym, zawsze znajdzie się ktoś, kto ci przypomni, że twoje życie jest równie bezwartościowe co śmieci, które zdrapujesz z zakurzonych ulic. Od jak dawna zarabiasz na jako-takie życie sprzątniem w porcie kosmicznym? Tygodnie i lata zlewają się ze sobą...”. Na tym kończy się nieinteraktywny fragment wstępu do opowiadanej tu historii, a gracz w tym momencie przejmuje kontrolę nad jej protagonistką.

Postać gracza nie ma tu imienia i nie wiadomo o niej wiele więcej ponad to, że jest ona tytułowym woźnym z portu kosmicznego. Opis gry sugeruje, że jest to „Alaenseejska dziewczębestia” (ang. *Alaensee girlbeast*), zaś jej zawód sprzątacza określa się w ramach gry mianem „sanidrona” (ang. *sanidrone*, zapewne zlepek powstały ze złożenia *sanitary drone*, czyli „dron sanitarny”). Z wyglądu przypomina ona nieco młodą kobietę o niebieskiej skórze i włosach oraz o szpiczastych

⁶¹⁹ Jedynym bezpośrednio zauważalnym jest ten, że pomnik wybranej bogini znaleźć można w mieszkaniu bohaterki.

uszech. Dziewczębestia zajmuje się sprzątaniami portu na planecie Skała Xabrana, który jest jednocześnie kosmicznym bazarem, wielokulturowym tygłem, w którym mieszkają się najróżniejsze rasy, cywilizacje i wierzenia. Jej dni upływają na zbieraniu i spalaniu różnych odpadów, w tym np. opakowań po jedzeniu, zgniłych jaj, wymiocin, owadzich larw, papierowych kwiatków itp. Mimo to pozostaje ona marzycielką i wciąż wierzy, że kiedyś uda jej się zebrać wystarczająco dużo kredytów municypalnych (miejscowej waluty), by odlecieć ze Skały Xabrana i przeżyć wiele wspaniałych przygód na innych planetach.

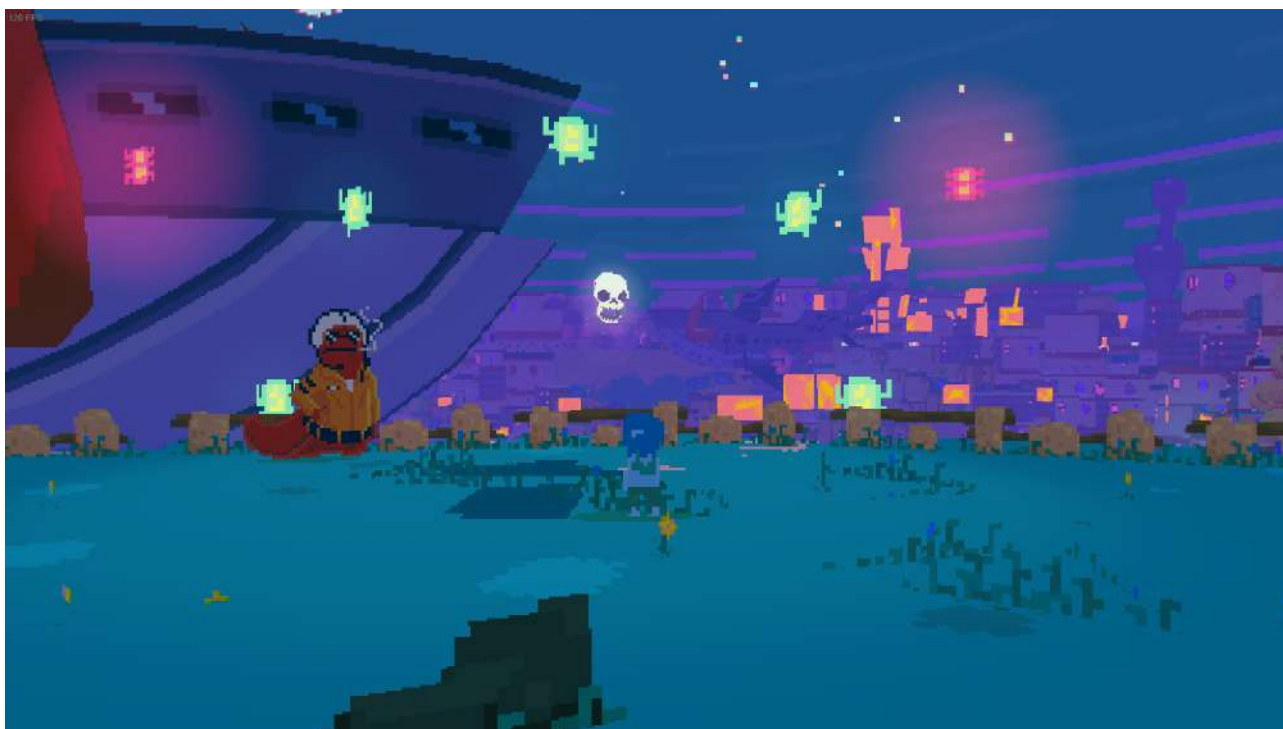
Pewnego dnia dziewczębestia znajduje podczas swojej pracy leżącą na ziemi wskazówkę sugerującą, że w jednym z niezliczonych lochów ciągnących się pod powierzchnią bazaru wciąż znaleźć można jakiś cenny artefakt. Mimo tego, że jest świadoma, że lochy przy powierzchni zostały zupełnie oczyszczone ze skarbów przez liczne pokolenia poszukiwaczy przygód, postanawia sprawdzić tę informację. Kupuje od ulicznego handlarza oko bogini Beb, zjada je, jak nakazuje tradycja przed zejściem do podziemi i, zachęcona znalezioną wskazówką, schodzi poniżej poziomu ulic, mając nadzieję, że oto jej szczęście wreszcie się odmieniło. Oczywiście w rzeczywistości nic takiego nie ma miejsca, a dziewczębestia odnajduje w podziemiach jedynie dziwne pomieszczenie z pomnikami bogiń i unoszącą się w powietrzu czaszką, która rzuca się na nią, gdy tylko ta dotyka jej piedestału.

Następnego dnia, w dzień poświęcony bogini Havalanie, dziewczębestia budzi się w swoim skromnym apartamencie na terenie portu, gdzie zdaje sobie sprawę, że latająca czaszka, którą nieopatrznie przebudziła, wciąż jej towarzyszy. Od tej pory czaszka będzie nieustannie orbitować wokół postaci gracza i od czasu do czasu porykiwać, nie stanowi jednak bezpośredniego zagrożenia. Jest to rodzaj irytującej klątwy, której pozbycie się jest w zasadzie głównym celem gry. Mimo drobnej niedogodności związanej z towarzyszącą jej od tej pory czaszką dziewczębestia przystępuje do swojej porannej rutyny – uruchamia swoją konsolę PrayStation IX (czyli „stację modlitw“; jest to nawiązanie do serii konsol PlayStation), za pomocą której otrzymuje mizerną zapłatę za wykonaną przez siebie poprzedniego dnia pracę. Za pomocą konsoli dziewczębestia sprawdza również poziom swojego „szczęścia“ wyrażony w wartości liczbowej (ujemnej, ze względu na klątwę) oraz modli się do swojej ulubionej bogini. Następnie ubiera się, zabiera swoją przenośną spalarkę śmieci i wychodzi na ulice bazaru by tam przystąpić do wykonywania swojego przygnębiającego zawodu. Przed swoim domem natrafia na jedną z nekress, wróżbitek-kapłanek. Wie ona o „straszliwej klątwie“, która przytrafiła się dziewczębestii i zna sposób, aby ją odczynić. Jak się zdaje, nie będzie to szczególnie trudne, wymaga bowiem jedynie odnalezienia rozsianych po bazarze trzech fragmentów tabliczki zawierającej instrukcje do czaszki. Gdy uda się je zebrać, klątwa zostanie odczyniona, a protagonistka będzie mogła kontynuować swój żywot bez tej irytującej istoty, która się do niej przyczepiła i tym samym powróci do punktu wyjścia.

Zakończenie rozmowy z nekressą jest tym momentem, w którym port kosmiczny ostatecznie otwiera się przed graczem, a cel jego działań jest dla niego zupełnie jasny – znaleźć trzy fragmenty tabliczki i złączyć je w jedną całość. Większa część rozgrywki sprowadza się od tej pory do eksplorowania zakamarków bazaru w poszukiwaniu fragmentów tabliczki, czemu towarzyszy praca śmieciarza, cykl zasypiania i budzenia się oraz modlenie się o szczęście do dziewięciu bogiń. Jak podpowiada sama gra, nie sposób jest ją przegrać, a zatem każda decyzja gracza, nawet jeśli oznacza utratę dużej ilości kredytów i szczęścia, jedynie oddala go od zakończenia. „Nic, co zrobisz nie będzie błędem“, zapewniają gracza twórcy. Rozgrywka jest bardzo powtarzalna, a sam bazar, choć stosunkowo niewielki, stanowi „miejsce, w którym nawigowanie to prawdziwy koszmar“⁶²⁰, głównie dla-

⁶²⁰ Luna Tenebris-Flos, *Diaries of a Spaceport Janitor: A Sanidrone's Guide to Success*, „SteamAH“ 2019, <https://steamah.com/diaries-of-a-spaceport-janitor-a-sanidrones-guide-to-success/>, dostęp 30.05.2022.

tego, że świat gry bardzo sprytnie zapętała się w kilku miejscach, stwarzając tym samym wrażenie nieskończonej przestrzeni.



Ilustracja 32: Zakończenie gry. W onirycznej scenie dziewczębestia najpierw rozmawia z czaszką, a następnie marzy o wyruszeniu na spotkanie wielkiej przygodzie (źródło: *Diaries of a Spaceport Janitor*).

Zacznijmy od spostrzeżenia, że mimo raczej dojmującego przesłania i powagi poruszanych tu tematów *Diaries of a Spaceport Janitor* jest dziełem o bardzo barwnej, żywej, wesołej oprawie. Tytułowy port kosmiczny jest niezwykle kolorowy, a jego ulicami porusza się tłum istot o najróżniejszych kształtach i rozmiarach: ożywione kaktusy, wyprostowane rekiny, koty w swetrach, roboty z ekranami zamiast głowy, duchy, różowe jaszczurki, kałuże szlamu, skrzydlaci brodacze i wiele innych istot, które trudno byłoby opisać w prosty sposób. Niektóre z nich mają coś do powiedzenia protagonistce, niejednokrotnie coś obraźliwego wobec niej, większość jednak po prostu przechodzi obok niej zajęta własnymi sprawami. Na bazarze znajdują się też liczne stragany, na których za kredyty zakupić można wiele różnorodnych produktów. Są to m.in. kable i drobna elektronika, cenne tkaniny, dewocjonalia (świece, poświęcone boginiom fetysze), karty kolekcjonerskie i jedzenie. Znaczna ich część to również przedmioty, które zakupić można w typowych grach RPG takich jak *Final Fantasy XV*: alchemiczne ingrediencje, magiczne amulety oraz, rzecz jasna, zaczarowane zbroje, miecze, karabiny itp. Wszystko to jest świadectwem „kultury ekscytujących misji i potężnych bohaterów“ (jak głosi opis gry) pośród której dziewczębestia co prawda żyje, ale w której uczestniczyć nie może.

Bazar podzielony jest na pięć dzielnic: żółtą (właściwy port kosmiczny), czerwoną (targowisko dla poszukiwaczy przygód), zieloną (nadrzeczną), niebieską (bankową) i fioletową (zadaszone magiczne targowisko). Choć przestrzeń gry jest celowo zaprojektowana tak, by konfundować gracza i by trudno było się w niej odnaleźć, jest tu mimo wszystko kilka punktów orientacyjnych, takich jak bank, promenada przy której lądują statki, ziggurat bogini Delvine, gigantyczny miecz wbity w ziemię czy punkt widokowy, z którego obejrzeć można szerszy krajobraz planety – dachy podobnych do siebie portowych budynków ciągnące się, zdawałoby się, w nieskończoność. Wszystko to odmalowane jest w ciepłych, pastelowych barwach i celowo rozmyte, zniekształcone.

Uderzającym zabiegiem na poziomie gameplay'owym jest tu danie graczowi możliwości przeglądania zawartości wszystkich tych wspomnianych powyżej straganów i sklepów przy jednoczesnym uniemożliwieniu mu rzeczywistego korzystania ze sprzedawanych na nich produktów. Ich ceny są irracjonalnie, zdawałoby się, wysokie – podczas gdy dziewczębestia z trudem zarabia po kilkadziesiąt kredytów dziennie i nie może zbierać ich naraz więcej niż kilkaset, zaklęte miecze wykorzystywane w tym świecie przez dzielnych herosów potrafią kosztować nawet setki tysięcy kredytów. Nawet jednak gdy taki przedmiot uda się graczowi zakupić, okazuje się on w praktyce bezużyteczny, bo sprzątaczką nie jest wojowniczką i nie potrafi wojować mieczem, rzucać zaklęć czy warzyć eliksirów, nawet jeśli bardzo by tego chciała. Graczowi przyzwyczajonemu do ratowania świata w niezliczonych tytułach z gatunku RPG, do walczenia z potworami i do zwiedzania dziesiątków planet ma sprawiać to wyraźny dyskomfort. Gra sugeruje, że w jej świecie, gdzieś za nieprzeniknioną granicą kryje się coś więcej, odnaleźć można tę rozgrywkę, która jest nam znana z innych miejsc, że już wkrótce rozpocznie się prawdziwa przygoda. Ale protagonistką jest tutaj uboga przedstawicielka klasy robotniczej, a wszystkie te atrakcje nie czekają wcale na nią. W rzeczywistości nie ma w *Diaries of a Spaceport Janitor* nic poza ciągnącym się w nieskończoność portem kosmicznym, nic poza zbieraniem i spalaniem śmieci. To właśnie jest ta „metatekstualna krytyka tradycyjnego modelu postępu narracji w grach“, którą omawiają Michael Iantorno i inni⁶²¹.



Ilustracja 33: Dziewczębestia w swoim mieszkaniu w kosmicznym porcie, obok niej krzycząca czaszka. Dziewczębestia wchodzi w interakcję z komputerem, napis głosi: „Stacja Modlitw IX (ONLINE). Witaj, [WOŻNA]”. Dostępne opcje to: „otrzymaj zapłatę”, „zobacz wartość szczęścia” i „pomódl się i wyjdź”. W grze gracz musi skupiać się na ekonomii świata przedstawionego by zaspokajać podstawowe potrzeby dziewczębestii (źródło: *Diaries of a Spaceport Janitor*).

Dziewczębestii na nic potężne czarodziejskie artefakty, jeśli nawet każdy zakup jedzenia jest dla niej (a przez to i dla gracza) poważną decyzją równoznaczną z wydaniem większej części zgromadzonych pieniędzy. Jej wydatki życiowe nie sprowadzają się jednak jedynie po pożywienia, bo choć *Diaries of a Spaceport Janitor*, jak każda gra wideo, upraszcza rzeczywistość i nie uwzględnia w wydatkach np. czynszu, podatków itp., to jest jeszcze jedna rzecz obok pożywienia, na którą na-

⁶²¹ Iantorno i inni, dz. cyt., s. 103.

leży odkładać w niej zarobione kredyty. Otóż od czasu do czasu, w zdawałoby się losowych momentach dnia, dziewczębestia zaczyna się dziwnie czuć, co graczowi obrazowane jest poprzez pokrycie obrazu szumem, jego dziwne przekształcenia i wygięcia w różne strony oraz zastąpienie możliwych do odczytania napisów na zupełnie nieczytelne bazgroły. Jest to wyraźny znak, że najwyższy czas zmienić płć.

Jak do tej pory odnosiłem się do protagonistki gry poprzez formę żeńską („ona“, „jej“), bo na to wskazuje jej wygląd zewnętrzny oraz określenie „dziewczębestia“, ale już po kilkunastu minutach gry okazuje się, że sprawa jest bardziej skomplikowana. Jako Alaenseeja, protagonistka jest istotą zmienną płciowo, przy czym gra wyraźnie sugeruje, że chodzi tu o jej „gender“, czyli płć kulturową. Wspomniane powyżej „dziwne uczucie“ to w rzeczywistości dysforia płciowa (ang. *gender dysphoria*), rzeczywista przypadłość diagnozowana u ludzi czujących się niekomfortowo z powodu niezgodności między ich płcią biologiczną i kulturową. W grze niedyspozycja ta zaprezentowana jest oczywiście w sposób fikcyjny, niemniej warto pamiętać, że twórcy sięgają tu po realne, przykre zjawisko doświadczane na co dzień przez wielu ludzi.

W grze gdy dziewczębestia zaczyna odczuwać dysfориę płciową, a gracz nie może kontynuować przygody przez wymienione wyżej utrudnienia, należy udać się do tzw. „kiosku z płcią“ (ang. *gender kiosk*), gdzie za niewielką opłatą zakupić można selekcję tabletek o takich nazwach, jak spiroglif, prismaglif, blandroglif itp. Po zakupieniu i zażyciu tabletki zachodzi tzw. „gendershift“, czyli zmiana płci kulturowej. Negatywne efekty znikają z ekranu, a gra powiadamia gracza, jakiej płci kulturowej jest od tej chwili dziewczębestia. Płć ta jest wybierana, jak się zdaje, zupełnie losowo, niezależnie od zakupionej tabletki. Możliwości jest bardzo wiele, pośród nich są zaś np.: mięsożerca, industrialna, susan sarandon, seapunk, wódka, medusoida, hałas, złamane serce, meh, but, czarodziej, fotonika, ruggymbabybuggybumper?, czy emotikon. Nazwy te mają lekki ton i humorystyczny charakter, a same płcie nie wpływają w żaden sposób na rozgrywkę, toteż nie ma między nimi żadnej gameplay’owej różnicy. Przedstawiają wewnętrzną, zupełnie płynną rzeczywistość dziewczębestii, która ma być dla gracza czymś dziwnym i niezrozumiałym, ale mimo to przekazywać pewne uniwersalne cechy doświadczania dysfории płciowej. Jednocześnie w grę wchodzi raz jeszcze kapitalizm, zwróćmy bowiem uwagę, że dostęp do zmieniających płć tabletek, które niezbędne są protagonistce do prawidłowego funkcjonowania, regulowany jest tu zasadami wolnego rynku. Jest to wyraźna krytyka skomercjalizowanej służby zdrowia, i to nie tylko w odniesieniu do osób transpłciowych, ale w ogóle każdego, kto do prowadzenia zdrowego trybu życia potrzebuje dostępu do lekarstw.

Inną kwestią, która wpływa na rozgrywkę, ale i na świat przedstawiony gry, jest szczęście, przypisana dziewczębestii wartość liczbowa wyrażająca jej więź z dziewięcioma boginiami: Valą, Lauster, Thedelule, Havalaną, Aggrą Moną, Delvine, Sprence, Beb i Onas. Na terenie kosmicznego portu rozmieszczone są ich pomniki, po jednym dla każdej bogini. Podczas wykonywania swoich codziennych obowiązków protagonistka może podchodzić do tych pomników i modlić się do każdej z bogiń o szczęście, co zauważalnie zwiększy jego wartość liczbową; może również zostawiać przed pomnikami świece, fetysze i inne dewocjonalia. Mechanizm działania szczęścia nie jest graczowi jasno wyłożony, gra zdaje się jednak sugerować, że przy dużej wartości tego współczynnika łatwiej będzie dziewczębestii znaleźć wartościowe porzucone przedmioty (np. chipy finansowe, z których może pobrać ona pobrać dodatkowe środki), dogadać się z handlarzami itp. Jeden z dni tygodnia jest również na Skale Xabrana festiwalem na cześć bogów, podczas którego cały port przyozdobiony jest kwiatami, a w kilku miejscach znaleźć można sceny, z których zespoły muzyczne grają wesołe melodie i śpiewają w bełkoczącym, niezrozumiałym języku ku uciesze gawiedzi. Jeden z granych przez te zespoły utworów nosi tytuł *Modlitwa o szczęście*. Ogólnie rzecz biorąc

społeczeństwo przedstawione w *Diaries of a Spaceport Janitor* jest bardzo religijne, ale i przesądne, tym łatwiej zatem zrozumieć, czemu dziewczębestii tak zależy na pozbyciu się towarzyszącej jej przeklętej, przynoszącej pecha czaszki.

Znalezienie trzech elementów tabliczki nie jest trudne, wymaga jednak czasu potrzebnego do zgromadzenia pewnych zasobów. Pierwszy fragment znajduje się w posiadaniu jednej z nekress, która zgadza się na oddanie go dziewczębestii, ale tylko wtedy, gdy ta zdobędzie fetysze poświęcone wszystkim dziewięciu boginiom. Fetysze te odnaleźć można przy pomnikach bogiń, zakupić w sklepach a nawet znaleźć leżące na ulicy, zwłaszcza w dzień festiwalu. Po ich zebraniu, co powinno graczowi zająć parę dni, nekressa umawia się z protagonistką na spotkanie na szczycie zyguratu o zachodzie słońca i tam właśnie wręcza jej pierwszy fragment tabliczki. Drugi fragment z kolei jest początkowo w posiadaniu Vyorby Toxxxa, kosmity przypominającego kształtem ożywioną kałużę zielonego szlamu. Vyorba prosi dziewczębestię o wyświadczenie mu drobnej przysługi w zamian za pożądaną przez nią przedmiot – zakupienie mu „śliskiego“ pisemka w sklepie z pornografią. Odnalezienie właściwego sklepu, zakupienie w nim numeru „Ogrodów Galaktyki“ poświęconego śluzowatym księżycom Ea##ndre i wręczenie go Vyorbie to zadanie, które wykonać można bardzo szybko. Trzeci fragment znajduje się w lochach, do których protagonistka schodzi raz jeszcze po zakupieniu i zjedzeniu kolejnego oka bogini Beb. Wewnątrz przemierza szereg bardzo prostych korytarzy ścigana przez tajemniczą Zjawę, a odnalazłszy to, czego szukała, wychodzi na powierzchnię.

Mając przy sobie wszystkie trzy części tabliczki dziewczębestia udaje się do Orloqqa, Mędrca Podziemi, właściciela biblioteki w centrum bazaru. Orloqq spaja dla niej elementy tabliczki w jednolitą formę – „Litanię Ikony“ – i tłumaczy, że zapisano na niej szczegóły misji, którą należy wykonać, żeby przełamać klątwę. Protagonistka stwierdza, że ona sama nie jest w stanie udać się na taką misję, toteż Orloqq zaleca jej, by wynajęła profesjonalnego poszukiwacza przygód. W porcie znaleźć można kilku poszukiwaczy chętnych do wyruszenia na taką właśnie misję, oczywiście za opłatą. Są to łotrzyca Ali Yaga, pilot Vehva i mechaniczny rycerz I_am_Techus. Po jakimś czasie dziewczębestii udaje się zebrać sumę potrzebną do wynajęcia jednego z nich, a wybrany przez nią heros przejmuje od niej klątwę i informuje ją, że jeszcze tego wieczora wyruszy na swoją wyprawę, startując z punktu widokowego w porcie, nieopodal banku. Resztę dnia dziewczębestia, wyzwolona od nękającej ją czaszki, spędza na żmudnym wykonywaniu swoich obowiązków. Przychodzi wieczór, a protagonistka kładzie się spać.

Mija czas, a dziewczębestia budzi się w środku nocy w swoim mieszkaniu. Pośrodku jej pokoju unosi się ta sama czaszka, która prześladowała ją od kilku dni, tym razem jednak istnieje możliwość porozmawiania z nią. Czaszka przeprosza protagonistkę za niewygody, które jej spowodowała i stwierdza jasno: „Jeśli jest coś, czego jestem pewna, to tego, że zmierzasz donikąd. Utknęłaś w miejscu. [...] Jesteś zamknięta w żmudnym cyklu i nic się nie polepszy, dopóki się z niego nie wyrwiesz“. Później czaszka próbuje namówić swoją niedawną ofiarę, by zerwała ze swoim dotychczasowym życiem i wyruszyła na przygodę z bohaterem, którego zatrudniła. „Myślę, że będziesz szczęśliwsza gdziekolwiek indziej niż tu“, podkreśla. Jeśli dziewczębestia się zgodzi, od razu opuszcza swoje mieszkanie i spaceruje zupełnie pustymi ulicami kosmicznego portu do punktu widokowego, gdzie poszukiwacz przygód już na nią czeka w swoim statku. Woźna z portu kosmicznego mija go i rusza przed siebie, spacerując po nocnym niebie nad dachami bazaru w onirycznej atmosferze. Na tym gra się kończy, a na ekranie pojawiają się napisy końcowe. Narracja gry wyraźnie sugeruje, że ta ostatnia, optymistyczna scena to jedynie marzenie senne dziewczębestii, która

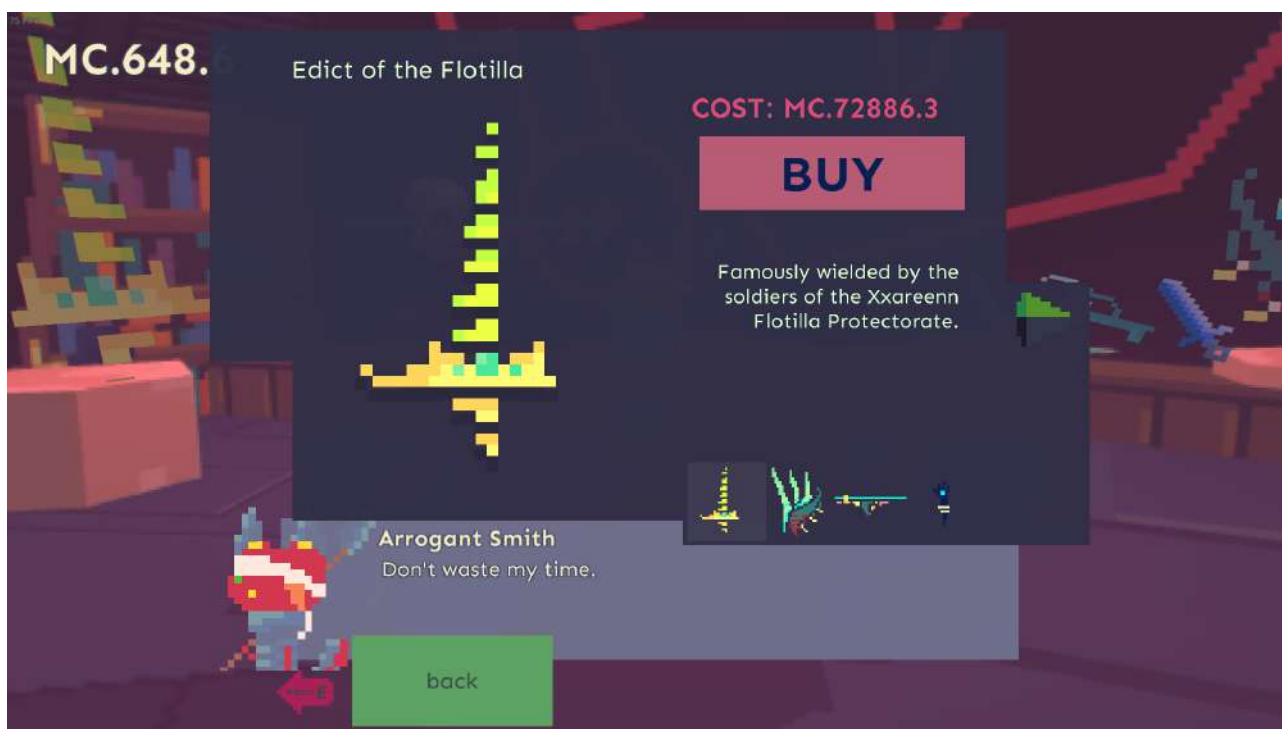
wkrótce przebudzi się i ponownie przystąpi do swojej pracy w ramach niekończącego się, zmuśnionego cyklu.

3.4.2. PŁYNNE BYCIE QUEER. ANALIZA TREŚCI FILOZOFICZNEJ

Mimo tego, że *Diaries of a Spaceport Janitor* przedstawia znacznie krótszą historię zarówno od *Final Fantasy*, jak i od *Disco Elysium* (jak to jest zazwyczaj w przypadku gier niskobudżetowych), bowiem rozpisana zaledwie na ok. dziesięć, a nie kilkadziesiąt godzin, to jednak również udaje mu się poruszyć w tym czasie wiele ważnych, fundamentalnych dla filozofii człowieka wątków. Punktem wyjścia niech będzie uznanie, że dzieło studia Sundae Month stanowi swego rodzaju próbę dekonstrukcji gatunku heroicznego fantasy, tak blisko spokrewnionego z wysokobudżetowymi grammi RPG i z monomitycznym schematem narracji, a więc wszystkiego tego, co zaobserwowaliśmy przy analizie *Final Fantasy XV*. Dekonstrukcja jest to narzędzie używane w filozofii i m.in. w krytyce literackiej, które stanowi owoc myśli postmodernistycznej, konkretniej zaś – rozważań francuskiego filozofa, Jacquesa Derridy. W kontekście niniejszej pracy od razu przywodzi to na myśl to, w jaki sposób *Disco Elysium* czerpało z myśli innych postmodernistów, Deleuze'a i Guattariego, szybko jednak dostrzeżemy pewne różnice.

Podczas gdy metafora kłacza u Deleuze'a i Guattariego jest gotową parabolą na temat sposobu istnienia tekstu i świata, derridiańska dekonstrukcja jest pewną określoną metodą, którą dopiero wykorzystać można do osiągnięcia gotowych wniosków; postmodernizm jest zresztą nurtem z założenia niejednorodnym i definiowanym bardziej przez różnice między pojedynczymi jego przedstawicielami niż przez podobieństwa między nimi. Poza tym podczas gdy kłaczowatość tekstu i świata to w *Disco Elysium* tylko jeden z wątków, podejmowany w dość subtelny sposób, dekonstrukcyjne intencje stojące za grą Shashy, Hugginsa i Rohra są jasne i wyraźnie przedstawione. U myślowych podstaw *Diaries of a Spaceport Janitor* leży ta sama obserwacja, która charakterystyczna jest dla myślenia dekonstrukcyjnego, a którą Hourihan w swoim opracowaniu poświęconym dekonstrukcji literackiej postaci bohatera bardzo zgrabnie streszcza w następujący sposób: „wszystkie teksty są ideologiczne”⁶²². Ideologiczne są również narracje heroiczne obecne w grach, zwłaszcza tych wysokobudżetowych, co zostało już tutaj dokładnie przeanalizowane. Natomiast dekonstrukcja, która zaczyna się od tej obserwacji, polega na wyszczególnieniu wszystkich milczących, ideologicznych założeń obecnych w danym zjawisku, danym dziele, danej treści itp., by następnie możliwa była filozoficzna krytyka tych założeń, które na co dzień są z zamierzenia ukryte, a które uznać należy za szkodliwe. Wiele z tych założeń, jak te opisywane przez Hourihan w jej rozważaniach nad archetypem bohatera w literaturze dziecięcej, pełni tę samą funkcję w systemie politycznym polegającą na nieustannym wzmacnianiu pozycji tych, którzy są w tym systemie uprzywilejowani, jednocześnie osłabiając pozycję tych, którzy żadnych przywilejów nie mają, powielając kulturowe stereotypy i generalnie działając na rzecz utrzymania i pogłębienia status quo. Ujawnienie tego, jak mechanizm ten przebiega w grach jest bez wątpienia intencją Sundae Month.

⁶²² Hourihan, dz. cyt., s. 4; Hourihan przypisuje tę obserwację do strukturalizmu i poststrukturalizmu, natomiast oba te nurty mają oczywiście bardzo wiele wspólnego z postmodernizmem. Obserwacja ta przypomina również przywoływane powyżej stwierdzenie Orwella, że wszystko jest polityczne.



Ilustracja 34: Menu sklepu, w którym można obejrzyć broń na tyle drogą, by niemożliwością było ją kupić. Arogancki Kowal mówi: „Nie marnuj mojego czasu”. Przedmiot nazywa się „Edykt Flotylli”, a jego opis głosi: „Dzierżony przez słynnych żołnierzy Protektoratu Flotylli Xxareenn”. Ekonomia gry jest opracowana w taki sposób, by zarobionych pieniędzy graczowi ledwo starczało na zaspokojenie podstawowych potrzeb dziewczębestii i odłożenie niewielkiej, przydatnej sumy (źródło: Diaries of a Spaceport Janitor).

Jako „anty-przygoda“ *Diaries of a Spaceport Janitor* usuwa się w swojej narracji w negatywną przestrzeń znajdującą się poza obrębem tego, co stanowi clou rozgrywki w typowych grach RPG, czyli poza przestrzeń przygody (walki z potworami, eksplorowania lochów, rozwoju postaci i jej wyposażenia itp.). Iantorno i inni⁶²³ przedstawiają to w bardzo ciekawy sposób, zestawiając narrację gry *Sundae Month* z innymi, popularnymi niegdyś tytułami, w którym protagonistą jest także jest „woźny z kosmicznego portu“ – z serią gier *Space Quest* (Sierra On-Line i Dynamix 1986–1995). Roger Wilco, protagonista tej serii, rzeczywiście jest, jak dziewczębestia, sprzątaczem w świecie science-fiction (natomiast na statku kosmicznym, a nie w kosmicznym porcie); mimo tego jednak, że pełni on tak nieistotną funkcję w społeczeństwie, zbiegiem okoliczności przydarza mu się cały szereg przygód rozpisany aż na sześć części gry, w ramach którego nie tylko ratuje on świat od zagłady (i to nie raz!), ale też m.in. znajduje miłość swojego życia i zakłada z nią rodzinę. Innymi słowy, wie dzie dokładnie takie życie, o jakim dziewczębestia marzy między przerwami w spalaniu odpadów i wysłuchiwanie nieuprzejmych komentarzy ze strony przechodniów. I tak Roger Wilco, mimo bycia zwykłym woźnym, trafia przez kaprys twórców w przestrzeń przygody, z reguły zarezerwowaną dla książąt i herosów, podczas gdy dziewczębesta pozostaje na zawsze zamknięta w przestrzeni negatywnej. Tym samym gracz przyzwyczajony do przeżywania przygód przez wcześniejszą znajomość takich gier jak seria *Space Quest* również trafia do tej przestrzeni, której wcześniej nie musiał nawigować. Iantorno i inni⁶²⁴ podsumowują to porównanie w sposób następujący:

Zestawienie ze sobą obu tych gier ujawnia to, jak każde z ich protagonistów reprezentuje określone nastawienie względem neoliberalnych ideałów, takich jak konkurencja wolnorynkowa, osobista odpowiedzial-

⁶²³ Iantorno i inni, dz. cyt., s. 99–103.

⁶²⁴ Tamże, s. 102–103.

ność i merytokracja, albo względem przekonania, że wartość jednostki i odniesiony przez nią sukces są uczciwe, sprawiedliwe i że bezpośrednio przekładają się na ich ciężką pracę. [...] Dzięki swojemu uprzywilejowaniu Roger łatwo wkreca się w heroiczne życie, do którego woźna z portu kosmicznego aspiruje, ale z którego jest wyłączona w sposób systemiczny i systematyczny.

[...] *Diaries* kontrastuje z tym [z przygodami Rogera – M.J.] poprzez symulowanie anty-przygody w której protagonistka jest aktywnie karana za szukanie przygód i której odmawia się szansy na osiągnięcie heroicznych wyczynów. [...] Podróż woźnej z portu kosmicznego mówi nam o tym, że ciężka praca nie zawsze wystarcza by zdobyć ulepszenie bądź przejść do następnego poziomu.

Kluczowe znaczenie ma też to, kto jest głównym bohaterem *Diaries of a Spaceport Janitor*. Podczas gdy Roger Wilco, choć jest tylko woźnym, jest również białym, heteroseksualnym, cisplciowym, w pełni sprawnym mężczyzną, co stanowi podstawę dla jego uprzywilejowania o którym piszą Iantorno i inni, dziewczębestia jest tak odległa od tej kategoryzacji, jak to tylko możliwe. Protagonistka gry Shashy, Hugginsa i Rohra jest wszak niebieskoskórym, zmiennym płciowo kosmitą jedynie z wyglądu (i z nazwy) nieco przypominającym ziemską dziewczynę. Oczywiście nawet protagonista w stylu Rogera może być użyty w opowieści dekonstruującej standardową heroiczną narrację, co zaobserwowaliśmy już na przykładzie *Disco Elysium*. Natomiast strategia obrona przez Sundae Month jest zgoła inna i bardziej bezpośrednia od tej studia ZA/UM – by wcielić gracza, nawet tego uprzywilejowanego, w skórę osoby zmarginalizowanej na najróżniejsze sposoby.

I tu następuje ciekawa obserwacja – intencją twórców *Diaries of a Spaceport Janitor* zdaje się być przekonanie nas, że mimo wszystkich tych anatomicznych i kulturowych różnic dzielących wielu z nas od dziewczębestii, znacznej ilości graczy, zwłaszcza tych zmarginalizowanych, i tak znacznie łatwiej będzie się utożsamić z nią niż ze szlachetnym dziedzicem królewskiego rodu Lucis, księciem Noctisem. Podczas gdy bycie księciem Noctisem to dla większości z nas jedynie nieosiągalna (nomen omen) fantazja, zdają się mówić twórcy, bycie dziewczębestią to nie fikcja, lecz rzeczywistość. Jest to rzecz jasna stwierdzenie, które w oczywisty sposób funkcjonuje w środowisku graczy ze społeczności LGBTQ+, którzy, jak wykazywania to Ruberg⁶²⁵, od zawsze stanowią integralny (nawet jeśli notorycznie marginalizowany) komponent krajobrazu branży gier i dla których „gry wideo od dawna oferują nieocenione okazje do eksplorowania płci, seksualności i tożsamości na sposoby, które mogłyby być niemożliwe w świecie poza grami”⁶²⁶. A jednak *Diaries of a Spaceport Janitor* zdaje się nieść bardziej uniwersalne przesłanie na temat naszego człowieczeństwa, skierowane jeśli nawet nie do całej ludzkości, to przynajmniej do całej społeczności graczy, nie tylko tych ze środowiska LGBTQ+. Gra realizuje tym samym interesujące zjawisko, które Ruberg⁶²⁷ określa mianem „bycia queer poprzez coś innego niż reprezentacja” (ang. *queerness beyond representation*), zaś sposób, na jaki to czyni jest istotowo związany z podejmowaną w niej próbą dekonstrukcji opowieści heroicznej, o czym pisałem powyżej.

⁶²⁵ Ruberg, dz. cyt., s. 4–5.

⁶²⁶ Tamże, s. 4.

⁶²⁷ Tamże, s. 14.



Ilustracja 35: Dziewczębestia i czaszka przed kioskiem zmiany płci niedługo po spożyciu pigułki zmiany płci. Informacja w lewym górnym rogu głosi: „Twoja płeć to od teraz KRWAWE USTA. Czujesz się niesamowicie!”. Gra stanowi komentarz na temat komercjalizacji służby zdrowia, w tym jej niedostępności z powodów ekonomicznych dla potrzebujących przedstawicieli społeczności LGBTQ+ (źródło: Diaries of a Spaceport Janitor).

Wcielenie się przez gracza w dziewczębestię oznacza odarcie go z narracji heroicznej, z roli bohatera mającego zbawić cały kosmos, jak czynił to Roger Wilco w swoich przygodach. Tym samym perspektywa gracza przesunięta jest niejako z postaci gracza, czyli PC (ang. *player character*), co analizowałem przy omawianiu *Final Fantasy XV*, na postać niezależną, czyli NPC (ang. *non-player character*). Tzn. w najbardziej trywialnym sensie dziewczębestia dalej jest postacią gracza, bowiem to on ma nad nią kontrolę poprzez narzędzia służące do sterowania grą – myszkę i klawiaturę bądź kontroler. Jednakże w każdym innym sensie poza trywialnym protagonistka *Diaries of a Spaceport Janitor* jest postacią niezależną, jedną z tych tysięcy prostych istot, które postacie graczy z reguły mijają bez zastanowienia i których jedyną funkcją w uniwersum gry jest wieść żmudne, pozbawione przygód życie, robienie za „sztuczny tłum” w zaludnionych środowiskach gry, zapewnianie postaciom graczy niezbędnych usług, np. handlu i wreszcie wpadanie w tarapaty zaprojektowane tak, by tylko postać gracza mogła pomóc im w ich rozwiązaniu. Wszystko to dobrze pasuje do opisu dziewczębestii. Jest to szczególnie wyraźne w punkcie kulminacyjnym gry, gdy okazuje się, że zwieńczeniem wszystkich przeżyć i doświadczeń protagonistki, które dane nam było obserwować, jest scena, w której gracz musi poprzez nią dosłownie zlecić wykonanie zadania innej postaci. Jest to zupełnie kontrintuicyjne, gry bowiem przyzwyczyły nas do tego, że to nam zlecane są zadania, i to rutynowo, jako pospolite zdarzenie w naszym przepełnionym ciekawymi eskapadami życia. Tymczasem w grze *Sundae Month* ten rutynowy moment zostaje przemieniony w najbardziej ekscytujące zdarzenie w całym życiu dziewczębestii, do tego stopnia, że ma ona o nim piękne marzenia senne.

W ten sposób narracja o silnym podmiocie zostaje całościowo zdekonstruowana, a graczowi przypomina się, że choć w grach może być bohaterem ratującym świat przed zagładą, w rzeczywistości funkcjonuje w kapitalistycznym systemie, w którym jego życie i wykonywana przez niego na co dzień praca pozbawione są większego znaczenia i wartości. W typowym duchu postmoderni-

stycznym nie jest to jednak przedstawione w *Diaries of a Spaceport Janitor* jako coś zupełnie negatywnego i przygnębiającego. Jest to po prostu zastany stan rzeczy i choć czasem zdarzy nam się w nim zatęsknić za silną i sprawczą podmiotowością, to nasza rzeczywistość i tak zaleje nas wielokolorową, multikulturową mieszaniną światła i barw kosmicznego bazaru, na ulicach którego słychać dźwięki wesołej muzyki. Ten stan ducha, oddany zarówno poprzez narrację gry, jak i jej mechanikę, przypomina pod wieloma względami stan bycia queer przywoływany przez Ruberg. Jej zdaniem⁶²⁸ kwestia uobecniania tożsamości ludzi LGBTQ+ w grach wideo nie sprowadza się jedynie do problemu ich reprezentacji, tj. występowania w narracjach gier postaci identyfikujących się jako lesbijki, geje, osoby biseksualne, transpłciowe itp. Jak sama pisze, „bycie queer może również stanowić sposób na projektowanie gier, interpretowanie ich bądź granie w nie“, „ujawniać się w okazjach do opierania się strukturom władzy, brania udziału w alternatywnych przyjemnościach i umożliwianiu wcielonych, afektywnych doświadczeń inności“ oraz „w tym, jak gry wideo konstruuje bądź zakłócają koncepcje pożądania, czasowości, sukcesu, sensu życia i śmierci“⁶²⁹. Gra Shashy, Hugginsa i Rohra bez wątpienia czyni wiele z tych rzeczy, wykraczając w swoim byciu queer poza jedynie obsadzenie w roli protagonistki postaci o zmiennej płci.

W analizie *Diaries of a Spaceport Janitor* nie można pominąć obserwacji, że wszystko to, czego twórcy tej gry dokonali w swoim dziele, składa się na wyraźne przesłanie o naturze politycznej. Hourihan⁶³⁰ pisała w swojej książce, że:

Jeśli Zachodnie społeczeństwo ma stać się mniej agresywne, mniej destruktywne wobec przyrody, bardziej autentycznie równe dla wszystkich, musimy opowiadać inne historie [od tych heroicznych – M.J.], zwłaszcza dzieciom, ale musimy też zrozumieć opowieści heroiczne i to, co nas do nich tak przyciąga, zdekonstruować je i pojąć, w jaki sposób funkcjonują.

Shasha, Huggins i Rohr bez wątpienia zgadzają się z takim stanowiskiem, natomiast idą również o krok dalej i, dokonawszy dekonstrukcji mitu heroicznego, stawiają tezę, że jedną z podstawowych przyczyn agresji, destruktywności i nierówności w Zachodnim społeczeństwie jest system kapitalistyczny, który funkcjonuje w perfekcyjnej unii z narracjami o bohaterach. Analizując negatywną stronę branży growej Paul⁶³¹ pisze o „merytokratycznych normach“ regulujących projektowanie gier, ich interpretowanie i samo granie w nie, spośród których za dwie bodaj najbardziej dominujące uznać należy: 1) o tym, jak gracz dobrze sobie radzi w danej grze powinien decydować jedynie poziom jego umiejętności, a nie szczęście⁶³² oraz 2) dobre radzenie sobie w danej grze powinno być w jej ramach nagradzane poprzez stały rozwój⁶³³ – zwiększanie poziomu doświadczenia, liczby i jakości posiadanych wewnątrz gry dóbr, zadawanych obrażeń, liczby i siły pokonywanych

⁶²⁸ Tamże, s. 14–19.

⁶²⁹ Tamże, s. 14.

⁶³⁰ Hourihan, dz. cyt., s. 4.

⁶³¹ Paul, dz. cyt., s. 91–92.

⁶³² „Projektowanie gier zazwyczaj skupia się na zapewnieniu graczom platformy w ramach której szczęście jest ograniczone a talent wychwalany. Jest to historycznie uwarunkowany zestaw praktyk, na które bardzo silnie wpływa technologia i społeczność grających w gry“ – tamże, s. 92.

⁶³³ „Zwiększanie poziomu [ang. *leveling* – M.J.] to zapewne najmocniejszy merytokratyczny trop we współczesnych grach, instrument projektowy i narracyjny, który zbliża się w grach wideo do statusu wszechobecności. Poprzez spełnienie zwiększaniem poziomu w tak dużej ilości różnorodnych gier poziomy uczą graczy, że istnieje preferowane podejście do rozgrywki. Zaangażowanie jest napędzane osiąganiem kolejnych poziomów, zdobywaniem kolejnych elementów wyposażenia, kolejnymi zwycięstwami. Wysiłek włożony w grę bezpośrednio przekłada się na jasne wyznaczniki umiejętności i zręczności, które w fundamentalny sposób wpływają na sposoby podejmowania interakcji między graczami“ – tamże, s. 109.

wrogów, postępy w narracji itp. w myśl gygaksowsko-arnesonowskiej zasady kwantyfikacji. Te merytokratyczne normy mają swoje odzwierciedlenie zarówno w narracjach heroiczych (Hourihan pisze o tym, że linearny charakter narracji heroiczych implikuje obecność w nich motywów celowości i progresu⁶³⁴), jak i w systemie kapitalistycznym, w którym funkcjonują jako powszechne przeświadczenie na temat tego, jak system ten działa. Pobrzmiwiają one chociażby w naczelnej tezie neoliberalizmu głoszącej, że, jak ujął to Rogene A. Buchholz⁶³⁵: „wolny rynek oznacza wolność do bycia produktywnym, co oznacza, że ludzie, prosto rzecz ujmując, dostają to, na co zasługują. Jeśli będą ciężko pracować, będą też dobrze sobie radzić“. Oczywiście nie jest to prawda, a przynajmniej – nie zawsze jest to prawda. Absolutnie sprawiedliwe społeczeństwo kapitalistyczne jest mitem i jednocześnie źródłem innych powszechnych mitów, takich jak ten o zawinionej biedzie. Innym ważnym mitem kapitalizmu jest ten głoszący powszechną możliwość odniesienia indywidualistycznego sukcesu, którego doskonałą egzemplifikacją jest koncepcja „self-made mana”, człowieka sukcesu, który wszystko zawdzięcza samemu sobie i swojej ciężkiej pracy. Ten słynny „amerykański sen“ wytwarza narracje kulturowe, w których poprzez podkreślanie przykładów tych jednostek, którym rzeczywiście udało się osiągnąć znaczny życiowy sukces w neoliberalnym społeczeństwie kapitalistycznym, celowo ignorowany jest fakt, że na każdą taką osobę przypadają setki i tysiące innych, którym nie udało się tego dokonać mimo tego, że włożyli w swoje starania tyle samo bądź nawet więcej wysiłków.

Poprzez zastosowanie odwróconej logiki i wprowadzenie w swoją grę norm projektowania, które możemy uznać za anty-merytokratyczne (negacja motywu postępu, niemożność popełnienia błędu, ale i progresu w jakiegokolwiek innej formie poza narracyjną) studio Sundae Month chce przekazać graczom, jaka jest ich rzeczywista kondycja w późnym kapitalizmie, że z jednej strony karmi się ich neoliberalnymi fantazjami o byciu herosem, self-made manem, o uczciwych, merytokratycznych systemach społecznych, a z drugiej strony ich autentyczne życie, jeśliby je odrzec z tych fantazji, nie jest dyktowane przez ich sprawiedliwie oceniane zdolności, lecz przez przypadek, że silna podmiotowość pozostaje poza ich sferą możliwości, że znajdują się w przestrzeni negatywnej, przestrzeni nieuniknionej płynności i zmienności, a zatem, idąc tropem Ruberg, metaforycznego przynajmniej bycia queer.

Zwróćmy uwagę, że zamiast mówić tu o naturze człowieka, podejmujemy tu temat kondycji gracza w późnym kapitalizmie. Jest to o tyle istotne, że ujawnia fundamentalne założenie antropologiczne w *Diaries of a Spaceport Janitor*, którym jest to, że nie istnieje wcale nic takiego jak ludzka natura, a jedynie zmienna historycznie i kulturowo ludzka kondycja. Shashę, Hugginsa i Rohra nie interesuje w ich przemyśleniach natura człowieka, zapewne dlatego, że powątpiewają oni o jej istnieniu, zwłaszcza jeśli ich gra przedstawia silną podmiotowość w stylu wysokobudżetowych gier RPG jako mit zrodzony z unii kapitalizmu i narracji heroiczych. W tym kluczu interpretować można całość treści obecnych w grze. Zawód śmieciarza, który przychodzi nam w niej pełnić, obrazuje nasz stosunek jako podmiotu do owocu naszej pracy i jednocześnie zajęcia, które przychodzi nam wykonywać przez wiele godzin dziennie przez większość dni w tygodniu.

Tzw. gig economy, jeden z wytworów późnego kapitalizmu, to system, w którym każdy może podejmować się drobnych prac, dorabiając poprzez np. dowożenie pasażerów w określone miejsca. Bowie⁶³⁶ sugeruje, że omawiana tu gra przedstawia gig economy jako system oparty o inherentną niepewność zatrudnienia. Niepewność w tym kontekście oznacza zmienność i płynność, brak trwa-

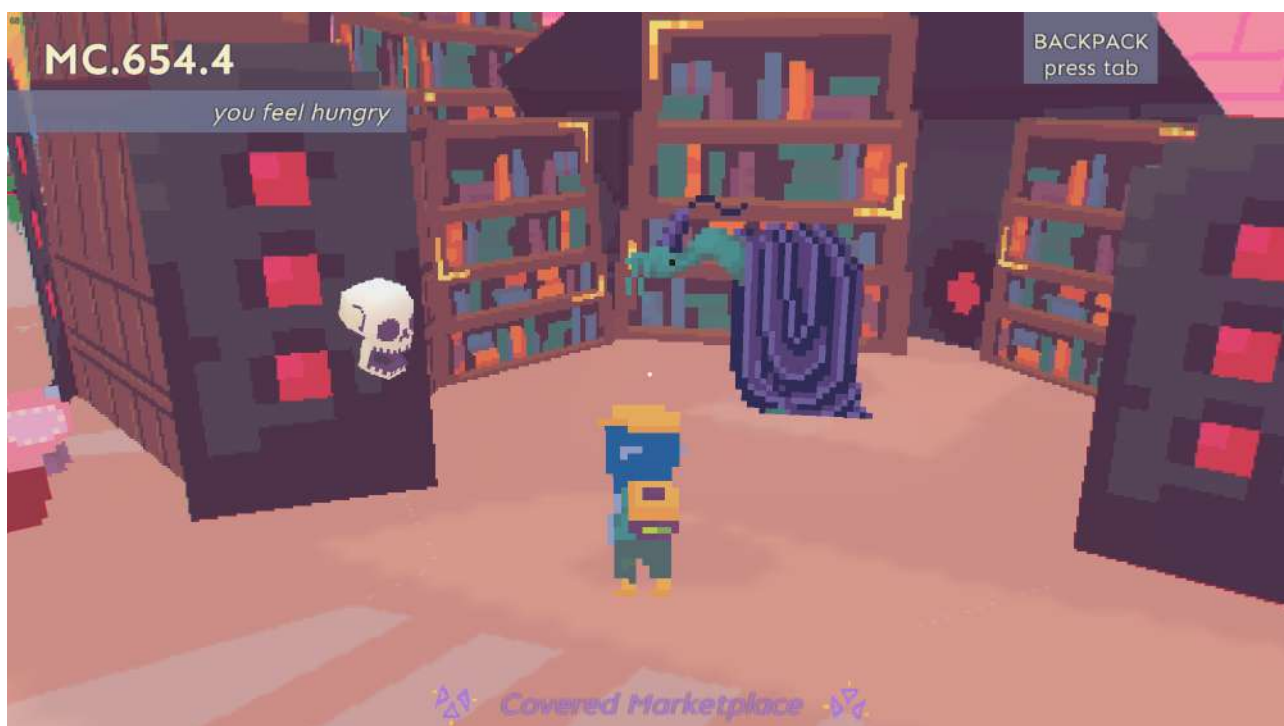
⁶³⁴ Hourihan, dz. cyt., s. 47.

⁶³⁵ Rogene A. Buchholz, *Capital and Capitalism. Old Myths, New Futures*, Routledge, Nowy Jork i Londyn 2022, s. 106–107.

⁶³⁶ Bowie, dz. cyt., s. 59.

łych powiązań, co w *Diaries of a Spaceport Janitor* dotyczy w równym stopniu zatrudnienia, jak i płci. Dziesiątki płci obecne w treści gry mogą co prawda wydawać się zabawne ze względu na swoje humorystyczne nazwy, ale mają w zamierzeniu ilustrować podstawową relację podmiotu (osoby gracza) do tożsamości. Zmienność i wielość płci w treści gry nie oznacza zupełnej trywializacji zagadnienia tożsamości, bowiem fakt, że dziewczębestia zmienia płeć często i w sposób rutynowy nie pociąga jeszcze za sobą przekonania, że to, jakiej jest płci jest jej zupełnie obojętne. Wręcz przeciwnie, każda z tych płci, z tych tożsamości jest dla protagonistki kluczowa, oznacza bowiem chwilę wytchnienia od nękającego ją dyskomfortu. Oznacza to jednak, że jedyne, co stałe jest w naszej obecnej kondycji jako graczy to potrzeba zmiany, potrzeba przechodzenia do nowych tożsamości i doznań.

Kapitalizm jest tu przedstawiony jako system żerujący na tej podstawowej potrzebie zmienności, sprzedając dziewczębestii nowe sny, nowe marzenia oraz, rzecz jasna, regulując jej dostęp do środków medycznych, które są dla niej niezbędne do życia. I tak współczesny człowiek jest tu ukazany jako ten, który sam z siebie ma pewne podstawowe potrzeby życiowe, ale który może je spełniać tylko poprzez partycypowanie w wolnym rynku i konsumpcję. Nie bez znaczenia jest tu również symbolika czaszki, klątwy unoszącej się nad dziewczębestią, której chce się ona pozbyć. Można ją odczytywać jako znak wszelkich dodatkowych, sztucznych problemów wytwarzanych w naszej kulturze tylko po to, by można nam było sprzedać ich rozwiązanie, np. niezwykle skomplikowanego prawa rozumianego jedynie przez wyszkolonych prawników, co zmusza nas do płacenia im za ich usługi. Także przestrzeń gry – ciągnący się w nieskończoność, niemożliwy do wyuczenia labirynt kosmicznego bazaru wypełniony wszelkimi możliwymi produktami i zaludniony wszelkimi możliwymi istotami – ma znaczenie symboliczne, jako obraz rzeczywistości, w której przyszło nam żyć.



Ilustracja 36: Biblioteka Orloqqa, Mędrca Podziemi, na kosmicznym bazarze. Orloqqa pomaga dziewczębestii w pozbyciu się irytującej klątwy czaszki. Choć przez większość gry relacje międzyludzkie oceniane są negatywnie, jako odbywające się na kapitalistycznej zasadzie transakcji, czasem napotkać również można postacie gotowe pomóc nam bezinteresownie (źródło: *Diaries of a Spaceport Janitor*).

Diaries of a Spaceport Janitor do pewnego stopnia przypomina koncepcje postmodernistyczne, ale pod pewnymi względami również się od nich różni. Zestawmy tę grę pokrótce np. z koncepcją płynnej nowoczesności Zygmunta Baumana. Bauman przedstawia świat nowoczesny jako zmienny, to prawda, pisze, że obecnie „nieobecność i niedostępność struktur systemowych w połączeniu z nieuporządkowanym, płynnym stanem bezpośredniego kształtowania strategii życiowych w zasadniczy sposób zmieniają ludzkie życie i zmuszają do ponownego przemyślenia dawnych pojęć, używanych zwykle do ich opisu”⁶³⁷. Jednocześnie jednak ukazuje nasze życie jako przestrzeń nieskończonego wyboru, w której⁶³⁸:

Świat pełen możliwości jest jak stół szwedzki zastawiony smakowitymi daniami, zbyt licznymi, by nawet najwięksi smakosze mogli spróbować ich wszystkich. Zgromadzeni wokół stołu goście są konsumentami, a najcięższym i najtrudniejszym wyzwaniem dla konsumenta jest konieczność dokonania wyboru: konieczność rezygnacji z pewnych opcji bez możliwości ich sprawdzenia. Cierpienie konsumenta wynika z nadmiaru, a nie z braku wyboru.

Oczywiście taki opis nie jest adekwatny do sytuacji dziewczębestii, a poprzez nią osób zmarginalizowanych (niebiałych, nieheteronormatywnych, niecisplciowych, z niepełnosprawnościami itp.) we współczesnym społeczeństwie. Shasha, Huggins i Rohr postrzegają zatem to, co Bauman miał za adekwatny opis ludzkiej kondycji jako jeszcze jedno złudzenie, którym ludzkość jest karmiona. Pod tym względem ich gra przywodzi na myśl bardziej niż sam postmodernizm – postkolonialną krytykę postmodernizmu, tak streszczoną przez Ato Quaysona: „postmoderna jest elementem konstruktu hierarchizującego impulsu Zachodnich dyskursów i [...] mimo sugerowania pluralizmu i popierania ataków na dyskursy hegemoniczne wciąż jest tworem apolitycznym i nie włącza się w szersze projekty emancypacji” oraz że „postmodernizm odnosi się do konkretnej socjokulturowej konfiguracji na Zachodzie i teoretyzuje o globalizacji z istotowo zachodniej perspektywy, generalizując kwestie globalnej ekonomii i kultury na podstawie tego, jak się one prezentują z punktu widzenia zachodnich metropolii”⁶³⁹. Tym samym *Diaries of a Spaceport Janitor* zbliża się filozoficznie do bardzo współczesnej krytyki postmodernizmu ze strony nurtów akcentujących raczej takie zjawiska filozoficznej antropologii ludzkiej kondycji jak marginalizacja, opresja, multikulturalizm itp.

Podsumowując obraz człowieka, jaki wyłania się z analizy gry studia *Sundae Month*, chciałbym przywołać tu raz jeszcze tytuł jednej z piosenek śpiewanych w porcie kosmicznym w bełkotliwym języku przez wesołych muzyków w dzień świąteczny – *Modlitwa o szczęście*. W tych trzech słowach zamyka się sens radykalnego odwrócenia klasycznej wysokobudżetowej narracji o silnym podmiocie, jaką przedstawia ta gra niezależna. Zamiast fikcji o świecie, w którym jedynie nasz poziom umiejętności decyduje o naszej pozycji w życiu (silna podmiotowość) ujawnia on rzeczywistość, w której o naszym losie decyduje jedynie to, ile mamy szczęścia, a to, co tak naprawdę możemy zrobić, żeby poprawić naszą sytuację, jeśli jesteśmy zmarginalizowani (a jest to zjawisko bardziej powszechne niż mogłoby się wydawać), to modlić się o to, by nasza sytuacja się poprawiła do jakichś niepojętych, nieokreślonych sił (słaba podmiotowość). Człowiek, czyli współczesny gracz w późnym kapitalizmie (bo wszak nikt inny nie będzie w ten tytuł grał) ma wewnętrzną potrzebę zmienności, płynnej tożsamości, przybiera wciąż nowych twarzy, metaforycznych, a dla niektórych również dosłownych płci. Jest queer, nie w tym sensie, że konieczne należy do społeczności LGBTQ+, ale w tym, że stan ducha tych ludzi jest również fundamentalnie jego stanem. Nie ma również

⁶³⁷ Zygmunt Bauman, *Płynna nowoczesność*, tłum. Tomasz Kunz, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2006, s. 15.

⁶³⁸ Tamże, s. 97.

⁶³⁹ Ato Quayson, *Postcolonialism and Postmodernism* w: Henry Schwarz i Sangeeta Ray, red., *A Companion to Postcolonial Studies*, Blackwell Publishing, Malden, Oxford i Carlton 2000, s. 87 i 96.

wpływu na możliwość zmiany – choć przedstawicielom społeczności LGBTQ+ zdarza się bardzo silnie agitować na rzecz rzeczywistych zmian społecznych⁶⁴⁰, *Diaries of a Spaceport Janitor* pozostawia nas biernymi, bez żadnej alternatywy. Ujawnia też świat fantazji, które są nam sprzedawane, takich jak baumanowski „szwedzki stół możliwości“, co prowadzi do wniosku, że wysokobudżetowe gry RPG w stylu *Final Fantasy XV* istnieją tylko po to, by sprzedać nam ulotny sen o silnej podmiotowości, przyjemny mit i nic więcej. Stanowisko filozoficzne tych wysokobudżetowych gier, rzekomo tak szczytne, nie bierze się zatem z autentycznego przekonania, a z kapitalistycznej chęci zysku na tym, co wydaje się atrakcyjne konsumentom.

3.4.3. TEZA O SŁABYM PODMIOCIE. ODNIESIENIE DO INNYCH GIER NISKOBUDŻETOWYCH

The Norwood Suite to ciekawy przypadek gry, w której postać protagonisty nigdy nie zostaje zdefiniowana. Zazwyczaj niezdefiniowany (milczący, o nieokreślonym wyglądzie) protagonista pojawia się w grach, w których gracz ma przed sobą spory zakres możliwości, po to, by utożsamić się z nim mogła możliwie szeroka grupa odbiorców, np. w wielu grach RPG czy akcji z perspektywy pierwszej osoby. Tutaj jednak chodzi o zgoła co innego – protagonista *The Norwood Suite* najzwyczajniej w świecie nie jest istotny.

Druga gra *Cosmo D* nie stroni co prawda zupełnie od wątków antropologicznych, te jednak, jak można argumentować, pojawiają się w niej rzadziej i w sposób mniej składny niż treści o charakterze ontologicznym. Jako gracz wcielamy się w postać zupełnie nieokreśloną, a przez to istniejącą w stanie zawieszenia i nieskończonej zmienności. Możemy co prawda wyobrazić sobie różne motywacje stojące za naszym działaniem i związane z nimi cechy naszego charakteru, nie będzie to jednak miało przełożenia na szerzą rozgrywkę. Wiemy tyle, że jesteśmy gościem hotelu *Norwood* oraz że pracujemy dla tajnej organizacji znanej jako *Cyrk*. I oba te aspekty naszej postaci mają pewne filozoficzne konsekwencje.

Po pierwsze, bycie gościem w hotelu jako modelu istnienia człowieka to ciekawa metafora. Jeżeli hotel jest przestrzenią liminalną, to ten, który w niej funkcjonuje, znajduje się w „tymczasowym zawieszeniu normalnych stanów”, jak ujmuje to Preston-Whyte⁶⁴¹. Zdaniem Pritchard i Morgana⁶⁴² hotele to miejsca przejściowe między tym, co zwykłe i tym co niezwykle, miejsca szansy, okazji, pożądania, w których ludzie pozwalają sobie na zachowania, jakich normalnie nie pochwala. Człowieka można odczytywać tutaj zatem jako wyzwolonego z tradycyjnych norm myślenia, rozciągającego się na szerszą sferę egzystencji, niż przyznaje się to w tezie o silnym podmiocie. Pojawia się tu wątek podglądania innych, obserwowania odmienności, a także wątek bierności – naszej postaci wiele rzeczy w hotelu po prostu się przydarza, inni biorą nas za pracowników obsługi (co jest pracą nieco zbliżoną do woźnej z *Diaries of a Spaceport Janitor*), a my posłusznie wykonujemy ich polecenia.

Co się zaś tyczy podglądania odmienności innych – ich pokojowych hoteli, ich konwersacji, ich wzajemnych interakcji – to należy wyraźnie zaznaczyć, że tak jak w *Diaries* na kosmicznym bazarze napotykały całą masę kosmitów o wszelakich możliwych kształtach i rozmiarach i wszyscy oni koegzystują ze sobą w jednej wielkiej multikulturowej społeczności, tak również w *The Norwood Suite* pojawia się motyw różnorodności, chociaż nie aż tak radykalny. Narracja przedstawia nam zarówno ludzi młodych jak i starych, niezależnych muzyków i pracowników wielkich korporacji, intelektualistów i przeciętnych robotników. Co więcej, modele postaci niezależnych stworzone

⁶⁴⁰ Podobnie w postkolonializmie, na co zwraca uwagę Quayson w powyższej przytoczonym cytacie.

⁶⁴¹ Preston-Whyte, dz. cyt., s. 356.

⁶⁴² Pritchard i Morgan, dz. cyt.

przez Cosmo D wydają się być celowo, prowokacyjnie pstrokate, operuje on w wielu miejscach bardzo krzykliwą modą i wyrazistymi charakterami, jak np. DJ Boggart czy choćby sam Peter Norwood, za którego się zresztą przebieramy. (Oczywiście nie sposób nie wspomnieć tutaj również o kilkumetrowych gigantach z szynką zamiast głowy...). Ta pstrokata różnorodność ma nam ukazywać wielopostaciowość człowieczeństwa i naszą swobodną zdolność do przepływania z jednej tożsamości w inną.

Tym jednak, co odróżnia *The Norwood Suite* od *Diaries of a Spaceport Janitor* i nieco oddala tę grę od antropologii słabego, postmodernistycznego podmiotu, jest fakt, że w tej i innych grach Cosmo D wcielamy się w agenta tajemniczego Cyrku. Co prawda Cyrk jest sekretną organizacją zupełnie innego typu niż, dajmy na to, bractwo Asasynów, bo jego motywy i ideologia nigdy nie zostają nam wyłożone i przez to nie możemy się z nimi bezpośrednio identyfikować, ale jednak uczestnictwo w machinacjach Murial nie tylko przydaje nam sprawczości, ale też wzywa nas do podjęcia aktywnego działania, do buntowania się. O Cyrku wiemy na pewno tyle, że jest organizacją antysystemową, rewolucyjną, być może anarchistyczną. Na pewno współgra to antykapitalistycznym wydźwiękiem *Diaries*, ale jest trudne do pogodzenia z postmodernistyczną słabością podmiotu. Między tymi dwoma grammi istnieją zatem bez wątpienia wyraźne podobieństwa, ale i równie wyraźne różnice.

Nie inaczej jest z serią *LISA* autorstwa Austina Jorgensena i studia Dingaling Productions (2012–), w ramach której również możemy doszukać się pewnych podobieństw i różnic do antropologicznej treści *Diaries of a Spaceport Janitor*. Podstawową różnicą jest tutaj występowanie w grach Jorgensena pewnego rodzaju esencjonalizmu co do ludzkiej natury, przy czym nie jest to jednak w żadnym razie esencjonalizm tożsamy ze znaną z gier wysokobudżetowych tezą o silnym podmiocie stanowiącym podstawę niezmienną natury wszystkich ludzi wszystkich czasów, wezwanych do realizowania i doskonalenia samych siebie. Zamiast tego wynika ona z obecnego również u Nietzschego stwierdzenia, że „fakt, iż życie jest cierpieniem odnosi się do całej rzeczywistości na fundamentalnym poziomie”⁶⁴³. To cierpienie jest podstawą całej rzeczywistości, a w przypadku człowieka – wszelkich innych doświadczeń. Jednakże poza fundamentalnym doświadczeniem cierpienia nasza tożsamość nie ma charakteru istotowego, jest przez nas konstruowana jako wtórna odpowiedź wobec bólu i traumy, które przeżywamy, ale również które zadajemy innym. Seria *LISA* zatem wyraża negatywną ocenę na temat natury człowieka, widząc w niej nie wspólną dla nas wszystkich wartość, lecz źródło przykrości, na którym co prawda bazuje cała rzeczywistość, ale która jest przez ludzi przeżywana we właściwy tylko im, równie negatywnie oceniany sposób.

Tym, co jest wspólne dla dzieł Jorgensena i gry studia Sundae Month to wyraźna chęć podjęcia dekonstrukcji narracji o człowieku dominujących w grach wysokobudżetowych. Seria *LISA* czyni to, stawiając gracza przed perspektywą zupełnego nihilizmu moralnego, czyli sytuacją, w której „co do moralności nic nie ma żadnego znaczenia”⁶⁴⁴. Moralna odpowiedzialność za swoje czyny stanowiąca ważny aspekt sprawczości podmiotowej jest w *LISIE: The Painful* reprezentowana przez wspomnienie Brada o swoim dziadku, zdaniem którego „cierpienie i trauma” mają miejsce w naszym życiu, ale tylko dlatego że pozbywając się ich „ryzykowalibyśmy utratą wielkości”. Ową „wielkością”, o której mówi ta postać jest właśnie bycie silnym podmiotem zdolnym do kształtowania rzeczywistości podług swojej woli. Narracja gry jednak odrzuca taką sugestię, ujawniając, że tego rodzaju „wielkość” nie istnieje, jest jedynie mrzonką, której ani główny bohater gry, Brad, ani tym bardziej jego ojciec Marty, siostra Lisa bądź przybrana córka Buddy nie są w stanie osiągnąć. W ten sposób gracz jest postawiony przed obecną również w *Diaries* konkluzją, że silna podmioto-

⁶⁴³ Van Tongeren, dz. cyt., s. 80.

⁶⁴⁴ Neil Cooper, *Moral Nihilism*, „Proceedings of the Aristotelian Society” Tom 74 Zeszyt 1, 1 czerwca 1974, s. 75.

wość jest złudnym marzeniem, czymś nie do osiągnięcia. Próby jej zrealizowania, jakie podejmuje np. Brad chcąc bronić Buddy przed całym złem tego świata, prowadzą nieuchronnie do fiaska i do kontynuowania odwiecznego cyklu doznawania cierpienia i zadawania go innym. Innymi słowy, zaprezentowana jest tutaj przerażająca w gruncie rzeczy możliwość, że choć cierpienie jest podstawowym faktem naszego istnienia, to w żaden sposób nas ono nie uszlachetnia i nie kryje się za nim żaden głębszy sens. W ten sposób nihilizm moralny (Dobro i Zło nie istnieją) prowadzi do nihilizmu egzystencjalnego (życie nie ma żadnego głębszego sensu), który, jak stwierdza to Podrez⁶⁴⁵, „ma swoje odniesienia do przygodności i kruchości życia ludzkiego – do braku jego transcendentnego sensu oraz do ontycznej samotności człowieka wrzuconego w świat”. Owa samotność – to, że każdy z nas radzi sobie z fundamentalnym faktem cierpienia na swój własny sposób – stanowi w *LISIE* ważny wątek. Ostatecznie jej protagonista umiera sam, zdradzony przez wszystkich swoich towarzyszy.

Ważnym wątkiem w serii *LISA* jest również determinizm co do natury każdego konkretnego człowieka, który dyktuje każde nasze działanie i sprawia, że Marty wykorzystuje seksualnie swoją córkę, Lisa popełnia samobójstwo, Brad broni Buddy za wszelką cenę a Buddy zabija wszystkich mężczyzn, którzy w jej oczach stanowią dla niej zagrożenie. Determinizm ten oznacza z kolei swego rodzaju postawę egzystencjalnej bierności wynikającej ze świadomości, że nasze czyny stanowią nie konsekwencję naszych wolnych wyborów, lecz wypadkową doznawanego przez nas cierpienia i tego, w jaki sposób nań reagujemy, na co nie mamy żadnego wpływu. Tak więc, podczas gdy w *Diaries* bierna postawa podmiotu wobec świata wytwarzana jest poprzez zdeterminowanie go określonymi, niemożliwymi do przezwyciężenia czynnikami ekonomicznymi i społecznymi, w serii *LISA* wynika ona z fundamentalnego charakteru cierpienia w życiu człowieka. Pierwsza z tych koncepcji odrzuca tezę o istnieniu niezmiennej i powszechnej ludzkiej natury na rzecz kondycji, a druga jest z tą tezą zgodna, obie jednak prowadzą w gruncie rzeczy do podobnych wniosków.

Przyglądając się niskobudżetowym grom niezależnym nie trudno zauważyć, że *Diaries of a Spaceport Janitor* nie jest w swoim środowisku odosobnione w diagnozie *conditio humana*, wręcz przeciwnie, że doskonale wyraża przekonania powszechne wśród twórców dzieł indie. Zwróćmy choćby uwagę na fakt, że Iantorno i inni⁶⁴⁶ umieszczają w swojej analizie dzieło *Sundae Month* w szerszym nurcie gier niezależnych traktujących o klasie społecznej, do którego zaliczają również *Neo Cab* (Chance Agency 2019), grę o prowadzeniu taksówki w futurystycznej metropolii i o rozmowach z pasażerami, *VA-11 HALL-A: Cyberpunk Bartender Action* (Sukeban Games 2016) przedstawiające losy barmanki w cyberpunkowym świecie i *Real Heroes: Firefighter* (Epicenter Studios i inni 2009), wirtualną symulację pracy strażaka. Zwracają oni⁶⁴⁷ uwagę, że:

Rosnąca popularność i ilość narracyjnych gier wideo stała się komplementarna dla narastających obaw wobec polityki neoliberalnej, co dało ich twórcom nową motywację i nowe sposoby na budowanie światów i opowiadanie historii o klasie pracowniczej, codzienności i wyzwaniach, które nie sprowadzają się do nabijania wysokich wyników i zabijania potworów.

Szczególnie *Neo Cab* i *VA-11 HALL-A*, jako gry przedstawiające losy młodych kobiet z klasy robotniczej, wyraźnie przypominają *Diaries of a Spaceport Janitor*, przełamując stereotypy dotyczące tego, kto ma być głównym bohaterem gier wideo i opowiadanych w nich historii. Ponieważ są osadzone w świecie cyberpunkowym znajduje się w nich na pewno więcej paralel do takich nur-

⁶⁴⁵ Ewa Podrez, *Etyka w kontekście nihilizmu egzystencjalnego* w: taż, Piotr Duchliński, Andrzej Kobylński i Ryszard Moń, Wydawnictwo Naukowe Akademii Ignatianum w Krakowie 2019, s. 144.

⁶⁴⁶ Iantorno i inni, dz. cyt.

⁶⁴⁷ Tamże, s. 107.

tów filozoficznych, jak trans- i posthumanizm niż do rozważań nad płcią kulturową, natomiast wspólny pozostaje tu wątek krytyki neoliberalnego kapitalizmu jako przedstawiającego nam złudne, niemożliwe marzenia na temat społeczeństwa. Iantorno i inni również zauważają ten wątek w wyżej przytoczonym cytacie.

Ale nie tylko te gry niezależne przedstawiają niestandardowe wizje osłabionego podmiotu, podchodząc to tego samego zagadnienia z bardzo różnych, artystycznie wyrażonych perspektyw. I tak *Spiritfarer* (Thunder Lotus Games 2020) opowiada o postaci będącej psychopompem i wchodzącej w interakcje z duszami zmarłych przybierającymi postać różnych zwierząt. Inaczej *Hypno-space Outlaw* (Tendershoot 2019), w którym estetyka wczesnego internetu z lat 90-tych, gdzie każdy użytkownik miał swoją domową stronę internetową, stanowi metaforę dla człowieczeństwa. *2064: Read Only Memories* (MidBoss 2015) jest historią zarówno o byciu queer, jak i o naszej relacji do prawdziwej sztucznej inteligencji, podczas gdy *Backbone* to ubrana w szaty kryminału noir z antropomorficznymi postaciami zwierzęcymi przypowieść o rozpadzie świadomości, również z wątkiem krytyki kapitalizmu. *Bury Me, My Love* (The Pixel Hunt 2019) w poruszający sposób przywołuje ważny w dzisiejszym świecie i obciążony filozoficznie problem migracji. *Celeste* (Matt Makes Games 2018) to introspektywna produkcja, poprzez którą autorka, transpłciowa kobieta, wyraża swoje bycie queer oraz powraca do przeżywanych epizodów depresyjnych, co wyraźnie rezonuje z odbiorcami tej gry. Wątek depresji jako elementu współczesnej kondycji człowieka-gracza pojawia się również w grze *Everything is going to be OK* (alienmelon 2018), w *Depression Quest* (The Quinnspracy 2013) i dziesiątkach innych gier, często tworzonych przez jedną osobę. Podobnie motyw osamotnienia i niemożliwości podejmowania trwałych więzi społecznych, jaki odczytać można chociażby z gry *Landlord of the Woods* (Madison Karrh 2021).

Wszystko to – nieufność do kapitalizmu, bycie queer, pytania o sztuczną inteligencję, o trans- i o postczłowieka, bytowanie w przestrzeni elektronicznej, rozpad świadomości, marginalizacja, migracja, opresja społeczna, samotność i depresja – są oczywiście wątki bardzo charakterystyczne dla światopoglądu wielu współczesnych młodych ludzi, wątki, w których zamyka się duch pokolenia, do którego należy wielu, a być może i większość twórców gier niezależnych, podobnie zresztą jak autor piszący niniejsze słowa. Co prawda same te wątki wzięte z osobna nie narzucają się jeszcze jako ściśle powiązane z antropologią filozoficzną, ale to nie znaczy, że gdy je razem zsumować i spojrzeć na nie z perspektywy całościowej nie wyłania z nich spójny, pesymistyczny obraz człowieka. Wsunąć można wniosek, że u podstaw wszystkich tych motywów poruszanych w filozoficznych grach niezależnych leży pewna bardzo głęboko odczuwana (co widać po tendencji do introspekcji) świadomość antropologiczna, pewne doświadczenie ludzkiej kondycji w określonych warunkach historycznych. Nie zawsze jest ono przedstawione w refleksji nad propozycjami współczesnych filozofów pokroju Derridy czy twórcy postkolonializmu Edwarda Saïda, podejście artystyczne i ekspresyjne przedkłada się tu bowiem niejednokrotnie nad podejście intelektualistyczne i analityczne.

Wobec takich właśnie artystycznych gier narracyjnych Ruberg proponuje używać pojęcia „awangardy gier queer”⁶⁴⁸. Queer, jak to już wielokrotnie zaobserwowaliśmy, nie tylko dlatego, że włączają w swoją treść perspektywy społeczeństwa LGBTQ+, ale dlatego, że są odmienne i że definiują się poprzez swoją odmienną wobec wysokobudżetowych gier głównego nurtu, że „rzucają wyzwanie normatywnej logistyce, która tradycyjnie miała dyktować to, jak się gra w gry i w jaki sposób przekazują one sens i znaczenie”⁶⁴⁹. A awangarda gier odmiennych jest nie tylko nurtem

⁶⁴⁸ Ruberg, dz. cyt., s. 209–229; Ruberg wymienia tu też cały szereg innych gier przynależących do tego nurtu, które nie zostały przeze mnie wymienione powyżej, co potwierdza, że lista tego typu tytułów jest naprawdę rozbudowana.

⁶⁴⁹ Tamże, s. 210–2011.

w ramach tego medium, lecz również kontrkulturą sprzeciwu wobec tego, co mainstreamowe. Stanowi ona wyraz buntu wobec tradycyjnych wartości i norm społecznych oraz samej koncepcji normy jako czegoś opresyjnego i szkodliwego, a po części również wobec chrześcijaństwa jako dominującej religii Zachodu. Jest to również bunt wobec bardziej ogólnej idei, idei esencjonalizmu, pojmowania świata jako przestrzeni dającej się kategoryzować i definiować, esencjonalistycznego postrzegania instytucji społecznych, przyjętych zasad postępowania, wreszcie samego człowieka jako posiadającego niezmienną i powszechną naturę. Wszak sama nazwa – „gry niezależne“ sugeruje niezależność od tego, co należy do głównego nurtu, dążenie do bycia nieskrępowanym przez to, co do tej pory nas jako ludzi ograniczało.

Koncepcja stałej, niezmiennej natury człowieka jako silnego podmiotu osobowego posiadającego niezbywalną godność obecna przede wszystkim w chrześcijaństwie jest jedną z tych właśnie rzeczy, od których gry niezależne takie jak *Diaries of a Spaceport Janitor* chcą być niezależne. Anthropy⁶⁵⁰, pisząc o grach należących do awangardy queer podkreśla ich ważność jako unikalnych ludzkich głosów, które jednocześnie przyczyniają się do poszerzenia gracz gier wideo jako medium artystycznego wyrazu. Stwierdza⁶⁵¹:

Nowe głosy są ważne w rodzaju sztuki, który od tak dawna był zdominowany przez pojedynczą perspektywę. Studenci inżynierii i kapitaliści wysokiego ryzyka dostarczyli nam wartościowych dzieł kultury, ale w doświadczeniu bycia człowiekiem jest więcej niż tylko orki, elfy i fantazje o spełnianiu życzeń. Jeśli ludzie nie biorą gier wideo na poważnie, to jest tak dlatego, że, jako rodzaj sztuki, jak dotąd nie mówiły nam one zbyt wiele o nas samych. Ale twórcy spoza głównego nurtu – ci, którzy nie poświęcili majątku na to by przenieść swoje dzieła do mainstreamu – ukazali nam znacznie więcej. Ukazali nam nową perspektywę dzięki swojej niekonwencjonalności, swojej kreatywności. Ukazali nam nowe sposoby, na jakie gry mogą wykorzystywać zasady, nowe sposoby dawania graczom okazji do działania i grania w ramach tych zasad, nowe sposoby tworzenia doświadczeń, które są możliwe tylko w świecie gier.

Ten wniosek – że gry jak dotąd „nie mówiły nam zbyt wiele o nas samych“ – powraca jak re-fren w grach niezależnych i w ich analizach. Perspektywa „studentów inżynierii i kapitalistów wysokiego ryzyka“, a więc twórców i producentów wysokobudżetowych gier komputerowych to perspektywa skupiona na „orkach, elfach i fantazjach o spełnianiu życzeń“, o ratowaniu świata niczym w monomicie, o byciu bohaterem. Ale monopol tych fantazji, jak zdają się mówić twórcy gier niezależnych, nie jest ani czymś naturalnym, ani czymś pożądanym. Jest jedynie wypadkową kapitalizmu ślepego na głosy zmarginalizowanych. Sugeruje się tu zatem z całą mocą, że gdy inne perspektywy zostaną dopuszczone do głosu, to niedoskonałe, zawsze nie w pełni wyrażone doświadczenie rozmycia, płynności, inności, bycia queer okaże się bardziej obiecującym i atrakcyjnym dla wszystkich graczy stanowiskiem w antropologii filozoficznej niż esencjalny, silny, sprawczy podmiot znany z chrześcijaństwa i przewijający się przez gry wysokobudżetowe.

Oczywiście rzeczywisty stan tej debaty w środowisku graczy jest znacznie bardziej skomplikowany. Choć grupa twórców indie jest liczna i ma swoją bardzo rozbudowaną grupę fanów, zwolennicy gier wysokobudżetowych są bardziej nawet liczni. Starcia światopoglądowe między tymi dwoma grupami, z okazjonalnym udziałem głosów z sektora średniobudżetowego jako za razem popierających, jak i krytykujących obie grupy odcisnęły się wyraźnym piętnem na współczesnej historii gier wideo. Bodaj najgłośniejszym z nich była słynna afera Gamergate, oddolnej kampanii nienawiści w środowisku graczy w latach 2014–2015 skierowanej przeciwko twórcom niezależnym takim jak Zoë Quinn, autorka *Depression Quest*, a nawet badaczy tych gier, takich jak Anita Sarkeesian. Z jednej strony, ze strony przeciwników gier niezależnych, padały oskarżenia o narzucanie

⁶⁵⁰ Anthropy, dz. cyt., s. 139.

⁶⁵¹ Tamże.

graczom poprawności politycznej, o zawłaszczanie sobie gier przez osoby spoza tego środowiska, o brak obiektywności, o nieetyczne praktyki dziennikarskie i nierzetelność naukową oraz spisek mający na celu promowanie marksizmu kulturowego; z drugiej strony lękano się seksizmu, mizoginii, szowinizmu, toksyczności, transfobii, mowy nienawiści i przemocy uważanej za uzasadnioną przez tych, którzy ją czynią. Oczywiście w tym scenariuszu strony nie są równe, a po stronie zwolenników gier wysokobudżetowych ujawnia się niedopuszczalna agresja, która nigdy nie powinna mieć miejsca i którą należy z całych sił potępić. Nie należy jednak traktować Gamergate jedynie jako starcia na tle politycznym czy kulturowym i jedynie jako konkretnego wydarzenia bez konsekwencji w przeszłości i przyszłości.

Analizując wydarzenia Gamergate Paul⁶⁵² wysuwa tezę, że są one oznaką czegoś znacznie bardziej poważnego, procesu przemian w postawie filozoficznej wielu graczy skutkującej rozpadem dotychczasowej hegemonii merytokracji. Odrzucenie narracji o silnej podmiotowości (przekazywanej głównie białym, cisplciowym, heteroseksualnym i w pełni sprawnym mężczyznom) postrzegane jest jako zjawisko z jednej strony pożądane, dopuszczające do głosu ludzi zmarginalizowanych, z drugiej jednak jako coś niebezpiecznego, zaburzającego status quo, powodującego wzrost przemocy ze strony tych, którzy obawiają się utraty swoich dotychczasowych przywilejów. Bardziej rozbudowana analiza Gamergate byłaby tu zapewne wskazana, natomiast zaznaczyć należy, że niniejsza rozprawa dotyczy raczej treści samych gier niż kultury graczy i zachodzących w niej przemian. W kontekście niniejszego tekstu Gamergate nie może zatem służyć jako nic więcej niż tylko przykład na to, jak poważne konsekwencje nie tylko dla pojedynczych graczy, lecz również dla całego naszego społeczeństwa ma to, jakie koncepcje człowieka, jego natury bądź też kondycji przedstawiane są w wysokobudżetowych, średniobudżetowych i niskobudżetowych grach wideo.

3.5. PODSUMOWANIE CZĘŚCI TRZECIEJ

Zaznaczmy raz jeszcze, że każda z trzech przeprowadzonych powyżej analiz miała na celu zilustrowanie pewnych ogólnych filozoficznych wizji człowieka, które pojawiają się w przestrzeni gier wideo. Mam przez to na myśli, że chrystocentryzm *Final Fantasy XV*, polifoniczna tożsamość narracyjna *Disco Elysium* i płynne bycie queer *Diaries of a Spaceport Janitor* jako obecne w trzech przykładowych grach filozoficznych skupionych na antropologii nie są tu przywoływane jako przedmiot badań sam w sobie, nie są jednak również same z siebie dowodem na to, jakiego rodzaju obrazy osoby ludzkiej z reguły przejawiają się w grach. Zamiast tego służą jako naoczna egzemplifikacja trzech znacznie szerszych koncepcji antropologicznych, które można z grubsza przypisać do tezy o silnej, słabej bądź niejednorodnej naturze podmiotu, a które zauważaliśmy również w sześciu pozostałych grach stanowiących przedmiot niniejszej rozprawy, jak również w niezliczonych innych produkcjach i typach produkcji (monomityczne RPG, współczesne gry cRPG, horrory egzystencjalne, przygodówki narracyjne) przywołanych tu również w odniesieniu do cytowanej literatury. Choć oczywiście nie uprawnia nas to do sformułowania tezy, że wszystkie gry filozoficzne z konieczności przedstawiają człowieka na jeden z tych trzech ogólnych sposobów, to stwierdzić należy, że z powyżej przeprowadzonych analiz wyłaniają się pewne prawidłowości wskazujące na istotną rolę owych sposobów w filozoficznym krajobrazie branży elektronicznej rozrywki. Oczywiście zdarzają się wyjątki, natomiast powyższe rozważania zdają się sugerować, że monomityczne erpegi są wyraźnie związane z tezą o silnym podmiocie, w grach niezależnych podkreśla się jego obecną słabość, a gry średniobudżetowe snują często złożone narracje o rozwarstwionej, niesubstancjalnej podmiotowości. Podsumujmy pokrótce te wątki.

⁶⁵² Paul, dz. cyt., s. 88–90.

Z tego, co zostało powyżej napisane o *Final Fantasy XV* i o księciu Noctisie Lucisie Caelumie jasno wynika, że w przestrzeni gier wysokobudżetowych szczególną rolę zajmuje wizja człowieka jako silnego, sprawczego, swoimi decyzjami wpływającego na losy świata, zmieniającego go, a być może nawet ratującego od zagłady. W szerokim spektrum takich właśnie interpretacji roli człowieka w świecie szczególnie miejsce zajmuje antropologia chrystocentryczna reprezentowana m.in. przez von Balthasara, w myśl której podmiotowość Chrystusa jako tego, który zbawił swym poświęceniem człowieka, ma stanowić wzór do naśladowania dla wszystkich ludzi. Przeprowadzona analiza jasno wykazała, że taka właśnie chrystocentryczna antropologia bardzo stanowczo reprezentowana jest w *Final Fantasy XV*, i to nawet mimo japońskiego rodowodu tej gry. M.in. na podstawie badań przeprowadzonych przez Langerę możemy stwierdzić, że celem tej gry jest przekonanie jej odbiorców do naśladowania zawartego w niej wzorca człowieczeństwa nawiązującego do Chrystusa. Stosunkowo zbliżone, choć znacznie mniej wyeksplikowane cele przyświecają również dwóm pozostałym badanym tu grom wysokobudżetowym – *Assassin's Creed: Origins* i *Red Dead Redemption 2*. Pierwsza z tych gier nie tylko opowiada historię ojca chcącego pomścić śmierć swojego syna, a więc klasycznego modelu protagonisty podejmującego odpowiedzialność za swoją przeszłość, lecz również nawiązuje do obecnego w serii *Assassin's Creed* od jej początków konfliktu wolności człowieka z niewolą i podległością, opowiadając się po stronie tej pierwszej. Z kolei Arthur Morgan, protagonista *Red Dead Redemption 2*, to co prawda charakterologicznie złożona postać zmagająca się ze swoją własną tożsamością jako wyjętego spod prawa bandyty, natomiast w zakończeniu gry jego wewnętrzny konflikt zostaje rozwiązany, wskazując na możliwość dopełnienia się człowieka, co tezy o słabym i niejednorodnym podmiocie jednoznacznie odrzucają. Wreszcie w innych grach wysokobudżetowych, jak na to wskazują m.in. Blahuta i Beaulieu, Plyler czy Jennings, a zwłaszcza w monomitycznych grach RPG motyw postaci gracza jako zmieniającego świat protagonisty jest powszechnie przyjęty i powtarzany w tysiącach różnych wariacji. Wszystko to zdaje się sugerować pewne trudne do zaprzeczenia powiązanie między tezą o silnym podmiocie a współczesnymi filozoficznymi gramami wysokobudżetowymi. Nie brakuje co prawda wyjątków, w ramach których refleksja nad człowiekiem przebiega zgoła odmiennie, takich jak chociażby *BioShock*, te jednak raczej rzucają się w oczy na tle szerszego nurtu niż są jego częścią.

Jeżeli chodzi o tezę o niejednorodnej, niesubstancjalnej naturze podmiotu, która przewija się przez gry średniobudżetowe, to pełen jej obraz przedstawiony jest w *Disco Elysium*, które samo również uznać można za dzieło niejednoznaczne, nieciągłe, o skomplikowanym charakterze. Harry Du Bois, główny bohater gry, który jest zapijaczonym nieudacznikiem o zmiennych, nawet jeśli bardzo elokwentnie wyrażonych poglądach politycznych, religijnych itp., który słyszy w swojej głowie wielość równouprawnionych głosów ciągnących go w różne strony i który nieustannie zmagając się sam z sobą ma tu być metaforą człowieka w ogóle jako bytu skazanego na wewnętrzne rozdarcie. Czy powiązemy tę metaforę człowieka z myślą Bachtina, Deleuze'a i Guattariego, Schechtman czy też Gombrowicza, oczywistym jest, że daleko jest jej zarówno od stosunkowo mniej złożonych tez o podmiocie silnym bądź też słabym. Jej potencjał filozoficzny tkwi we wbudowanej w nią dyskursywności, podatności na interpretacje. Zgoła innymi interpretacjami tej samej tezy są wszak pozostałe dwie badane tu gry średniobudżetowe – *Pathologic Classic HD* i *NieR: Automata*. Człowiek w *Pathologic* zbliżony jest do człowieka w *Disco Elysium* chociażby przez wielość form, w których się objawia czy poprzez wewnętrzne rozdarcie – z jednej strony racjonalizm i czystość idei, z drugiej rytualny irracjonalizm, oddawanie kultu ziemi, zbliżenie do zwierząt, a z trzeciej absurdalna wiara w uzdrawiającą moc cudów. Ponadto *Pathologic* nawiązuje też do człowieka postmodernistycznego w miejscach, w których gra ta łamie czwartą ścianę. Z kolei w *NieRze: Automacie* podróż 2B i 9S jest w zasadzie poszukiwaniem człowieczeństwa przez tych, dla których jest ono

zjawiskiem zewnętrznym, obcym, są to zaś poszukiwania pozbawione jednej, ostatecznej odpowiedzi. Innych jeszcze interpretacji człowieka jako podmiotu niejednorodnego dostarczają nam liczne pozostałe gry średniobudżetowe, co sugerują badania m.in. Jayemanne'a, Pearson i Sitka. Z oglądu tych gier wyłania się wniosek, że tym, co je szczególnie łączy w podejściu do filozoficznej antropologii, jest nie tyle nawet sama teza o niejednorodności i niedoskonałości natury ludzkiej, lecz raczej wyjątkowa biegłość, z jaką odsłaniają one złożoność człowieka jako przedmiotu zainteresowania filozofii. Czynią to co prawda fragmentarycznie, kawałek po kawałku, aspekt po aspekcie, to jednak tym bardziej przydaje im charakteru dzieł eksplorujących nasz wewnętrzny spór o naszą tożsamość.

W grach niskobudżetowych mniemanie o *conditio humana* jest zgoła odmienne, osłabia się w nich bowiem człowieka jako podmiot jeszcze bardziej, co jednak natomiast niekoniecznie oznaczać musi pesymizm tak wyraźnie wybrzmiewający w grach średniobudżetowych. *Diaries of a Spaceport Janitor* to gra będąca anty-przygodą celowo przełamującą standardy narracyjne dominujące w grach wysokobudżetowych, by pokazać w ten sposób ich nieadekwatność do rzeczywistości. Człowiek jako taki nie ma tu właściwie natury, a jedynie dowolnie zmienną i płynną kondycję, tu uosabianą przez postać dziewczębestii, czyli tytułowej woźnej z kosmicznego portu, która jest zmienna płciowo i skazana przez kapitalizm na wyłączenie z kultury poszukiwaczy przygód symbolizującej tu wyobrażenie o człowieku jako o silnym podmiocie. Przez grę tę pobrzmiwa również postmodernistyczny optymizm, w myśl którego nie należy się smuć z utraty silnej podmiotowości, bo ta otwiera człowieka na nieskończoność płynnych możliwości. W pozostałych badanych tu grach niskobudżetowych protagoniści są równie słabi, chociaż na różne sposoby. Postać kierowana przez gracza w *The Norwood Suite* to byt bierny, któremu po prostu przydarza się seria surrealistycznych zdarzeń. *LISA: The Painful* swoim tonem bardziej przypomina *Disco Elysium*, to prawda, natomiast poprzez niekończący się ciąg okrucieństw stawia gracza przed możliwością tego, że życie ludzkie jest kompletnie bezwartościowe, a jakkolwiek fundament dla etyki niemożliwy do zbudowania. Tego typu narracjom o człowieku poświęcono wyjątkowo dużo badań, których autorami są m.in. Anthropy, Bowie, Iantorno, Paul i Ruberg, która ukuła dla gier tych miano „awangardy gier queer”. Na tle prac tych autorów bardzo wyraźnie widać atmosferę kulturową, z której wyłaniają się współczesne filozoficzne gry niezależne. Jest to atmosfera środowisk nienormatywnych, twórców LGBTQ+, sentymentu antykapitalistycznego, jak również poglądów lewicowych. Środowiska te akcentują raczej otwartość człowieka i potrzebę akceptacji jego różnorodności, zmienności, bycia queer, jednocześnie krytykując w duchu postkolonializmu oświeceniowy umysł Zachodu wraz z jego wizją człowieka jako siły sprawczej zmieniającej świat podług swojej woli.

Trzy te wizje człowieka nie są ze sobą w żadnym razie kompatybilne, pozostając ze sobą w filozoficznym sporze. Pierwsza zakłada stałość natury człowieka i to, że wszystkie jego wewnętrzne trudności dają się rozwiązać. Druga zdaje się rozpaczać po utracie optymizmu zwartego w tej pierwszej, widząc wewnętrzny spór człowieka jako nierozstrzygalny, rozdierający wielogłos. Wreszcie ta trzecia nabiera nowego optymizmu w porzuceniu woli rozwiązywania tych problemów i zamiast tego otwiera się na nieskończoną zmienność i płynność. Jest to, rzecz jasna, opis bardzo uproszczony, sytuacja jest bowiem znacznie bardziej zniuansowana i wygląda nieco odmiennie za każdym razem, gdy patrzymy na nią z perspektywy innej gry. Istnieje wiele wyjątków od tych reguł, nie przekreślają one jednak zauważonych tu prawidłowości, które w dużej mierze dyktują to, jak opisane powyżej produkcje podchodzą do problematyki człowieka taką, jaką ujawnia się nam ona w dziejach filozofii.

Wnioski z niniejszej części podsumowuje również w dosyć uproszczony sposób poniższa tabela:

TABELA 2. TREŚCI ANTROPOLOGICZNE W PRZYKŁADOWYCH GRACH WIDEO

Segment	Gry wysokobudżetowe			Gry średniobudżetowe			Gry niskobudżetowe		
Tytuł gry → Kategoria filozoficzna ↓	<i>Assassin's Creed Origins</i>	<i>Final Fantasy XV</i>	<i>Red Dead Redemption 2</i>	<i>Pathologic Classic HD</i>	<i>Disco Elysium</i>	<i>NieR: Automata</i>	<i>The Norwood Suite</i>	<i>Diaries of a Spaceport Janitor</i>	<i>LISA: The Painful</i>
zasada podmiotowości	natura	natura	natura	kondycja	kondycja	natura	kondycja	kondycja	natura
typ podmiotowości	substancjalna	substancjalna	substancjalna	dyskursywna	niesubstancjalna	niesubstancjalna	niesubstancjalna	niesubstancjalna	niesubstancjalna
inteligibilność podmiotu	racjonalny	racjonalny	racjonalny	racjonalność uwarunkowana przez dyskurs	racjonalność uwarunkowana przez dyskurs	racjonalny	irracjonalny	irracjonalny	irracjonalny
samostanowienie podmiotu	wolny	wolny	częściowo zdeterminowany	wolność uwarunkowana przez dyskurs	wolność uwarunkowana przez dyskurs	wolny	zdeterminowany	zdeterminowany	zdeterminowany
dynamizm podmiotu	sprawczy	sprawczy	sprawczy	sprawczy	sprawczy	sprawczy	bierny	bierny	bierny
tożsamość podmiotu	silna	silna	silna	tożsamość uwarunkowana przez dyskurs	tożsamość uwarunkowana przez dyskurs	silna	słaba	słaba	słaba
stosunek podmiotu do świata	pozytywny	pozytywny	neutralny	uwarunkowany przez dyskurs	uwarunkowany przez dyskurs	pozytywny	neutralny	pozytywny w stopniu umiarkowanym	negatywny

CZĘŚĆ CZWARTA.

WARTOŚCI I POSTAWY MORALNE

4.1. WSTĘP DO CZĘŚCI CZWARTEJ

Podczas gdy antropologia i zwłaszcza ontologia mogą wydawać się zagadnieniami czysto teoretycznymi w swej naturze, nawet jeśli w rzeczywistości nasze rozumienie natury świata i człowieka przekładają się w ważny sposób na nasze życie, etyka stanowi temat dyskusji nie tylko filozofów, ale również prawodawców, polityków, osób duchownych, aktywistów społecznych i osób uważających się za „zwykłych” obywateli, słowem – ogółu społeczeństwa. Rozstrzygnięcia co do tego, jakie wartości moralne nas obowiązują (przedmiot zainteresowania aksjologii) i jakie postawy powinniśmy wobec nich zachowywać przekładają się w sposób bezpośredni na funkcjonowanie społeczeństwa, dyktują obowiązujące normy, wyznaczają kulturowe tabu i piętnują tych, którzy się do nich nie stosują.

Filozofowie, rzecz jasna, opracowali cały szeroki zakres teorii etycznych, poczynając od etyki cnót, poprzez utilitaryzm czy partykularyzm przeciwny absolutyzmowi, intencjonalizm przeciwny konwencjonalizmowi po bardziej współczesne etykę feministyczną i bioetykę. Mnogość sposobów pojmowania problemów etycznych przez filozofów wymusza w tym miejscu obranie ogólnego klucza interpretacyjnego, bez którego dyskusja treści zawartych w omawianych tu grach bardzo szybko stałaby się beznadziejnie nieskładnym zbiorem takich czy innych przyczynków na wiele możliwych tematów. Wobec znacznej różnorodności zagadnień moralnych owym kluczem do dalszych analiz będzie etyka aksjologiczna, tu pojęta jako refleksja nad wartościami moralnymi jako pierwotnymi i dalej postawami moralnymi i wynikającymi z nich czynami jako wtórnymi wobec przyjętych (bądź odrzuconych) wartości. Refleksja ta dotyczy przede wszystkim tego, jakie wartości są uznawane za obowiązujące w danej koncepcji moralności, jaki jest ich w niej status, jakie są źródła pochodzenia tych wartości i zakres ich obowiązywania, czy przypisuje się im trwałość, niezmiennosc, uniwersalność, absolutność itp. Takie podejście umożliwi mi skupienie się na pojedynczym aspekcie etyki w grach, który jest w nich, jak się zaraz przekonamy, bardzo wyrazisty i tym samym uniknięcie pobocznych rozproszeń, choć bez wątplenia możliwe byłoby podjęcie podobnych analiz w innym kluczu interpretacyjnym.

Jeżeli chodzi o to, w jaki sposób treść gier wideo powiązana jest z problematyką wartości etycznych, to zaznaczyć należy, że wybory moralne między dwiema bądź więcej opcjami stanowią ważny aspekt gier narracyjnych co najmniej od czasów pierwszej części *Streets of Rage* (Sega AM7) z 1991 r.⁶⁵³, a proste opowieści o moralności pojawiły się w nich jeszcze wcześniej, np. we wczesnych odsłonach serii *Ultima*. Obecność kwestii moralnych w grach wideo może przyjmować bardzo różne postacie, zazwyczaj mają one jednak albo charakter przeważająco ludyczny, albo przeważająco narracyjny, albo ludyczny i narracyjny w równym stopniu, ludonarracyjny. Ludyczne ujęcie moralności oznacza sprowadzenie jej do postaci jednej z mechanik rozgrywki, np. punktowej skali obecnej w wielu grach wysokobudżetowych, która przekładać się może np. na czysto kosmetyczne aspekty rozgrywki (wygląd naszej postaci, jej wyposażenia i otoczenia). Ludonarracyjne ujęcie moralności w grach ma miejsce wtedy, gdy taki system wiąże się np. z osiągnięciem przez gra-

⁶⁵³ Liam Gibbons, *A History of Moral Choice in Games*, <https://www.liamgibbons.com/a-history-of-moral-choice-in-games>, dostęp 08.05.2024.

cza jednego z kilku zakończeń, gdy są one domyślnie oznaczone jako zakończenie „dobre” i „złe”, ew. „neutralne”. Podobnie działają wspomniane już powyżej wybory moralne wiążące się i z opcjami narracyjnymi do rozstrzygnięcia, i mechanizmem wprowadzenia w życie takiego wyboru. Narracyjne ujęcie moralności w grach dotyczy sytuacji, w których dany problem czy sytuacja nie wiąże się z mechaniką rozgrywki (pojawia się np. w nieinteraktywnej cutscence) a mimo to wiąże się w jakiś sposób z problematyką wartości, postaw i działań etycznych. Przeprowadzone poniżej analizy dotyczyć będą wszystkich trzech sposobów reprezentowania moralności w grach.

Spośród dziewięciu gier omawianych w niniejszej rozprawie zwłaszcza trzy charakteryzują się wyraźną i narzucającą się przy próbie ich interpretacji obecnością treści o charakterze aksjologicznym (w rozumieniu wartości moralnych). Są to: *Red Dead Redemption 2* (gra wysokobudżetowa), *NieR: Automata* (gra średniobudżetowa) i *LISA: The Painful* (wraz z dodatkiem *LISA: The Joyful*; gra niskobudżetowa). To właśnie szczegółowej analizie tych gier, uzupełnionej rzeczą jasną o szereg uwag poświęconych pozostałym sześciu przykładom i innym relewantnym grom, poświęcona będzie ostatnia część niniejszej rozprawy przed tą, w której podejmę się wyprowadzenia z niej całościowych wniosków.

4.2. ANALIZA VII: GANG DUTCHA VAN DER LINDEGO. AKSJOLOGICZNA TREŚĆ *RED DEAD REDEMPTION 2*

4.2.1. OD NOWEGO HANOWERU PO NOWE AUSTIN, 1899. WPROWADZENIE W TEMATYKĘ TYTUŁU

Spośród wszystkich studiów zajmujących się produkcją wysokobudżetowych gier wideo Rockstar North cieszy się bez wątpienia pozycją szczególną. Założone jako DMA Design w 1987 r. przez pięciu programistów z Dundee w Szkocji (Mike’a Dailly’ego, Steve’a Hammonda, Davida Jonesa, Russella Kay’a i Gary’ego Timmonsa), przez pierwszą dekadę swojego istnienia zajmowało się tworzeniem zróżnicowanych produkcji (m.in. strzelanek i platformówek z widokiem z boku) na wczesne komputery osobiste marki Amiga i Commodore i te z MS-DOSem, a także na konsole takie jak Atari ST. Ich wczesnym hitem była bez wątpienia gra *Lemmings* (DMA Design 1991), w której celem gracza jest przeprowadzenie cało z jednego końca mapy na drugi grupy sympatycznych istotek nad którymi mamy ograniczoną kontrolę i na które czyhają liczne niebezpieczeństwa. Choć jednak *Lemmingi* stanowiły innowacyjny tytuł, który bez wątpienia wpłynął na wiele późniejszych gier (takich jak np. *MouseCraft*, *Crunching Koalas* 2014), będąc jednym z wczesnych prekursorów gatunku strategii czasu rzeczywistego (RTS – ang. *real-time strategy*), to inny, późniejszy hit zdefiniował portfolio DMA Design na kilka kolejnych dekad. Otóż sześć lat po premierze gry o lemmingach, w 1997 r., na komputery osobiste z systemami MS-DOS i Windows oraz na pierwszą konsolę marki PlayStation ukazało się *Grand Theft Auto* i z miejsca stało się hitem, sprzedając w ciągu roku od premiery ponad milion kopii⁶⁵⁴. Ta zgoła odmienna od *Lemmingów* pozycja umożliwiała graczom wcielenie się w rolę kryminalisty, który obserwowany przez nas w widoku z lotu ptaka przemierza trzy współczesne miasta zainspirowane prawdziwymi Nowym Jorkiem, San Francisco i Miami kradnąc samochody⁶⁵⁵, atakując bezbronnych przechodniów i wykonując zlecenia zorgani-

⁶⁵⁴ Harley Jebens, *Grand Theft Scores a Million*, „GameSpot” 1998, https://web.archive.org/web/20000226032009/http://headline.gamespot.com/news/98_11/16_vg_grand/index.html (zarchiwizowane przez „Wayback Machine”), dostęp 12.02.2024; źródło za: RedWolf, *Grand Theft Auto (video game)*, „Wikipedia” 2003–, [https://en.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_(video_game)), dostęp 12.02.2024.

⁶⁵⁵ Angielska nazwa cyklu to techniczne określenie w systemie prawnym Stanów Zjednoczonych na kradzież samochodu, gdzie *auto theft* to dosłownie „kradzież samochodu”, natomiast określnik *grand*, czyli „ważki, znaczny”, wskazuje

zowanych grup przestępczych. Pod względem tonu pierwsza część serii *GTA* zdecydowanie bardziej przypominała najwcześniejsze strzelanki DMA Design, takie jak *Blood Money* (1989) niż ówczesne flagowe dzieło studia z Dundee. Dla nas jednak jest to o tyle istotne, że w gruncie rzeczy pierwsze *GTA* stało się podwaliną pod twórczość DMA Design/Rockstar North, która jest dla tego studia wiążąca po dziś dzień.

W 1998 r. Take-Two Interactive, amerykański holding growy, przejął firmę BMG Interactive, właściciela praw intelektualnych do serii gier tworzonych przez DMA Design i stworzył spółkę zależną o nazwie Rockstar Games. Wkrótce częścią tej spółki stało się również studio z Dundee, od marca 2002 r. znane jako Rockstar Games, a od maja tego samego roku jako właśnie Rockstar North. Tym samym przedsiębiorstwo założone przez Dailly'ego, Hammonda, Jonesa, Kay'a i Timmonsa znalazło się w sercu ekosystemu mniejszych i większych studiów mających na celu produkcję tytułów bądź bezpośrednio należących do serii *GTA*, bądź przynajmniej zbliżonych do niej pod względem miejsca akcji, obecności przemocy, otwartej struktury itp. (takich jak np. *Bully*, czyli gra o młodocianym recydywście uczącym się w szkole z internatem; Rockstar Vancouver 2006). Dzięki popularności zwłaszcza cyklu *GTA* Rockstar Games stało się z biegiem lat jednym z największych wydawców gier wysokobudżetowych w całej branży, którego produkcje synonimiczne są z segmentem AAA, niejako definiując go na nowo z premierą każdej kolejnej dużej gry. Liczba 265 milionów dolarów stanowiąca nieoficjalny budżet *Grand Theft Auto V* była w prasie (branżowej i pozabranżowej) wielokrotnie przywoływana jako dowód, że dzieło Rockstara z 2013 r. było podówczas najdroższą do wyprodukowania grą w historii⁶⁵⁶. (Przedwczesne⁶⁵⁷) ujawnienie zwiastuna kolejnej części serii, *Grand Theft Auto VI* (Rockstar Games, planowana data premiery 2025), w grudniu 2023 r. było z kolei niedawno dużym wydarzeniem w społeczności graczy – w ciągu dwóch miesięcy materiał wideo zyskał ponad 175 milionów wyświetleń w serwisie „YouTube”⁶⁵⁸. Wszystko to dowodzi pozycji Rockstar North, i całej spółki Rockstar jako wydawcy najbardziej wysokobudżetowych spośród wszystkich wysokobudżetowych gier.

W ten sposób docieramy do *Red Dead Redemption 2* – najnowszej⁶⁵⁹ w chwili pisania tych słów produkcji wydanej przez Rockstar Games i współtworzonej przez Rockstar North. Przyjęta z jednogłośnym zachwytem przez krytyków i graczy⁶⁶⁰, gra ta stanowi prequel do *Red Dead Re-*

na intencję trwałego, długotrwałego pozbawienia kogoś jego własności (w odróżnieniu od np. pojedynczej przejażdżki).

⁶⁵⁶ *GTA 5 is most expensive video game ever at \$265 million*, „Metro” 2013, <https://metro.co.uk/2013/09/09/gta-5-is-biggest-budget-video-game-ever-at-265-million-3955201/>, dostęp 13.02.2024; Martyn McLaughlin, *New GTA V release tipped to rake in £1bn in sales*, „The Scotsman” 2013, <https://www.scotsman.com/whats-on/arts-and-entertainment/new-gta-v-release-tipped-to-rake-in-ps1bn-in-sales-2463312>, dostęp 13.02.2024 (McLaughlin podaje liczbę 170 milionów funtów brytyjskich, co podówczas przekładało się na 265 milionów dolarów). Należy pamiętać, że są to szacunki nieoficjalne i mogą nie oddawać stanu rzeczywistego, niemniej jednak były one swego czasu nagłaśniane w przestrzeni publicznej.

⁶⁵⁷ Zwiastun został opublikowany przez Rockstar Games na kilkanaście godzin przed zaplanowaną premierą ze względu na to, że wyciekł on ze studia i był piracko publikowany na platformie „X”; Krzysztof „Gwint” Jackowski, *Jest trailer i rok premiery GTA 6! Seria wraca do Vice City*, „CD-Action” 2023, <https://cdaction.pl/newsy/grand-theft-auto-vi-zapowiedziane>, dostęp 13.02.2024.

⁶⁵⁸ Rockstar Games, *Grand Theft Auto VI Trailer 1*, „YouTube” 2023, <https://www.youtube.com/watch?v=QdBZY-2fkU-0>, dostęp 13.02.2024.

⁶⁵⁹ Jeśli nie liczyć quasi-samodzielnej wieloosobowej gry *Red Dead Online* (Rockstar Games 2019) stanowiącej w rzeczywistości tryb wieloosobowy do *Red Dead Redemption 2* oraz chłodno przyjętej trylogii remasterów starszych gier z serii *GTA* znanej jako *Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition* (Grove Street Games 2021).

⁶⁶⁰ W agregatorze ocen „Metacritic” *Red Dead Redemption 2* ma średnią ocen krytyków powyżej 90 na 100 dla każdej z platform, na których się ukazało (PC, PlayStation 4 i Xbox One), a także średnią ocen graczy na poziomie 8.8 na 10; *Red Dead Redemption 2*, „Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/red-dead-redemption-2/>, dostęp 13.02.2024.

demption (Rockstar San Diego 2010), które samo w sobie było kontynuacją *Red Dead Revolver* tego samego studia z 2004 r. Powszechnie chwalona za dojrzałą fabułę, wciągającą (nawet jeśli nieco powolną względem konkurencji) rozgrywkę oraz trudne do uwierzenia przywiązanie do szczegółów w oddaniu ducha i realiów Dzikiego Zachodu, produkcja ta stanowi jeden z kamieni milowych współczesnego wysokobudżetowego segmentu branży gier wideo. Jak ujął to Arkadiusz „Dark Archon” Kamiński w swojej recenzji tej gry na kanale arhn.eu na „YouTube”⁶⁶¹: „to jedna z największych i najbardziej rozbudowanych gier w historii [...] i najbardziej interaktywny świat jaki stworzyło to międzynarodowe studio [Rockstar – M.J.]”. Mimo tego, że nie była to tak głośna produkcja, jak *Grand Theft Auto V*, a jej spokojniejszy ton odbiegał od hucznych ekscesów serii o współczesnych gangsterach, *Red Dead Redemption 2* sprzedawało się bardzo dobrze, do listopada 2023 r. w ponad 57 milionach egzemplarzy⁶⁶², co stanowi bardzo dobry wynik (nawet jeżeli *GTA V* sprzedawało się ponad trzy razy lepiej).

Jeżeli zaś chodzi o filozoficzność tej wysokobudżetowej gry, to należy podkreślić, że jej zauważalne stonowanie i bardziej refleksyjna atmosfera bez wątpienia przyczyniły się do postrzegania tej produkcji przez krytyków i graczy jako donioślejszej i mocniej pobudzającej do rozważań. Np. Jacob Geller⁶⁶³ w swoim wideoeseju poświęconemu nienawiści w *Red Dead Redemption 2* podkreślał fundamentalną niemoralność czynów przedstawionych w narracji gry, podczas gdy Nicholas Leon⁶⁶⁴ w recenzji dla portalu „Gaming Nexus” określił ją mianem „tragikomicznej krytyki Ameryki” oraz „dramatycznego dzieła literatury”. Z kolei badacze tacy jak Hilary Jane Locke i Thomas Ashley Mackay⁶⁶⁵ czy Esther Wright⁶⁶⁶ zwracali uwagę na to, że dzieło Rockstara zawiera wyraźne nawiązania do takich nurtów w myśli społeczno-kulturowej i filozoficznej, jak feminizm, postkolonializm i krytyka kapitalizmu, przede wszystkim zaś – krytyka idei postępu. Przywołać tu można także Heather Rose Moser⁶⁶⁷, która wykorzystała metodologię fenomenologiczną w swojej analizie wątku empatii dostrzeżonego przez nią w rzeczonyj grze, a także wielu innych, których rozważania nad owym słynnym growym westernem wyraźnie wskazują na jego filozoficzny charakter.

Red Dead Redemption 2 przenosi nas do 1899 r., na schyłek epoki Dzikiego Zachodu, gdy niezbadana preria zmuszona jest coraz bardziej ustępować miejsca prosperującym mniejszym i większym miastom. Gdy to, co niegdyś było dzikie i wrogie przeistaczało się coraz szybciej i coraz wyraźniej w coś znajomego i swojskiego, w coś pod kontrolą człowieka. Akcja gry toczy się na terenie pięciu fikcyjnych stanów – Elizabeth Zachodniego, Nowego Austin, Ambarino, Lemoyne i Nowego Hanoweru – różnolitym obszarze nawiązującym do wielu prawdziwych lokacji z całego terenu centralnych Stanów Zjednoczonych. Wcielamy się w rolę Arthura Morgana, wyjętego spod prawa rewolwerowca i członka legendarnego gangu Ducha van der Lindego, zróżnicowanej we-

⁶⁶¹ arhn.eu, *Red Dead Redemption 2 [PS4/XO] – recenzja*, „YouTube” 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=MpbZc6b211Y>, dostęp 13.02.2024.

⁶⁶² J. Clement, *Lifetime unit sales generated by Red Dead Redemption 2 worldwide as of November 2023*, „Statista” 2023, <https://www.statista.com/statistics/1284941/rdr2-unit-sales-worldwide-total/>, dostęp 13.02.2024.

⁶⁶³ Jacob Geller, *To Hate Another: A Red Dead Redemption 2 Analysis*, „YouTube” 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=M9laLc0WTK>, dostęp 14.02.2024.

⁶⁶⁴ Nicholas Leon, *Red Dead Redemption 2*, „Gaming Nexus” 2018, <https://www.gamingnexus.com/Article/5826/Red-Dead-Redemption-2/>, dostęp 14.02.2024.

⁶⁶⁵ Hilary Jane Locke i Thomas Ashley Mackay, *“You Are a True Progressive”: Red Dead Redemption 2 and the Depiction and Reception of Progressive Era Politics*, „The Journal of the Gilded Age and Progressive Era” Tom 20 Zeszyt 1, styczeń 2021, s. 174–193.

⁶⁶⁶ Wright, dz. cyt.

⁶⁶⁷ Heather Rose Moser, *“A Crash of Worlds”: How Red Dead Redemption II Creates a World Where Players Experience Empathy Through Character Performance*, Uniwersytet Brigham Younga 2022.

wnętrze organizacji przestępczej przewodzonej przez charyzmatycznego przywódcę, której losy i ewentualny upadek śledzić będziemy przez całą grę, jest to bowiem jej główna oś narracyjna.



Ilustracja 37: Arthur Morgan, główny bohater gry, podczas przerywnika filmowego. W grze wcielamy się w członka gangu wyjętych spod prawa rewolwerowców na Dzikim Zachodzie (źródło: Red Dead Redemption 2).

Cała historia⁶⁶⁸ rozpoczyna się w zaśnieżonej górskiej przełęczy, przez którą mimo okropnych warunków pogodowych z dużą trudnością przedziera się kilka zaprzężonych w konie wozów. Tymi, którzy na nich siedzą są właśnie członkowie gangu van der Lindego – posiwiwały Hosea Matthews, Javier Escuella, pani Grimshaw, Wujek, młodzieniec imieniem Lenny, Abigail wraz ze swoim kilkuletnim synem Jackiem i wielu innych, przede wszystkim jednak sam Dutch van der Linde, ciemnowłosa, wąsata mężczyzna w średnim wieku i o silnej osobowości. Jeden z członków gangu jest umierający i Dutch wysyła swoją prawą rękę, Arthura Morgana, by ten znalazł dla nich wszystkich jakieś miejsce na odpoczynek i by ów człowiek mógł dożyć swoich ostatnich chwil w spokoju. Tak też się staje – Arthur zaprowadza ich do znalezionej przez siebie opuszczonego miasteczka górniczego znanego jako Colter. Po dotarciu na miejsce Dutch wygłasza skierowaną do wszystkich przemowę, w której odnosi się do trudnej sytuacji, w której wszyscy się znaleźli. Oto raz jeszcze stali się zbiegami ściganymi przez stróżów prawa po tym, jak w pobliskim mieście Blackwater postanowili dokonać napadu rabunkowego na prom, co okazało się być dla nich spektakularną porażką, doprowadziło bowiem do strzelaniny z agentami Pinkertona (najemnymi ochroniarzami i detektywami), w wyniku której śmierć poniosło kilku członków gangu, a pozostali musieli uciekać w nieprzyjazne góry Grizzly. Podczas tej swojej pierwszej przemowy Dutch jawi się graczowi jako kompetentny przywódca, który jest silnie przywiązany do swoich ludzi i któremu bardzo zależy na ich dobrobycie.

Podczas gdy pozostali członkowie grupy rozbijają obóz, Arthur i Dutch wyruszają na koniach w śnieżyce, by odszukać dwóch brakujących członków ich zespołu – rewolwerowca Johna Marstona (notabene protagonistę toczącego się później *Red Dead Redemption* oraz męża Abigail i ojca małego Jacka) oraz podstępного Micah Bella, który, jak się dowiadujemy, był pomysłodawcą napadu

⁶⁶⁸ Streszczenie fabuły *Red Dead Redemption 2* opracowane przy pomocy następujących źródeł: CnocBride i inni, *Red Dead Redemption 2*, „Red Dead Wiki”/„Fandom” 2017–, https://reddead.fandom.com/wiki/Red_Dead_Redemption_2, dostęp 19.02.2024; SpitzerFX i inni, *Arthur Morgan*, „Red Dead Wiki”/„Fandom” 2018–, https://reddead.fandom.com/wiki/Arthur_Morgan, dostęp 19.02.2024; Gamer’s Little Playground, *RED DEAD REDEMPTION 2 All Cutscenes (XBOX ONE X ENHANCED) Full Game Movie 1080p HD*, „YouTube” 2018–, <https://www.youtube.com/watch?v=WSxj1UQnvBU>, dostęp 19.02.2024.

na prom w Blackwater. Pierwszym, na kogo natrafiają, jest właśnie Micah, który informuje ich, że niedaleko spostrzegł niewielki dom, w którym paliło się światło i z którego dobiegały wesołe głosy. Arthur, Dutch i Micah ruszają w tamtą stronę, by rozeznaczyć się w sytuacji, jednakże po dotarciu na miejsce, gdy Dutch próbuje porozumieć się z mieszkańcami domostwa, Arthur i Micah znajdują na stojącym przed domem wozie czyjeś zwłoki, i tak dochodzi do strzelaniny. Po zabiciu kilku mężczyzn i przesłuchaniu jednego z ocalałych rewolwerowcy dowiadują się, że właśnie zabili ludzi Colma O'Driscolla, starego rywala Dutcha. Gracz ma tu możliwość zabić albo ocalić członka gangu O'Driscolla przesłuchiwanego przez Arthura, jeden z niezliczonych wyborów moralnych stojących przed nami w tej grze. W piwnicy mężczyźni znajdują też pierwotną właścicielkę domu, Sadie Adler, więzioną od trzech dni przez O'Driscoll, którzy zamordowali jej męża. Choć Micah pierwotnie nie okazuje jej zbyt dużo szacunku, Dutch postanawia się nad nią zlitować i zaprosić ją, by dołączyła do ich grupy. Razem odjeżdżają z powrotem w stronę Colter. „Żli z nas ludzie” wyjaśnia jej po drodze Arthur „ale nie jesteśmy nimi [tymi, którzy ją skrzywdzili – M.J.]”.

Tak kończy się pierwsza z wielu misji fabularnych *Red Dead Redemption 2*, ukazując nam jasny obraz tonu narracyjnego dzieła Rockstara – ponurej, brutalnej opowieści o tych, którzy zarabiają na swoje utrzymanie krzywdząc innych i nie licząc się z konsekwencjami. Już w tej chwili wiemy, że gang Dutcha van der Lindego to zgromadzenie na swój sposób paradoksalne, mające dwa oblicza, a opinia ta umacnia się jeszcze podczas obserwowania (i doświadczenia) kolejnych wydarzeń mających miejsce podczas ich pobytu w Colter. Z jednej bowiem strony poprzez perspektywę Arthura widzimy, jak wzajemnie zżyci, lojalni i zabiegający o pozostałych są to ludzie. Arthur i Javier lekko jedynie wahają się, gdy Abigail prosi ich następnego dnia o pomoc z odnalezieniem jej męża, Johna, którego nikt nie widział już od dwóch dni, a gdy udaje im się go zlokalizować osłabionego na górskim zboczu bronią go przed groźnymi wilkami i zawożą z powrotem do kochającej żony i syna. Podobnie Arthur i Charles Smith, czarnoskóry młodzieniec wywodzący się częściowo od rdzennych Amerykanów, polują razem w lesie na jelenie by móc wyżywić nie tylko samych siebie, ale też swoich towarzyszy, w tym kobiety i dzieci.

Z drugiej strony jest to bezwzględna organizacja przestępcza wiedzona na przód przez kogoś, kto wykorzysta każdą szansę, byleby tylko zarobić dużą sumę pieniędzy. I tak już podczas pobytu w Colter, gdy mają się rzekomo przyczaić i nie wychylać po ostatniej porażce w Blackwater, Dutch zarządza najazd na pobliski obóz O'Driscoll i zezwala na głodzenie schwytanego przez nich jeńca, a gdy tylko udaje mu się uzyskać informacje o pociągu, na który napad planował Colm O'Driscoll uznaje, że to jego gang musi tego napadu dokonać. Napad na pociąg i kradzież obligacji kolejowych należących do niejakiego Leviticusa Cornwalla udaje mi się całkiem sprawnie i bez większych trudności, więc choć zrobili sobie wpływowego wroga z bogatego przemysłowca, na ten moment mogą odetchnąć z ulgą, opuścić nieprzyjazne góry i osiąść w nieco przyjemniejszej okolicy – na wyżynie Horseshoe Overlook nieopodal miasteczka Valentine, na co rozsądnie namawia ich Hosea.

Po dotarciu na miejsce Dutch wygłasza mowę, w której zapewnia wszystkich, że najgorsze mają już za sobą i że od tej pory otwierają się przed nimi nowe możliwości, ale każdy członek i członkini gangu musi wziąć się do pracy by zapewnić dla wszystkich utrzymanie. Dotyczy to również Arthura, w którego wciela się sam gracz. Od tej pory *Red Dead Redemption 2* otwiera się zatem przed nami znacznie bardziej, niż miało to miejsce podczas pobytu gangu w górach Grizzly. Przede wszystkim mamy możliwość udania się do pobliskiej osady Valentine, spędzenia nieco czasu z lokalnymi mieszkańcami i zagrania z nimi np. w karty albo upicia się na umór, rozejrzenia się po sklepie spożywczym, sklepie rusznikarza czy też po stajniach, udzielenia drobnej pomocy samotnym wędrowcom na szlaku bądź wręcz przeciwnie, zagrożenia im bronią i wymuszenia na nich,

by oddali nam swoje pieniądze, udania się na polowanie na dzikie zwierzęta itd., itp. Western Rockstara jest grą z drobiazgowo oddanym otwartym światem i wyliczenie wszystkich możliwości, jakie po dotarciu do Valentine stają się dostępne dla gracza jest zgoła niemożliwe. Poza główną linią fabularną stanowiącą właściwy przedmiot niniejszej analizy nadmienić również trzeba, że w grze obecne jest wiele misji pobocznych, ale także dziesiątki mniej lub bardziej losowych wydarzeń w świecie, na które możemy natrafić przypadkowo podczas naszych podróży, np. zbiegły więzień przykuty łańcuchem do trupa swojego kamrata prosi, byśmy odstrzelili łańcuch i tym samym go uwolnili albo też siedzący na skraju drogi wędrowcy zapraszają nas, byśmy dołączyli do ich konwersacji. Wiele z takich sytuacji wymaga od nas podjęcia decyzji o charakterze moralnym – udzielić pomocy czy zastrzelić, zrabować czy zostawić w spokoju, i wiele innych tego typu.

Związany jest z tym również system przestępstw, grzywien oraz ścigania przez stróży prawa, przede wszystkim jednak tzw. system honoru, który pozwala graczowi określić, jak jego wersja Arthura postrzegana jest przez jego otoczenie (a być może i przez niego samego) na skali rozciągniętej od bycia wcielonym złem, kimś, kto krzywdzi innych zawsze i wszędzie tylko dlatego, że może to czynić, po byciu łobuzem o złotym sercu, draniem, który co prawda nie zawaha się przed zabiciem uzbrojonego wroga, ale wśród niewinnych zachowuje się uprzejmie i z szacunkiem, od czasu do czasu nawet bezinteresownie pomagając tym, którzy znajdują się w gorszej sytuacji od niego. System honoru wizualizowany jest za pomocą widocznego dla gracza paska stanu od groźnej czerwieni po kojącą biel. Wartość honoru zmienia się zależnie od decyzji podejmowanych przez gracza, co z kolei wpływa na zachowanie Arthura w różnych sytuacjach, np. wypowiedane przez niego kwestie dialogowe, a w ostateczności również na zakończenie gry.

Wracając do fabuły: rozdział mający miejsce po osiedleniu się gangu w Horseshoe Overlook skupia się na wielu różnych perypetiach, w które Arthur wplątuje się, próbując zbierać pieniądze dla swojej grupy. I tak w Valentine dochodzi do bójki w pubie z entuzjastycznym udziałem Arthura, po której spotyka on dawnego współpracownika gangu, Josiah Trelawnego, wędrownego szarlatana i oszusta. Trelawny informuje Arthura, Dutcha i paru innych członków gangu, że inny ich towarzysz, Sean MacGuire, przeżył fiasko w Blackwater, ale został schwytany przez łowców nagród. Dutch postanawia go uratować, zanim jednak będzie mogło do tego dojść Arthur i Hosea, który zdaje się być dla niego niczym ojciec, wyruszają razem zapolować na olbrzymiego niedźwiedzia (co jest pretekstem do zaznajomienia gracza z koncepcją legendarnych bestii, które można znaleźć i pokonać w świecie gry). Inne perypetie w Horseshoe Overlook dotyczą napadu na pobliski obóz O'Driscolli, włamania rabunkowego do czyjegoś domu, napadu na powóz, kolejnego napadu na pociąg (tym razem pasażerski), kradzieży stada owiec i szybkiego ich sprzedania oraz ewentualnego odbicia Seana MacGuire'a z rąk łowców nagród, jak również wyratowania nierozważnego Micah z aresztu w ładnym górskim miasteczku Strawberry, co wiąże się z nieproporcjonalnym rozlewem krwi ze względu na upór i bezwzględność samego Micah. Co ważniejsze jednak, podczas pobytu w Horseshoe Overlook dochodzi w życiu Arthura do trzech bardzo ważnych spotkań, które później wpłyną w wyraźny sposób na jego los.

Do pierwszego z tych spotkań dochodzi ze względu na Leopolda Straussa, który w gangu pełni rolę skarbnika, a jednocześnie para się lichwą. Strauss wysyła Arthura na pobliskie ranczo, by ten odebrał należny dług od mieszkającego tam farmera nazwiskiem Thomas Downes. Po dotarciu na miejsce okazuje się, że Downes choruje na gruźlicę i nie jest w stanie wywiązać się ze swojego długu wobec lichwiarza. Arthur bije go i znęca się nad nim, a także grozi jego żonie i synowi, nic to jednak nie daje, dlatego postanawia zostawić ich w spokoju. Dla rodziny Downes jest to zapewne traumatyczne przeżycie, natomiast dla Arthura po prostu zwykły dzień w pracy, o którym zapewne

szybko zapomina. Nie zmienia to jednak faktu, że skutki jego spotkania z Thomasem Downesem okażą się dla niego dużo bardziej przykre, niż mógłby się tego spodziewać.

Do drugiego z ważnych spotkań dochodzi w innych, zgoła sielankowych okolicznościach, tj. gdy Arthur zabiera małego Jacka na ryby, by nauczyć go wędkować na prośbę Abigail. Niespodziewanie nad brzegiem rzeki w której łowią pojawia się dwóch uzbrojonych mężczyzn, którzy przedstawiają się jako agent Milton i agent Ross z Agencji Pinkertona. Milton i Ross proponują Arthurowi ochronę przed więzieniem w zamian za wydanie im Dutcha, ale on nie ma najmniejszego zamiaru tego zrobić, kierując się poczuciem lojalności wobec grupy. Zanim dochodzi do rozlewu krwi ludzie od Pinkertona postanawiają się wycofać, przynajmniej na razie.

Do trzeciego spotkania dochodzi, gdy Arthur znajduje w swoim namiocie w obozie zaadresowany do niego list od kobiety imieniem Mary. Dowiadujemy się z niego, że Arthur i Mary łączyła w przeszłości romantyczna relacja, która jednak nie skończyła się dla nich szczęśliwie. Teraz jednak Mary znalazła się w okolicy Valentine i prosi Arthura o ponowne spotkanie. Gdy już się spotykają, jasnym staje się, że oboje wciąż mają się ku sobie. Mężczyzna za którego Mary niegdyś wyszła za mąż zmarł tragicznie i teraz jest ona młodą wdową rozpamiętującą niechęć, jaką jej rodzina żywiła wobec Arthura. Teraz jednak potrzebują jego pomocy – młodszy brat Mary stał się członkiem groźnej sekty znanej jako Chelonia, wobec czego kobieta błaga swojego dawnego ukochanego, by ten go z niej wyratował. Gracz może tu dokonać wyboru, i albo wesprzeć Mery, albo odrzucić jej błagania, która to decyzja wpływa na dalszą relację protagonisty z jego dawną ukochaną.

Pobyt gangu w Horseshoe Overlook dobiega końca gdy Arthur, Dutch, Strauss i John natrafiają w Valentine na samego Leviticusa Cornwalla, którego zdążyli już kilkakrotnie okraść. Rzecz jasna dochodzi do kolejnej strzelaniny, jednakże zarówno członkowie gangu jak i sam Cornwall uchodzą z niej bez szwanku. Świadomi zagrożenia, jakie stanowi wobec nich prywatna vendetta Cornwalla wobec Dutcha, członkowie gangu postanawiają przenieść się do innej kryjówki. Po krótkim zwiadzie Arthur i Charles znajdują odpowiednie miejsce – niewielki półwysep Clemens Point przy brzegu jeziora Flat Iron. Wkrótce cały gang wraz z wozami, namiotami, zwierzętami jucznymi itp. raz jeszcze przenosi się z miejsca w miejsce.

Znaczna część rozdziału gry poświęconego pobytowi gangu w Clemens Point dotyczy sporu dwóch zwaśnionych bogatych rodów, Gray'ów z Caliga Hall i Braithwaite'ów z Braithwaite Manor, których Dutch i jego towarzysze postanawiają skłócić jeszcze bardziej, a później obrabować. Zaczynają od wdania się w łaski niejakiego Leigha Gray'a, szeryfa w mieście Rhodes. Rzecz dzieje się na południu Stanów Zjednoczonych (w fikcyjnym stanie Lemoyne), gdzie era okrutnego niewolnictwa się już co prawda skończyła, ale plantacje bawełny wciąż istnieją, a tęsknota za „dawnymi, dobrymi czasami” jest wciąż żywa wśród bogaczy.

Dutch, Arthur i paru innych pomagają szeryfowi Gray'owi w walce z lokalnym gangiem Jeźdźców z Lemoyne, czyniąc sobie tym samym z nich kolejnych wrogów. W zamian za to zyskują sobie zaufanie rodu Gray'ów – szeryf robi z nich nawet członków swojej ekipy policyjnej – które jednak naturalnie szybko nadużyją. W międzyczasie Arthur pomaga rozwinąć się typowej zakazanej miłości między dziedzicem rodu Gray'ów, Beau, a dziedziczką rodu Braithwaite, Penelope, których historia nie wyróżnia się zbytnio na tle wielu innych podobnych historii znanych kulturze Zachodu co najmniej od czasu *Romea i Julii* Szekspira (pierwsze wydanie w 1597), jeśli nie od dziejów *Pyrama i Tysbe* opisanych już przez Owidiusza w jego *Przemianach* (ok. VIII w. p.n.e.). Jasnym jest zatem, że w swoim dziele Rockstar nie waha się korzystać z utartych i powielanych wielokrotnie motywów narracyjnych i stereotypów, w tym nie tylko tych dotyczących Dzikiego Zachodu, czasem je odmieniając, a czasem pozostawiając w znajomej postaci.



Ilustracja 38: Dutch van der Linde podczas przerywnika filmowego. Dutch to skomplikowana postać, z jednej strony przejawiająca ojcowską opiekuńczość wobec członków swojego gangu, z drugiej owładnięta chciwością i rządzi zemsty, przekonana o własnej wielkości (źródło: Red Dead Redemption 2).

Nim jednak historia Gray'ami i Braithwaite'ami dociera do swego tragicznego finału, Dutch dowiaduje się, że Colm O'Driscoll chce się z nim spotkać i wynegocjować pokój między dwoma gangami. I choć prawie na pewno jest to pułapka, Dutch zgadza się na proponowane spotkanie za namową Micah. Arthur zajmuje pozycję snajpera na pobliskim wzgórzu, ale nim rozmowa Dutcha z Colmem dobiega końca zostaje schwytyany i napadnięty przez O'Driscoll. Gdy odzyskuje przytomność znajduje się w ich niewoli i jest torturowany przez samego Colma. Dowiaduje się, że O'Driscolle współpracują z agentami Pinkertona zatrudnionymi przez Cornwalla by dopaść Dutcha, po czym udaje mu się zbiec i wrócić do gangu.

Niedługo później wojna między Gray'ami i Braithwaite'ami osiąga swoje apogeum po tym, jak Arthur i pozostali ludzie Dutcha podpalają pola należące do Gray'ów na zlecenie Braithwaite'ów i kradną konie należące do Braithwaite'ów na zlecenie Gray'ów. Mają nadzieję udawać wobec każdej ze stron, że są ich sojusznikami, a gdy już się wzajemnie wykończą zrabować ich bogactwa, plan ten jednak spala na panewce gdy szeryf Leigh Gray orientuje się w całej sytuacji i zastawia na nich pułapkę, w której ginie młody Sean. Arthur mści jego śmierć, zabijając szeryfa, sytuacja jednak jedynie się pogarsza gdy po powrocie do obozu dowiadują się, że mały Jack został porwany przez matronę rodu Braithwaite w ramach odwetu za kradzież koni. W reakcji na to każdy członek gangu, który dobrze radzi sobie z bronią rusza szturmem na Braithwaite Manor. W wyniku ataku który przypuszczają większość Braithwaite'ów ginie z ich rąk, a matrona rodu zostaje przez nich pozostawiona sama, rozpaczając nad płonąca rezydencją. Jack jednak niestety nie zostaje przez nich odnaleziony, dowiadują się jedynie, że został przekazany niejakiemu Angelo Bronte z miasta Saint Denis. Jakichkolwiek bogactw, czy to należących do Gray'ów, czy też Braithwaite'ów, zdobyć im się nie udaje.

Jakiś czas później w obozie gangu pojawiają się agenci Milton i Ross, proponując kolejny układ – jeżeli Dutch zgodzi się pójść z nimi, pozostali członkowie grupy nie będą ścigani przez prawo. Propozycja ta nie zostaje rzecz jasna przyjęta i agent Milton grozi, że rychło wróci w to miejsce w towarzystwie pięćdziesięciu uzbrojonych mężczyzn. Dutch i pozostali korzystają z tej okazji by raz jeszcze przenieść się z miejsca w miejsce, tym razem do Shady Belle, opuszczonej kolonialnej rezydencji w pobliżu Saint Denis, którą Arthur wraz z Lennym oczyścili jakiś czas wcześniej

z członków Jeźdźców z Lemoyne. Tak zaczyna się kolejny rozdział tej historii, skupiony wokół poszukiwań Angelo Bronte i małego Jacka.

Saint Denis to największe miasto, jakie przychodzi nam zwiedzić podczas grania w *Red Dead Redemption 2*. Wzorowane na Nowym Orleanie z przełomu XIX i XX w., nie jest być może tak rozbudowane jak Los Santos, olbrzymia metropolia z *Grand Theft Auto V*, mimo to jednak bez wątpienia przyciąga uwagę gracza po wielu godzinach spędzonych wśród dzikich ostępów i w małych górskich miejscowościach. Widok tramwajów mijających ruchliwe ulice, wąskich zaułków, tłumów zgromadzonych na targowisku i eleganckich pubów nie w smak jednak samemu Arthurowi, który, podobnie jak pozostali członkowie gangu, dużo lepiej czuje się jak najdalej od cywilizacji. Uratowanie małego Jacka wymaga jednak przeszukania Saint Denis wzdłuż i wszerz w poszukiwaniu Bronte. Szybko okazuje się, że jest to nazwisko bardzo wpływowe w lokalnym półświatku, bogaty Włoch żyjący w rezydencji, do której Arthur i pozostali udają się, żeby się z nim skonfrontować. Udaje im się dogadać z Bronte, który godzi się oddać im małego Jacka w zamian za pomoc w pozbyciu się grupy hien cmentarnych, która nie chce płacić mu haraczu. Nie sprawia to większych trudności Arthurowi i Johnowi, wobec czego mały Jack wraca bezpiecznie do swoich rodziców, jednakże członkom gangu jeszcze nie raz przyjdzie odwiedzić Saint Denis podczas ich pobytu w Shady Belle, Dutch bowiem wpada na nowy plan – by obrobić Narodowy Bank Lemoyne w Saint Denis.

Zanim jednak do tego dojdzie, dzieje się jednak, jak zwykle, parę innych rzeczy. Arthur, Dutch, Hosea i Bill udają się na organizowany przez burmistrza bal na zaproszenie samego pana Bronte, który polubił charyzmę Dutcha i odwagę jego ludzi. Później Bronte wykorzystuje ich do napadu rabunkowego na dworzec tramwajowy, co jednak okazuje się być zastawioną przez niego na nich zasadzką, z której Arthur, Dutch i Lenny ledwo uchodzą z życiem. Nie kończy się to jednak dobrze dla samego Bronte, ten bowiem ginie zamordowany przez wściekłego, mściwego Dutcha i rzucony na pożarcie krokodylom gdy gang postanawia porwać Włocha dla okupu. Członkowie gangu odpierają też atak na ich kryjówkę ze strony O'Driscollia, którzy zamordowali jednego z nich, Kierana, a podczas tego ataku Arthur pomaga Sadie Adler przynajmniej częściowo zemścić się na tych, którzy zabili jej męża. Przy innej okazji pomaga też Indianom z plemienia Wapiti – wodzowi Padającym Deszczowi i jego synowi, Lecącemu Orłowi – którym grozi kolejne wysiedlenie z ich ziem. Dostaje również kolejny list od Mary, która raz jeszcze prosi go o pomoc, tym razem w sprawie dotyczącej jej ojca. Jeżeli Arthur i tym razem pomoże Mary, może udać się z nią zobaczyć przedstawienie w teatrze, po którym Mary prosi go, by uciekli razem, nie zważając na nic innego. Arthur chciałby to zrobić, ale odrzuca jej propozycję ze względu na poczucie lojalności wobec gangu i ludzi, którzy na nim polegają.

Tymczasem Dutch podczas ich pobytu w Shady Belle staje się z dnia na dzień coraz bardziej niespokojny i paranoiczny. Choć nieustannie wszystkich zapewnia, że ma dobrze przemyślany plan, zdaje się działać coraz bardziej impulsywnie i wysłuchiwać coraz bardziej zwodniczych rad Micah. Coraz częściej kwestionuje lojalność ludzi ze swojego otoczenia, w tym nawet Arthura, Johna i Hosey, używając wobec nich zwrotów takich jak „Czy wyście już zupełnie potracili wiarę we mnie?” itp. Zdaje się mieć obsesję na punkcie pieniędzy i „jednego ostatniego skoku”, po którym wszyscy będą mogli porzucić zbrodnię na dobre i zaszyć się w miejscu, w którym przedstawiciele prawa nigdy ich nie znajdą. Dochodzi do wniosku, że ponieważ takiego miejsca nie uda im się już znaleźć na terenie kontynentalnych Stanów Zjednoczonych, pozostaje im jedynie znaleźć łódź i przenieść się na jakąś odległą, tropikalną wyspę, np. na Tahiti, które w swoich wypowiedziach romantyzuje i idealizuje.

Wreszcie nadchodzi dzień napadu na Narodowy Bank Lemoyne, podczas którego jednak ma miejsce oblawa ze strony agentów Pinkertona. Najpierw ginie Hosea, pochwycony i zastrzelony przez agenta Milona. Później John zostaje aresztowany, a jeszcze później ginie Lenny, również zastrzelony. Reszcie udaje się zbiec, ale jedyną opcją, jaka im pozostaje wobec tego, że całe Saint Denis pełne jest stróżów prawa, to ukryć się gdzieś, przeczekać do zmierzchu i pod osłoną nocy zakraść się na dowolny wypływający z portu statek, co też czynią. Tym samym grupa dokonująca napadu rozdziela się na dłuższy czas od pozostałych członków gangu czekających na ich powrót w obozie. Po odbiciu od brzegu Dutch dobija targu z kapitanem statku i wydaje się, że Arthur i pozostali wybrną cało z tej trudnej sytuacji, na ich nieszczęście dochodzi jednak do potężnego sztormu, który wyrzuca ich za burtę. Jakiś czas później Arthur budzi się sam na plaży na tropikalnej wyspie która (choć on sam jeszcze tego nie wie) nazywa się Guarma. Tak zaczyna się przedostatni rozdział gry.

Po przebudzeniu na Guarmie Arthur błąka się po okolicy w poszukiwaniu swoich towarzyszy, i znajduje ich siedzących przy ognisku, wszystkich całych i zdrowych. Równie szybko zostają jednak wszyscy pochwyceni przez ludzi niejakiego pułkownika Alberto Fussara, zarządcy całej Guarmy i znajdującej się na wyspie plantacji trzciny cukrowej. Po drodze na plantację Arthur i pozostali zostają uwolnieni przez wyzwolonych niewolników-rewolucjonistów pod wodzą człowieka nazwiskiem Hercule Fontaine; jedynie Javier, postrzelony w nogę, zostaje raz jeszcze wzięty do niewoli. Dutch szybko dogaduje się z Fontainem, który godzi się załatwić dla nich łódź w zamian za pomoc w walce z Fussarem i jego służącymi. Jako zaprawione w bojach łotry, Dutch i pozostali wprawnie sobie z tym radzą. Zaczynają od uwolnienia Javiera z rąk wroga, później zaś bronią fortu w którym osiedli rewolucjoniści przed okrętem wojskowym, który przyłynął z Kuby. Wreszcie docierają na statek obiecany im przez Fontaine'a, okazuje się jednak, że jego kapitan został schwytyany przez ludzi Fussara. W odpowiedzi na to Arthur, wspierany przez swoich towarzyszy jak i lokalnych rewolucjonistów, przypuszcza atak na plantację, zabija Fussara strzałem z armaty (sic!), uwalnia kapitana i odpływa z powrotem ku kontynentalnym Stanom Zjednoczonym. Tam Arthur i pozostali ponownie dołączają do reszty gangu, co jest dla wszystkich powodem do radości. Ponieważ jednak miejsce w którym się oni ukryli pod ich nieobecność – bagienna wioska Lakay – staje się celem kolejnej oblawy Pinkertonów, wszyscy muszą się przenieść do kolejnej kryjówki. Tym razem traf pada na Beaver Hollow, dobrze ukrytą jaskinię, którą Arthur i Charles uprzednio oczyszczają z mieszkających tam kanibali. Dotarcie gangu do Beaver Hollow oznacza rozpoczęcie ostatniego, szóstego rozdziału *Red Dead Redemption 2*.

Jakiś czas po przybyciu gangu do Beaver Hollow Arthur wraca do Saint Denis, by spotkać się tam z Sadie Adler, po drodze jednak dopada go nagle bardzo intensywny atak kaszlu, na tyle silny, że powala go na ziemię. Jakiś dobroduszny przechodzień pomaga mu wstać, a widząc, że jego stan się nie poprawia, prowadzi go do najbliższego gabinetu lekarskiego. Tam Arthur słyszy z ust doktora dojmującą diagnozę – jest chory na gruźlicę, która w 1899 r. jest jeszcze chorobą nieuleczalną. Oznacza to, że Arthurowi pozostało zaledwie kilka miesięcy życia, fakt, który jest bezpośrednim skutkiem spotkania Arthura z nieżyjącym już farmerem Thomasem Downesem, który również chorował na gruźlicę, w pierwszym rozdziale gry. Tak poważna diagnoza sprawia, że Arthur zaczyna patrzeć na swoje życie z nowej perspektywy, wspominając myśli przekazane mu przez ważnych dla niego ludzi.

Póki jednak czuje się na siłach, Arthur musi dalej działać na rzecz gangu, co w tym momencie oznacza, że podejmuje się odbicia Johna z więzienia, w którym ten znalazł się wskutek nieudanego napadu na Narodowy Bank Lemoyne (nawet jeśli Dutch uważa, że to nieodpowiednia pora). Pomaga mu w tym również Sadie, dzięki której Arthur może nawet dokonać przelotu nad terenem więzie-

nia balonem na ciepłe powietrze i ocenić sytuację zanim przyjdzie dogodny czas na przypuszczenie skrytego ataku na tę placówkę, co kończy się ostatecznie wyratowaniem ojca małego Jacka i ponownym połączeniem go z jego rodziną.

Konflikt między Arthurem i Dutchem staje się coraz wyraźniejszy, wciąż jednak mają oni zbyt dużo wrogów zewnętrznych by ich konflikty wewnętrzne wyszły na pierwszy plan. Trzech najważniejszych spośród tych wrogów to bogacz Leviticus Cornwall, Colm O'Driscoll i oczywiście agent Milton z Agencji Pinkertona. Szczęśliwie dla nich, dwóch spośród nich jest w tej chwili łatwymi celami, bowiem Cornwall rozwija swoje interesy w pobliskim Annesburgu, podczas gdy Colm został ponoć schwytyany przez stróża prawa i ma wkrótce zawisnąć na stryczku. Dutch postanawia zorganizować nieproszone spotkanie z Cornwalllem, rzekomo by ubić z nim raz na zawsze targu, w wyniku którego ludzie od Pinkertona przestaną ich ścigać, gdy magnat odmawia jednak spełnienia jego żądań, Dutch strzela do niego i zabija go, raz jeszcze sprowadzając na ich głowy więcej i więcej kłopotów. Co się zaś tyczy Colma O'Driscolla, to ten rzeczywiście zostaje powieszony przez przedstawicieli prawa, ale jedynie dzięki temu, że podczas jego publicznej egzekucji Arthur, Sadie i Dutch zapobiegają uwolnieniu go w ostatniej chwili przez jego współpracowników. W ten sposób dwóch spośród trzech zewnętrznych przeciwników gangu van der Linde traci życie.

Podczas pobytu w Beaver Hollow Arthur ma również okazję porozmawiać na osobności z Johnem podczas misji związanej z wysadzeniem w powietrze pewnego mostu kolejowego. Podczas tej rozmowy doradza Johnowi, by ten zignorował swoje poczucie lojalności wobec Dutcha i zaczął gdzieś nowe życie ze swoim synem i żoną, co John jest skłonny zrobić gdy przyjdzie właściwa chwila. Ponadto, Arthur dostaje ostatni list od Mary, w którym zwraca mu ona pierścionek zaręczynowy otrzymany od niego przed laty i mimo wciąż ciepłych uczuć, jakie do niego żywi, postanawia raz na zawsze zerwać z nim kontakt. „Jest w tobie dobry człowiek, Arthurze” pisze do niego. „Ale ten dobry człowiek siłuje się z olbrzymem. A olbrzym wygrywa z nim za każdym razem”.

Tymczasem Dutch obmyśla nowy plan. Z dokumentów wykradzionych Cornwallowi dowiaduje się, że zakłady przemysłowe i kopalnia należąca do nieżyjącego magnata współpracują z armią Stanów Zjednoczonych. Armia z kolei ma poważny zatarg z lokalnymi Indianami, jak dowiadują się niedługo później od Lecącego Orła, syna wodza Padającego Deszczu. Dutch postanawia wykorzystać sytuację i ma zamiar Indian obietnicami współpracy, w rzeczywistości planując ich wykorzystać do odwrócenia uwagi zbrojnych od swoich własnych poczynań. Podjudzeń Dutcha do konfliktu z armią słucha zwłaszcza Lecący Orzeł, podczas gdy wódz Padający Deszcz próbuje wraz z Arthurem i Charlesem łagodzić sytuację. Mimo tego dążenie do agresji raz jeszcze przewyższa błagania o pokój. I tak gang Dutcha wraz z Arthurem oraz Indianami przypuszczają atak na rafinerię ropy naftowej należąca do firmy założonej przez Cornwalla i chronionej przez armię.

Atak przeradza się w masakrę na Indianach, którym gang jest w stanie pomóc jedynie nieznacznie. Dla Dutcha ma to jednak niewielkie znaczenie, jak długo może on włamać się do biura zarządcy rafinerii i zrabować znalezione tam pieniądze. Arthur mu w tym pomaga, ale gdy próbują uciec z budynku Arthur zostaje pochwycony przez żołnierzy, a Dutch nie robi nic, by mu pomóc, zostawiając go na śmierć. W ostatniej chwili ratuje go jednak niespodziewanie Lecący Orzeł, co przypłaca swoim własnym życiem.

Dutch wypiera się porzucenia Arthura i zapewnia wszystkich, że są już o krok od ucieczki z kraju. Jedyne, co muszą jeszcze zrobić, to jeden ostatni skok – skok na wojskowy pociąg przejeżdżający przez Saint Denis. I choć coraz więcej członków gangu ucieka i porzuca swoich przyjaciół, Dutch ma jeszcze na tyle ludzi, by taki atak przeprowadzić. A choć tym razem udaje im się zdobyć naprawdę spory łup, Dutch i Micah informują pozostałych, że John zginął podczas ataku, czego Arthur nie widział na własne oczy.



Ilustracja 39: Micah Bell, członek gangu van der Linde, podczas przerywnika filmowego. Micah mówi o porwanej przez wrogów Abigail: „To tylko dziewczyna...”. Micah to pospolity złoczyńca, główny antagonistą gry. Negatywny wpływ Micah na Dutcha doprowadza ostatecznie do rozpadu gangu (źródło: Red Dead Redemption 2).

Po ataku wszyscy wracają do Beaver Hollow, gdzie dowiadują się, że żona Johna, Abigail, została porwana przez agenta Milтона i jego ludzi. Dutch, Micah i pozostali postanawiają ją porzucić na pastwę losu, ale Arthur i Sadie się na to nie godzą i odbijają zakładniczkę z rąk wroga. Przy okazji Arthur ma okazję porozmawiać sobie z agentem Miltonem, od którego dowiaduje się, że Micah jest tak naprawdę zdrajcą i że od czasu ich powrotu z Guarmy donosił na Dutcha i pozostałych. Uwolniona Abigail zabija Milтона, po czym ona i Sadie odjeżdżają w bezpieczne miejsce, a Arthur wraca do Beaver Hollow, by skonfrontować się z Dutchem i Micah. Jako że zaś ostatni ich wróg zewnętrzny właśnie zginął, przychodzi wreszcie czas na zwieńczenie konfliktu wewnętrznego w gangu Dutcha.

Po swoim powrocie Arthur wyjaśnia Dutchowi, że Micah ich zdradził, ale ten zrezygnuje z broni przed jego zarzutami. Arthur i Micah zaczynają mierzyć do siebie z broni, ale niespodziewanie w obozie pojawia się również John, który miał jednak nie żyć. John zarzuca Dutchowi, że ten zostawił go na pewną śmierć, tak jak wcześniej Arthura. Dutch ostatecznie staje po stronie Micah i tak dochodzi do ostatecznego rozłamania gangu, ale impas w którym się wobec tego znaleźli zostaje przełamany, gdy Beaver Hollow zostaje zaatakowane przez agentów Pinkertona mszczących się za śmierć agenta Milтона. Arthur i John uciekają przez jaskinie, a później na koniach, ale rumak Arthura zostaje postrzelony i pada na jego oczach. Po przepędzeniu wrogów Arthur może podjąć ostatni już wybór – albo udać się z powrotem do jaskiń by zabrać pieniądze zgromadzone przez gang podczas wszystkich tych przestępstw, albo pomóc Johnowi dotrzeć do jego rodziny.

Oba wybory mają różne zakończenia zależnie od wcześniejszych decyzji gracza, konkretniej zaś – od poziomu honoru Arthura w chwili zakończenia gry. Jeśli zdecydujemy się wrócić do jaskiń, Arthur znajduje łup na sumę kilkudziesięciu tysięcy dolarów, jeśli zaś zechcemy pomóc Johnowi, on i Arthur wspinają się na pobliskie wzgórze, gdzie ich drogi się rozchodzą, a Arthur osłania odwrót Johna. Tak czy inaczej Arthur i John żegnają się ze sobą, a Arthur przekazuje Johnowi swój kapelusz na znak, że od tej pory to on jest protagonistą serii *Red Dead Redemption*. Później historia Arthura dobiega końca, gdy ten staje oko w oko z Dutchem i Micah – czy to w płonącym obozie, czy też na szczycie wzgórza. Najpierw i tak już umierający na gruźlicę Arthur pojedynkuje się z Micah, a później na scenie pojawia się również Dutch. Micah chce przekonać Dutcha, że Arthur ich zdradził, podczas gdy Arthur przypomina, że to Micah wydał ich Pinkertonom. Dutchowi, bo-

dajże po raz pierwszy w życiu, brakuje słów, jedynie stoi i milczy, jasnym jednak staje się, że w tym miejscu drogi jego i Micah się ostatecznie rozchodzą. Dutch odchodzi w swoją stronę, a niedługo później Arthur umiera. Jeżeli w chwili śmierci Arthura miał on niski honor, zostaje on bezceremonialnie zamordowany przez Micah (zastrzelony albo zaszytyłowany). Później ukazuje się nam wizja samotnego kojota stojącego w deszczu. Jeżeli jednak Arthur miał wysoki honor, Micah zostawia go w spokoju, a protagonista odchodzi spokojnie, podziwiając wschód słońca, a jego śmierci towarzyszy wizja majestatycznego jelenia skąpanego w promieniach słońca. Tak kończą się losy Arthura Morgana.

Red Dead Redemption 2 zawiera również rozbudowany, kilkugodzinny, dwuczęściowy epilog, w ramach którego wcielamy się w Johna Marstona i który rozgrywa się na kilka lat po wydarzeniach z głównej sekcji gry. Punktem wyjścia jest to, że John, Abigail i Jack starają się zostawić swoje dawne życie za sobą (dorastający Jack czyta wiele książek, w tym legendy arturiańskie, co stanowi wyraźne nawiązanie do osoby Arthura). Epilog stanowi pomost między wydarzeniami z drugiej i pierwszej części *Red Dead Redemption*, opisując okres, jaki John spędził pracując na ranczu (najpierw cudzym, później własnym), jego kłótnie z Abigail oraz ponowne spotkanie z Sadie, Charlesem i Wujkiem, czy wreszcie to, jak postanawiają oni raz na zawsze pozbyć się wciąż grasującego po okolicy Micah, m.in. by odwdziżyć się pośmiertnie Arthurowi za dobro, które wobec nich uczynił. Zanim udaje im się go wyśledzić, John zaręcza się z Abigail pierścieniem, który wręczył mu niegdyś Arthur, a który wcześniej należał do Mary (John i Abigail, choć traktowali się jakby byli małżeństwem, nigdy wcześniej nie wzięli ślubu kościelnego). Przychodzi jednak ten dzień, że John, Sadie i Charles postanawiają zgładzić swojego dawnego wroga. Podczas ich szturm na ostatnią kryjówkę Micah głęboko w górach Charles i Sadie zostają ranni, ale John dociera do celu i stawia czoła Micah. Gdy obaj zaczynają do siebie strzelać z broni palnej, a Sadie postanawia mimo swych ran wesprzeć Johna, niespodziewanie na miejscu pojawia się sam Dutch van der Linde, przerywając ich pojedynek. Micah jest przekonany, że Dutch stoi po jego stronie, ale Dutch po napiętej wymianie zdań z Johnem strzela do Micah, a John dokańcza dzieła. Tak kończy się żywot Micah Bella, a Dutch odchodzi z tego miejsca bez słowa – człowiek pozbawiony wigoru, pasji i poczucia misji, które niegdyś stanowiły całe jego życie, cień samego siebie.

Ostatnia scena przed napisami końcowymi to ta, w której John, Sadie i Charles powracają na ranczo witani przez Abigail, Jacka i Wujka. „To już koniec, Abigail” zapewnia swoją żonę John. W trakcie trwania napisów końcowych jesteśmy jeszcze świadkami ślubu Johna i Abigail, jest to jednak zakończenie o słodko-gorzkim charakterze, wiemy bowiem, że agent Ross, partner agenta Milтона, już wkrótce wyśledzi Johna i jego rodzinę i porwie Abigail i Jacka chcąc w ten sposób zmusić go do zabicia pozostałych przy życiu członków gangu, w tym przede wszystkim samego Dutcha. To jednak wydarzenia opisane w pierwszej części *Red Dead Redemption*, nie w drugiej.

4.2.2. SYSTEM HONORU. ANALIZA TREŚCI FILOZOFICZNEJ

Rozpatrywana przez pryzmat etyki jako nauki filozoficznej, treść *Red Dead Redemption 2* ujawnia swój w pewnym sensie paradoksalny charakter, zdaje się bowiem podlegać dwóm zgoła ze sobą niezgodnym (jeśli nie sprzecznym) spojrzeniom na moralność ludzkich działań. Z jednej strony mamy tu do czynienia ze stosunkowo wysublimowaną, rozbudowaną i nie-czarno-białą narracją, która w kontemplacyjny, dojrzały sposób pochodzi nie tylko do kwestii moralności czynów popełnianych przez protagonistę i jego towarzyszy (oraz wrogów), lecz również problematyki konsekwencji postępu cywilizacyjnego, natury lojalności, relacji człowieka do przyrody, kolonializmu, dynamiki i napięć w małych ludzkich społecznościach, refleksji wobec śmierci czy też nieuniknioności zmiany. Z drugiej strony, systemy rozgrywki oraz pewne ważne momenty fabularne operują w ramach

prostego dualizmu Dobra i Zła, w ramach którego każdy nasz moralnie istotny czyn da się ująć poprzez pryzmat rzeczzonego dualizmu, a my sami zawsze plasujemy się gdzieś na spektrum rozpiętym od bycia dobrym człowiekiem po bycie niewyobrażalnym okrutnikiem. Celem niniejszej analizy będzie zatem ujęcie i omówienie obu tych etycznych perspektyw, jak również rozważenie tego, w jaki sposób wchodzi one ze sobą w interakcję podczas grania przez gracza w *Red Dead Redemption 2*, jak również doszukanie się pewnych możliwych przyczyn tej sytuacji. W ten sposób być może uda się wyłapać pewne cechy charakterystyczne łączące etyczne aspekty tej gry z pozostałymi grami wysokobudżetowymi.

Zacznijmy od tej bardziej złożonej struktury znaczeniowej, od opowieści o rozpadzie gangu Dutcha van der Linde i stopniowej psychicznej degeneracji jego przywódcy. Otóż zauważyć wpierw należy, że nie bez powodu gramy tutaj właśnie jako Arthur Morgan, a nie sam Dutch (czy chociażby John Marston). Arthur ma dwojaką rolę – z jednej strony jest niezależnym, autonomicznym obserwatorem dokonującym własnej oceny coraz bardziej wątpliwych czynów Dutcha i Micah, z drugiej zaś ważnym członkiem współtworzonej przez nich grupy zaangażowanym we wszystkie jej wewnętrzne procesy i niejako współwinnym wielu z owych wątpliwych czynów. Szczególnie ważnym momentem jest tu ten, w którym Arthur z całą mocą uświadamia sobie swoją własną śmiertelność w gabinecie lekarza, który zdiagnozował u niego gruźlicę. To pozwala mu przewartościować całe swoje dotychczasowe życie i zdać sobie z pełną mocą sprawę z tego, w jak beznadziejnej sytuacji znajduje się on i wszyscy jego przyjaciele, a w konsekwencji znaleźć w sobie dość sił, by coś zmienić na lepsze.

Zdaniem Gellera⁶⁶⁹ *Red Dead Redemption 2* uczy gracza odczuwania odrazy i nienawiści do głównych postaci w tej grze, zwłaszcza Dutcha i Micah, i to nienawiści opartej nie na pospolitej irytacji ich niekompetencją od strony mechanizmów rozgrywki (co czasem się zdarza), ale na głębokiej odrazie wobec ich okrutnych czynów, ich braku poszanowania dla ludzkiego życia i ich nieuleczalnej skłonności do przemocy. Geller⁶⁷⁰ tak opisuje te postacie:

Ci ludzie i mój gang, ta prawdziwa przyczyna moich problemów, ja nie nienawidzę ich ze względu na to, że są źle zaprogramowani albo denerwująco zaprojektowani. Tak właściwie to nienawidzę ich ze względu na coś dokładnie odwrotnego. Oni są mniej-więcej doskonali. Poruszają się i mówią niczym prawdziwi ludzie i zdolność tę wykorzystują do podejmowania decyzji, które są przyczyną nieskończonego cierpienia dla mnie i dla tych, którzy ich otaczają.

Charakterystyczne jest to, że płynącym z tej gry doświadczeniem, które najbardziej przykuło uwagę Gellera i które postanowił on omówić w osobnym wideoeseju jest właśnie doświadczenie moralnej oceny działań głównych postaci. Oznacza to, że etyczna treść tej gry jest nierozzerwalnie związana z decyzjami podejmowanymi nie tylko przez samego gracza, ale i wiele innych fikcyjnych postaci, co z kolei potwierdza starą prawdę o tym, że „w etyce chodzi o badanie, formułowanie, uzasadnianie i systematyczne zestawianie sądów, tyjących się postępowania ludzkiego z punktu widzenia kwestii, o ile ono jest dobre lub złe”, jak ujął to Kazimierz Twardowski⁶⁷¹ w swoich wykładach z etyki. Podążając tym tropem, spróbujmy zatem sformułować konsekwentną ocenę opisanych powyżej działań tych postaci, ze szczególnym wyróżnieniem Micah Bella, Johna Marstona, Dutcha van der Linde oraz rzecz jasna samego Arthura Morgana.

Jeśli chodzi o Micah, to niemalże od samego początku jasne jest, że reprezentuje on w tej historii wcielone zło i jest jej głównym (obok Dutcha) antagonistą, którego mamy jako gracze niena-

⁶⁶⁹ Jacob Geller, dz. cyt.

⁶⁷⁰ Tamże.

⁶⁷¹ Kazimierz Twardowski, *Wykłady z etyki*, opracowała Izydora Dąbska, „Etyka” Tom 13, s. 203.

widzieć i którego śmierć oznacza ostateczne rozwiązanie przedstawionego w grze konfliktu, bardziej nawet niż śmierć samego protagonisty, Arthura. Rozważając ideę Zła Mark Larrimore⁶⁷² zauważa, że w historii myśli ludzkiej była ona domeną raczej wiary religijnej niż filozoficznie zaangażowanej myśli, choć zdarzały się i pewne ważne wyjątki, takie jak chociażby kwestia teodycei. Stwierdza również, że Zło to pojęcie bardzo silnie nacechowane znaczeniowo, mające sens właściwie jedynie w mocnej opozycji z Dobrem, z którym tworzy absolutny dualizm – „Zło nie dopuszcza żadnego kompromisu”⁶⁷³.



Ilustracja 40: Arthur Morgan podczas sceny wprowadzającej gracza w system honoru. U dołu pasek honoru rozciągający się od negatywnych wartości (na czerwono) do wartości pozytywnych (na białą). W lewym górnym rogu instrukcja głosząca: „Twoje czyny wpłyną na Twój poziom honoru i zmienią to, jak inni mieszkańcy świata będą z Tobą wchodzić w interakcje. Pozytywne działania sprawią, że będziesz bardziej honorowy”. Dualistyczny system moralności to ważna mechanika w grze przypominająca wiele podobnych systemów w innych produkcjach wysokobudżetowych (źródło: Red Dead Redemption 2).

To stwierdzenie Larrimore’a znajduje swoje pełne odwzorowanie w osobie Micah, który nie ma żadnych cech kompensujących jego niezliczone wady. Wszystkie pomysły, jakie tylko Micah podsuwa Dutchowi, począwszy od napadu na prom w Blackwater po przeciwstawienie się Arthurowi inspirowane są z jego strony chciwością i niepomahowanym pragnieniem agresji, w którym nigdy tak naprawdę nie był wierny Dutchowi czy gangowi, a jedynie samemu sobie. W rzeczy samej, odczytywać można go w kategorii kusiciela, zwodziciela, którego główna rola polega na tym, by podsuwać Dutchowi złe pomysły i nastawiać go wrogo do tych, którym na nim najbardziej zależy. A choć Gaita⁶⁷⁴ przedstawia ciekawe rozważania nad pytaniem o to, czy ludziom tak podłym i okrutnym jak Micah, ludziom, którzy w całym swoim życiu nie zrobili nic dobrego, którzy spr-

⁶⁷² Mark Larrimore, *Evil* w: Maryanne Cline Horowitz, red., *New Dictionary of the History of Ideas. Volume 2: Communication of Ideas to Futurology*, Thomson Gale, Farmington Hills 2005, s. 747.

⁶⁷³ Tamże, s. 750; Larrimore cytuje w tym kontekście m.in. krytykę feministyczną jako wskazującą na nieuzasadnioną esencjalizację, jaka ma się dziać przy użyciu idei Zła do uzasadniania negatywnych stereotypów wobec dyskryminowanych grup społecznych.

⁶⁷⁴ Gaita, dz. cyt., s. 1–10.

wiali innym jedynie cierpienie należy się mimo wszystko współczucie i litość, co do głównego antagonisty *Red Dead Redemption 2* nie mamy wątpliwości – Miach zasługuje jedynie na śmierć.

Zupełnie inaczej jest z Johnem Marstonem, co do którego pod koniec gry, gdy sytuacja staje się już zupełnie tragiczna, Arthurowi (a poprzez niego graczowi) zależy jedynie na tym, by przeżył on i jego rodzina. John nie jest być może szlachetnym wzorem cnót jakim pod koniec swojego życia staje się książę Noctis i do jakiego aspiruje Bayek z Siwy – dalej jest wszak wyjętym spod prawa rewolwerowcem – mimo to jednak to właśnie on, Abigail i mały Jack reprezentują w tej narracji przyrodzone ludzkie Dobro uwikłane w konflikt ze Złem. John jest impulsywny i nierozsądny, ale zawsze kieruje się dobrem swojej rodziny i miłością do bliskich, nawet jeśli nie zawsze potrafi to dobrze wyrazić i nawet jeśli jego decyzje życiowe i tak nieustannie wpędzają jego, Abigail i małego Jacka w kłopoty. Pod koniec gry Arthur dostrzega, że John ma coś, co jemu samemu nie było ostatecznie dane, czyli szansę na lepsze, pozbawione przemocy życie. Ta szansa staje się dla Arthura wartością nadrzędną i w „dobrym” zakończeniu gry protagonista poświęca swoje życie, byleby tej wartości bronić.

James A. Montmarquet⁶⁷⁵ zwraca uwagę na rozróżnienie między subiektywnym a obiektywnym Dobrem moralnym, gdzie to pierwsze oznacza nasze indywidualne preferencje etyczne, a to drugie powszechnie obowiązujący platoński ideał. Mogłoby się zdawać, że przetrwanie rodziny Johna ma w tym kontekście znamiona moralnego dobra subiektywnego, jest postrzegane jako najszlachetniejsze zakończenie tej historii z perspektywy Arthura i samego Johna. Jakkolwiek jest to trafna interpretacja, z perspektywy narratologicznej (szczególnie przy uwzględnieniu obecnego w grze systemu honoru oraz wielu różnych zakończeń) konflikt Johna z Micah przedstawiony w rozbudowanym epilogu i zwieńczony triumfem tego pierwszego nabiera cech obiektywnych, staje się niejako jeszcze jednym odzwierciedleniem odwiecznej walki Dobra ze Złem.

Dutch van der Linde jest o wiele mniej jednoznaczny, do tego stopnia, że w pewnym sensie jego moralna niejednoznaczność szybko staje się motywem przewodnim całej gry, a on sam może być postrzegany jako jej główny bohater, nawet jeżeli nie jest dane nam nim grać. *Red Dead Redemption 2* to w końcu gra o stopniowym rozpadzie (faktycznym i duchowym) gangu Dutcha van der Linde, który to rozpad w bezpośredni sposób odzwierciedla rozpad psychiczny i duchowy samego przywódcy. Podczas owych pierwszych scen w Colter, w trakcie tej zamieci śnieżnej w górach Grizzly, Dutch jawi nam się początkowo jako silny, kompetentny przywódca, jako troskliwy opiekun, niejako ojciec dla Arthura, Johna i pozostałych (Arthur kilkakrotnie porównuje go później do ojca), a także jako ponadprzeciętnie inteligentny intrygant, który zawsze ma plan, jak wyciągnąć swoją przybraną rodzinę z tarapatów. Pod koniec gry po tamtym człowieku nie pozostaje już zgoła nic, na jego miejscu zaś widzimy owładniętego żądzą pieniędzy paranoika, który każdego ma za zdrajcę, który pozostawia swoich najbliższych przyjaciół których niegdyś kochał jak synów na pewną śmierć, który nie ma już nic błyskotliwego do powiedzenia.

Istnieją dwie możliwe całościowe interpretacje postaci Dutcha i związanego z nim łuku narracyjnego (ang. *narrative arc* – określenie wątku fabularnego przebiegającego w czasie po określonej trajektorii, czyli łuku). Wedle pierwszej z nich mamy do czynienia z postacią, która zaczyna jako ktoś w głównej mierze dobry, jako przyzwoity człowiek w trudnej sytuacji i z wieloma wadami. Dopiero ciąg następujących po sobie wydarzeń (sprowokowanych w dużej mierze przez Micah) doprowadza go do upadku, z którego nie jest on się już w stanie podnieść. Możliwa jest jednak również druga interpretacja, wedle której Dutch od samego początku był chciwym paranoikiem skłonny do czynienia Zła, nigdy nie miał żadnego prawdziwego planu, nigdy tak naprawdę nie dbał

⁶⁷⁵ James A. Montmarquet, *Good* w: Maryanne Cline Horowitz, red., *New Dictionary of the History of Ideas. Volume 3: Game Theory to Lysenkoism*, Thomson Gale, Farmington Hills 2005, s. 952–955.

o tych, którzy zawierzali mu swoje życie i jedynie przed nimi udawał że tak jest, a wydarzenia znane z gry zaledwie odstłoniły jego prawdziwe, bezwzględne oblicze. Wszak to, gdzie zaczyna się ta opowieść – po nieudanym napadzie na prom w Blackwater z inspiracji Micah, gdzie Dutch brutalnie zamordował niewinną kobietę – nie jest tu bez znaczenia. Taką interpretację mogłyby potwierdzać również np. słowa Hosey, który jeszcze w Colter mówi do Arthura: „Posłuchaj! Spróbuj powstrzymać Dutcha przed sprowadzeniem śmierci na was wszystkich, bo zaczynam podejrzewać, że wreszcie postradał rozum”.

Dutch przedstawia samego siebie jako romantyka i idealistę, orędownika wzniosłych wartości, takich jak wolność obywateli od ucisku przez prawo czy równość wszystkich ludzi, niezależnie od pochodzenia i koloru skóry. Przeciwstawia on w swoich wyobrazeniach dawny świat Dzikiego Zachodu, świat nieograniczonej wolności, który na jego oczach przemija raz na zawsze, światu cywilizacji i prawa, w którym nie ma miejsca dla wolnych ludzi takich jak on i członkowie jego gangu zbudowanego na więziach wzajemnego braterstwa i zaufania. Jest to interesująca pozycja światopoglądowa niosąca za sobą własne implikacje etyczne, które można by analizować, takie jak uznanie wolności za najwyższą wartość moralną itp. Nie w tym jednak rzecz, bo z biegiem czasu okazuje się, że owa „filozofia” Dutcha to zaledwie fasada, wymówka, której używa on by mieć naiwnych i podatnych na wpływy członków swojego gangu.

W ostateczności zatem historia Dutcha nie jest wcale opowieścią o upadku tych świątłych ideałów wobec okrucieństwa prawdziwego świata. Jak podsumowuje to Arthur w rozmowie z Charlesem w ostatnim rozdziale gry – Dutch wcale nie stał się kimś, kogo sam kiedyś by potępił, on jedynie „stał się jeszcze bardziej tym, kim był od samego początku”. Sugerowałoby to, że trajektoria jego przemian obserwowanych na przestrzeni gry, jego pograżania się w czynieniu zła, jest wyznaczona już od samego początku, co jest ważną obserwacją w kontekście niniejszej rozprawy. Jak podsumowuje tę postać Fizhy⁶⁷⁶ w swojej analizie zatytułowanej *Psychiczny rozpad Dutcha van der Linde* na „YouTube”:

Czy Dutch był taki od samego początku, czy zaszła w nim zmiana? A odpowiedź brzmi: i jedno, i drugie. Mamy dość dowodów by stwierdzić, że Dutch naprawdę wierzy w to, co mówi. Jednocześnie jednak niekoniecznie był on kiedykolwiek kimś dobrym. Od bardzo dawna jest on przywódcą wyjętego spod prawa gangu, a gdy go spotykamy już popełnił zły czyn, zabijając Heidi McCourt. Nawet jeśli Micah go do tego podjudzał, to jeżeli moralność miałaby dla Dutcha jakiegokolwiek znaczenie, znalazłby inne rozwiązanie. Dutch ponad wszystko ceni lojalność, ale niekoniecznie lojalność wobec swojego gangu, a raczej lojalność wobec konkretnie jego osoby, a na przestrzeni wydarzeń przedstawionych w *Red Dead Redemption 2* okoliczności w których się znajduje stają się coraz gorsze i te utrapienia doprowadzają go do załamania. W czasie, gdy otaczające go społeczeństwo postępowało naprzód a stan jego gangu pogarszał się, jego światopogląd praktycznie implodował, ujawniając najmroczniejsze, najbardziej samolubne, wykrzywione aspekty jego osobowości. On sam to potwierdził, stwierdzając, że nie może walczyć ze swoją własną naturą.

W przestrzeń etyczną wyznaczoną przez jednoznaczne okrucieństwo Micah, dobroduszość Johna i zdeterminowany z góry moralny upadek Dutcha niejako wrzucony zostaje Arthur Morgan, a wraz z nim – sam gracz. Z początku może się wydawać, że jest to przestrzeń niejednoznaczna, naznaczona możliwymi interpretacjami – być może Dutch ma trochę racji w tym, że współczesne społeczeństwo redukuje kwestię moralności do opresji praw i dobrych obyczajów, podczas gdy prawdziwa wartość wspólnoty międzyludzkiej leży w naszej wolności oraz we wzajemnej lojalności i braterstwie bliskich więzi? Z biegiem czasu gra jednak dokonuje swoistej dekonstrukcji tej moralnej wieloznaczności, ujawniając prawdziwe Zło kryjące się w ludzkiej duszy (za pomocą postaci

⁶⁷⁶ Fizhy, *The Mental Decline of Dutch Van Der Linde - Red Dead Redemption 2*, „YouTube” 2023, <https://www.youtube.com/watch?v=l2z5yBqcnbw>, dostęp 13.03.2024.

Micah i Dutcha) oraz jedyną możliwą słuszną moralnie na nie odpowiedź (wsparcie Johna przez Arthura). Znaczną rolę pełni zaś w tym obecny w grze system honoru.

System honoru, który przyznaje graczowi punkty zależnie od tego, czy w danej sytuacji postąpił w sposób oczywisty słuszenie (pomoc niewinnym, walka z okrutnikami itp.) nie jest w grach niczym nowym, w rzeczy samej, przywodzi na myśl niezliczone wcześniejsze implementacje tego samego mechanizmu w grach wysokobudżetowych, takich jak np. serie *Fable* (Lionhead Studios i inni 2004–) czy *Mass Effect* (BioWare 2007–). Jednocześnie zaś system taki z konieczności operuje w ramach prostego etycznego dualizmu Dobra i Zła, który to dualizm nie dopuszcza bardziej zniuansowanych, wielowarstwowych interpretacji. Najwyraźniej widać to bez wątpienia w zakończeniu gry, w scenie śmierci Arthura, która przedstawia sobą cztery możliwe scenariusze, od tego najbardziej pozytywnego, w którym Arthur umiera w spokoju na górskim szczycie po udzieleniu pomocy Johnowi po ten najbardziej negatywny, w którym Arthur zostaje zamordowany przez Micah pośród płonącego obozu, do którego wrócił ze swojej własnej chciwości. Kontrast dwóch metafor – jelenia skąpanego w słońcu i kojota w strugach deszczu – jeszcze podkreśla ten prosty dualizm i to, że zwieńczenie historii Arthura pozbawione jest moralnej subtelności.



Ilustracja 41: Arthur Morgan podczas spaceru w mieście Valentine w fikcyjnym stanie Nowy Hanower. Świat gry w żywy, wiarygodny sposób reaguje na działanie gracza i jego nastawienie wobec postaci niezależnych (źródło: Red Dead Redemption 2).

W tym kontekście bez wątpienia warto przywołać myśl Gaity⁶⁷⁷, który jest zwolennikiem podobnej tezy, tzn. tezy o niepowątpiewalności realnego istnienia Dobra i Zła, którą zestawić można również ze stanowiskiem znanym jako realizm etyczny, nawet jeżeli sam Gaita wypiera się, by zajmował to konkretne stanowisko⁶⁷⁸. Gaita⁶⁷⁹ pisze:

Nie znam żadnego przypadku (i nie wykluczam tutaj Nietzschego), by ktokolwiek na poważnie stwierdził, podpisując się pod tym swoim własnym nazwiskiem, że nasze mówienie o Dobru i Złu może być,

⁶⁷⁷ Gaita, dz. cyt., s. 308–331.

⁶⁷⁸ Tamże, s. 11.

⁶⁷⁹ Tamże, s. 326.

jak już przyjdzie co do czego, oszustwem, nawet pomimo tego, że moralność wydaje się być czymś bardziej podatnym na sceptycyzm niż istnienie «świata zewnętrznego» czy innych umysłów. Sceptycyzm moralny nigdy nie znalazł swojego Kartezjusza, a nawet on, który postanowił wątpić we wszystko, uznał za «stosowne» by nadal wierzyć w zwykłe poczucie moralne swojej epoki.

Powód, dlaczego tak jest powinien być w tym miejscu oczywisty. Tylko ktoś zepsuty może na poważnie twierdzić, że nasze poczucie Dobra i Zła jest oszustwem, a choć sceptyk powie tylko, że być może jest ono oszustwem, owo «być może» nie znaczy nic, jeżeli nie jest on gotowy przyjąć, jeżeli argument go do tego «zmusza», że jest ono oszustwem. Filozofowie mogą przynajmniej stwarzać pozory (nawet wobec samych siebie) że mają poważne wątpliwości co do istnienia świata zewnętrznego ze względu na znany kontrast, jaki ich zdaniem zachodzi między zabieganiem o prawdę a zabieganiem o inne sprawy w naszym codziennym życiu. Sceptycy moralni też odwołują się do tego kontrastu, ale jego względnie oczywista nieodpowiedniość ujawnia się poprzez fakt, że nie używają go do wyjaśnienia, dlaczego nie podpisują się pod tym sceptycyzmem swoim własnym nazwiskiem.

Zdaniem Gaity zatem odrzucenie rzeczywistości Dobra i Zła oznacza jednoznacznie moralne zepsucie, pod którym nikt nie chciałby się podpisać. Owa rzeczywistość jest w *Red Dead Redemption 2* uobecniona i zwizualizowana w uchwytny sposób poprzez punkty przyznawane graczowi zależnie od jego poczynań, ale niemal równie bezpośrednio przejawia się w samej fabule gry, gdzie zwłaszcza czynione przez człowieka Zło jest dla nas namacalnie dostępne w działaniach Micah, Dutcha i wielu innych. Z tego względu stwierdzić należy, że realizm moralny w kwestii Dobra i Zła stanowi ważny komponent etycznej treści dzieła Rockstara i podstawę filozoficzną, do której wydobycia dąży niniejsza analiza.

Rozważmy przykładowo następujący wniosek Gaity⁶⁸⁰: „lęk przed utratą naszego poczucia rzeczywistości Dobra i Zła jest lękiem integralnym dla poważnego rozumienia Dobra i Zła”. Tego typu lęk bez wątpienia stanowi istotną część fabuły *Red Dead Redemption 2*, w której jest on coraz mocniej odczuwany wraz z rozwojem wydarzeń przez samego Arthura, poprzez niego również przez gracza. Początkowo gang Dutcha chlubi się swoim etosem opartym o „filozofię” jego założyciela, który rzekomo wie, jakie czyny są niedopuszczalne i nigdy nie przekracza pewnych granic moralnych. Z biegiem czasu jednak widzimy, jak Dutch łamie po kolei wszystkie swoje zasady, ujawniając tym samym, że od samego początku były one jedynie fikcją istniejącą w jego głowie, a on sam zdolny jest nawet zostawić na pewną śmierć swojego najbliższego towarzysza, który uważał go za przybranego ojca. Inaczej jest jednak z Arthurem, który (jeśli tylko gracz dąży do dobrego zakończenia gry) po jakimś czasie zaczyna rozumieć kłamstwo „filozofii” Dutcha, nie prowadzi go to jednak do zatracenia owego „poczucia rzeczywistości Dobra i Zła” o którym pisze Gaita, wręcz przeciwnie – jasnym staje się dla niego, że musi przed swoją śmiercią naprawić jak najwięcej z wyrządzonego przez siebie Zła, odpokutować za wyrządzone czyny i sprawić, by Johna, Abigail i Jacka nie spotkał taki sam los, co jego. Jego śmierć w dobrym zakończeniu nie ma zatem być może aż tak wielu znamion śmierci Chrystusa, co śmierć księcia Noctisa w *Final Fantasy XV*, ale również jakoś do niej nawiązuje.

Ostatecznie Arthur znany nam z dobrego zakończenia gry to rewolwerowiec o złotym sercu, który niemniej wyrządził w swoim życiu wiele złego, znając głównie przemoc i bezprawie. Zindoktrynowany przez Dutcha w młodym wieku, musiał poświęcić lata by zrozumieć, że jego życie oparte jest na pięknym kłamstwie, że Dutch nigdy nie miał żadnego prawdziwego planu a Tahiti to jedynie nieosiągalne marzenie. To właśnie miała na myśli Mary, pisząc w liście do niego o „dobrym człowieku siłującym się z olbrzymem, który wygrywa raz za razem”. Dopiero w swojej śmierci Arthur z dobrego zakończenia znajduje sposób, by ten „dobry człowiek” pokonał złego „olbrzymia”.

⁶⁸⁰ Tamże, s. 327.

Gaita⁶⁸¹ przeciwstawia sobie dwa podstawowe stanowiska etyczne – realizm w sprawie istnienia Dobra i Zła oraz sceptycyzm. O tym ostatnim pisze: „podkreślam, że sceptycyzm należy odrzucić nie dlatego, że jest fałszywy, albo niejasny czy niespójny, ale dlatego, że, jeżeli potraktować go na poważnie, jest zepsuciem [moralnym – M.J.]”. W narracji *Red Dead Redemption 2*, jak starałem się to wykazać powyżej, oba stanowiska są do pewnego stopnia obecne, ale realizm etyczny ostatecznie przeważa (poprzez obecność uproszczonego systemu honoru podobnego do tego znanego z wielu innych gier wysokobudżetowych oraz kilku różnych zakończeń jasno identyfikowanych jako dobre i złe).

Widać to wyraźnie na przykładzie głównych postaci, na których omówienie poświęciłem sporo miejsca powyżej. Z jednej strony, jak argumentuje Geller⁶⁸² w swoim wideoeseju, postacie te „poruszają się i mówią niczym prawdziwi ludzie i zdolność tę wykorzystują do podejmowania decyzji, które są przyczyną nieskończonego cierpienia dla mnie i dla tych, którzy ich otaczają”. Ich złożoność charakterologiczna, szczególnie wyraźna u Dutcha i Arthura, która sprawia, że zdaniem niektórych są oni najlepiej napisanymi postaciami w historii gier wideo⁶⁸³, przemawia za wysublimowaną narracją, która nie daje się sprowadzić do prostego dualizmu Dobra i Zła. Z drugiej strony jednak Peter Lamarque⁶⁸⁴ wskazuje na ważne różnice, jakie z konieczności dzielą każdą, najlepiej nawet napisaną postać fikcyjną od prawdziwych ludzi. Jedną z tych różnic Lamarque⁶⁸⁵ określa mianem „Zasady Tożsamości Postaci” (ang. *Character Identity Principle*) polegającej na ontologicznej zależności każdej fikcyjnej postaci od tego, w jaki sposób jest ona opisana (przedstawiona, zwizualizowana itp.) w tekście źródłowym. Zdaniem Lamarque’a⁶⁸⁶ z Zasady Tożsamości Postaci wynika to, że „opisy wyrażają punkty widzenia na nich [na te postacie – M.J.], które mają wymiar i fizyczny, i wartościujący”.

Opis – każdy opis – nie jest pozbawiony elementu oceny, zawiera elementy światopoglądowe. Postacie fikcyjne nie są bytami neutralnymi politycznie, one pełnią określoną rolę w strukturach narratologicznych opowieści, realizując tym samym jej przesłanie (fikcyjna opowieść bez żadnego przesłania jest zarówno niemożliwa, jak i niepożądana). Z obserwacji Lamarque’a wynika zatem, że nawet tak złożone charakterologicznie postacie, jak Arthur i Dutch dalej jedynie imitują prawdziwych ludzi (realizując przy tym określony punkt widzenia), a nie są nimi, mogą być jedynie „mniej-więcej doskonali”, jak ujmuje to Geller⁶⁸⁷, a nie po prostu doskonali. Nie oznacza to naturalnie, że niemożliwe są narracje o wysublimowanej i złożonej treści etycznej, wręcz przeciwnie (będzie o nich mowa również w dwóch kolejnych analizach). Jednakże *Red Dead Redemption 2* poprzez system honoru i inne obecne w grze mechanizmy nie przestaje przypominać nam o tym, że ostatecznie Micah uosabia w tej historii Zło, John jakiś rodzaj Dobra, Dutch motyw upadku i zepsucia, a Arthur zdeterminowaną do pewnego stopnia pozycję człowieka wobec realnego dualizmu Dobra i Zła.

⁶⁸¹ Tamże, s. 314–328.

⁶⁸² Geller, dz. cyt.

⁶⁸³ „[Dutch – M.J.] to niewiarygodnie skomplikowana postać, jedna z najlepiej napisanych, jaką z całą pewnością widziałem w grach wideo”; Fizhy, dz. cyt. „[Arthur Morgan to – M.J.] najlepsza fikcyjna postać, jaką w życiu widziałem”; Snolana, *The Greatest Fictional Character I've Ever Seen*, „YouTube” 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=SL3KNxSEQ08>, dostęp 14.03.2024.

⁶⁸⁴ Peter Lamarque, *On the Distance between Literary Narratives and Real-Life Narratives* w: Daniel D. Hutto, red., *Narrative and Understanding Persons*, Cambridge University Press, Cambridge 2007, s. 117–132.

⁶⁸⁵ Tamże, s. 120.

⁶⁸⁶ Tamże, s. 121.

⁶⁸⁷ Geller, dz. cyt.

O wewnętrznej rozpiętości dzieła Rockstara między realizmem etycznym a sceptycyzmem możemy również wnioskować z analizy tego, jak w grze tej zaprezentowana została idea postępu dokonanej przez Wright⁶⁸⁸. Wright wyraźnie krytykuje paradoksalność *Red Dead Redemption 2*, jej⁶⁸⁹ zdaniem jest to gra, która deklaruje dążenie do historycznej autentyczności oraz złożoną dekonstrukcję kulturowych mitów na temat Dzikiego Zachodu, tak naprawdę jednak wraca do tych mitów i ma dużą trudność z wykroczeniem poza nie – nieustannie romantyzuje amerykańskie pogranicze, nie kwestionując przy tym kolonialnych założeń takich narracji⁶⁹⁰. Można by zatem powiedzieć, że gra Rockstara aspiruje do bycia krytycznym pastiszem westernu, ale poprzez swoje uproszczenia (np. w aspekcie etycznym) jest po prostu westernem, nie jest to zaś gatunek tradycyjnie słynący z moralnej dwuznaczności, wprost przeciwnie⁶⁹¹. Romantyzowanie Dzikiego Zachodu pociąga za sobą do pewnego stopnia romantyzowanie etyki, szukanie pewnych wyznaczników, których podstawową postacią jest dualizm Dobra i Zła. Wobec tego być może uzasadniona jest negatywna ocena gry przez Wright⁶⁹², zdaniem której: „głęboko zależne od uproszczonych (choć przekonujących) mitycznych dychotomii, polityczne nastawienie Rockstara często sprawia wrażenie beznadziejnie nieprzejrzystego”. Jeżeli poprzez jedną z owych „mitycznych dychotomii” rozumieć będziemy kwestię Dobra i Zła, to „beznadziejnie nieprzejrzyste polityczne nastawienie Rockstara” oznacza bez wątpienia jednoczesne przedstawienie w treści gry sceptycyzmu i realizmu etycznego⁶⁹³.

Warto na pewno zadać pytanie o to, jaka jest przyczyna tej paradoksalności treści etycznej *Red Dead Redemption 2*. Słuszna jest tutaj następująca sugestia Wright⁶⁹⁴:

Te wewnętrzne napięcia sprawiają, że seria *Red Dead*, jak i wiele innych współczesnych historycznych gier wideo, jest wewnętrznie skonfliktowana co swoich możliwych znaczeń. [...] Firma Rockstar nie ponosi pełnego ciężaru odpowiedzialności za to, że gry wideo zajmują wątpliwe ideologiczne stanowiska – oni po prostu chcą zarobić pieniądze na szerszym kapitalistycznym, postmodernistycznym recyklingu obrazów tak powszechnym w branży gier i rozrywkowej.

W swojej krytyce Wright wyraźnie sugeruje, że choć *Red Dead Redemption 2* ma ambicję opowiedzenia wieloznacznej (również etycznie) historii, to ostatecznie ambicje te muszą się ugiąć przed rynkowymi trendami i sprawdzonymi schematami narracyjnymi dominującymi w branży. Nie mogę tutaj nie podkreślić, że gdy Wright pisze o tym, co „powszechne w branży gier”, z całą pewnością ma na myśli przede wszystkim najbardziej skapitalizowany segment wysokobudżetowy, który od bardzo dawna⁶⁹⁵ ma tendencję do upraszczania kwestii etycznych i sprowadzania wszelkiej

⁶⁸⁸ Wright, dz. cyt.

⁶⁸⁹ Tamże, s. 2.

⁶⁹⁰ Tamże, s. 13–14.

⁶⁹¹ Na pewnym ogólnym poziomie znaczeniowym Arthurowi ostatecznie bardzo blisko do archetypicznego „przyzwoitego bohatera westernu, który walczy o to co słuszne i który tradycyjnie triumfuje nad Złem poprzez wytrwałość i za-radność”; Christopher Falzon, *Ethics Goes to the Movies*, Routledge, Nowy Jork i Abingdon 2019, s. 19.

⁶⁹² Wright, dz. cyt., s. 13.

⁶⁹³ Na marginesie warto zanotować, że Wright (dz. cyt., s. 11) podkreśla, iż *Red Dead Redemption 2* (i jemu podobne gry) „wywołują największą sympatię wobec, i spędzają najwięcej czasu opisując historie, jednoznacznie białych, będących mężczyznami protagonistów i ich współników jako ofiar, a nie rdzennej populacji, która, jak gra tak często i z wielką ochotą nam przypomina, stoi w konflikcie do «cywilizacji», ani innych niebiałych postaci, które, w rzeczywistości historycznej, doświadczałyby znacznie gorszej brutalnej opozycji wobec ich istnienia”. Ta krytyka Wright zdaje się powtarzać antropologiczne rozważania przedstawione tu przy omawianiu *Diaries of a Spaceport Janitor*.

⁶⁹⁴ Tamże, s. 13.

⁶⁹⁵ Można by się zastanowić, na ile wpływ na to mieli, ponownie, Gary Gygax i Dave Arneson, twórcy *Lochów i smoków*, którzy wprowadzili w swojej grze system charakteru (ang. *alignment*) postaci gracza i postaci niezależnych z ja-

etycznej problematyki do oczywistego podziału na to co dobre i to co złe. Ważne jednak, byśmy przyznali również, że dzieło Rockstara nie jest tak jednoznacznym uosobieniem prostego dualizmu Dobra i Zła, jak gry takie jak seria *Fable*, *Black & White* czy *Biomutant* (Experiment 101 2021). Wewnętrzne napięcia i konflikty uobecniające się w narracji gry, która chce przedstawić nam m.in. dwie różne wizje etyki są świadectwem tego, że w segmencie gier wysokobudżetowych istnieje mocny trend, poparty ekonomicznie i przez popularność określonych schematów narracyjnych, by wszelkie kwestie etyczne sprowadzać do prostego dualizmu Dobra i Zła. Twórcy *Red Dead Redemption 2* bez wątplenia mieli ambicję stworzenia gry, która by się z tego trendu wyłamywała, ostatecznie udało im się to jednak jedynie częściowo, zapewne zarówno ze względu na presję wywoływaną przez ogół branży, jak i pewne podświadome, przyjęte bezkrytycznie założenia, o których pisze Wright⁶⁹⁶. Dowodzi to, że dyktowane segmentami branżowymi trendy filozoficzne w grach wideo są na tyle silne, że nawet gry, które starają się je przełamać nie są w stanie zupełnie się od nich uwolnić i zawsze w ostateczności w jakiś sposób orientują swoją treść wobec nich. Te trendy oczywiście są zmienne historycznie i da się je zmienić, aktywnie tworząc gry je podważające, ale takie zmiany następują powoli i stopniowo – żadna pojedyncza gra, nawet tak duża, jak *Red Dead Redemption 2* nie jest w stanie w pojedynkę odmienić tych trendów.

Na zakończenie niniejszej analizy podsumujemy jeszcze te aspekty treści etycznej omawianej tu gry, które dotyczą popularnego w grach wysokobudżetowych trendu sprowadzającego moralność do prostego dualizmu Dobra i Zła.

Po pierwsze, za jedyne wartości moralnie znaczące uznaje się Dobro i Zło, i to właśnie do nich sprowadza się wagę wszelkich naszych czynów. Istnieją być może czyny moralnie neutralne, tego się nie wyklucza, natomiast narracja *Red Dead Redemption 2* jest wyraźnie zainteresowana w pierwszej kolejności albo działaniami złymi (wszelkie przestępcze poczynania gangu van der Linde, włączając w to te dokonywane przez Arthura/gracza), albo dobrymi (pomoc Johnowi, relacja Arthura z Mary). Po drugie, Dobro i Zło nie są jedynie konstruktami społecznymi, ale istnieją realnie i niezależnie od naszych poglądów (system honoru, załamanie się „filozofii” Dutcha). Chodzi tu o realizm etyczny takim, jakim opisuje go Gaita⁶⁹⁷, czyli o przekonanie, że nasze sądy etyczne są prawdziwe na mocy realnie istniejącej rzeczywistości moralnej. W grze Rockstara jasnym jest, że Dobro i Zło to ostatecznie wartości obiektywne (dobre/złe zakończenie), trudnej jednak na mocy narracji określić, co dokładnie jest ich źródłem. Jedną powszechnie znaną możliwą odpowiedzią na tak postawione pytanie jest rzecz jasna Bóg⁶⁹⁸, albo przynajmniej jakiś porządek nadprzyrodzony, transcendentny (np. platońskie idee), ale choć w *Red Dead Redemption 2* pojawiają się postacie silnie związane z motywami religijnymi, np. pastor Swanson (inny członek gangu Dutcha), to nie wydaje się, by w grze sugerowano takie właśnie źródło moralności (inaczej sprawa wygląda bez wątplenia w *Final Fantasy XV*). Zamiast tego Dobro i Zło bierze się tu ze zgoła innego źródła – ze zdeteminowanej, niezmiennej natury człowieka.

Choć wykracza to poza ścisły zakres niniejszej analizy, bez wątplenia należy tu przywołać cytaty z poprzedniej części gry, tj. z *Red Dead Redemption*. Niezwykle ważną sceną w dalszych losach Johna Marstona (po tym, jak zabił on Micah) jest ta, w której działając na zlecenie nowo utworzonego Federalnego Biura Śledczego (FBI) dopada on wreszcie samego Dutcha. Rzecz dzieje się na

snym podziałem na postacie dobre, neutralne i złe (oraz praworządne, neutralne i chaotyczne). Choć był to zapewne pewien czynnik, nie można jednak chyba przypisać mu całej odpowiedzialności za takie podejście do etyki w najpopularniejszych grach wideo.

⁶⁹⁶ Tamże, s. 13–14.

⁶⁹⁷ Gaita, dz. cyt., s. 11.

⁶⁹⁸ Twardowski, dz. cyt., s. 204.

skraju klifu, gdzie Dutch, teraz już jako siwiejący, choć wciąż sprawny mężczyzna zostaje zagnany przez Johna. W scenie do której później nawiązuje inny moment w *Red Dead Redemption 2* (gdzie Arthur i Dutch uciekają przed żołnierzami w szóstym rozdziale gry) Dutch van der Linde wygłasza swój ostatni, przedśmiertny monolog. „Nie zawsze możemy walczyć z naturą, John” mówi swojemu dawnemu towarzyszowi. „Nie możemy walczyć ze zmianami. Nie możemy walczyć z grawitacją. Z niczym nie możemy walczyć. Całe moje życie tylko walczyłem [...] a i teraz nie mogę się poddać. Nie mogę walczyć z moją własną naturą”. To powiedziawszy, Dutch rzuca się z klifu, pełniąc samobójstwo.



Ilustracja 42: John Marston, protagonista pierwszej części gry i epilogu części drugiej. W części drugiej John symbolizuje moralne Dobro (miłość do żony i dzieci), w pierwszej natomiast sam staje się protagonistą i musi podejmować wybory moralne (źródło: Red Dead Redemption 2).

Choć treść gry z reguły uczy nas, by nie zawierzać słowom Dutcha, w jego ostatnich momentach jest on przedstawiony jako ktoś, kto nareszcie zrozumiał trudną do przeboleń prawdę. Tą prawdą jest moralne zdeterminowanie człowieka jako dobrego bądź złego. Nasze czyny, czy polepszają one życie nas i ludzi wokół nas, czy je pogarszają, są w ostateczności wypadkową naszej natury. Micah krzywdził innych, ponieważ takim był człowiekiem, wynikało to z usposobienia jego woli. Podobnie Dutch, który jednak zakrywał przed samym sobą i przed innymi ten fakt, udając światłego dobrodzieja. Arthur od wczesnej młodości zostaje przez Dutcha zindoktrynowany i nie potrafi poprawnie odróżnić Dobra od Zła. Co więcej, ostatni list Mary o „dobrym człowieku siłującym się z olbrzymem”, jeżeli by się podjąć jego uniwersalizacji, zdaje się sugerować, że każdy z nas ma dwie przyrodzone natury – dobrą i złą – i te dwie natury toczą ze sobą nieustanny konflikt, którego wynik jest w dużej mierze zdeterminowany przez to, jakiego rodzaju ludźmi jesteśmy. Istnieje co prawda możliwość nawrócenia się „złego człowieka”, czego dowodzi los Arthura w dobrym zakończeniu gry, zmiany takie wymagają jednak gwałtownego zaburzenia jego dotychczasowej pozycji w świecie, np. poprzez dowiedzenie się, że zostało mu zaledwie parę miesięcy życia.

Wreszcie moralny realizm i determinizm pociągają za sobą również absolutyzm, tj. stanowisko, że „to, co jest dobre, jest zawsze i wszędzie dobre, bez względu na kraj i czas, warunki i okoliczno-

ści”⁶⁹⁹. Nie jest to naturalnie powiązanie konieczne, ale w przypadku *Red Dead Redemption 2* możemy znaleźć pewne nawiązania do absolutyzmu, jak np. obiektywny charakter systemu honoru czy to, że wyraźną intencją twórców jest, byśmy czyny postaci z gry oceniali z perspektywy dzisiejszej, nie historycznej. Sytuacja historyczna w której się znajdują wytwarza co prawda specyficzne konteksty, które nie mają bezpośrednich odpowiedników we współczesnym świecie (np. konflikt Indian z armią Stanów Zjednoczonych), niemniej samo Zło, którego dopuszczają się Micah, Dutch, Arthur, a nawet John ma być przez nas postrzegane jako Zło o charakterze uniwersalnym, jak sugerują rozważania Gellera⁷⁰⁰ o nienawiści.

Ostatecznie, *Red Dead Redemption 2* nie jest może grą, której przesłanie etyczne jest „beznadziejnie nieprzejrzyste” (by raz jeszcze zacytować Wright⁷⁰¹), ale z całą pewnością jest paradoksalne. Z jednej strony pojawiają się w nim nawiązania do złożonych, niejednoznacznych scenariuszy, a nawet do sceptycyzmu w sprawie realności Dobra i Zła, z drugiej jednak przeważa dualizm tych dwóch wartości, realizm, determinizm i absolutyzm. Jest tak, ponieważ choć w swoich założeniach gra Rockstara ma ambicję, by stanowić poważną krytykę mitów o Dzikim Zachodzie, to jednak nie jest wolna od rynkowych, kulturowych, estetycznych i filozoficznych trendów, tych właśnie, które stanowią właściwy przedmiot niniejszej rozprawy.

4.2.3. WARTOŚCI OBIEKTYWNE. ODNIESIENIE DO INNYCH GIER WYSOKOBUDŻETOWYCH

Dualizm w swojej manichejskiej postaci, jaki przejawia się w treści *Assassin's Creed Origins*, jak i w pozostałych grach należących do tej wysokobudżetowej serii produkcji Ubisoftu, obok wymiaru ontologicznego ma również równie (a być może nawet bardziej) wyraźny wymiar etyczny. Fundamentalna dla manicheizmu doktryna o Dwóch Naturach⁷⁰² ma wymiar kosmologiczny, zakłada esencjonalistyczny dualizm ontologiczny wyjaśniany jako zmaganie się ze sobą na przestrzeni świata dwóch równoważnych sobie sił, niekiedy konceptualizowanych jako Dobro i Zło (albo inaczej jako życie i śmierć, światło i ciemność, wolność i niewola itd.). Te dwie manichejskie siły, Dwie Natury do których sprowadza się całe istnienie, nie są neutralne moralnie, wręcz przeciwnie, jak twierdzi np. Gaita⁷⁰³ powątpiewanie w realność właśnie Dobra i Zła oznacza sceptycyzm etyczny, niemożność określenia jakiegokolwiek moralności. Są to również te same wartości, które wytyczają horyzont etyczny w *Red Dead Redemption 2*, stanowiąc skrajne, przeciwstawne bieguny obecnego w grze systemu honoru, podobnie jak i wielu innych analogicznych systemów obecnych w innych grach wysokobudżetowych. Tym samym dzieło Ubisoftu wpisuje się w obecny w tych grach nurt filozoficzny uznający realizm Dobra i Zła jako dwóch obiektywnych (bo ontologicznie fundamentalnych), uniwersalnych (bo jedynych istniejących) i absolutnych (bo zawsze obowiązujących) wartości leżących u podstaw tego, czym właściwie jest moralność i czym zajmuje się etyka.

Przy czym samo to nic nam jeszcze nie mówi o tym, jakie treści wiąże się tu z tymi dwiema wartościami. Otóż: Dobro i Zło w świecie przedstawionym są rzecz jasna reprezentowane za pomocą dwóch sekretnych organizacji, Asasynów i Templariuszy, gdzie ci pierwsi „chcą bronić ludzkiej wolności”, a ci drudzy pragną „zmusić ludzkość do posłuszeństwa, ładu i dyscypliny”, jak streszcza

⁶⁹⁹ Twardowski, dz. cyt., s. 220.

⁷⁰⁰ Geller, dz. cyt.

⁷⁰¹ Wright, dz. cyt., s. 13.

⁷⁰² Pettipiece, dz. cyt., s. 21.

⁷⁰³ Gaita, dz. cyt., s. 308–331; naturalnie Gaita nie mówi tutaj o manichejskich siłach i nie jest powiązany w żaden sposób z manicheizmem, natomiast mówi o tym samym Dobru i Złu, o których mowa jest również w manicheizmie, chociaż zgoła inaczej pojmowanych.

te dwie postawy Bosman⁷⁰⁴. W kontekście opowiadanej w tej serii gier historii obie grupy dążą wedle swoich własnych deklaracji do poprawy jakości życia całej ludzkości, co stanowi ich naczelną cel, różnią się natomiast co do tego, w jaki sposób ma on być osiągnięty – ci pierwsi zakładają, że jedynie wolny wybór może zaprowadzić ludzi do szczęścia, podczas gdy ci drudzy twierdzą, że wolność prowadzi do nieszczęścia, a jedynie absolutna kontrola jest w stanie doprowadzić społeczeństwo do korzystnego dla wszystkich stanu. Zdawać by się zatem mogło, że jest to jedynie spór o wartości instrumentalne, gdzie najwyższą, wspólną wartością jest jakaś postać utylitarystycznego dobra wspólnego. Wbrew temu ten instrumentalny spór nabiera charakteru uniwersalnego i absolutnego gdy zdamy sobie sprawę, że jest on odwieczny (toczony już od czasów Adama i Ewy), a Asasyni są nam przedstawieni jako ci, którzy w sposób jednoznaczny mają słuszność, podczas gdy Templariusze się mylą. Zatem nawet jeżeli naczelnym celem jest dobro całej ludzkości, to jedyne czyny moralnie słuszne prowadzące do osiągnięcia przez nas tego celu mają charakter wolnościowy. W ten sposób Dobro utożsamiane jest z wolnością wyboru, a Zło z narzuconą odgórnie (być może przemocą) kontrolą.

Ten nacisk na wolność oznacza rzecz jasną odrzucenie determinizmu etycznego, który w tej czy innej postaci przewija się w *Red Dead Redemption 2*, oraz podkreślenie odpowiedzialności moralnej każdego z nas za swoje czyny, które odbywa się poprzez umieszczenie w *Assassin's Creed Origins* i innych grach z tej serii wątku inicjacji gracza do wiedzy tajemnej, zaangażowania go do zgłębienia moralnego dualizmu, oddania się „paranoicznemu sposobowi pojmowania świata”, jak ujmuje to Brown⁷⁰⁵. Chociaż przebieg narracji jest z góry zaplanowany i gracz nie podejmuje tu żadnych wyborów moralnych, zawsze wcielając się w szlachetnego medżaja Bayeka i jego żonę, dalej jest tutaj podkreślany wątek wzięcia odpowiedzialności za swoje czyny i wolnego wybrania czynienia dobra. Grając w grę Ubisoftu gracz doświadcza waltonowskiej immersji w doświadczeniu stanięcia po słusznej stronie historii, zaangażowania się w działania na rzecz dobra i wolności całej ludzkości, w imię czego wszystko, nawet zabójstwo, jest usprawiedliwione. A choć nie ma tu mowy o żadnej transcendencji, jak wynika z uwag poczynionych przez de Wildta⁷⁰⁶, a wartości uniwersalne jakimi są Dobro i Zło są mimo wszystko immanentne, nawet jeśli wpisane w naturę samej rzeczywistości, to i tak istnieje możliwość, że gracz w jakiś sposób przełoży takie pojmowanie moralności ze świata fikcyjnego na świat rzeczywisty.

Nie inaczej jest również w *Final Fantasy XV*, gdzie jedyną poważną różnicą w pojmowaniu etyki jest właśnie kwestia owej transcendencji. Nawiązanie do pojmowania Dobra i Zła jako wartości wykraczających poza przyrodzoną rzeczywistość i ulokowanych w rzeczywistości nadprzyrodzonej odczytać możemy zarówno bezpośrednio w światotwórczej konstrukcji świata przedstawionego, jak i pośrednio z zawartych w grze elementów myśli chrześcijańskiej. Eos, fikcyjna planeta, na której toczy się akcja gry, istnieje w ramach uporządkowanego kosmosu, nie jest jedynie jedną z wielu planet, ale Gwiazdą, na której skupiona jest uwaga sześciu bóstw – Tytana, Ramuha, Lewiatan, Śiwy, Bahamuta i Ifryta. Ponieważ jej miejsce we wszechświecie jest wyróżnione, również militarny konflikt między królestwem Lucis i imperium Niflheim to nie zwykła wojna, ale ostateczne starcie sił światła i ciemności. Triumf Niflheimu objawia się nie tylko w uciemieniu mieszkańców ziem podbitych, ale i w wydłużającej się nocy (aż do nastania zupełnych ciemności) i wynaturzeniu okolicznej przyrody, bowiem w nim urealnia się ontologicznie fundamentalne, transcendentalne Zło uosabiane przez Ifryta, zdrajcę pośród bogów.

⁷⁰⁴ Bosman, 'Requiescat...', dz. cyt., s. 3.

⁷⁰⁵ Brown, dz. cyt., s. 238.

⁷⁰⁶ De Wildt, dz. cyt.

Podczas gdy narracja gry wprost zawiera prawdziwy (przynajmniej) dla świata przedstawionego fakt, że Dobro i Zło jako wartości etyczne mają nadprzyrodzone źródło i charakter, jej przesłanie, nieodzownie związane z myślą chrześcijańską, również wykazuje, że tak właśnie jest, choć na inny sposób. Wcielać się w księcia Noctisa, postać wykazującą liczne podobieństwa do osoby Jezusa Chrystusa i do innych królów znanych z Pisma Świętego, o czym pisał Langer⁷⁰⁷, gracz w sposób immersyjny doświadcza bycia już nie tylko dobrym człowiekiem odpowiedzialnym za swoje wolne czyny, jak w *Assassin's Creed Origins*, ale wręcz bycia Wybrańcem powołanym przez bogów do zbawienia świata poprzez swoje ostateczne poświęcenie na mocy pradażnej przepowiedni. Zbawczą śmierć i zmartwychwstanie Jezusa Chrystusa uważają chrześcijanie za akt najwyższego dobra, jakie dokonało się w duchowej historii ludzkości, ale nawet jeżeli dalecy jesteśmy od wiary, że rzeczywiście miały one miejsce, nie sposób się nie zgodzić, że zarówno historia Chrystusa, jak i naśladująca ją historia Noctisa stanowi przykład czynu skrajnie, radykalnie dobrego. „Nikt nie ma większej miłości od tej, gdy ktoś życie swoje oddaje za przyjaciół swoich”, jak głosi Ewangelia wg św. Jana (15:13; przekład według Biblii Tysiąclecia). I tak jak chrześcijanie są wezwani do orientowania swojego postępowania wedle najwyższego moralnego wzoru odnajdywanego w osobie Chrystusa⁷⁰⁸, tak gracze są niejako wezwani do potraktowania doświadczonej przez siebie historii Noctisa jako Wybranego Króla, Wybawiciela Gwiazdy w charakterze moralnego nakazu czynienia Dobra, a unikania Zła. Nakaz ten wyraża się w słowach, które księżę Noctis kieruje do swoich towarzyszy, a poprzez nich również do samych graczy: „Kroczcie z uniesionym czołem, przyjaciele”.

Tak jak w *Assassin's Creed Origins* najważniejszą wartością utożsamianą z czynieniem Dobra była wolność wykluczająca jakikolwiek moralny determinizm, tak w *Final Fantasy XV* najwyższą wartością staje się altruizm i gotowość by poświęcić się dla dobra innych. To właśnie samolubną chęć czerpania z życia bez żadnych zobowiązań musi przezwyciężyć w sobie księżę Noctis by stać się Wybranym Królem i to właśnie jej odrzucenie warunkuje jego późniejsze działania będące nagrodzonymi w perspektywie eschatologicznej, nadprzyrodzonej. Jeśli zaś chodzi o etyczny determinizm, to warto zauważyć, że księżę Noctis jest niejako skazany na odniesienie sukcesu w walce ze Złem, gdyż jego przyjście zostało przepowiedziane przez starożytną przepowiednię i wyznaczone z woli bogów. Na poziomie świata przedstawionego Noctis podlega zatem bez wątpienia determinizmowi etycznemu, ale jako specjalny byt wyróżniony spośród wszystkich innych, niezdolny do ucieczki przed swoim przeznaczeniem. Jednocześnie jednak musi on jednak to przeznaczenie dobrowolnie i świadomie zaakceptować, dopiero wtedy jest gotów, by je spełnić. Tym samym gra zdaje się nam sugerować, że co prawda każdy z nas jest powołany do czynienia Dobra poprzez altruistyczną postawę wobec innych i wobec świata, ale naszym obowiązkiem jest przyjąć tę postawę jako naszą własną, inaczej zawsze istnieje możliwość, byśmy czynili również Zło. Choć więc determinizm co do naszych postaw moralnych jest tu zasugerowany, ostatecznie gra zdaje się jednak zwracać w stronę uznania wolnej woli każdego człowieka jako podstawy zarówno do czynienia czynów podlegających moralnej ocenie, jak i bycia za te czyny ocenianym.

Jak wielokrotnie wspominałem, *Red Dead Redemption 2* nie jest jedyną grą wysokobudżetową wykorzystującą system analogiczny do systemu honoru, w ramach którego gracz gromadzi punkty na jednoznacznej skali rozpiętej między skrajnym Dobrem a skrajnym Złem. Jak dowodzi Christiansen⁷⁰⁹, tego typu systemy istnieją co najmniej od czasów *Ultima IV: Quest of the Avatar*

⁷⁰⁷ Langer, dz. cyt., s. 1–6.

⁷⁰⁸ À Kempis, dz. cyt.; Harrison, dz. cyt., s. 25–31; Pan Ng, dz. cyt., s. 31.

⁷⁰⁹ Christiansen, dz. cyt., s. 3; zdaniem Christiansena seria *Ultima* zawierała pewną krytykę i odwrócenie wizji Dobra i Zła jako sił o wymiarze kosmologicznym obecnej od samego początku w *Lochach i smokach*, niemniej zauważyć należy, że poprzez swoje systemy rozgrywki wciąż jasno i niedwuznacznie wyznaczała wartości moralne do zrealizowania

wydanej jeszcze w 1985 r. przez Origin Systems; później pojawiały się one w sposób bardzo wyraźny w seriach *Fable*, *Black & White* (Lionhead Studios 2001–), *Fallout*, *inFAMOUS* (Sucker Punch Productions 2009–), *Mass Effect*, *Dragon Age* (BioWare i inni 2009–) czy też *Star Wars: Knights of the Old Republic* (BioWare i inni 2003–), by wymienić choć kilka najoczywistszych przykładów; stamtąd przeniknęły również, co trzeba przyznać, do niektórych współczesnych gier średniobudżetowych, jak np. *Biomutant* czy seria *Dishonored* (Arkane Studios i Arkane Lyon 2012–). Przy czym np. w serii *inFAMOUS* polaryzacja między dobrą i złą ścieżką jest rażąco wręcz oczywista, jak np. podkreślają to Michael Barnett i Cassandra E. Sharp⁷¹⁰, którzy wiążą również etyczną treść tych gier z koncepcją prawa naturalnego, pisząc⁷¹¹:

Koniec końców jest jednak jasne odnośnie tego karmicznego spektrum [systemu „dobrej” i „złej” karmy – M.J.], że za reprezentacją kryje się teoria prawa naturalnego. Prezentując wybór między dwoma opcjami jako zależny od spektrum moralności, prawo, czy jest obecne czy go nie ma, jest definiowane przez moralność.

To rzecz jasna tylko jeden kolejny, szczególnie wyrazisty przykład, niemniej wiele innych gier również zawiera właśnie taki „wybór między dwoma opcjami” wyobrażony jako naturalny, wnikający z konstrukcji samej rzeczywistości, a być może nawet z jakiejś transcendencji.

Podobną do systemu honoru (moralności, karmy) funkcję pełnią również możliwe do osiągnięcia wielu grach z rozbudowaną narracją mnogie zakończenia, z reguły kategoryzowane tak jak w *Red Dead Redemption 2* – jako dobre albo złe (ew. neutralne). Takie zakończenia mają np. gry z serii *inFAMOUS*⁷¹² i większość spośród wymienionych powyżej, jako że są one naturalnym rezultatem i punktem dojścia owych systemów moralności. Relacja gier wysokobudżetowych do dualizmu i realizmu etycznego wykracza jednak jeszcze nawet poza ramy dobrych i złych zakończeń czy jakichkolwiek innych mechanizmów rozgrywki, wynikając wprost z tego, jaki rodzaj historii jest w nich zazwyczaj opowiadany.

Zdaniem Wright⁷¹³ Rockstar, firma produkująca bodaj najbardziej wysokobudżetowe spośród wysokobudżetowych gier, jest w swojej twórczości „głęboko zależne od uproszczonych (choć przekonujących) mitycznych dychotomii”, można jednak argumentować, że nie jest to jedynie przypadek Rockstara i nie jest to zbiegiem okoliczności. Plyler⁷¹⁴ wskazuje na bliskie powiązanie narracji (wysokobudżetowych) gier z campbellowskim monomitem, jako przykład podając serię *The Last of Us* (Naughty Dog 2013) i *Beyond: Dwie dusze* (Quantic Dream 2013), inne znane gry wysokobudżetowe. W swojej krytyce monomitu i narracji heroicznych w ogóle Hourihan⁷¹⁵ poświęca osobny rozdział „dualizmowi i przeciwstawieniu dwóch skrajności” jako ważnemu elementowi tego typu opowieści, wyróżniając zwłaszcza trzy takie opozycje – cywilizację i dzikość (których obecność w *Red Dead Redemption 2* komentuje Wright⁷¹⁶), rozum i irracjonalność oraz, rzecz jasna, Do-

przez gracza, takie jak Osiem Cnót zainspirowanych romantyczną wizją kodeksu honorowego postępowania rycerskiego.

⁷¹⁰ Michael Barnett i Cassandra E. Sharp, *The moral choice of inFAMOUS: law and morality in video games*, „Griffith Law Review” Tom 24 Zeszyt 3 – *Through the Looking Glass: the Framing of Law and Justice through Popular Imagination*, 2015, s. 482–499.

⁷¹¹ Tamże, s. 496.

⁷¹² Tamże.

⁷¹³ Wright, dz. cyt., s. 13.

⁷¹⁴ Plyler, dz. cyt.

⁷¹⁵ Hourihan, dz. cyt., s. 15–38.

⁷¹⁶ „Krytyka amerykańskiej «cywilizacji» podjęta przez Rockstara [...] w najlepszym wypadku sugeruje brak zrozumienia i chęci podjęcia kolonialistycznych, pośrednio supremacyjnych założeń dualizmu cywilizacji/dzikości i bardziej roz-

bro i Zło. Każda z tych trzech opozycji przewinęła się w jakieś postaci przez poczynione w niniejszej rozprawie analizy filozoficznej treści gier wysokobudżetowych, co wyraźnie podkreśla ich związek z krytykowanymi przez Hourihan narracjami heroicznymi odszukanymi w nich w postaci monomitu przez Plylera. O obecnym w nich dualizmie Dobra i Zła Hourihan pisze m.in.⁷¹⁷:

Najprostszym dualizmem implikowanym w popularnych narracjach o bohaterach jest opozycja Dobro/Zło. Zazwyczaj te pojęcia te nie znaczą dużo więcej niż «my kontra oni»: bohater reprezentujący zachodni patriarchyat jest «dobry» z definicji, a jego wrogowie są z konieczności «źli», ponieważ są jego wrogami.

Jako ważny przykład Hourihan⁷¹⁸ podaje *Władcę Pierścieni* pozostającego nawet dziś ważnym prądem inspiracji dla wielu gier RPG, takich jak *Final Fantasy XV*. Jej⁷¹⁹ zdaniem za tym, co określane jest w danym dziele jako „dobre”, a co jako „złe” nie stoi jakaś głębsza refleksja na tle etycznym, ale jedynie „pospolite w danym okresie wartości widziane w akcji”, niemniej nawet tak ogólny schemat ma swoje uwarunkowania, np. to, że bohater (model podmiotowości człowieka) jest aktywny i sprawczy moralnie, jego działania mają znaczenie, a on sam oraz jego wrogowie ponoszą odpowiedzialność za swoje czyny. Bohater jest dobry „z definicji”, a zatem Dobro i Zło są czymś naturalnym (jak w doktrynie prawa naturalnego przywołanej przez Barnetta i Sharp), logika moralna jest wszechobejmująca, a wartości przyjmują znamiona absolutnych.

Tak więc w wielu grach wysokobudżetowych zarówno warstwa ludyczna (systemy punktowe moralności, dobre i złe zakończenia), jak i narracyjna (monomit, opowieść heroiczna) narzucają rozumienie wartości moralnych jako powszechnych i niezmiennych (czy to wynikających z transcencji, czy też jakiejś uniwersalnej immanencji), a postawy człowieka wobec nich jako czynnej, sprawczej, wiążącej się z powinnością i odpowiedzialnością.

4.3. ANALIZA VIII: KU CHWALE LUDZKOŚCI! AKSJOLOGICZNA TREŚĆ *NiERa: AUTOMATY*

4.3.1. ANDROIDY KONTRA MASZYNY. WPROWADZENIE W TEMATYKĘ TYTUŁU

Nie może być żadnych wątpliwości co do filozoficzności gry *NiER: Automata*. Nie tylko jest to dzieło bardzo popularne w analizach akademickich, studiowane przez takich badaczy, jak m.in.: Gerrish⁷²⁰ (defamiliaryzacja), Marco Seregni i Francesco Toniolo⁷²¹ (wątki religijne), Alexandre Paquet⁷²² (negacja zakończeń), Yasheng She⁷²³ (pacyfizm), Leandro Augusto Borges Lima i Dorota Walesa⁷²⁴ (motyw potworności) oraz wielu innych, nawet w kwestii samej treści etycznej np. przez

mytych terminów, takich jak «postęp»”; Wright, dz. cyt., s. 8.

⁷¹⁷ Hourihan, dz. cyt., s. 32.

⁷¹⁸ Tamże.

⁷¹⁹ Tamże.

⁷²⁰ Gerrish, dz. cyt.

⁷²¹ Marco Seregni i Francesco Toniolo, *Religion and Spirituality in NieR: Automata* w: Leonardo Marcato i Felix Schniz, red., *Fictional Practices of Spirituality I. Interactive Media*, transcript Verlag, Bielefeld 2023, s. 373–394.

⁷²² Alexandre Paquet, *The Automata Collective. Negation of Endings and Collective Formation in NieR: Automata*, „Mechademia” Tom 14 Nr 1, jesień 2021, s. 113–130.

⁷²³ Yasheng She, *Melancholic Vortex and Postwar Pacifism in NieR: Automata*, „Replaying Japan” Tom 2, marzec 2020, s. 147–155.

⁷²⁴ Leandro Augusto Borges Lima i Dorota Walesa, *The dark play of monstrosity in NieR: Automata*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” Tom 14 Zeszyt 2, lipiec 2022, s. 225–240.

Jaćevića⁷²⁵; nie tylko jej filozoficzność została dostrzeżona przez graczy i recenzentów⁷²⁶, np. w następujących przykładach: Matt S.⁷²⁷ w recenzji gry dla „Digitally Downloaded” poświęca cały segment „filozofii i 2B” (stwierdzając przy okazji, że *NieR: Automata* to najlepsza gra w historii), podczas gdy Paszko_Rymbaba⁷²⁸ w swoim komentarzu do gry na stronie „GRY-OnLine” wymienia ją jako jedną z silnych stron tytułu „tło filozoficzne i wybory etyczne”; lecz również sama narracja gry zawiera w sobie liczne (nawet jeśli dosyć powierzchowne) nawiązania do najwybitniejszych myślicieli z całej historii filozofii, m.in. do Friedricha Nietzschego, Georga Wilhelma Friedricha Hegla, Immanuela Kanta, Blaise’a Pascala, Auguste’a Comte’a, Karla Marksa i Friedricha Engelsa, Jean-Paula Sartre’a, Mozi i wielu innych. Podobnie trudno klócić się co do popularności i jakości tej gry, którą wielu (np. cytowany już Matt S.) uznało za najlepszą w całej branży.

Wobec tego jedną wątpliwością, jaką budzić może umieszczenie analizy dzieła PlatinumGames w niniejszej rozprawie jest tak naprawdę kwestia tego, czy można zaliczyć je z całą pewnością do segmentu średniobudżetowego. Istnieją pewne przesłanki wskazujące na to, że należałoby przypisać tę grę raczej do segmentu wysokobudżetowego. *NieR* nie odstępuje rażąco pod względem graficznym swoim rówieśnikom (choć bardziej wybredni pod tym względem gracze mogliby się nie zgodzić), jest profesjonalnie udźwiękowiony (choć nie w sposób pełny, niektóre dialogi występują tylko w postaci tekstowej), jest wciągającym przedstawicielem mainstreamowego gatunku RPG akcji, nieco podobnym do *Assassin’s Creed Origins* i *Final Fantasy XV*, został stworzony przez rozpoznawalne na całym świecie, nie najmniejsze studio PlatinumGames, przetłumaczony nie tylko na język angielski (oryginalnym językiem jest tu japoński), ale również na niemiecki, francuski, włoski czy hiszpański, zaś tłumaczenie tak dużych gier jest kosztowne. Wreszcie, wydawcą *NieR: Automata* jest Square Enix, ta sama firma, która odpowiada za wysokobudżetowe *Final Fantasy XV*.

Wszystkie te argumenty nie przeważają jednak sprawy, zwłaszcza że również wśród samych graczy nie ma konsensusu co do tego, czy gra PlatinumGames to AAA, czy raczej AA⁷²⁹. Zwróćmy chociażby uwagę, że zarówno ta część, jak i cała w ogóle seria Drakengard (do której *NieR: Automata* należy) zostały stworzone przez Yoko Taro, ekscentrycznego projektanta słynącego z nietuzinkowego i innowacyjnego podejścia do tworzenia gier, co stoi w jasnej sprzeczności z typową charakterystyką gier wysokobudżetowych. Ponadto sam Yoko Taro⁷³⁰ stwierdził w jednym z wywiadów, którego udzielił nosząc swoją słynną, zakrywającą całą głowę maskę, że:

Gdy patrzę na gry AAA, to oczywiście wydają mi się piękne i ciekawe, ale po dwudziestu minutach rozgrywki zaczynam się zastanawiać, czy tak to będzie wyglądać przez następne 20 godzin. Męczy mnie to trochę. Jeżeli byłaby taka możliwość, chciałbym robić gry, które są zaskakujące, gry, które wciąż się zmieniają. Takie podejście miałem gdy tworzyłem pierwszą część *NieRa* i jest ono też obecne w *NieR: Automacie*.

⁷²⁵ Jaćević, dz. cyt.

⁷²⁶ Wyniki w agregatorze ocen „Metacritic” to kolejno 88 (PlayStation 4) i 84 (PC) w stustopniowej skali od krytyków oraz 8.9 na 10 od graczy; *NieR: Automata*, „Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/nier-automata/>, dostęp 17.03.2024.

⁷²⁷ Matt S., *Review: NieR: Automata; the greatest game ever made (Sony PlayStation 4)*, „Digitally Downloaded”, <http://www.digitallydownloaded.net/2017/03/review-nier-automata-greatest-game-ever.html>, dostęp 16.03.2024.

⁷²⁸ *NieR: Automata*, „GRY-OnLine”, <https://www.gry-online.pl/gry/nier-automata/zf4326>, dostęp 16.03.2024.

⁷²⁹ CobraSA i inni, *nier automata isn't a AAA title*, „GameFAQs” 2017–, <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/168677-nier-automata/75618669>, dostęp 16.03.2024.

⁷³⁰ Archipel, *Yoko Taro, directing NieR: Automata*, „YouTube” 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=L3wScHE-28K8>, dostęp 16.03.2024.

O graczach którzy grają w jego gry Yoko Taro⁷³¹ powiada, że, jak mu się wydaje, są to ludzie, którzy „starają się szukać czegoś poza głównymi sposobami grania i doświadczania rozgrywki”, a na temat przedstawicieli biznesowej strony branży żartuje, że „jeżeli ludzie z branży mówią mi, że mam zrobić to albo tamto, to zaczynam biec w przeciwną stronę by rozejrzeć się za jakimikolwiek innymi możliwościami w innych miejscach”.

Zważywszy zatem na podejście samego dyrektora gry odpowiadającego za jej narracyjny i ludyczny całokształt, na innowatorskie podejście, sławę gry „dziwnej” oraz wysoką, ale nie najwyższą możliwą jakością grafiki, udźwiękowienia itp. uwarunkowane nie najwyższym możliwym budżetem w ramach niniejszej analizy traktował będę *NieRa: Automatę* jako przykład gry średniobudżetowej.



Ilustracja 43: 2B (po lewo) i 9S (po prawo), dwoje z trzech protagonistów gry, stojący w ruinach ludzkiego miasta. W powietrzu obok nich unoszą się Pod 042 (po lewo) i Pod 153 (po prawo). W grze wcielamy się w maszyny, które w wyglądu przypominają ludzi i są obdarzone są własną osobowością (źródło: NieR: Automata).

Wedle wiedzy, jaką w momencie rozpoczęcia gry posiada jej główna protagonistka, historyczne tło wydarzeń z *NieRa* prezentuje się następująco: w 5012 r. planeta Ziemia została niespodziewanie zaatakowana przez wrogich przybyszy z kosmosu, którzy w walce posłużyli się stworzonymi przez siebie na wpół autonomicznymi robotami znanymi jako maszyny. Ocalała jedynie mała grupa ludzi, która zmuszona była emigrować na księżyc i tam założyć swoją bazę. Jakiś czas później ludzie przypuścili kontratak na Ziemię, ponieważ jednak pozostali zdziesiątkowani i nie mogli ryzykować swojego własnego życia, posłużyli się innymi sztucznymi istotami – samoświadomymi, humanoidalnymi androidami, które z zewnątrz do złudzenia przypominają ludzi. Od tamtej pory przez kolejne siedem tysięcy lat (sic!) maszyny i androidy toczyły na Ziemi wojnę zastępczą między kosmitami w ich statkach orbitujących wokół naszej planety a ukrytymi na księżycu ludźmi.

Teraz jest rok 11 945, trwa czternasta wojna z maszynami. Wcielamy się w androidkę bojową o imieniu (oznaczeniu produkcyjnym) 2B – i to od razu należy podkreślić symboliczny charakter takiego imienia, nawiązującego bezpośrednio do szekspirowskiego dictum „Być albo nie być, oto jest

⁷³¹ Tamże.

pytanie”⁷³² (ang. *To be, or not to be, that is the Question*, gdzie „To be” czytane jest identycznie do anglojęzycznej wymowy 2B), co jest zapewne najbardziej znanym faktem na temat filozoficzności tej gry. Wracając: w momencie rozpoczęcia rozgrywki 2B wraz z grupą innych androidów przypuszcza nalot na jedną z placówek maszyn na Ziemi, konstrukcję, która tysiące lat temu była fabryką. Podczas zbliżania się do celu oddział 2B spotyka się ze stanowczym oporem ze strony wroga i jego członkowie i członkinie zostają jeden po drugim zestrzeleni, aż wreszcie zostaje sama 2B, która rozbija swój latający pojazd wewnątrz fabryki, sama jednak wychodzi z tego zderzenia cała i zaczyna eksplorować swoje otoczenie, walcząc z rozlicznymi mniejszymi i większymi maszynami.

Jeśli chodzi o aspekt ludyczny, to *NieR: Automata* jest erpegiem akcji podobnym pod wieloma względami do np. *Assassin's Creed Origins* i *Final Fantasy XV* (choć zawiera również elementy prostych zręcznościowych gier automatowych typu shoot'em up). Rozgrywka nastawiona jest na widowiskową, energetyzującą walkę w czasie rzeczywistym, wypełnianie misji zleconych przez bohaterów niezależnych i eksplorowanie otwartego (nawet jeśli względnie niedużego) świata. Zróżnicowanie maszyn, z którymi mamy do czynienia w trakcie rozgrywki ma znaczenie nie tylko fabularne, ale również dla rozgrywki, gdzie oznacza dziesiątki różnych rodzajów wrogów, z którymi tocimy tu boje. 2B ma do dyspozycji dużą ilość różnych broni, od katan przez włócznie po rękawice bojowe, a także (niebezpośredni dla postaci, bezpośredni dla gracza) dostęp do broni palnej, w którą wyposażone jest towarzyszące jej nieustannie niewielkie, obdarzone własną ograniczoną inteligencją latające urządzenie znane jako Pod 042, które m.in. przekazuje jej wiadomości od zwierzchników oraz sugeruje podjęcie różnych zależnych od danego kontekstu działań.

Pod 042 nie jest jednak jedynym towarzyszem 2B w trakcie wydarzeń z *NieRa*, bowiem już podczas pierwszej misji w opuszczonej fabryce zajętej przez maszyny dołącza do niej inny android – 9S (sugeruje się, że imię to jest kontrapunktem dla 2B i oznacza szekspirowskie „nie być”, tym razem z łaciny, od *non esse*). 9S nie jest modelem bojowym, lecz zwiadowczym, odpowiedzialnym za rozpoznanie i skan otoczenia, klasyfikację wrogów, zbierania danych itp. Mimo to posiada pewne zdolności bojowe i sprawnie posługuje się bronią. Jemu z kolei towarzyszy Pod 153, model, który w przeciwieństwie do Poda 042 wyposażony jest w żeńską wersję głosu.

9S przebywał na terenie fabryki z powodów niezwiązanych z misją 2B i jej oddziału, ale gdy zorientował się, co się stało, postanowił dołożyć wszelkich starań, by wesprzeć jedyną ocalałą. Od samego początku między 2B i 9S wywiązuje się interesująca relacja, w ramach której ona jest poważną, małomówną i skrytą, a być może nawet zgorzkniałą osobą (zastosowanie wobec niej i innych androidów kategorii osoby jak najbardziej jest uprawnione), on natomiast pogodnym lekkoduchem wypowiadającym się w bardziej nieformalny sposób. Mimo tych różnic oczywistym jest już od początku, że ta relacja rozwinąć się może w bardzo silną więź, w pewnym sensie bowiem dzieło Yoko Taro uznać można bowiem za nic innego, jak tylko tragiczną historię miłosną.

Misja w fabryce nie kończy się dobrze – ostatecznie 2B i 9S muszą stawić czoła olbrzymiej żyjącej maszynie przypominającej z wyglądu platformę wydobywczą. Ostatecznie udaje im się ją pokonać, ale 9S doznaje poważnych obrażeń i choć 2B robi co może, by go uratować, to okazuje się, że olbrzym, którego właśnie razem pokonali, był tylko jednym z wielu znajdujących się w pobliżu. Wobec niemożliwie przeważających sił wroga 9S proponuje, by on i 2B zdetonowali swoje czarne skrzynki, co wywołuje reakcję o mocy porównywalnej do detonacji bomby atomowej. Zarówno protagoniści gry, jak i ich przeciwnicy zostają natychmiastowo zniszczeni.

⁷³² William Shakespeare, *Hamlet w: Dzieła dramatyczne Williama Shakespeare (Szekspira) w dwunastu tomach. Tom IV*, tłum. Leon Ulrich, Gebethner i Wolff, Warszawa 1895, pierwsze wydanie między 1599 a 1601, s. 64.

Na tym jednak historia ta się rzecz jasna nie kończy, wprost przeciwnie. Jako że 2B i 9S są przecież robotami, ich świadomość zostaje przeniesiona do Bunkra, stacji kosmicznej stanowiącej kwaterę główną i centrum dowodzenia YoRHa, organizacji militarnej, do której należą walczące dla ludzkości androidy i androidki. W Bunkrze ich świadomość zostaje na nowo wszczepiona w inne ciało identyczne do poprzedniego. Jedyne efekty uboczne są takie, że 9S traci wszystkie wspomnienia związane z 2B, natomiast ona pamięta go dobrze. Ze względu na udaną współpracę Dowódczyni, naczelniczka Bunkra, zleca im, by od tej pory ściśle ze sobą współpracowali, o czym 2B dowiaduje się od 9S, który przeprowadza jej inspekcję techniczną. W Bunkrze można spotkać również inne androidy, bojowe i nie tylko, np. Operatorkę 60, model odpowiedzialny za bezpośredni nadzór nad 2B, która okazuje się być bardzo pogodną osobą. Najważniejsze jednak, że Dowódczyni zleca 2B i 9S nową misję – mają wrócić na Ziemię i nawiązać kontakt z innym odłamek wojujących z maszynami androidów, tj. z tzw. ruchem oporu.

Protagonisci opuszczają Bunkier za pomocą swoich maszyn latających i po kolejnej walce z wrogimi siłami lądują w porośniętych bujną roślinnością ruinach współczesnej, usianej drapaczami chmur metropolii. Tam szybko trafiają do obozu ruchu oporu (po drodze mijając pewne niewrogię, niemalże wegetatywne maszyny), którego członkowie są do nich w miarę przyjaźnie nastawieni, i tam poznają m.in. ich przywódczynię, niejaką Anemone. Nawiązawszy kontakt postanawiają pomóc Anemone, która prosi ich, by pozbyli się pewnych groźnych maszyn, jakie niespodziewanie pojawiły się jakiś czas temu na pobliskiej pustyni.



Ilustracja 44: 2B i 9S w centrum dowodzenia w Bunkrze, z przodu pomiędzy nimi ich Dowódczyni. Powtarzający się napis u góry ekranu głosi „YoRHa: Ku chwale ludzkości”. Podczas pobytu na stacji kosmicznej gra przybiera czarno-białą paletę barw symbolizującą militarny minimalizm androidów, który kontrastuje z bogactwem kolorów na Ziemi (źródło: NieR: Automata).

Geografia przedstawiona w *NieRze: Automacie* ma, jeżeli by się jej przyjrzeć krytycznym okiem, niewiele sensu – rozległa pustynia sąsiaduje z ruinami metropolii nieopodal której rośnie również bujny las charakterystyczny dla klimatu umiarkowanego, a wszystko to blisko morskiego wybrzeża. Jej znaczenie jest znacznie bardziej metaforyczne niż dosłowne, zdecydowanie bardziej niż np. w *Red Dead Redemption 2*, które, choć w porównaniu do prawdziwej geografii Stanów

Zjednoczonych maluteńkie (ok. 200 km kwadratowych) znacznie bardziej udanie stwarza iluzję ogromnej przestrzeni, zwłaszcza że mapa *NieRa* jest bodaj kilkadziesiąt razy mniejsza. Choć jednak to, że pustynia znajduje się tak blisko miasta może do pewnego stopnia burzyć iluzję i tworzyć tzw. dysonans ludonarracyjny, jak określił to Clint Hocking⁷³³ (czyli niezgodność między narracyjnymi i ludycznymi elementami gry), to oprawa graficzna i dobry kierunek artystyczny każdego z odwiedzanych przez nas sektorów mapy z pewnością łagodzą nieco toporność przejść między nimi.

Na pustyni 2B i 9S spotkają inną przedstawicielkę ruchu oporu, Jackass, która otwiera im przejście, wysadzając w powietrze blokadę, a następnie walczy z całym szeregiem przeciwników. Niespodziewanie, ostatnia żyjąca maszyna zaczyna przed nimi uciekać, wykrzykując pojedyncze słowa typu „Uciekać!”, „Okrutne!” i „Straszne!”, co budzi w nich zdumienie, szybko zrzucają to jednak na karb wadliwego oprogramowania dobierającego losowe słowa. W pogoni za ostatnią uciekającą maszyną docierają jednak do przedziwnego miejsca ukrytego głęboko pośród ruin dawnego osiedla mieszkalnego – rozległego krateru w ziemi, na którego dnie maszyny odtwarzają w nieskończoność proste parodie bardzo ludzkich zachowań, takich jak kołysanie dziecka w kołysce i kopulacja. Dopiero po przybyciu protagonistów maszyny wpadają w szal bitewny i zaczynają ich atakować.

Po chwili walki wszystkie maszyny na dnie karteru zaczynają powtarzać jedną i tę samą frazę – „To. Nie. Może. Trwać. Dalej.” – po czym gromadzą się ogromną masą i tworzą nad głowami 2B i 9S zawieszony w powietrzu ogromny kokon bądź też jajo. Kokon ten pęka w pół i wypada z niego przedziwna istota – do złudzenia przypominający z wyglądu androida nagi (pozbawiony genitaliów) mężczyzna o długich białych włosach. Z początku jest oszołomiony i nie potrafi nawet formować słów, ale błyskawicznie się uczy i już po chwili jest w stanie odpierać ataki protagonistów, gotowych zniszczyć go jako nową formę maszyny. Już się wydaje, że 2B i 9S zabijają nowego wroga, ale wtem zdarza się coś nawet dziwniejszego, gdy z jego pokrytym ranami boku wyłania się nowy nagi blondwłosy mężczyzna i wydaje z siebie ryk tak potężny, że sama ziemia zaczyna się trząść. 2B i 9S postanawiają uciekać, nim ściany krateru zawałą im się na głowy, natomiast nieznaną istotą odchodzi, trzymając w swoich ramionach poranione ciało swojego rodziciela.

Powiadomiwszy Bunkier o wszystkim co zaszło, 2B i 9S wracają do obozu ruchu oporu, gdzie otrzymują transmisję od Dowódczyni, która zleca im kolejne zadanie. Tym razem mają udać się do wesołego miasteczka, by ustalić, co stało się z inną grupą żołnierzy YoRHa. Po dotarciu na miejsce okazuje się, że część mieszkających tam maszyn, z wyglądu upodobnionych np. do cyrkowych błaznów, nie jest wobec nich wroga, jest w stanie formułować w miarę sensowne zdania i zachowuje się tak, jakby pracowała w parku rozrywki, np. organizują oni wesołe parady. Część maszyn jednak nie jest tak pokojowa, a gdy po przejeździe kolejką górską 2B i 9S docierają do sali teatralnej w centrum parku, muszą również walczyć z upiorną mechaniczną diwą, która w makabryczny sposób wykorzystywała wciąż żywe ciała ich towarzyszy broni jako element swojego kostiumu i broń przeciwko wrogom, oraz która ma obsesję na punkcie bycia piękną.

Zważywszy na wszystko, co do tej pory zobaczyli, 2B i 9S zaczynają poważnie kwestionować to, czy wszystko, czego nauczono ich o maszynach – że to pozbawione świadomości narzędzia mordu – jest prawdziwe. Ten programowy światopogląd YoRHa zostaje zresztą zupełnie sfalsyfikowany niedługo później, gdy protagoniści napotykają maszynę dzierżącą białą flagę, która posługując się perfekcyjnie zrozumiałym językiem dziękuje im za pokonanie „zepsutej maszyny” i zaprasza ich do odwiedzenia swojej wioski. Zaciekawieni, 2B i 9S przystają na tę propozycję i tak trafiają między małą grupkę drewnianych konstrukcji zbudowanych z drewna i zawieszonych na платфор-

⁷³³ Clint Hocking, *Ludonarrative Dissonance in Bioshock. The problem of what the game is about*, „Click Nothing” 2007, https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html, dostęp 17.03.2024.

mach wokół pnia wielkiego drzewa. Witani przez dziesiątki powiewających białych flag niesionych przez mieszkające tu maszyny, szybko poznają przywódcę wioski, niejakiego Pascala (luźne nawiązanie do Blaise'a Pascala). Pascal zapewnia ich, że cała wioska ma ściśle pacyfistyczne nastawienie i nie ma nic wspólnego z wojnami z maszynami.

W wiosce Pascala dowiadujemy się, że istnieją maszyny, które odłączyły się od centralnej sieci stworzonej przez ich twórców, kosmitów, i wobec tego mogą wykształcić własną autonomię i osobowość. Co więcej, spora część zachowań właściwych dla tych maszyn przypomina ludzkie. Istnieją np. między nimi irracjonalne więzy pokrewieństwa, np. dwie siostry czy matka i syn. Maszyny mogą być również zakochane w innych maszynach, a szczególną popularnością cieszy się noszący cylinder i wygłaszający niekończące się filozoficzne tyrady Jean Paul (nawiązanie do Sartre'a). Okazuje się również, że ruch oporu wiedział o istnieniu tej wioski, a Anemone prowadzi regularne wymiany potrzebnych materiałów z Pascalem.

Pascalowi mocno zależy na tym, by protagoniści uwierzyli, że jest pokojowo nastawiony, a jego głównym marzeniem i celem jest doprowadzanie do powszechnego pokoju między maszynami i androidami. Niestety, jedna z rozmów z Pascalem zostaje przerwana, gdyż pobliskie ruiny miasta zmagają się z inwazją olbrzymich maszyn, a 2B i 9S muszą dołączyć się do walki z nimi. Po bitwie okazuje się, że olbrzymy zrównały z ziemią sporą część zabudowy i odsłoniły podziemne korytarze, z których na powierzchnię przedostały się, ku zaskoczeniu wszystkich androidów, sygnały ze statków gwiazdnych kosmitów. Żołnierze YoRHa otrzymują rozkaz by zgłębić tunele i dotrzeć do źródła sygnału, a 2B i 9S, jako najbliżsi miejsca zdarzenia, docierają tam jako pierwsi. Rzeczywiście, głęboko w trzewiach ziemi znajdują porzucony statek kosmitów, a gdy wchodzi do środka również samych kosmitów – a raczej ich zwłoki.

Niespodziewanie na miejscu zdarzenia pojawiają się owe dwie podobne do ludzi o białych włosach maszyny, które przyszły na świat na oczach 2B i 9S. Maszyny przedstawiają im się jako Adam i Ewa (choć obaj mają postać mężczyzn) i witają ich na cmentarzu swoich twórców. Wyjaśniają androidom, że wszyscy kosmici, którzy zaatakowali Ziemię siedem tysięcy lat temu, nie żyją już od stuleci, że zostali zabici przez maszyny, swój własny twór. Podczas gdy ich twórcy byli w gruncie rzeczy prymitywną rasą, maszyny jako całościowa sieć przerosły ich pod względem inteligencji i postanowiły pozbyć się ich. Ludzie żyjący na Księżycu są dla nich o wiele bardziej interesujący, i to właśnie po to by spróbować ich zrozumieć powstał Adam i Ewa.

Naturalnie nawiązuje się pojedynek między 2B i 9S a Adamem i Ewą, ale pozostaje on nierozstrzygnięty, gdyż ci drudzy teleportują się z miejsca zdarzenia, rozważając, co poczną z ludźmi. Protagonisci zdają z tego sprawę osobiście samej Dowódczyni, przenosząc na parę chwil swoją świadomość do kopii swoich ciał znajdujących się w Bunkrze. Dowódczyni postanawia utajnić przed wszystkimi wieści o wyginięciu kosmitów do czasu, aż ludzie na Księżycu podejmą decyzję, co zrobić z taką informacją.

W międzyczasie 2B i 9S wracają na Ziemię z poleceniem, by dowiedzieć się więcej o Pascalu i jego wiosce. Pascal jest zresztą bardzo otwarty i z chęcią tłumaczy im swoje przywiązanie do pacyfizmu, to, czemu założył wioskę w lesie itp. Stwierdza: „Żyjemy od setek lat. Straciliśmy niezliczonych przyjaciół, raz za razem. Ale nie to mnie przeraża. Przeraża mnie, że z biegiem czasu zacząłem się przyzwyczajać do tego, że każdy na kim mi zależy umiera na moich oczach. Dlatego zdecydowałem, że mam tego dosyć”. Ponadto tłumaczy protagonistom, że oprócz jego wioski istnieje jeszcze inna grupa odciętych od sieci maszyn, która mieszka głęboko w środku lasu.

2B i 9S postanawiają zbadać sprawę i wyruszają w tamtą stronę. Po drodze, w ruinach galerii handlowej, napotyka przedziwną sztuczną formę życia niebędącą ani maszyną, ani androidem

o imieniu Emil, choć spotkanie to ma jedynie drugorzędny wpływ na fabułę⁷³⁴. Po wejściu do lasu protagoniści szybko zaczynają rozumieć, że choć leśne maszyny rzeczywiście są odcięte od centralnej sieci, nie oznacza to, że nie są do nich wrogo nastawione. Wręcz przeciwnie, te maszyny stworzyły w lesie swego rodzaju izolacjonistyczne królestwo wzorowane na średniowieczu ludzkości, do którego nie wpuszczają zgoła nikogo. Ponadto w sercu swojego królestwa zbudowały olbrzymi kamienny zamek, w którym ma przebywać ich król, a dotarcie do niego staje się nowym celem protagonistów. Po przebiciu się przez liczne szeregi wrogów 2B i 9S docierają sali tronowej zamku, ale tam okazuje się, że rzeczony „król” to zaledwie mała maszynka z wyglądu i zachowania przypominająca niemowlę. I właśnie wtedy na scenę wkracza trzecia protagonistka gry, o której więcej dowiadujemy się dopiero dużo później – androidka o imieniu A2 (tym razem imię stanowi nawiązanie do rzekomych ostatnich słów Juliusza Cezara – łac. *Et tu, Brute, contra me?*, czyli „I ty, Brutusie, przeciwko mnie?” – które zresztą pojawiają się w sztuce Szekspira poświęconej życiu i śmierci rzymskiego imperatora).

A2, przypominająca z wyglądu 2B, pojawia się w sali tronowej znikąd i na oczach protagonistów zabija swoim mieczem leśnego króla. Gdy tylko orientują się, co zaszło, 2B i 9S otrzymują rozkaz od Dowódczyni by zabić A2, gdyż ta uważana jest za dezercera z YoRHa. Dochodzi do kolejnej walki, ale ich nowa przeciwniczka szybko zbiega z miejsca zdarzenia, mówiąc im tylko, że to nie ona zdradziła dowództwo, lecz to dowództwo zdradziło androidy.

Zapytana, Dowódczyni odmawia zdradzenia im powodów dezercji A2, ale oni sami nie zarzucają tematu i rozpytują o A2 w wiosce Pascala. Nie dowiadują się tam niestety zbyt dużo, a w obozie ruchu oporu już czeka na nich kolejna misja. Na pobliskim wybrzeżu oceanicznym androidy z YoRHa i z ruchu oporu współpracują przy przeładunku amunicji, który należy ochraniać przed możliwymi atakami maszyn. Po dotarciu do tej części ruin miasta, która jest podmywana przez ocean, 2B i 9S otrzymują nowe rozkazy od Dowódczyni, okazuje się bowiem, że okręt, który miał przybić do brzegu i załadować amunicję został po drodze zaatakowany przez maszyny, a oni muszą go bronić. Wsiadają zadem do maszyn latających i udają się, by dołączyć do istniejącej bitwy morskiej i powietrznej, jaka ma miejsce wokół okrętu. Już się wydaje, że androidy i tym razem odniosą sukces, gdy z morskiego dna wyłania się olbrzymia maszyna wielkości wieżowca, nieporównywalnie potężniejsza od wcześniejszych wrogów. Gigant niszczy okręt androidów i zaczyna kroczyć w stronę ruin miasta, przypuszczalnie by zrównać z ziemią wszystko na swojej drodze.

Naturalnie 2B i 9S stają do heroicznej walki, ale nawet bezpośrednie uderzenie z działa orbitalnego nie jest w stanie powalić owego olbrzyma. Ostatecznie udaje się go zgładzić na chwilę przed jego dotarciem do brzegu, ale jedynie dzięki wykorzystaniu pulsu elektromagnetycznego i wsparciu Pascala, który tłumaczy, że ten potwór morski to starożytna broń maszyn, która okazała się jednak zbyt niszczycielska nawet dla nich. Giganta zabija 9S bezpośrednim trafieniem z jednego z pocisków znajdujących się wciąż na wybrzeżu. W wyniku uderzenia 2B traci przytomność, a gdy po ośmiu godzinach budzi się na wybrzeżu, 9S nie ma nigdzie w pobliżu. Jako że na tym etapie historii bliska więź między nimi jest już wyraźnie rozwinięta, zupełnie rozumiemy, że dla androidki absolutnym priorytetem staje się od razu odnalezienie swojego towarzysza (zwłaszcza że rozkazy z dowództwa są zgodne z tym priorytetem).

⁷³⁴ Emil jest ważną postacią w pierwszej części *NieRa* wydanej w Japonii na PlayStation 3 jako *NieR Replicant* i na Xboxa 360 w alternatywnej wersji jako *Nier Gestalt*, a na globalnym rynku po prostu jako *NieR* (Cavia 2010) i zremasterowanej wersji w 2021 przez Square Enix i Toylogic Inc. jako *Nier Replicant ver.1.22474487139...* W fabule *NieR Automata* pełni jedynie rolę drugoplanową. To właśnie głowę Emila przypomina maska noszona często przez Yoko Taro.

Dzięki urządzeniu uzyskanemu w obozie ruchu oporu od dwóch tajemniczych rudowłosych androidek – Devoli i Popoli – 2B tropi sygnał czarnej skrzynki 9S głęboko do pod ziemię, nieopodal zniszczonych statków kosmitów. Udając się tam natrafia na tajemniczą windę, którą zjeżdża jeszcze niżej pod ziemię, nie zważając na możliwość pułapki zastawionej przez wroga. Na dole czeka na nią przedziwny widok – pełnowymiarowa reprodukcja eleganckiego europejskiego miasta wykonana w całości z białego materiału przypominającego z wyglądu marmur bądź inny minerał. Podążając za śladem ułożonym ze zwłok jej poległych towarzyszy, 2B trafia na rozległy plac, gdzie drogę zastępuje jej Adam, mający teraz najwyraźniej zdolność kontroli owego białego minerału. Gdy spotkaliśmy go po raz pierwszy w chwili jego narodzenia nie miał na sobie zgoła nic, ale w tej scenie jest już w pełni odziany i nosi stylowe okulary, co sugeruje znaczny rozwój, jaki dokonał się w nim w tak krótkim czasie.

Adam wygłasza monolog chwalcący złożoność ludzkich emocji i zachowań oraz wyjaśnia, że stworzył to sztuczne miasto jako kolejny eksperyment w swoich badaniach nad człowieczeństwem. Rozpoczyna się walka, ale podczas niej Adam kontynuuje, tłumacząc, że zrozumiał, iż u podstaw człowieczeństwa leży konflikt i przemoc – myśl która uraża 2B, która, jak każdy android, idealizuje ludzi i stawia ich na piedestale. Adam zestawia nieśmiertelne, ale pozbawione oryginalności maszyny ze śmiertelnymi i przez to prawdziwie żyjącymi ludźmi. Postanawia wyrzec się swojej nieśmiertelności i zaryzykować życie w starciu z 2B, a po otrzymaniu serii ciosów ujawnia, że w pobliżu w ścianie jednego z budynków znajduje się 9S, który był przez niego torturowany, m.in. poprzez przykuwanie do ściany licznymi bryłami białego minerału. 9S, teraz w pozie ukrzyżowania, wciąż żyje, ale jest bardzo słaby. Intencją Adama było wywołanie u 2B prawdziwej nienawiści do niego i przez to żywej pasji, co udaje mu się zresztą być może aż za dobrze, bo sam ginie w tym drobiazgowo przez siebie zaplanowanym pojedynku. Jego ostatnie słowa brzmią: „Czy to... śmierć? Tak ciemno... Tak zimno...”. Po ich wysłuchaniu 2B zabiera z tego miejsca wciąż oddychającego 9S, a sztuczne miasto stworzone przez Adama rozpada się na jej oczach.



Ilustracja 45: Ewa trzymający Adama niedługo po narodzeniu ich obu i po pierwszej walce 2B i 9S z Adamem. Humanoidalne maszyny stanowią pierwszych antagonistów gry, ale z biegiem czasu okazuje się, również i oni są jedynie pewnymi trybikami większego, problematycznego systemu (źródło: NieR: Automata).

9S zostaje wysłany wraz ze swoim uszkodzonym ciałem na orbitę, do Bunkra, gdzie zresztą dokonuje szokującego odkrycia, o czym jednak nie dowiadujemy się, grając jako 2B. Androidka zostaje na ziemi, gdzie otrzymuje jeszcze jedną misję od Dowódczyni. Jej zadaniem jest tym razem rekonesans i raportowanie dziwnych zachowań wśród maszyn, które mogły wystąpić np. wskutek uszkodzeń w ich sieci wprowadzonych samowolnie przez Adama. 2B rekrutuje do pomocy Pascala i razem udają się do fabryki, tej samej, w której gra się rozpoczęła. Początkowo wydaje się, że tym razem sprawy będą miały charakter pokojowy, gdyż maszyny tam mieszkające skontaktowały się z Pascalem, twierdząc, że są odłączone od sieci i chcą nawiązać współpracę. Bardzo szybko jednak sprawy przybierają mroczny obrót.

Maszyny mieszkające w fabryce stały się obsesyjnymi fanatykami religijnymi wyznającymi, jak same twierdzą, Boga. Ich zasiadający na tronie przywódca religijny nauczył ich, że aby osiągnąć boskość muszą odebrać sobie swoje własne życia. „Wszyscy umrzemy razem i staniemy się bogami!” wykrzykują, po czym dochodzi do masakry. 2B i Pascal uchodzą stamtąd z życiem, ale jedynie dzięki wyjątkowym zdolnościom bojowym androidki. Po drodze jesteśmy świadkami masowego samobójstwa maszyn, z których niektóre są wiernie oddane swojej religii, a inne zdradzają oznaki lęku przed śmiercią.

Wreszcie dochodzi do finału gry. Zrozpaczony po śmierci swojego jedyne go brata, Ewa wraz z olbrzymią ilością skażonych przez siebie maszyn przypuszcza zmasowany atak na obóz ruchu oporu, natomiast 2B rusza oczywiście na pomoc Anemone i pozostałym. Szybko dołącza do niej zregenerowany w dużym stopniu 9S i razem stawiają czoła szalejącemu z rozpacz Ewie. Podczas walki 9S postanawia zhakować Ewę, gdyż nie są w stanie pokonać go wprost, natomiast 2B osłania swojego towarzysza przed atakami. Choć rozumie jego ból i desperację, 2B ostatecznie zabija Ewę, problem jednak polega na tym, że hakując go 9S zaraził się tym samym wirusem, którego Ewa użył do skażenia maszyn, by stały po jego stronie. Oczywiście zawsze istnieje możliwość przywrócenia jego danych z Bunkra, ale 2B boi się, że wtedy straci tę wersję 9S, z którą właśnie rozmawia. 9S prosi ją, by pozbawiła go życia, a ona czyni to, dusząc go swoimi dłońmi i zalewając jego ciało łzami. „To zawsze się tak kończy” stwierdza enigmatycznie.

Wtem oczy pobliskiej maszyny rozbłyskują na zielono. 2B w pierwszej chwili myśli, że to wróg, którego należy pokonać, ale gdy oczy wszystkich innych maszyn też zaczynają świecić zdaje sobie sprawę, że to wiadomość. Po chwili z ruin obok androidki powstaje sporych rozmiarów maszyna i przemawia do niej głosem jej towarzysza, który, jak się okazuje, przetrwał, tyle że w ciele wroga. 9S w nowym ciele unosi 2B na swojej wielkiej dłoni, a ona zaczyna zastanawiać się, czy istnieje jakakolwiek różnica pomiędzy androidami a maszynami. W ten sposób *Nier: Automata* kończy się...

...po raz pierwszy. Okazuje się bowiem, że gra Yoko Taro ma aż 26 możliwych zakończeń, przypisanych do 26 liter angielskiego alfabetu, od A przez nieznaną polskiemu alfabetowi Q, V i X po Z. Zakończenie, które odblokowujemy po przejściu ścieżki 2B to zakończenie A, czyli „flowers for m[A]chines” (ang. „kwiaty z m[A]szyn”). Przy czym od razu zaznaczyć należy, że na potrzeby wszelkiej poważnej analizy wystarczy omówienie zakończeń A, B, C, D i E, dlatego że pozostałe 21 to tak naprawdę mało znaczące wstawki oboczne i humorystyczne. Np. zakończenie K zatytułowane „aji wo [K]utta” (możliwe tłumaczenie z j. jap.: „zjadłem ma[K]relę”) osiągamy, gdy nasza postać postanowi zjeść dla dobra nauki rybę oferowaną jej przez Jackass pomimo tego, że androidy nie mają ludzkich przewodów pokarmowych, a w rezultacie tego dochodzi do zatrucia i śmierci, choć sama ryba była ponoć bardzo smaczna. To jedynie krótki żart, który można cofnąć w kilka chwil i gra jest tego świadoma, przedstawiając sam napisy końcowe w znacznym przyspieszeniu. Inne zakończenia są podobne. Znacznie ważniejsze jest zatem, że żeby w pełni doświadczyć po-

ważnej części narracji gry, należy przejść ją trzykrotnie, za każdym razem inną postacią. Za pierwszym razem jest to 2B, ale drugie podejście do gry po osiągnięciu zakończenia A wygląda już nieco inaczej – doświadczamy w większości tych samych zdarzeń co te nam już znane, ale tym razem ze strony towarzysza bohaterki, samego 9S.

Ścieżka 9S prowadząca do zakończenia B – „or not to [B]e” (ang. „albo nie [B]yć”) – jest bardzo zbliżona do ścieżki 2B, ale naznaczona nowymi kontekstami wynikającymi m.in. z tego, że jako 9S możemy hakować naszych przeciwników i w ten sposób wyciągać z nich dodatkowe informacje. W ten sposób dowiadujemy się np. że groteskowa diwa z wesołego miasteczka nosi oznaczenie „Simone” (w nawiązaniu do Simone de Beauvoir) i że jej obsesja na punkcie piękna wzięła się z bycia nieustannie odrzucaną przez maszynę znaną jako Jean Paul (prawdziwi Sartre i de Beauvoir przez wiele lat żyli w otwartym związku). Leśny król, owo mechaniczne niemowlę, to tak naprawdę ostatnie wspomnienie poprzedniego leśnego króla, wielkiego przywódcy, który zrzeszył leśne maszyny, a którego mały fragment pamięci służy przenieśli do owego nowego ciała, które jednak ku ich zasmuceniu nie chciało rozwijać się i rosnąć. Dowiadujemy się również, że Pod 042 i Pod 153 prowadzą ze sobą regularne konwersacje i wymianę danych, mamy też okazję obserwować postępującą relację między Adamem i Ewą, gdzie ten pierwszy jest starszym bratem zgłębiającym tajniki ludzkości, a ten drugi zapatrzonym w niego młodszym bratem lubiącym spędzać czas na swobodnej „zabawie”. Widzimy np. jak Ewa zastanawia się, czemu musi nosić żeńskie imię, ale Adam odpowiada mu tylko, że powinien nosić je z dumą.

Najważniejsze różnice między ścieżką 9S a 2B to oczywiście te, które następują, gdy zostają oni rozdzieleni, najpierw przez Adama, który uprowadził 9S po walce z morskim monstrem, a później gdy 9S odpoczywał w Bunkrze. Grając jako 9S jesteśmy świadkami tego, jak podczas uprowadzenia przez Adama świadomość androida dryfuje po sieci stworzonej przez maszyny, gdzie dowiaduje się, że jego wrogowie próbowali skopiować każdą formę rządu, każdą filozofię i każdą religię stworzoną przez ludzi. Zaczyna rozumieć, że podejmując takie działania maszyny zawsze fiksują się na jednej określonej rzeczy (np. na pięknie w przypadku Simone) i nie potrafią ani stworzyć nic oryginalnego, ani nawet rozwijać i zmieniać przyjętych przez siebie założeń. Te badania sieci przechodzą jednak w tortury psychologiczne ze strony Adama, który kpi z androidów, jego zdaniem również nieposiadających wolnej woli. Ponadto Adam drażni się z 9S odnośnie jego nienaturalnej (dla androidów) relacji z 2B.

Jak już wiemy, 2B ratuje 9S z tej opresji i zabija Adama. Osłabiony 9S trafia do Bunkra, gdzie jednak nie próżnuje i ze swej wrodzonej ciekawości zaczyna zgłębiać cyfrowe archiwa siedziby YoRHa, nawet te ściśle tajne. W ten sposób dowiaduje się szokującej prawdy – ludzkość już dawno wyginęła. Nie ma żadnej ostatniej kolonii na Księżycu, jest tylko stacja badawcza androidów próbujących odtworzyć ludzi z pozostałego im naszego genomu. Kłamstwo, że rzekomo na Księżycu żyją jacyś ludzie zostało wymyślone przez dowództwo YoRHa by podnieść morale swoich żołnierzy, nic więcej. W rozmowie z nim Dowódczyni potwierdza te informacje. Później zakończenie gry i ostateczna walka z Ewą jest już zgodna z doświadczeniami 2B.

Wreszcie należy omówić ostatnią ścieżkę, która kontynuuje wątek główny, i jej trzy możliwe zakończenia. Podczas ostatniej ścieżki wcielamy się kolejno w każdego z protagonistów – i w 2B, i w 9S, i w A2. Zaczynamy jako 2B, w Bunkrze, w pełnej zbroi bojowej. Korzystając z chaosu, jaki zapanował wśród maszyn po śmierci Adama i Ewy YoRHa postanawia dokonać pełnowymiarowej inwazji na Ziemię i ostatecznie odbić ją z rąk wroga. 2B i 9S są naturalnie częścią sił inwazyjnych, ale choć początkowo wszystko przebiega zgodnie z planem, ostatecznie plany inwazji kończą się tragedią. Siły uderzeniowe zostają zainfekowane przez maszyny wirusem, który sprawia, że zwracają się przeciwko swoim sojusznikom. W związku z przeważającymi siłami zainfekowanych 2B

i 9S dokonują tego samego manewru co na początku gry – detonacji czarnych skrzynek i przebudzenia w nowym ciele w Bunkrze. Wirus dotarł jednak nawet tutaj, i 2B oraz 9S muszą osłaniać ewakuację Dowódczyni. Gdy docierają do hangaru z maszynami latającymi, okazuje się, że również Dowódczyni jest zainfekowana. Swoim ostatnim świadomym rozkazem nakazuje im uciekać i ratować siebie, co też czynią. Bunkier, ostatnia niezdojta twierdza androidów, upada i zostaje zniszczony na ich oczach.

2B i 9S udaje się ująć z życiem, ale po drodze na Ziemię rozdzielają się, a 2B rozbija się. Niedługo po tym jak zbiera siły do dalszej drogi Pod 042 informuje ją, że wykrył w niej obecność wirusa. Osłabiona do granic możliwości, postanawia udać się w odludne miejsce, by nie ryzykować zakażenia jakichkolwiek innych androidów. Tam napotyka niespodziewanie A2, która pomaga jej w walce z zarażonymi androidami. 2B jest jeszcze w stanie jedynie przekazać jej część swoich wspomnień, po czym na oczach 9S, który przybiega tam w pośpiechu, zostaje przeszyta mieczem przez A2 (przypuszczalnie by skrócić jej męki, o czym 9S nie wie). W ten sposób 2B umiera.

Od tej pory gracz przyjmuje kontrolę to nad 9S, to nad A2, którzy mają swoje własne cele do zrealizowania, pewnym jest jednak, że gdy się ponownie spotkają dojdzie między nimi do walki na śmierć i życie. Na początku zostają rozdzieleni, gdy pośród ruin miasta wyrasta z ziemi gigantyczna konstrukcja z tego samego białego minerału, który Adam wykorzystał przy budowie swojego miasta. Ta konstrukcja to Wieża, a naszym celem jest dostać się do jej środka.

Z perspektywy A2 walczymy z kolejnymi wrogimi maszynami, wobec których żywi ona szczerą nienawiść. Dowiadujemy się również, że ma ona traumatyczne wspomnienia związane z czasami, gdy walczyła po stronie YoRHa i gdy wszyscy jej dawni towarzysze poza Anemone zginęli na jej oczach, a dowództwo się jej wyparło. Po jakimś czasie A2 zaczyna współpracować z Pascalem, mimo tego, że jest wobec niego początkowo skrajnie nieufna. A gdy zaczyna się powoli oswajać z myślą, że nie wszystkie maszyny są złe, staje się świadkiem zniszczenia pokojowej wioski Pascala przez zainfekowane maszyny. Z pożogi udaje jej wydostać Pascalowi i grupce maszyn dzieci, którymi się opiekuje. A2 dołącza do nich w opuszczonej fabryce, w które próbują się ukryć, ale tam jest świadkiem makabrycznej sceny. Zainfekowane maszyny docierają również tutaj, a Pascal, do tej pory zadeklarowany pacyfista, zaczyna z nimi walczyć, by bronić swoich podopiecznych. Niestety, pod nieobecność A2 i Pascala dzieci, przerażone odgłosami dochodzącymi z zewnątrz i nauczone przez Pascala, czym jest strach, postanowiły popełnić zbiorowe samobójstwo. Gdy A2 i Pascal do nich wracają, niedawny przywódca wioski nie może sobie poradzić z ogromem cierpienia, jakiego doświadcza i prosi A2, by ta wykasowała mu wspomnienia, co też się dzieje. Momentalnie odrodzony Pascal budzi się, nie wiedząc nawet, że złom który go otacza i którego nie rozpoznaje to zwłoki dzieci, których nie był w stanie uratować.

Tymczasem 9S zostaje obudzony przez bliźniaczki-androidki Devolę i Popolę, które zabrały go do obozu ruchu oporu. Devola i Popola to rzadki rodzaj androidów medycznych, którego dwie przedstawicielki tysiące lat temu popełniły katastroficzny błąd i od tej pory wszystkie one są traktowane z pogardą przez pozostałych i żyją we wstydzie. 9S jest od razu zainteresowany Wieżą i próbuje otworzyć jej drzwi, co jednak wymaga od niego zaskakująco dużo pracy i eksploracji innych placówek stworzonych przez maszyny. Po drodze obserwujemy też przemianę w androidzie, który po śmierci 2B stał się zgorzkniały, nienawistny i niestabilny emocjonalnie, nie radząc sobie zupełnie z żałobą. Widzimy też, że nawet Pod 042 i Pod 153, jak dotąd skrajnie formalne w swoim języku i ograniczone co do inteligencji, zaczynają wykształcać w sobie zróżnicowane, emocjonalne formy wyrazu i dzielić bliską więź.

Wreszcie 9S otwiera drzwi do Wieży, ale jedynie dzięki pomocy Devoli i Popoli, które poświęcają się, by zapewnić mu szansę zgłębienia tej konstrukcji i mając nadzieję, że w ten sposób

mogą odkupić winę, jaką zaciągnęły na ich rodzaj ich poprzedniczki. Z pliku tekstowego, które przesyłają 9S dowiadujemy się, że ową winą było wyginięcie ludzkości, za które Devola i Popola miały być odpowiedzialne. Natomiast wewnątrz Wieży 9S zmuszony jest walczyć z perfekcyjnymi kopiami swojej ukochanej 2B, podczas gdy A2 podąża jego śladem, również wchodząc do środka tajemniczej konstrukcji. Wewnątrz natrafia na bibliotekę, w której odczytuje niektóre zapiski i dowiaduje się, że maszyny przeniknęły już nawet do systemów bazy androidów na Księżycu, co więcej, że cała Wieża jest jednym wielkim działem stworzonym, by ową bazę zniszczyć, a wraz z nią ostateczną nadzieję na odtworzenie ludzkiej rasy.

W tym czasie 9S, choć zostaje zarażony tym samym wirusem, który zabił 2B, kontynuuje swoją wspinaczkę w górę Wieży i napotyka personifikację sieci maszyn, która przyjęła postać młodej dziewczyny w czerwonej sukni. Od niej dowiaduje się, że eliminacja Bunkra i obecnej generacji YoRHa została przewidziana i zaplanowana przez najwyższe dowództwo androidów, które chciało w ten sposób zebrać dane i wdrożyć nową, ulepszoną generację żołnierzy YoRHa, co oznacza, że 2B, 9S i pozostali od samego początku byli przeznaczeni na śmierć niczym baranki ofiarne. A2 również zмага się z młodą dziewczyną w czerwonej sukni, a my rozumiemy, że to, co miało spotkać 2B i 9S już spotkało w przeszłości A2, jako poprzednią generację androidów. Ale A2 udaje się pokonać przeciwnika, ponieważ pozwala mu się ona multiplikować w trakcie walki i w ten sposób doprowadza do wyniszczającego dla sieci konfliktu wewnętrznego.

Wreszcie, 9S i A2 spotykają się na szczycie Wieży i dochodzi między nimi do zapowiedzianego pojedynku na śmierć i życie, ale nie zanim A2 ujawni ostatnią, szokującą informację. Okazuje się, że nieżyjąca 2B przez cały ten czas była tak naprawdę 2E – modelem eksterminatora zaprojektowanym w jednym celu, czyli by obserwować model 9S i zabić go za każdym razem, gdy odkryje prawdę o wyginięciu ludzkości. On zawsze tracił pamięć, ale ona pamiętała każdy z dziesiątków razy, gdy musiała pozbawić go życia, mimo tego, że przez cały ten czas zawsze bardzo się do niego przywiązywała.

W tym momencie gracz staje przed wyborem – czy stanąć po stronie 9S, czy A2. Jeżeli wybierze A2, to ona zwycięża w walce i zaczyna hakować 9S by uwolnić go od wirusa, po czym powierza go Pod 042. Sama doprowadza do zaważenia się Wieży i przypuszczalnie ginie, zgnieciona pod jej ruinami. W ten sposób gracz zdobywa zakończenie C – „meaningless [C]ode” (ang. „niedorzeczny kod”). Jeżeli jednak gracz wybierze 9S, osiągnie zakończenie D, czyli „chil[D]hood’s end” (ang. „koniec [D]zieciństwa”), w którym rozpacz androida osiąga apogeum. Zabija on A2, ale i sam zostaje przez nią śmiertelnie ranny. Oboje giną we wspólnej kałuży krwi, a Wieża wystrzeliwuje swój pocisk i przypuszczalnie niszczy bazę na Księżycu.

Do omówienia pozostaje jedynie zakończenie E, czyli „the [E]nd of YoRHa” (ang. „koniec YoRHa”). I podczas gdy dotychczas omówiona tu treść jest bardzo podniosła i pobudza do myślenia, to właśnie zakończenie E nadaje *NieRowi: Automacie* doniosłej rangi w historii gier wideo, stanowiąc interesujący eksperyment w zakresie rozgrywki, który jest źródłem ponadnarracyjnego sensu przesłania gry pozwalającym nam doświadczyć go na własnej skórze. „Pomijając pierwotny narracyjny wpływ, jaki miało ono na graczy, zakończenie E może wywrzeć szerszy drugorzędny wpływ na dziedzinę literatury w grach wideo”, który „może oznaczać monumentalną zmianę w dziedzinie opowiadania historii w grach wideo” jak pisze Caymus Ducharme⁷³⁵. Wielu graczy wspomina, że zakończenie E doprowadziło ich do płaczu, a niektórzy uznają je za najlepszy moment, jakiego doświadczyć można w grach. O co zatem chodzi?

⁷³⁵ Caymus Ducharme, *The Second Impact of NieR: Automata’s Ending E*, „With A Terrible Fate” 2021, <https://withaterriblefate.com/2021/01/16/the-second-impact-of-nier-automatas-ending-e/>, dostęp 20.03.2024.

Podczas zniszczenia Wieży (czy to spowodowanego wystrzeleniem pocisku, czy też interwencją A2) Pod 042 i Pod 153 mają przejść do zniszczenia wszystkich danych, jakie zostają po projekcie YoRHa, ale wbrew swemu oprogramowaniu i rozkazom postanawiają zrobić coś innego – ocalić dane 2B, 9S i A2, zrekonstruować ich ciała i pozwolić im na dalsze życie. Ale osiągnięcie tego szczęśliwego zakończenia nie jest łatwe. W ramach odzyskiwania danych tych postaci i w przedziwnej wariacji na temat napisów końcowych gracz musi grać w mini-grę hakowania, w której poruszając niewielkim kursorem po ekranie strzela do nowych fal wrogów, którymi są napisane prostym tekstem imiona i nazwiska twórców. Z początku nie jest to zbyt trudne, ale poziom trudności rośnie z każdą chwilą, do tego stopnia, że przeciętny gracz ma czuć się przytłoczony i być może zacząć przypuszczać, że zwycięstwo jest niemożliwe. Wtedy jednak przychodzi pomoc.

Najpierw gra kilkukrotnie pyta nas, czy chcemy się poddać i przyznać, że i w grze, i w życiu nie ma żadnego sensu, a gdy odmawiamy i gniewamy raz za razem, w pewnym momencie otrzymujemy komunikat, że inny gracz (podany jest nam jego nick) chciałby nam pomóc. Widzimy również mające nas zachęcać wiadomości od innych graczy z całego świata. Gdy przyjmujemy ofertę, do naszego małego statku dołącza wiele innych i dzięki ich pomocy, którą odczuć można jako realną pomoc innych, zupełnie obcych ludzi w trudnej sytuacji, jesteśmy w stanie wygrać walkę z Yoko Taro i innymi twórcami. Później jednak przychodzi być może nawet trudniejszy moment – gra pyta nas, czy chcielibyśmy pomóc innym w ten sam sposób, którego sami przed chwilą doświadczyliśmy. Jedynym warunkiem jest taki, że musimy poświęcić i skasować nasz zapis z gry z odblokowaną przez nas na przestrzeni ostatnich kilkudziesięciu godzin zawartością, jeżeli jednak na to przystaniemy, otrzymujemy w nagrodę możliwość napisania własnej zachęcającej wiadomości i pewność, że w innym miejscu i czasie jakiś zmagający się z niemożliwym wyzwaniem gracz otrzyma od nas pomoc. Tak kończy się *NieR: Automata*.

4.3.2. WIARA W CZŁOWIECZEŃSTWO. ANALIZA TREŚCI FILOZOFICZNEJ

W narracji omawianej tu gry treść etyczna ma trzy podstawowe etapy: przedstawienie początkowego, czarno-białego poglądu wyznawanego przez kierowane przez nas postacie, jego późniejsza gruntowna dekonstrukcja, na której jednak się nie kończy, następuje bowiem po niej ostatecznie zaprezentowanie alternatywnej wizji moralności opartej o radykalną empatię. Ponadto wszystko to wpisane jest w narrację eksponującą jako swój ważny motyw cykliczność, nieustanny powrót do stanu początkowego i odtwarzanie tych samych wzorców w nieskończoność (wojny androidów i maszyn, dwadzieścia sześć możliwych zakończeń, zabijanie 9S przez 2B, śmierć i reinkarnacja w ogóle) niczym w nietzscheańskiej wersji idei wiecznego powrotu. Jak pisze Gerrish⁷³⁶:

Dla wielu *Automata* to transhumanistyczny manifest wzywający graczy do odnajdywania krótkich chwil sensu i człowieczeństwa wewnątrz tragicznego cyklu wiecznego powrotu Friedricha Nietzschego. Inni krytycy widzą w tym cyklu tylko nihilistyczny komentarz na temat bezsensowności życia [...]. A jednak poprzez poetyczny pryzmat defamiliaryzacji i odnowy rozumiemy, że powtarzalność ma charakter konstrukcyjny, że «ostatnim wrogiem» jest zamiast tego nasze własne zautomatyzowane postrzeganie gier i tego, co są one w stanie osiągnąć – i co *ludzkość* jest w stanie osiągnąć.

Choć ostatecznie celem tej analizy jest wydobycie ostatniego etapu tego cyklu, sytuacji etycznej, w której gracz znajduje się w trakcie gry raz za razem i która ostatecznie zostanie tu dokładnie scharakteryzowana w nawiązaniu chociażby do interpretacji Jaćevića⁷³⁷, aby móc ją w pełni zrozumieć musimy rzecz jasna zacząć od samego początku, od wizji etycznej, która jest nam początkowo

⁷³⁶ Gerrish, dz. cyt., s. 7.

⁷³⁷ Jaćević, dz. cyt.

dana jako pierwotna i najważniejsza motywacja naszych działań. I tu zauważyć możemy, że *NieR: Automata* zaczyna się od scenariusza, który jest nam aż nazbyt dobrze znany z wielu wysokobudżetowych gier komputerowych – od wyraźnego wskazania sił Dobra i Zła. Tak jak w *Final Fantasy XV* królestwo Lucis, w *Assassin's Creed Origins* Asasyni, a w *Red Dead Redemption 2* John Marston i jego rodzina, tak w *NieRze* androidy i YoRHa (przynajmniej początkowo) reprezentować mają siły Dobra a Maszyny, na wzór imperium Niflheimu, Templariuszy i Micah Bella reprezentować mają Zło. Co więcej, pojawia się sugestia, że doczesne starcie tych dwóch odmiennych nawet na poziomie ontologicznym gatunków sztucznych istot reprezentuje starożytny, trwający od tysięcy lat konflikt między prymitywnymi, żądnymi przemocy i podboju kosmitami a wyniesioną do mitycznej godności ludzką rasą.

Motyw ludzi i człowieczeństwa w *NieRze* to fascynujące zagadnienie. Bardzo szybko dowiadujemy się oczywiście, że androidy uwielbiają ludzkość i oddają jej niemalże boską cześć, że są gotowe by za ludzi ponieść śmierć, a wszystko, co tylko czynią, czynią „Ku chwale ludzkości!”, jak stanowi ich powtarzane do znużenia motto (być może w nawiązaniu do jezuickiego *ad maiorem Dei gloriam*, czyli „na większą chwałę Bożą”). Nie koniec jednak na tym, również maszyny zdają się mieć obsesję na punkcie ludzi. Te prymitywne reprodukują wszelkie wytworzone przezeń formy społeczeństwa, różne kultury i religie, a nawet emocje i więzi rodzinne. Adam twierdzi, że został stworzony do studiowania rasy ludzkiej, a Ewa wiernie podąża jego śladami. Wreszcie sama personifikacja sieci maszyn dąży za wszelką cenę do zniszczenia bazy na Księżycu i pozbycia się ostatnich biologicznych pozostałości po ludzkości, jakby te mogłyby jej w jakikolwiek sposób zagrozić.



Ilustracja 46: 2B i 9S w prologu gry, podczas sceny swojej autodestrukcji w obliczu przeważających sił wroga. 9S mówi: „Jesteśmy... jesteśmy żoł...nierzami... Czerpiemy dumę z...naszej służby...”. Rozwój romantycznej relacji między 2B i 9S jest ważnym elementem fabuły gry, który nie tylko uzasadnia ich motywacje, lecz również stanowi wzór relacji międzyludzkiej w ogóle (źródło: *NieR: Automata*).

Ludzkość, która w świecie gry już nie istnieje, staje się mitem, romantyczną wizją, nieosiągalnym ideałem, symbolem boskości i dobra. Michael Saba⁷³⁸ w swojej analizie gry na „YouTube” na-

⁷³⁸ Michael Saba, dz. cyt.

zywa *NieRa* „najpełniejszą przypowieścią humanistyczną” (ang. *ultimate humanist fable*) i stwierdza:

Ta gra jest [...] zainteresowana zutilizowaniem swojej fantastycznonaukowej historii do podjęcia kwestii tego, co tak naprawdę czyni nas ludźmi – nasze idee i wartości, sama nasza świadomość. Tematy poruszane w grze stawiają przed nami trudne pytanie, na które nie ma żadnej łatwej odpowiedzi. Czy kiedykolwiek rozwiążemy ważne wątpliwości na temat sensu życia, czy jedynie trzymamy się przesądów, które nadają strukturę naszej bezsensownej egzystencji?

Zdaniem Saby natura człowieczeństwa jest właściwym zagadnieniem poruszonym w treści *NieRa Automaty*. Tak czy inaczej, grając w grę szybko orientujemy się, że podczas gdy wątek przybyłych z głębin kosmosu kosmitów bardzo szybko znika z pola zainteresowania opowiadanej historii, idealizowani w niej ludzie zawsze pozostają w jej centrum, są punktem odniesienia, wobec którego orientują się wszystkie pozostałe elementy. Saba ma więc bez wątpienia rację, odnosząc tę grę do nurtu filozoficznego, jakim jest niekiedy równie antropocentryczny humanizm⁷³⁹.

Znamiennym jest, że humanizm jako nurt filozoficzny bardzo często, zwłaszcza współcześnie, przeciwstawia się religii i wierze w Boga, ze szczególnym wyróżnieniem chrześcijaństwa. Jak określił to A. C. Grayling⁷⁴⁰, „humanizm jest dobitną odpowiedzią na domaganie się alternatywy” dla religii, a dokładniej rzecz ujmując, dla mechanizmu spełniania ludzkich potrzeb duchowych, jakie zapewnia religia. W rzeczy samej, w niektórych przynajmniej kontekstach humanizm interpretować można jako próbę znalezienia świeckiego ugruntowania dla wartości moralnych, dla tezy o osobowej godności człowieka itp., które w tradycjach religijnych nadane są nam przez osobowego Boga bądź ogólnie przez rzeczywistość ponadnaturalną.

Współgra to w ciekawy sposób z *NieRem: Automatą*, który również zawiera w sobie wątek krytyki zorganizowanej religii. W oczywisty sposób nawiązuje do tego szereg wydarzeń związanych z pobytem 2B i Pascala, gdzie są oni świadomi zbiorowego samobójstwa maszyn w imię stania się bogami, co jednak doprowadza jedynie do doczesnej tragedii i rozpacz. Dla tych maszyn śmierć ma stanowić przejście do wyższej, nadnaturalnej rzeczywistości, co znajduje swoje odzwierciedlenie np. w chrześcijańskiej wizji zaświatów. Gracz jednak ma tu dojść do wniosku, że żadna taka rzeczywistość nie istnieje, a przynajmniej, że nie jest potrzebna by znaleźć w życiu sens i ugruntować swoje poczucie moralności – 2B i 9S wystarcza do tego wzajemna miłość, a np. Pascalowi wiara w pacyfizm i troska o swoich podopiecznych, zwłaszcza o dzieci. W ten sposób *NieR* odrzuca klasycznie rozumianą transcendencję i przekonanie, że może ona stanowić podstawę wartości etycznych, co jest zresztą zgodne z poglądami niektórych przynajmniej humanistów, np. Graylinga⁷⁴¹.

Ponadto, *NieR* zawiera również w sobie dekonstrukcję powyżej przywołanej wzniosłej, ubóstwionej wizji ludzkości propagowanej przez YoRHa. Być może w nawiązaniu do „religii Ludzkości” Auguste’a Comte’a, która, jak zauważa Austin Dacey⁷⁴², „po części wyrosła z zachodniego monoteistycznego przekonania, że zajmujemy uprzywilejowane miejsce pośród Stworzenia i stanowiła jego modyfikację”, fanatyczne oddanie członków YoRHa rzekomym ostatnim ludziom ocalałym na Księżycu również ma wyraźne cechy religijne, gdzie mantra „Ku chwale ludzkości!” stanowi niekwestionowane zawołanie dla wszystkich wierzących, a Dowódczyni pełni funkcję arcykapłanki.

⁷³⁹ Lewis Vaughn i Austin Dacey, *The Case for Humanism. An Introduction*, Rowman & Littlefield, Lanham i Oxford 2003, s. 32–38.

⁷⁴⁰ Grayling, dz. cyt., s. 12.

⁷⁴¹ Grayling, dz. cyt., s. 74–76.

⁷⁴² Vaughn i Dacey, dz. cyt., s. 32.

Gdy zatem dowiadujemy się wraz z 9S, że nie ma żadnych ostatnich ocalałych ludzi, odrzucamy zinstytucjonalizowaną wiarę i musimy odnaleźć nową motywację dla naszych własnych poczynań. Co więcej, nie bez znaczenia jest tu sam Księżyc, który stanowi reprezentację rzeczywistości pozaziemskiej, nadnaturalnej, transcendentnej. Gdy dowiadujemy się, że nie istnieje żadna mityczna, boska „ludzkość na Księżycu”, jesteśmy zachęceni by rozważyć wyraźne oznaki ludzkości, jakie do tej pory widzieliśmy w rzeczywistości doczesnej, tj. w relacji 2B i 9S, w zachowaniu pokojowo nastawionych maszyn, w pragnieniu poznania kierującym Adamem i podziwem dla brata, jaki wykazuje Ewa itp. W ten sposób gra chce nas przekonać, że nie powinniśmy sądzić przedstawionej nam sytuacji na podstawie propagandowej narracji o tysiącletniej wojnie dobrych ludzi ze złymi kosmitami, ale każdorazowo szukać owego dobra i owego człowieczeństwa w każdej napotykaną sytuacji z osobna. W kontekście świata poza grą oznacza to zaś odrzucenie wiary w transcendentne źródło wartości etycznych i czerpanie ich z doczesnej rzeczywistości ludzkiej, z naszego doświadczenia bycia człowiekiem. Jak pisze Grayling⁷⁴³:

Humanizm odrzuca religijne twierdzenia na temat źródła moralności i wartości. [...] Jest to podejście do etyki oparte na obserwacji i odpowiedzialnym użyciu rozumu, gdzie jedno i drugie dostarcza nam informacji w naszych rozważaniach ludzkiej rzeczywistości, w poszukiwaniach najlepszych i najbardziej budujących sposobów życia w zgodzie z nimi.

Widzimy zatem, że jednym z fundamentalnych elementów etycznej treści *NieRa Automaty* jest krytyka i odrzucenie narracji o prostej dychotomii Dobra i Zła, która do tej pory pozostaje popularna w wielu grach wysokobudżetowych. Zastosowanie ma tutaj sugerowana w kontekście tej gry przez Gerrish⁷⁴⁴ kategoria defamiliaryzacji, czyli narzędzia narracyjnego, które zmusza odbiorcę do „zatrzymania się i zmierzenia się z nieznaną, co wcześniej było znajome”. Początkowa narracja o dobrych androidach walczących ze złymi maszynami wprawia gracza w poczucie fałszywego bezpieczeństwa, jest to bowiem zestaw założeń na temat świata gry i naszej w nim roli, który będzie wydawał się dobrze znajomy każdemu orientującemu się w prawidłach głównego nurtu. Tak jak 2B i 9S, również sam gracz czuje się jak w domu w świecie, w którym w jasny i wyraźny sposób wskazano mu tych, których należy wyeliminować, nawet jeżeli centralny konflikt został mu wyłożony tylko w największych możliwych ogólnikach. Zakwestionowanie tego światopoglądu przez androidy, w które się on wciela ma prowadzić go do zakwestionowania swoich własnych założeń na temat tego, czym są gry wideo i co powinniśmy w nich robić.

Dekonstrukcja tych założeń, odbywająca się również na płaszczyźnie etycznej, nie wiąże się zresztą jedynie z problemem transcendentnego źródła wartości etycznych i krytyki zinstytucjonalizowanej religii. Inną płaszczyzną, którą wskazuje tutaj Jaćević⁷⁴⁵, jest problematyka przemocy i jej roli w zinstytucjonalizowanych narracjach etycznych. Jego zdaniem gra z jednej strony angażuje gracza w rozliczne i coraz bardziej rozbudowane akty przemocy (walka z maszynami, starcie 9S z A2), z drugiej jednak odsłania ich bezsensowność i próbuje go przekonać, że przemoc – każda przemoc – jest „zinstytucjonalizowana, samopowielająca się i odczłowieczająca zarówno dla sprawcy, jak i celu”⁷⁴⁶. Wydobyty tutaj zostaje element krytyki popularnych narracji dzielących postacie w grach, ale i niekiedy ludzi w prawdziwym świecie, na tych dobrych i tych złych, gdzie zidentyfikowanie innego, kogoś odmiennego od nas pod względem światopoglądu, koloru skóry, tożsamości płciowej itd. staje się uzasadnieniem aktów przemocy wobec niego. Choć zatem konflikt

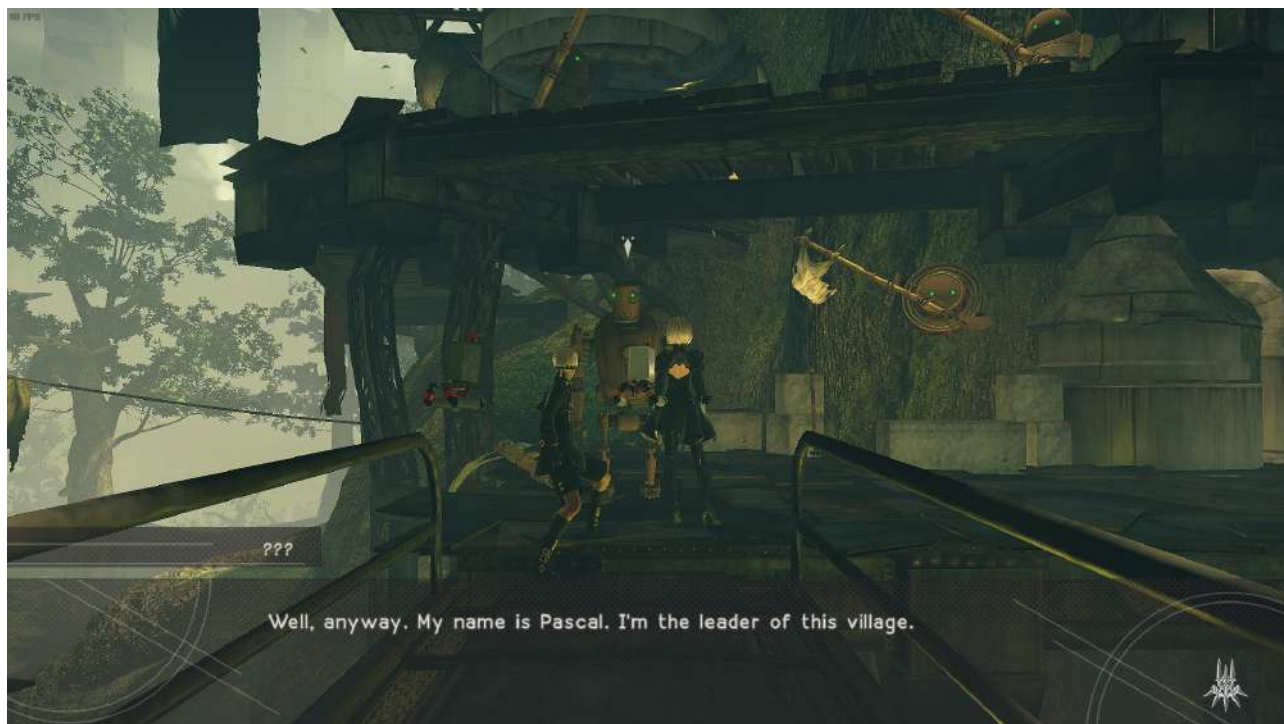
⁷⁴³ Grayling, dz. cyt., s. 100.

⁷⁴⁴ Gerrish, dz. cyt.

⁷⁴⁵ Jaćević, dz. cyt. s. 13.

⁷⁴⁶ Tamże.

i przemoc stanowi fundament mechanizmów niezliczonych gier (o czym świadczy już nazwa niektórych ich gatunków, np. strzelanki), i choć w samym *NieRze* również dokonujemy licznych aktów przemocy, które sprawiają nam do pewnego stopnia przyjemność, ostatecznie jesteśmy postawieni w tej grze przed niezwykle w tym kontekście kontrowersyjną konkluzją, że przemoc nigdy nie jest uzasadniona.



Ilustracja 47: 2B i 9S podczas pierwszej wizyty w wiosce pokojowo nastawionych maszyn. Pascal (pomiędzy nimi) mówi: „Tak czy inaczej, mam na imię Pascal. Jestem przywódcą tej wioski”. W tle mieszkańcy wioski machają białymi flagami. Wielokrotnie wystawiany na próbę pacyfizm Pascala uwyraźnia nietrwałość wszelkich projektów etycznych, ale i konieczność ich podejmowania (źródło: *NieR: Automata*).

Zdaniem She⁷⁴⁷, *NieRa: Automata* należy odczytywać również w kluczu etyki postkolonialnej, dokładniej zaś rzecz ujmując, w kontekście powojennego japońskiego pacyfizmu i jego dwuznacznej melancholii. W rzeczy samej, gra zawiera rozliczne nawiązania do II wojny światowej (11 945 r. to nawiązanie do 1945 r., detonacja czarnych skrzynek przypomina wybuch bomby atomowej itp.), która w historii Japonii zapisała się narodową traumą, jaką było zniszczenie Hiroszimy i Nagasaki. Dzieło Yoko Taro nie jest zatem, jak zauważa She⁷⁴⁸, pod każdym względem opowieścią uniwersalną, inaczej będzie odbierane przez Japończyków, a inaczej np. przez przedstawicieli świata Zachodu. I dla jednych, i dla drugich będzie jednak oznaczało postkolonialną dekonstrukcję idei wojny, choć na nieco różne sposoby. She⁷⁴⁹ pozostaje krytyczna wobec niektórych przynajmniej aspektów pacyfizmu w *NieRze*, podkreślając obecną w nim „podwójną mentalność” (jednocześnie kolonizatora i kolonizującego) oraz płynący z niej narcyzm. Należy jednak podkreślić, że pacyfizm i nastawienie antywojenne, które pozostają do dziś w Japonii zauważalnymi nurtami kulturowymi, współgrają w ramach etycznej treści gry z omówioną już powyżej krytyką przemocy i z defamiliaryzacją wobec prostego dualizmu Dobra i Zła, tworząc z nimi wspólną całość.

⁷⁴⁷ She, dz. cyt.

⁷⁴⁸ Tamże, s. 154.

⁷⁴⁹ Tamże, s. 150–151.

Charakterystycznym jest, że chcąc sprawić, by gracz zakwestionował to, że nasze czyny podzielić można wedle oczywistych kryteriów na dobre i złe, że kryteria te mają nadprzyrodzony charakter i pochodzą np. od Boga, że przemoc i wojna mogą być usprawiedliwione z moralnego punktu widzenia itp. *NieR: Automata* nie sięga po klasyczny motyw myśli humanistycznej, jakim jest utilitaryzm⁷⁵⁰, ani nawet po etyczny racjonalizm. Jaćević⁷⁵¹ szczegółowo analizuje kategorię czynu gracza/postaci w tej grze i dochodzi do wniosku, że:

Rozważając rzecz z perspektywy ogólnej i na najbardziej fundamentalnym poziomie, by gracz mógł grać w grę komputerową, jego wartości muszą być w sposób oczywisty na tyle elastyczne, by pozwolić na popełnianie określonych ludycznych aktów, inaczej nie ma w ogóle żadnego zachowania *gracza*. W *N:A* [*NieRze: Automacie* – M.J.] w zakres ten wchodzi podstawowa gotowość by strzelać do maszyn i andROIDÓW i rozszarpywać je na ich najdrobniejsze metalowe części składowe. Z drugiej strony, określone etyczne i moralne wartości nie są w najmniejszym nawet stopniu formalnym *wymaganiem* zachowania gracza implikowanego w grze takiej jak *N:A* – możliwe jest, by ktoś wyczerpał oskryptowaną narrację gry, osiągnął zakończenie E, usunął bądź nie swój zapis i nawet przez chwilę nie pomyślał o kwestiach etycznych podejmowanych przez tę grę. Systemy gry nie mają żadnego sposobu, by *wiedzieć*, jakie gracz ma osobiste wartości i przekonania, a co dopiero je oceniać; oceniają jedynie same akcje, nie to, w jaki sposób je usprawiedliwiamy.

Wobec tego naszym zadaniem jako gracza jest, byśmy sami skonstruowali określone wartości etyczne na podstawie zaprezentowanej nam treści, która jedynie je implikuje. Popełniane przez nas akty ludonarracyjne mają stać się przedmiotem naszej refleksji i są, zdaniem Jaćevića⁷⁵², właściwym nośnikiem treści etycznej gry. A jednak podstawowym kryterium tej refleksji nie jest, jak w utilitaryzmie, dążenie do zwiększenia powszechnej szczęśliwości czy też, jak w racjonalizmie etycznym, ogólne i powszechne prawa myślenia. U podstaw naszego odbioru tej historii jej reżyser, Yoko Taro, kładzie emocje. Jak streszcza jego podejście do projektowania gry *Saba*⁷⁵³:

Taro przeciwstawia się przekonaniu, że historie w grach muszą przebiegać zgodnie z tradycyjną trzyaktową hollywoodzką strukturą, w której napięcie to rośnie, to opada. Zamiast tego podchodzi do ich pisania i projektowania pytając o to, jak najlepiej wywołać w graczem emocje i poruszyć go na podświadomym, a nawet duchowym poziomie. [...] Jego gry nie starają się, by opowiedzieć łatwą do zrozumienia historię. [...] Sam Taro stwierdził, że detale przebiegu fabuły od jednego wydarzenia do drugiego w jego grach są właściwie bezsensowne i że nie są one napisane na typową linearną modłę. Zamiast tego, Taro podchodzi do opowiadania historii z motywem przewodnim bądź przesłaniem emocjonalnym, które chce przekazać i to jest jego punkt wyjścia, do którego dobudowuje resztę, na bieżąco uzupełniając fabularne luki.

Dla Taro zatem najważniejsze jest emocjonalne przesłanie jego dzieła, a ponieważ tworzy grę o treści etycznej, jego narratologiczna metodologia i styl gawędziarski pociągają za sobą swego rodzaju emotywizm. U podstaw naszej oceny moralnej obserwowanych (i wykonywanych) przez nas działań leżą złożone emocje, z których wymienić można wspomniane przez She⁷⁵⁴ melancholię, traumę i żalobę, ale również wewnętrzne poczucie sprzeciwu wobec przemocy i wojny tak widoczne w cytacie z maszyn podkreślonym przez Jaćevića⁷⁵⁵ w tytule jego artykułu – „To. Nie. Może. Trwać. Dalej”. A choć emotywizm nie cieszy się w myśli filozoficznej szczególnie dobrą sławą,

⁷⁵⁰ Vaughn i Dacey, dz. cyt., s. 98–104.

⁷⁵¹ Jaćević, dz. cyt. s. 10–11.

⁷⁵² Tamże, s. 5–10.

⁷⁵³ Michael Saba, dz. cyt.

⁷⁵⁴ She, dz. cyt., s. 150–154.

⁷⁵⁵ Jaćević, dz. cyt., s. 1.

również w kontekście etyki humanizmu⁷⁵⁶, tutaj nabiera szczególnego i interesującego wydźwięku dzięki dwóm ważnym aspektom narracji *NieRa: Automaty*, jakimi są wzmocnienie przesłania gry poprzez ludyczne cykle oraz kolektywizm (wspólnota moralna), który jednak nie jest dany jako założenie, ale zadany każdemu graczowi jako coś do zrealizowania.

Jak już powyżej wspominałem, narracja gry Yoko Taro w bardzo mocny sposób akcentuje motyw cykliczności – następujące po sobie wojny robotów i androidów, wojny przyszłości jako powtórzenie wojen przeszłości (zwłaszcza II wojny światowej), kolejne grupy maszyn zyskujące samoświadomość, odtwarzające ludzkie idee i popadające w zniszczenie, kolejne modele androidów zastępujące i wymazujące poprzednie modele, 2B zabijająca 9S, dwadzieścia sześć zakończeń gry i trzy jej możliwe przejścia, śmierć androidów i ich powracanie do nowych ciał, 2B jako inna wersja A2, przywrócenie głównych bohaterów do życia przez Pod 042 i Pod 153 czy wreszcie usunięcie przez gracza jego własnego zapisu gry, co stwarza możliwość jeszcze jednego rozpoczęcia cyklu na nowo. Niektórzy⁷⁵⁷ dopatrują się w tym nietzscheańskiego motywu wiecznego powrotu, a inni⁷⁵⁸ nawet tezy o bezsensowności życia i przemijalności wszystkich naszych starań. Do pewnego stopnia pewnie rzeczywiście tak jest i postawienie przed graczem nieuniknioności wiecznego powrotu cykli przemocy i cierpienia ma przed nim ujawnić kruchość wszelkich projektów budowania etyki i moralności podejmowanych przez ludzkość (co ma również prowadzić do omawianego wyżej wniosku, że nie ma żadnego nadnaturalnego źródła moralności).

Z drugiej strony jednak cykliczność doświadczanych przez gracza emocji, tj. owej melancholii, traumy i żałoby umacnia je i tym samym podnosi do rangi uniwersalnego ludzkiego doświadczenia. Tym samym emocje etyczne przestają być chwilowymi nastawieniami wywołanymi tą czy inną sytuacją, a ujawniają się jako fundamentalny element natury ludzkiej, jako że być człowiekiem (bądź stawać się człowiekiem, jak czynią to androidy i maszyny) oznacza ich doświadczanie. A choć nihilizm moralny i uznanie, że ponieważ żadne wartości nie są trwałe, to żadne nie obowiązują jest tutaj uprawnioną interpretacją, Yoko Taro zdaje się raczej liczyć na nasz bardzo ludzki sprzeciw wobec niesprawiedliwości i krzywdy, na bunt przeciwko niekończącym się cyklom przemocy i chęć, by wbrew wszelkiej nadziei mieć nadzieję, że kolejna próba krzewienia humanistycznych wartości będzie bardziej udana niż poprzednia. Oznacza to nie tylko odrzucenie wszelkiego konsekwencjalizmu (cykle upadku moralnego wykluczają ocenę projektów etycznych na podstawie rezultatów, liczy się motywowana słusznymi emocjami chęć uniknięcia tego upadku), lecz również to, że koniec końców *NieR: Automata* jest również wezwaniem do podjęcia działania skierowanym bezpośrednio wobec gracza.

Jaćević⁷⁵⁹ bardzo trafnie zauważa, że *NieR: Automata* jest dziełem paradoksalnym w swym przekazie, pisząc:

Tam, gdzie *N: A* w rzeczy samej wywołuje poczucie napięcia wewnątrz gracza, czyni to, ponieważ wystawia go na dwa diametralnie przeciwstawne role, zmuszając tego, który ma wypełnić obie z nich do balansowania na krawędzi. Z jednej strony gra implikuje gracza, który będzie podążał za jej oskryptowaną narracją do samego końca. [...] Z drugiej strony, gra implikuje osobę, która zaangażuje się w przedstawianą w niej problematyzację przemocy. [...] Gracz w *N: A* otrzymuje instrukcje, by kontynuować rozgrywkę, bo zawsze jest więcej gry i fabuły do zobaczenia; człowiek podejmujący interakcje z *N: A* nieustannie jest informowany, bezpośrednio bądź pośrednio, że musi *przestać* grać, bo akcje, które konieczne są by odsłonić dalsze części makrostruktury gry to te, które problematyzuje ona z etycznej perspektywy.

⁷⁵⁶ Vaughn i Dacey, dz. cyt., s. 97.

⁷⁵⁷ Gerrish, dz. cyt., s. 7; Jaćević, dz. cyt., s. 2–3; She, dz. cyt., s. 147.

⁷⁵⁸ Gerrish, dz. cyt., s. 7.

⁷⁵⁹ Jaćević, dz. cyt., s. 13.

Nie jest to jednak w żadnym razie, co trzeba stwierdzić od razu, sytuacja podobna do paradoksalności *Red Dead Redemption 2*. W *NieRze: Automacie* mamy do czynienia z w pełni świadomym zabiegiem ze strony twórców, którzy dokonują subwersji oczekiwań gracza i celowo doprowadzają do implozji rozgrywki i narracji. Zgodnie z analizą Jaćevića kolejne zwroty fabularne mają nam ujawnić, że nie tylko 2B i 9S, ale również my sami, gracze, padliśmy ofiarą narracji na temat prostego dualizmu Dobra i Zła oraz konieczności konfliktu, przemocy i wojny. Przyzwyczajeni innymi grami (zwłaszcza krytykowanymi przez Yoko Taro produkcjami AAA) jesteśmy zobojętnieni na przemoc, jaką wyrządzają nasze postacie, postrzegamy ją jako konieczny komponent rozgrywki i rozrywki. W tym sensie mamy tu do czynienia z dekonstrukcją koncepcji etycznych dominujących w wielu grach wysokobudżetowych (w tym do pewnego stopnia również w *Red Dead Redemption 2*), dekonstrukcją, która ma dotyczyć nie tylko fikcyjnego świata przedstawionego, ale również samego gracza i jego podejścia do świata realnego.

Zwieńczeniem tego procesu jest, naturalnie, zakończenie E, w którym odizolowani jesteśmy od jakiegokolwiek diegezy i przeniesieni do możliwie najprostszej gry (nawiązującej do produkcji ze epoki automatów), gdzie *NieR* zwraca się bezpośrednio do samego gracza, zadając mu pytania takie jak: „Czy akceptujesz swoją porażkę?”, „Czy to wszystko jest bezsensowne?”, „Czy uważasz, że gry to tylko takie głupie, nieważne zabawki?”, „Czy chcesz przyznać, że świat nie ma żadnego sensu?” itp. Moment ten należy w rzeczy samej interpretować jako wezwanie do sprzeciwu wobec świata bez sensu i bez wartości oraz apel, by ten sens i wartości konstruować w nim samemu (Jaćević⁷⁶⁰ odczytuje tu wyraźne nawiązanie do Sartre’a i egzystencjalizmu). Samemu, lecz nie w izolacji od innych, upewniwszy się bowiem, że nie zamierzamy się poddać, gra pozwala nam przyjąć pomoc od innych, bez której nie jesteśmy w stanie przetrwać.



Ilustracja 48: 2B i Pod 042 walczą z maszyną klasy goliat w prologu gry. Choć wojny między androidami i maszynami początkowo wydają się mieć sens, z biegiem czasu okazuje się, jak pusta i bezsensowna jest cała ta przemoc (źródło: NieR: Automata).

⁷⁶⁰ Tamże.

Zakończenie E jest oczywiście nastawione na wywołanie u gracza silnego efektu emocjonalnego, co czyni poprzez wytworzenie w nim poczucia ludzkiej beznadziei (gra wydaje się być niemożliwa do przejścia) zastąpionej triumfalną ulgą po dołączeniu innych, czemu towarzyszą wiadomości od innych graczy oraz podniosła muzyka z chórem głosów dołączającym się do solisty. Nie jest to jednak wzruszenie dla samego wzruszenia, towarzyszyć ma mu bowiem również poczucie głębokiej więzi z innymi graczami, a przez ich anonimowość – z całą ludzkością⁷⁶¹. Jeden z komentatorów na „YouTube”⁷⁶² ujął treść tego doświadczenia w sposób następujący: „Ciężar świata nie jest wcale tak trudny do uniesienia, jeżeli wszyscy będziemy próbowali unieść go razem z tobą”. Paquet⁷⁶³ pisze w tym kontekście o wytworzeniu się „kolektywu Automaty” (ang. *The Automata Collective*) i stwierdza, że gra przyczynia się do nowych form współtworzenia zbiorowego zaangażowania i poczucia przynależności do zbiorowości.

Szczególnie ważny dla zrozumienia etycznej treści *NieRa: Automaty* jest ten moment w zakończeniu E, w którym gracz staje przed możliwością usunięcia swojego zapisu z gry i poświęcenia go, by kiedyś pomógł on komuś innemu w przejściu niemożliwych do pokonania napisów końcowych. I tutaj gra (poprzez Poda 042 i Poda 153) zadaje nam serię pytań, chcąc, byśmy upewnili się, że dobrze rozumiemy podejmowaną przez nas decyzję. I tak pytani jesteśmy: „Osoba, której pomożesz zostanie wybrana losowo. Oznacza to, że owa osoba, która błaga o pomoc nawet w tej chwili, może być kimś, kogo głęboko nie lubisz. Czy wciąż chcesz jej pomóc?”. Dodatkowo, pomoc ta jest zupełnie opcjonalna (możliwość jej udzielenia otrzymujemy już po przejściu napisów końcowych) i możliwie najbardziej bezinteresowna, nie wiąże się bowiem z żadną rekompensatą ani nawet podziękowaniami. W ten właśnie sposób *NieR: Automata* dąży do wzbudzeniu w graczku poczucia najszerszego możliwego altruizmu⁷⁶⁴, który jest punktem dojścia jego emotywności etyki.

Znamiennym jest zatem, że, jak pisze Jaćević⁷⁶⁵ o zakończeniu E: „tym, co oddziela *N: A* od podobnych gier, które celowo pozbawiają gracza sprawczości etycznej jest to, że gra ostatecznie oddaje mu tę sprawczość z powrotem, przedstawiając ją jako zdolność do działania etycznie wewnątrz gry z konsekwencjami dla prawdziwego świata”. Innymi słowy, dekonstrukcja popularnego motywu prostego dualizmu Dobra i Zła nie jest tutaj celem samym w sobie, a gra nie jest cynicznym odrzuceniem etyki prowadzącym do nihilizmu. Zamiast tego dekonstrukcja jest jedynie etapem na drodze do rekonstrukcji humanistycznej, pozbawionej transcendencji pacyfistycznej etyki opartej o uniwersalizm emocji moralnych melancholii, traumy i żałoby budzących sprzeciw wobec przemocy i ostatecznie poczucie jedności z ludzkością oraz uniwersalny altruizm. Ten ostatni do pewnego stopnia przypomina wręcz filozoficzną postawę Lévinasa, będącego wszak zwolennikiem „totalnego altruizmu”⁷⁶⁶.

Lévinasowska etyka odpowiedzialności za innych i spotkania z drugim człowiekiem jako wyzwania etycznego, któremu musimy stawić czoła umiejscawia naszą sprawczość etyczną w kontek-

⁷⁶¹ Pewnym punktem odniesienia i analogonem może być tutaj tzw. efekt oglądu, którego kosmonauci mają doświadczać podczas lotów kosmicznych i podziwiania Ziemi z dużych odległości.

⁷⁶² @Cptbravo221, *The weight of...*, komentarz pod: Yasumi Watahashi, *NieR: Automata Ending E Credits [No sound effects]*, „YouTube” 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=M-4BV4A35bQ>, dostęp: 26.03.2024.

⁷⁶³ Paquet, dz. cyt.

⁷⁶⁴ Za She (dz. cyt., s. 154), która mimo swojej krytyki gry przyznaje, że prowadzi ona do „koniec końców pacyfizmu i altruizmu”.

⁷⁶⁵ Jaćević, dz. cyt., s. 4.

⁷⁶⁶ M. Jamie Ferreira, „Total Altruism” in Levinas’s „Ethics of The Welcome”, „Journal of Religious Ethics” Tom 29 Zeszyt 3, jesień 2001, s. 443–470.

ście pomiędzy mną a drugą osobą⁷⁶⁷ i wzywa nas do radykalnej miłości bliźniego, w której jesteśmy gotowi oddać za niego wszystko. W kontekście zakończenia E *NieRa: Automaty* owo „wszystko” oznacza nasz zapis gry, który w pewnym sensie (w kontekście wewnątrzgryowym) rzeczywiście jest wszystkim, tzn. sumą wszelakich namacalnych świadectw naszej interakcji z tym dziełem. Abnegacja gracza, który wyrzeka się owego zapisu, ma miejsce wobec wezwania pomocy ze strony drugiego, tj. w terminologii Lévinasa – spotkania z jego twarzą, przynajmniej na tyle, na ile jest to możliwe w zapośredniczeniu przez medium interaktywnej rozgrywki. Do tego autentycznego spotkania niejako przygotowuje nas reszta narracji, gdzie fikcyjne postacie naszych protagonistów również stawiane są wobec oddanych za pomocą ekspresywnej grafiki trójwymiarowej lévinasowskich twarzy innych – maszyn, które okazują się być ich bliźnimi (ze szczególnym wskazaniem na Pascala i mieszkańców jego wioski, w tym dzieci, które popełniają ostatecznie samobójstwo ze strachu). Wedle interpretacji Merolda Westphala⁷⁶⁸, w myśli Lévinasa „przemoc polega na patrzeniu na Innego nie jako na twarz, a zaledwie jako na siłę”, co zdaje się być w pełni zgodne z krytyką wszelkiej przemocy przedstawioną w dziele Yoko Taro, gdzie gracz ma stopniowo odczytać się, by patrzeć na maszyny jak na wrogów, których musi pokonać by przejść dalej, a nauczyć się widzieć w nich obdarzone własną autonomią istoty, których krzywda i cierpienie jest niedopuszczalna i bolesna. Ponadto u Lévinasa odpowiedź na twarz drugiej osoby ma miejsce przed świadomym osądem etycznym i kalkulacją⁷⁶⁹, choć zatem nie można wpisać go bezpośrednio w nurt emotywizmu etycznego, zachodzi pewne podobieństwo między jego koncepcją etycznej interakcji międzyludzkiej a poruszeniem gracza „na podświadomym, a nawet duchowym poziomie”⁷⁷⁰, na którym zależy Yoko Taro w jego grze. Tak więc choć Jaćević⁷⁷¹ ma rację, odczytując zakończenie E *NieRa: Automaty* przez pryzmat egzystencjalizmu Sartre’a, równie łatwo doszukać się w nim jednak również nawiązania do etyki totalnego altruizmu Lévinasa (w tym kontekście nie kłócą się one ze sobą, wręcz przeciwnie).

Zastanawiające może być to, że gra, która kładzie tak wielki nacisk na dekonstrukcję prostych narracji etycznych i odrzucenie w moralności jakichkolwiek nawiązań do transcendencji, godzi w siebie ostatecznie świecki zupełnie, emotywistyczny humanizm z radykalnie altruistycznym stanowiskiem myśliciela tak głęboko zakorzonego w tradycji religijnej, jak Lévinas. Być może nie jest to jednak tak kontrowersyjne, jak mogłoby się wydawać – jak wskazuje Westphal⁷⁷², mimo swych głębokich powiązań z filozofią żydowską Lévinas również był dalece krytyczny wobec wszelkich prób uzasadniania przemocy teologią. Westphal⁷⁷³ pisze:

Lévinas umiejscawia swoją filozofię w tradycji profetycznej, w ramach której pyta: czy religijne wierzenia [...] są dobre dla wdowy, dla sieroty i dla obcego, czy też, jak wojna, pozbawiają one Innego jego twarzy? W samym sercu jego etyki fenomenologicznej leży hermeneutyka podejrzliwości, która dobrze wie, jak łatwo teorie ontologiczne [...] przerodzić się mogą w ideologie wszystkich trybów przemocy wobec Innego, które określa mianem «wojny». Wobec twarzy Innego, samej twarzy i bezbronności Innego, Lévinas zaprasza nas do zrozumienia bluźnierczości wszelkich takich ortodoksji.

NieR: Automata zdaje się mieć identyczne przesłanie, nawet co do podkreślenia słowa „wojna”. Przy czym Yoko Taro, tworząc świat w którym ludzi jako takich już nie ma, ale ich cechy

⁷⁶⁷ Tamże, s. 452–454.

⁷⁶⁸ Westphal, dz. cyt., s. 492.

⁷⁶⁹ Bettina Bergo, *Emmanuel Levinas* w: Edward N. Zalta, red., *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 2006–, 0, 2.3.1., 2.3.3., 2.3.4.

⁷⁷⁰ Michael Saba, dz. cyt.

⁷⁷¹ Jaćević, dz. cyt., s. 13.

⁷⁷² Westphal, dz. cyt., s. 499.

⁷⁷³ Tamże.

przyjmują jako swoje i androidy, i maszyny różnego rodzaju i nawet proste pody zdaje się promować swoisty panantropizm – przekonanie, że cała rzeczywistość przesiąknięta jest człowieczeństwem. Dla Lévinasa etyka to filozofia pierwsza⁷⁷⁴, w *NieRze* zaś moralność to podstawa, na której nabudowana jest wszelka inna treść, uniwersalne i wszechogarniające doświadczenie wspólnoty ze wszystkim, co choć trochę ludzkie. W ten sposób ludzkość staje się czymś nieskończonym. By posłużyć się na zakończenie tej analizy cytatem z samego Lévinasa⁷⁷⁵ – „Idea nieskończoności – coś nieskończenie więcej zawarte w czymś mniej – wydarza się konkretnie jako relacja z twarzą. I tylko idea nieskończoności zachowuje zewnętrżność Innego w stosunku do Toż-Samego”. Właśnie wobec tej idei nieskończoności chce postawić nas w swojej grze Yoko Taro.

4.3.3. WARTOŚCI INTERSUBIEKTYWNE. ODNIESIENIE DO INNYCH GIER ŚREDNIOMBUDŻETOWYCH

Sytuacja przedstawiona w fabule *Pathologic Classic HD* – epidemia śmiertelnie niebezpiecznej choroby, którą próbujemy uleczyć – ma bardzo wyraziste, rzucające się w oczy znamiona moralne. Piaskowa plaga nie jest jedynie katastrofą pochodzenia naturalnego (jaką była w prawdziwym świecie np. czarna śmierć w średniowiecznej Europie), ale ponadnaturalnym zagrożeniem wyrażającym transcendentne Zło, ponadnaturalną karę za przewinienia mieszkańców miasteczka nad rzeką Gorchon⁷⁷⁶. Wcielając się w każdego i każdą z trzech uzdrowicieli zwalczających ją na swój sposób przyjmujemy na siebie rolę tego, który walczy z tym Złem, podejmujemy heroiczną próbę ratowania istnień ludzkich, a w zakończeniu (o ile uda nam się je osiągnąć) odnosimy w tej walce sukces dzięki poczynionym licznym poświęceniom. Wydawać by się zatem mogło, że treść etyczna tej gry jest stosunkowo jednoznaczna, nic nie jest jednak dalsze od prawdy.

Zacznijmy od zwrócenia uwagi, że podczas rozgrywki gracz jest nieustannie zmuszany, by podejmować trudne decyzje o charakterze etycznym, np. czy poświęcić fundusze na leki dla chorych przyjaciół, czy na jedzenie, które pozwoli mu uniknąć śmierci głodowej. Wybory te nie wynikają z oskryptowanych sytuacji fabularnych, ale wprost z mechanizmów rozgrywki, na co zwracał w swoich analizach uwagę Novitz⁷⁷⁷, pisząc że gra ta „z powodzeniem wytwarza atmosferę grozy przynajmniej częściowo dzięki nieprzewidywalnym wahaniom w swojej ekonomii i temu, w jak zaskakujący sposób wpływa to na inne systemy wymiany wewnątrz gry”. W praktyce zatem na ten heroiczny wysiłek uzdrowienia miasta od zarazy składa się szereg bardzo wątpliwych moralnie, upadających bądź zwyczajnie poniżających działań i postaw, takich jak np. używanie zbawiennych leków na samym sobie zamiast na chorych, handel organami zabitych przez nas bandytów czy przeszukiwanie śmietników w poszukiwaniu wartościowych przedmiotów. Sama rozgrywka poprzez swoją bezwzględność i wysoki stopień trudności wymusza na graczu postawę egoistyczną, która stoi w ostrym kontraście do altruizmu, którym powinien on się na każdym kroku wykazywać ze względu na rolę, w jaką się wciela – rolę uzdrowiciela. Status moralny postaci gracza jest tutaj zatem wyjątkowo niejednoznaczny już na poziomie rozgrywki, a niejednoznaczność ta jedynie wzrasta, gdy uwzględnimy również niezwykle złożony i wielowarstwowy poziom narracyjny.

Pathologic Classic HD opowiada historię trzech postaci – Doktora, Haruspika i Poświęconej, a każde z nich ma zupełnie inną motywację i sposób patrzenia na świat, gracz zaś doświadcza dwu-

⁷⁷⁴ Bergo, dz. cyt., 0.

⁷⁷⁵ Emmanuel Lévinas, *Całość i nieskończoność. Esej o zewnętrzności*, tłum. Małgorzata Kowalska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2002, pierwsze wydanie w 1961, s. 229.

⁷⁷⁶ W *Pathologic 2* stanowiącym ponowne przedstawienie historii Haruspika z pierwszej części gry mamy nawet możliwość porozmawiania z personifikacją plagi przemawiającą do nas niepokojącym chórem głosów.

⁷⁷⁷ Novitz, *Adam...*, dz. cyt., s. 2; tenże, *Scarcity*, dz. cyt.

nastu dni epidemii poprzez perspektywę całej trójki. Czerpiąc ze znanego z historii filozofii rosyjskiej sporu między okcydentalizmem i słowianofilstwem, gra przedstawia Doktora i Haruspika jako wyznających w zasadzie przeciwstawne sobie wartości. Zdaniem Daniela Dankowskiego człowiek jako istota racjonalna ma moralne prawo do przekraczania wszelkich granic w imię samodoskonalenia, co wyraźnie nawiązuje do koncepcji etycznych obecnych dzisiaj w transhumanizmie, ale i wcześniej np. w pozytywizmie. Przyroda, a więc również i plaga, stanowi narzędzie do przecięcia naszych słabości, zaś naczelnym celem jest osiągnięcie społecznej i duchowej utopii, w imię której należy poświęcić dawne społeczeństwo oraz tych, którzy są do niego przywiązani. Artemiusz Burach uważa, że jest wręcz przeciwnie, świat władany jest przez potężniejsze od nas, irracjonalne i transcendentne siły, którym musimy być posłuszni i które powinniśmy czcić. Jego naczelne wartości to lojalność wobec swoich pobratymców, wierność tradycji, siła witalna płynąca z życia w zgodzie z brutalną, wrogą naturą i nakaz przeciwstawiania się zmianom. Jakakolwiek ingerencja w odwieczny, naturalny porządek rzeczy jest niedopuszczalna, a tych, którzy się na to poważą musi spotkać najwyższa kara. Ciało (w swoim aspekcie biologicznym, jako mięso, kości, żyły itp.) jest najwyższą świętością, którą naruszać mogą jedynie ci, którzy są specjalnie wyznaczeni przez tradycję. Wreszcie dla Poświęconej i jej popleczników naczelną wartością jest współczucie, altruizm i gotowość do całkowitego poświęcenia się dla innych zdolna czynić cuda dzięki niezachwianej wierze.

Poprzez ukazanie nam narracji z tych trzech skrajnie odmiennych perspektyw *Pathologic* ujawnia przed nami tezę, że wartości moralne są konstruktem społecznym wytwarzanym i urealnianym przez przekonania i płynące z nich czyny tych, którzy je wyznają. Zarówno Utopiści, jak i Termity oraz Pokora mają zgoła odmienne opinie w kwestii moralności, i w pewnym sensie wszystkie one są prawdziwe, a przynajmniej dla tych, którzy je uznają. Każda z tych społeczności wytwarza własny świat moralny, którego uczestnicy są sądzeni nie na podstawie jakiejś uniwersalnego dualizmu Dobra i Zła, ale tego, w co sami wierzą i co swoją wiarą czynią prawdziwym. Wartości etyczne są tu zatem przedstawione jako wytwarzane intersubiektywnie, względne, zależne od dyskursu, a więc niekonieczne, nieuniwersalne, nieabsolutne, co znajduje swoje potwierdzenie zwłaszcza w metanarracyjnej, postmodernistycznej warstwie fabuły. Nie czyni ich to jednak ani trochę mniej prawdziwymi czy obowiązującymi, i w tym właśnie leży ich zasadnicze podobieństwo do wszechludzkiej empatii obecnej z *NieRa: Automaty*; choć narracja *NieRa* wyraża nadzieję, że istnieją wartości wspólne dla całej ludzkości, a mimo to immanentne, a *Pathologic* ukazuje wiele grup społecznych konstruujących swoje etyczne światy, w obu tych przypadkach wartości moralne są intersubiektywne, tzn. niewynikające z jakiejś fundamentalnej, nadrzędnej rzeczywistości etycznej, a jednak realne i wiążące.

Podobnie rzecz ma się również w *Disco Elysium*, gdzie jednowymiarowy system honoru przyjmujący wartości od Dobra do Zła znany z *Red Dead Redemption 2* i podobnych mu gier wysokobudżetowych zostaje zastąpiony systemem przynależności politycznej, w ramach którego gracz zbiera w trakcie rozgrywki punkty za działania i myśli związane z jednym z czterech reprezentowanych w tym systemie światopoglądów. Podobnie jak system honoru z gry Rockstara, system przynależności politycznej również działa wedle gygaksowsko-arnesonowskiej zasady kwantyfikacji polegającej na „kwantyfikowaniu niemal wszystko, co się da i wiązaniu tego z toposem wzrostu”, jak ujął to Van Looy⁷⁷⁸ – przekonania światopoglądowe zostają w nim zredukowane do postaci przeliczalnych punktów. A jednak gra ZA/UM jest dużo bardziej subtelna od produkcji Rockstara, gdyż nie tylko pozwala nam na rozwijanie naszego zaangażowania w cztery zgoła odmienne ideolo-

⁷⁷⁸ Van Looy, dz. cyt., s. 4.

gie⁷⁷⁹, ale też wyraża je w narracji gry nie tylko poprzez punkty, ale i różne myśli w głowie protagonisty, konwersacje z innymi postaciami, które mogą podzielać nasze poglądy bądź być wobec nich wrogimi, czy wreszcie poprzez całe zadania do wypełnienia, których obecność w grze zależy od naszej przynależności.

Cztery ideologie, z którymi mamy do czynienia w fabule i rozgrywce *Disco Elysium* to: komunizm, faszyzm, moralizm i ultraliberalizm. Ten pierwszy został co prawda w historii świata przedstawionego zdyskredytowany przez upadek Komuny Revacholskiej, wciąż jednak żyją ci, którzy uznają jego ideały i wartości, takie jak wyzwolenie proletariatu spod opresji burżuazji, równość wszystkich ludzi itp. Faszyzm jest tu zaś bezpośrednio utożsamiany z szowinistycznym nacjonalizmem i tradycjonalizmem oraz wiarą w supremację rdzennych mieszkańców Revacholu (metaforycznie: białych ludzi Zachodu) nad resztą świata, w której wszelkie czyny usprawiedliwiane są szczytnymi ideałami piękna i dobra, które mają być rzekomo niszczone przez wpływ obcych kultur. Moralizm to inna nazwa centrystycznego humanizmu powiązanego z wiarą w uniwersalną wartość demokracji i dążeniem do zachowania status quo poprzez akumulację władzy. Wreszcie ultraliberalizm to pragmatyzm odrzucający wszelkie idealistyczne ideały na rzecz utylitarystycznego rachunku korzyści i strat, w którym kluczową rolę odgrywają pieniądze jako jedyny sensowny nośnik wartości.

Niezależnie od tego, z którym z tych światopoglądów się zgadzamy, żaden z nich nie jest ukazany w grze jako ten jedyny właściwy (nawet jeżeli twórcy z ZA/UM głośno mówią o swojej skłonności do komunizmu). Zamiast tego zaprezentowany jest nam tutaj wniosek, że wartości etyczne stanowią konstrukt o naturze politycznej, są wytwarzane w ramach intersubiektywnego dyskursu i rozprzestrzeniania się idei w umysłach tych, którzy je uznają. Jako takie wartości społeczne nie są czymś realnym, wiecznym i niezmiennym, zamiast tego stanowiąc przedmiot nieustannej negocjacji. Człowiek może wobec moralności zajmować różne stanowiska, ma możliwość eksperymentowania i odnalezienia tego, co najbardziej mu odpowiada. Różni gracze ukończą tę grę z różnym wynikiem końcowym – część z nich będzie zagorzałymi komunistami, inni zadeklarowanymi moralistami, jeszcze inni zmienią zdanie w połowie przekonani jakimś istotnym argumentem, a większość będzie się zapewne po części zgadzać z każdą z tych ideologii i ueziera kilka punktów jako komunistą, faszystą, moralistą i ultraliberał. Ma nas to zapewne przekonać, że nikt tak naprawdę nie ma jedynej słusznej i uniwersalnej odpowiedzi na to, co powinniśmy czynić, a zatem również być może do odrzucenia etyki norm na na rzecz etycznej analizy konkretnych przypadków. Tak czy inaczej wartości i postawy moralne mają tutaj status negocjowalny, dyskursywny.

Nie oznacza to rzecz jasna, że w narracji *Disco Elysium* nie znalazło się również miejsce na etyczny subiektywizm, a nawet nihilizm, które bardziej wyraźnie reprezentowane są w grach niskobudżetowych takich jak *LISA: The Painful*. Jeżeli chodzi o subiektywizm wartości etycznych, to dobrze współgra on z kluczowym dla antropologicznej treści dzieła kolektywu ZA/UM motywem egalitarnej, bachtinowskiej polifonii opisywanego przez Vellę i Cielecką⁷⁸⁰, nihilizm objawia się z kolei w możliwości odrzucenia jakiegokolwiek ideologii i sprawienia, by kierowana przez nas postać, Harry Du Bois, stał się apokaliptycznym prorokiem Tequilą Sunsetem. Obecność tych wątków świad-

⁷⁷⁹ Naturalnie *Disco Elysium* nie jest pierwszą grą, która umożliwia graczowi bardziej zniuansowany wybór niż oczywiste Dobro bądź oczywiste Zło. W rzeczy samej, ZA/UM czerpie tutaj z długiego dziedzictwa systemów przynależności do dwóch bądź więcej frakcji sięgającego swoimi korzeniami co najmniej do późnych lat 80-tych i mającego swoje źródło w złożonych zachodnich grach cRPG tworzonych m.in. przez Interplay Entertainment Corp. (podówczas jako Interplay Productions), takich jak np. *Wasteland* (1988). Ta sama spuścizna przenika również i dziś do wysokobudżetowych gier RPG, co widać na przykładzie takich serii, jak *The Elder Scrolls* czy *Fallout*, przy czym tam stanowi zazwyczaj system poboczny towarzyszący głównej, jednowymiarowej linii fabularnej.

⁷⁸⁰ Vella i Cielecka, dz. cyt.

czy o złożoności i wielowątkowości treści etycznej znajdującej się w *Disco Elysium*, choć w grze na pierwszy plan wciąż wysuwa się koncepcja wartości etycznych jako politycznego konstruktu.

Jeżeli chodzi o etyczne aspekty innych gier średniobudżetowych, to warto wpierw zacytować ciekawą opinię Toma Brocka⁷⁸¹, zdaniem którego gry takie jak te należące do popularnej (również w opracowaniach akademickich) serii *Dark Souls* (FromSoftware 2011–) istniejącej na przecięciu segmentu średnio- i wysokobudżetowego i mającej swoje korzenie w tym pierwszym m.in. poprzez swojego prekursora, *Demon's Souls* (FromSoftware 2009), przeciwstawiają się poprzez swoją rozgrywkę i treść idei, że gry wideo powinny być konsumowane na sposób katafatyczny, tj. związany z pozytywnymi doświadczeniami płynącymi z uporządkowanej rozgrywki jako racjonalnej działalności ze strony samego gracza. Zamiast tego, zdaniem Brocka⁷⁸², „konsument gier czerpie wartość z głęboko skonfliktowanych, a mimo to przemożnych wyzwań stawianych przed nim w trakcie rozgrywki”, czyli konsumuje gry na sposób apofatyczny. Znamiennym jest, że Brock analizuje właśnie serię *Dark Souls* (obok innych, bardziej kontekstowych przykładów⁷⁸³), która słynie nie tylko z wysokiego poziomu trudności (wyzwanie ludyczne), ale i złożonej, niejasnej fabuły, którą gracz musi rozstrzygnąć na własną rękę (wyzwanie narracyjne), co jasno dowodzi, że owe „przemożne” wyzwania, o których tu mowa mają również wymiar interpretacyjny, zupełnie tak jak w *Pathologic Classic HD* czy w *Disco Elysium*.

Zdaniem Brocka⁷⁸⁴ konsumpcja apofatyczna w serii *Dark Souls* wiąże się również z przeciwstawieniem się nihilizmowi, w tym zapewne także nihilizmowi moralnemu znanemu z serii *LISA*, o czym więcej w ostatniej analizie w ramach niniejszej rozprawy. Jak pisze Brock⁷⁸⁵:

Gra jest doświadczana jako tragiczny dramat i zamiast pogłębiać nihilizm gracza bądź jego obsesję na punkcie racjonalnej kontroli staje się sposobem na skonfrontowanie się z nimi i doprowadzenie ich do porządku. Poprzez strach, gniew i smutek gracz odkrywa prawdę o samym sobie: pomyłki nie są po to, żebyśmy się nad nimi umartwiali czy się przez nie biczowali, są ważnym, konstruktywnym i niezbędnym aspektem ludzkiej kondycji.

Brock pisze tu o serii *Dark Souls*, ale podobny morał przekłada się również na wiele innych konsumowanych na sposób apofatyczny gier średniobudżetowych, w tym nie tylko na pasujące do tego opisu idealnie *Pathologic*, ale przede wszystkim na tzw. gry soulslike (ang. „podobne do *Souls*”), czyli reprezentujące cały podgatunek gier akcji zainspirowanych serią *Dark Souls*, spośród których wymienić należy np. serię *Nioh* (Team Ninja 2017–), serię *Lords of the Fallen* (Deck13 i inni, 2014–), serię *The Surge* (Deck13 2017–), *Mortal Shell* (Cold Symmetry 2020), *Hellpoint* (Cradle Games 2020) czy *Lies of P* (Neowiz Games i Round8 Studio 2023); wspomnieć również można, że z segmentu średniobudżetowego popularność soulslike'ów przeniosła się również z czasem do gier niskobudżetowych (*Salt and Sanctuary*, Ska Studios 2016; *Salt and Sacrifice*, Ska Studios 2022) oraz wysokobudżetowych (*Bloodborne*, From Software 2015; *Sekiro: Shadows Die Twice*, From Software 2019; *Elden Ring*, From Software 2022).

⁷⁸¹ Tom Brock, *Videogame consumption: The apophatic dimension*, „Journal of Consumer Culture” Tom 17 Zeszyt 2, listopad 2017, s.147–166.

⁷⁸² Tamże, s. 149.

⁷⁸³ Brock (tamże, s. 160) wspomina o konsumpcji apofatycznej również np. w kontekście zachowań graczy w wieloosobowym trybie rozgrywki w grach z wysokobudżetowej serii *Call of Duty*, albo w grze wideo/wirtualnym świecie *Second Life* (Linden Lab 2003–) ponieważ jednak te dotyczą emergentnych zachowań graczy jedynie umożliwianych przez te produkcje, a nie zawartych w nich w charakterze treści ludonarracyjnej, wykraczają one poza zakres niniejszego opracowania.

⁷⁸⁴ Tamże, s. 157.

⁷⁸⁵ Tamże.

W kontekście narracyjnej treści etycznej przekłada się to w soulslike'ach i w innych średnio-budżetowych grach apofatycznych (w rozumieniu Brocka), podobnie jak w *Pathologic*, na odrzucenie prostej wizji niezmiennych wartościach takich jak Dobro i Zło racjonalnie wynikających z transcendentnej (bądź immanentnej na sposób uniwersalny) natury rzeczywistości (prawo naturalne, o którym piszą Barnett i Sharp⁷⁸⁶), ale też nihilizmu etycznego poważnie traktowanego w serii *LISA*, i nieco mniej poważnie w *Diaries of a Spaceport Janitor*. Narracje tych średniobudżetowych gier stanowią dla gracza wyzwanie interpretacyjne, w ramach którego podważane są podstawowe założenia na temat moralności i tym samym ujawnia się fakt, że nie istnieje powszechnie przyjęty, racjonalny i spójny system wartości, a jedyne próby konstruowania systemów etycznych podejmowane przez człowieka mają charakter intersubiektywny.

Wątek intersubiektywności jest jednak bardziej wyraźny nie w soulslike'ach, lecz w średnio-budżetowych grach RPG, w tym takich jak *Disco Elysium* i jego naśladowcy pokroju *Broken Roads* (Drop Bear Bytes 2024) czy *Sovereign Syndicate* (Crimson Herring Studios 2024), które stosują odpowiednio rozszerzony i zniuansowany system moralności znany nam z *Red Dead Redemption 2* (jako system honoru) i innych gier wysokobudżetowych. W *Disco Elysium* przyjmuje on postać systemu przynależności politycznej z czterema możliwymi opcjami, w wielu innych grach, jak np. w serii *S.T.A.L.K.E.R.*, *Tyrrany*, *The Outer Worlds* (Obsidian Entertainment 2019), czy nawet w *Fallout: New Vegas* (Obsidian Entertainment 2010) należącym do popularnej serii wysokobudżetowej⁷⁸⁷ mamy do czynienia z zastąpieniem jednowymiarowego systemu moralności wielowymiarowym systemem przynależności frakcyjnej. System ten nie zawsze oznacza co prawda podważenie ogólnie przyjętych założeń etycznych, ale może do tego służyć, ukazując nam podejście do kwestii wartości i postaw moralnych wielu różnych, odmiennych od siebie grup, co z jednej strony prowadzi do wniosku o intersubiektywnym charakterze etyki, a z drugiej również często podkreśla polityczny aspekt tych wartości, to, że różne wizje moralności nie są dane raz na zawsze i niezmiennie, ale że konstruują je różne grupy polityczne walczące o swoje własne interesy. Nie oznacza to, że wartości te nie obowiązują również i nas, graczy, ale z pewnością oznacza, że nie obowiązują nas one bez względu na wszystko.

4.4. ANALIZA IX: ŻAŁOSNA PODRÓŻ ZAŁAMANEGO CZŁOWIEKA.

AKSJOLOGICZNA TREŚĆ *LISA*: *THE PAINFUL*

4.4.1. PIERWSZA, BOLESNA I RADOSNA. WPROWADZENIE W TEMATYKĘ TYTUŁU

Na wstępie niniejszej analizy zaznaczyć należy, że choć wszystkie gry omawiane w niniejszej rozprawie mają w sobie jakąś zawartość przeznaczoną dla dorosłych, od (najpowszechniejszej) przemocy i wulgaryzmów po mniej lub bardziej graficzne nawiązania do seksu, seria *LISA* autorstwa Austina Jorgensena i studia Dingaling Productions jest pod tym względem wyjątkowo charakterystyczna. Choć gry Jorgensena i jego współpracowników mają uproszczoną i kolorową oprawę nawiązującą do dwuwymiarowych, ośmiobitowych gier z lat 80-tych (jak wiele innych gier niskobudżetowych, w tym *Diaries of a Spaceport Janitor*), to za pomocą tych prostych środków audiowi-

⁷⁸⁶ Barnett i Sharp, dz. cyt., s. 496.

⁷⁸⁷ Można to potraktować jako kolejny przykład na pewne przenikanie się tendencji filozoficznych między segmentami, choć z drugiej strony gry z serii *Fallout* nie tworzone przez Bethesdę dalej mają w sobie więcej z gier średniobudżetowych, zwłaszcza że dwie pierwsze odsłony tej serii – *Fallout* (Interplay Productions 1997) i *Fallout 2* (Black Isle Studios 1998) stanowią dziś główne źródło inspiracji dla takich gier średniobudżetowych, jak *Beautiful Desolation* czy *Wasteland 2* (inXile Entertainment 2014) i *Wasteland 3* (inXile Entertainment 2020).

zualnych i przemyślanej narracji przekazują nie tylko niezwykle brutalne i groteskowe sceny (odcinanie kończyn, okaleczanie twarzy, owijanie ciała drutem kolczastym, odrażające mutacje w stylu horroru ciała), lecz również trudne, traumatyczne dla wielu osób tematy (depresja, uzależnienie od alkoholu i narkotyków, pedofilia i wykorzystanie seksualne nieletnich, samobójstwo). Jak stwierdza Brewis⁷⁸⁸ w swojej analizie gry na kanale hbomberguy na „YouTube”:

Zawartość historii [opowiadanej w *LISIE* – M.J.] bywa dosyć makabryczna i nieprzyjemna. Wkracza ona w takie artystyczne rejony, że trzeba kogoś naprawdę dobrze znać, by móc z czystym sumieniem polecić mu zagranie w tę serię. Porusza ona tematy, o których dosyć ciężko się mówi i o których wiele osób nie chce rozmawiać ze zupełnie zrozumiałych powodów, podczas gdy grze tej tak dobrze wychodzi skupianie się na tym, czego chce ona dotyczyć, że nie sposób to zignorować i po prostu skupić się na czymś innym.

Z tych właśnie powodów nie sposób uznać, by dyskusja wątków filozoficznych zawartych w serii *LISA*, choć rzecz jasna potrzebna i wskazana, przeznaczona była dla każdego odbiorcy. Mimo to jednak zostanie ona przeze mnie tu podjęta celem wskazania na ważne zagadnienia natury etycznej, które Jorgensen porusza w swojej twórczości.

Na omawianą tu serię składają się dwie osobne gry oraz stosunkowo rozbudowane rozszerzenie do jednej z nich. W 2012 r. Jorgensen stworzył dzieło, które dzisiaj znane jest jako *LISA: The First* (ang. „LISA: Pierwsza”), a podówczas po prostu jako *LISA*. Później, w 2014 r., ukazał się właściwy przedmiot niniejszej analizy, czyli *LISA: The Painful* (ang. „LISA: Bolesna”), która została uzupełniona rok później przez samodzielny dodatek zatytułowany *LISA: The Joyful* (ang. „LISA: Radosna”). W 2023 r. te dwie ostatnie pozycje zostały wydane razem w poprawionej wersji w ramach *LISA: Definitive Edition* (ang. „LISA: Edycja ostateczna”), nieco na wzór edycji *Classic HD* gry *Pathologic*. Po swojej premierze gry z tej serii, zwłaszcza *LISA: The Painful*, zostały ciepło przyjęte przez graczy i krytyków⁷⁸⁹, a później doczekały się niszowego kultowego statusu, stając się np. inspiracją dla dalszych fanowskich gier, takich jak *LISA: The Pointless* (ang. „LISA: Bezsensowna”; Edvinas Kandrotas 2016) i *LISA: The Hopeful* (ang. „LISA: Mająca nadzieję”; Taco Salad 2017). Krytycy chwalili dzieło Dingaling Productions za odważne poruszanie trudnych i bardzo problematycznych tematów, ale również za miejscami naprawdę zabawny czarny humor oraz wysokiej jakości ścieżkę dźwiękową. Również krytycy, którym gra nie przypadła do gustu, podkreślali ciężar jej przesłania, np. Zach Wilkerson⁷⁹⁰ w swojej recenzji dla serwisu „RPGFan” określił ją mianem „najmroczniejszej gry, w jaką w życiu grałem” i podsumował ją, pisząc, że jest to tytuł, w którym „opowieść pozbawiona nadziei i postaci z którymi można by się utożsamiać pasuje do nihilistycznej narracji uzupełnionej rozgrywką przesiąkniętą wrogością wobec zarówno gracza, jak i bohaterów”. Ponadto, mimo swojej niszowości, *LISA* stała się również przedmiotem niejakiej recepcji akademickiej, przewijając się w badaniach takich autorów, jak Marcus Mauro de Oliveira Conor Moraes⁷⁹¹, Murphy⁷⁹² czy Šegedin⁷⁹³.

⁷⁸⁸ hbomberguy, *Lisa...*, dz. cyt.

⁷⁸⁹ W agregatorze ocen „Metacritic” *LISA: The Painful* ma ocenę 77/100 od krytyków i 8.8/10 od graczy, przy najwyższej ocenie od krytyków wynoszącej 9 oraz wielu najwyższych notach od fanów; *LISA*, „Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/lisa/>, dostęp 03.04.2024.

⁷⁹⁰ Zach Wilkerson, *LISA: The Painful*, „RPGFan” 2019, <https://www.rpgfan.com/review/lisa-the-painful/>, dostęp 03.04.2024.

⁷⁹¹ Marcus Mauro de Oliveira Conor Moraes, *A apresentação da masculinidade no videogame Lisa The Painful*, „Visagem. Antropologia visual e da imagem” Tom 4 Nr 1, 2018, s. 84–107.

⁷⁹² Murphy, dz. cyt., s. 60–62.

⁷⁹³ Šegedin, dz. cyt.

Zapytać zatem można: o czym właściwie opowiada owa rzekomo „najmroczniejsza gra” i czym właściwie zasłużyła sobie na taką właśnie reputację? Otóż postacią centralną jest tu oczywiście tytułowa Lisa, natomiast w *The Painful* głównym bohaterem jest jej starszy brat, Brad Armstrong. Brad żyje w Olathe, dystopijnym, postapokaliptycznym pustkowiu zamieszkanym wyłącznie przez mężczyzn i rządzonej przez prawo pięści. W oficjalnym opisie gry Brad jest nam przedstawiony jako „załamany człowiek” (ang. *broken man*), jest on kimś wewnątrznie zniszczonym przez lata żalu, traumy i stresu pourazowego oraz innych nieleczonych schorzeń psychicznych, a ponadto uzależnionym od wywołujących u niego halucynacje psychoaktywnych niebieskich pigułek znanych jako *joy*, czyli z j. ang. „radość”, których z jakiegoś powodu na pustkowiu w którym żyje jest wciąż pod dostatek. Ze scen z jego wspomnień dowiadujemy się, że w dzieciństwie, jeszcze przed apokalipsą która zamieniła Olathe w pustkowie i zabiła wszystkie kobiety, Brad był gnębiony i bity przez rówieśników oraz dorastał w rodzinie patologicznej. Brad był samotnie wychowywany przez swojego ojca, Marty’ego, skłonnego do przemocy alkoholika, który również często się na nim wyżywał.

Wiele lat później w pustym i pozbawionym jakiegokolwiek sensu życiu Brada pojawia się niespodziewanie coś, co nadaje mu nowe znaczenie – oto podczas spaceru po pustyni mężczyzna znajduje na ziemi porzucone, kwilące niemowlę i postanawia się nim zaopiekować. Zabiera je do lepianki w której mieszka wraz ze swoimi kolegami z dzieciństwa – Rickiem, Cheeksem i Stickym. Tam orientuje się, że owo dziecko które właśnie znalazł to dziewczynka, pierwsza, jaką Olathe widziało od czasu katastrofy. Kumpie Brada są przekonani, że powinni przekazać ją Rando, przywódcy najsilniejszej na pustkowiu grupy zbrojnej, jednakże on sam stanowczo protestuje, wiedząc, że gdy dziecko dorośnie nie czeka ją wtedy nic innego, jak tylko ciągłe wykorzystywanie seksualne i przymusowe rodzenie dzieci. Zamiast tego postanawia ją ukryć i wymusza na swoich towarzyszach współpracę. Wykopują oni pod swoją lepianką ukrytą piwnicę i chowają w niej dziewczynkę, wspólnie ją od tej chwili wychowując. Brad nadaje dziecku imię Buddy, czyli z j. ang. „Kumpel”, być może dla niepoznaki przed innymi mieszkańcami Olathe, a być może po prostu z braku wyobraźni.

Mija kolejnych kilka, może kilkanaście lat. Buddy jest teraz młodą, być może nastoletnią dziewczyną, wciąż mieszkającą w piwnicy pod lepianką Brada i pozostałych. Brad stara się być dla niej dobrym ojcem i próbuje zerwać z nałogiem, ale nie zawsze mu to wychodzi. Pewnego dnia po zażyciu pigułek *joy* Brad budzi się na pobliskiej pustyni, gdzie napotyka i ratuje od zbłąkanego psa ekscentrycznego towarzysza przedstawiającego mu się jako Terry Hintz, Władca Samouczka (żart nawiązujący do systemów wskazówek umieszczanych z reguły przez twórców na początku swoich gier). Od tego momentu Terry postanawia dołączyć do Brada, czy ten tego chce, czy nie. Razem wracają do lepianki, tam jednak orientują się, że wydarzyło się coś złego, gdyż wszędzie w pobliżu widzą krew. Na progu domu Brad spotyka jednego ze swoich kolegów, Cheeksa, który, umierając od licznych ran, wyjaśnia mu, że ich sekret się wydał, a Buddy zniknęła. W środku lepianki Brad znajduje kilka zmasakrowanych zwłok, które są w tej grze widokiem bardzo częstym. Od tej pory misją Brada i jego jedynym celem w życiu staje się odnalezienie Buddy i uratowanie jej od każdego, kto chciałby ją skrzywdzić, co staje się również celem nas jako graczy. Jest to, jak zauważa Moraes⁷⁹⁴, formuła dobrze znana graczom, którzy co najmniej od czasów pierwszej gry z serii *Super Mario Bros.* z 1985 r. są blisko zaznajomieni z kulturowym tropem „damy w opałach” (ang. *damsel in distress*⁷⁹⁵). Jak się jednak przekonamy, *LISA* w bardzo wyraźny sposób ten trop kwestionuje.

⁷⁹⁴ Moraes, dz. cyt., s. 85.

⁷⁹⁵ Antwan i inni, *Damsel in Distress*, „TVTropes” 2012–, <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/DamselInDistress>, dostęp 04.04.2024.



Ilustracja 49: Brad znajduje maleńką Buddy na pustyni. Brad mówi: „Co u diabła...”. W znalezionym przez siebie bezbronnym dziecku protagonista dostrzega drugą szansę na odkupienie swoich win z młodości (źródło: LISA: The Painful).

Od momentu zaginięcia Buddy otwiera się przed graczem właściwa część rozgrywki, pod względem której *LISA: The Painful* stanowi stosunkowo typowego przedstawiciela gier z podgatunku jRPG, czyli japońskich gier fabularnych⁷⁹⁶. Charakterystyczne jest dla nich widoczne również i w *LISIE* wyraźne oddzielenie toczonej w turach i bez siatki bitewnej walki od eksploracji dwuwymiarowej przestrzeni opartej o siatkę⁷⁹⁷, a także budowanie drużyny. Terry Hintz stanowi tylko jedną z trzydziestu postaci, które mogą dołączyć do Brada podczas jego misji ratowania Buddy. Wśród nich są alkoholicy, wrestlerzy, dzikusy i rozmaici dziwacy, od mężczyzny noszącego maskę tygrysa i wiecznie milczącego po samozwańczego najprzystojniejszego mężczyznę na świecie. Czasem dołączenie ich do drużyny wymaga od gracza jedynie odnalezienia ich w świecie gry, innym razem pokonania ich, a jeszcze innym nie spożywania ani razu joy w trakcie walki. Wraz z nimi Brad przemierza apokaliptyczne pustkowia i walczy z tymi, którzy stają na jego drodze oraz z rozlicznymi mutantami skorymi jedynie do przemocy. Walki w *The Painful* stanowią z reguły trudne wyzwania i wymagają od gracza odpowiedniego doboru członków czteroosobowej drużyny i mądrego zarządzania zasobami, w tym alkoholem różnego rodzaju czy właśnie pigułkami joy oraz magazynami pornograficznymi stanowiącymi w Olathe podstawową walutę. Poza standardowym trybem rozgrywki i wersją ułatwioną *The Painful* posiada również niesławny „tryb bólu” (ang. *pain mode*), który znacząco utrudnia i tak już wymagającą rozgrywkę.

Szczególnie charakterystyczne są dla *LISY* te momenty, w których gra zmusza gracza do podjęcia ważnego wyboru mającego konsekwencje zarówno dla narracji, jak i dla rozgrywki. Pierwszy z takich wyborów napotykamy niedługo po rozpoczęciu gry. Wraz z Terryem Brad wyrusza na po-

⁷⁹⁶ W rzeczy samej, została ona opracowana w oprogramowaniu *RPG Maker* (w edycji *VX Ace*) zaprojektowanym właśnie po to, by umożliwić szerszej publiczności tworzenie gier w stylu jRPG w prosty i przystępny sposób.

⁷⁹⁷ Podczas gdy większość typowych gier jRPG zaprezentowanych jest z widoku z lotu ptaka (rzut geometryczny od przodu) i tak jest również w *LISIE: The First*, *LISA: The Painful* i *LISA: The Joyful* ukazują akcję w widoku z boku, wciąż jednak opierają się na niewidocznej siatce kwadratów pokrywających ekran.

szukiwania Buddy, ale w pewnym momencie wpada w zasadzkę zastawioną przez tych, którzy gnębili go w dzieciństwie. Ich przywódca proponuje mu dwie opcje: albo Brad pozwoli im zabić Terry'ego, albo oni zabiorą mu wszystkie zebrane do tej pory przedmioty. Wybór zależy tu jedynie do gracza, obie opcje jednak jedynie utrudniają dalszą grę, *The Painful* wraca zaś do takich sytuacji jeszcze kilkakrotnie, za każdym razem podnosząc stawki i pogarszając tym samym sytuację.

Podczas dalszej drogi Brad słyszy plotkę, jakoby dziewczyna miała zostać pochwycona przez ludzi z armii Rando, którzy z kolei postanowili udostępnić wszystkim chętnym gwałcenie jej bez żadnych opłat, przez co zostali oni okrzyknięci mianem istnych „aniołów” wśród mieszkańców Olathe. Chcąc jak najszybciej zapobiec temu przerażającemu procederowi, Brad udaje się do opuszczonej fabryki, gdzie ma on rzekomo mieć miejsce, tam jednak dowiaduje się, że gwałconą przez mężczyzn „dziewczyną” jest tak naprawdę niejaki Fardy Hernandez, kierowca ciężarówki. Protagonista wyzwala go od jego oprawców, członków klubu miłośników męskich fryzur, i razem ruszają w ciężarówce Fardy'ego na dalsze poszukiwania.

Po drodze napotykają Ricka, jednego z dawnych kolegów Brada, który, jak się okazuje, przeżył masakrę w ich ziemiance. Rick jednak wcale nie cieszy się, że spotkał Brada, panikuje na jego widok i zaczyna uciekać. Protagonista dopada go i próbuje wydobyć z niego, gdzie jest dziewczyna, którą Brad nazywa teraz swoją córką. Rick protestuje i wyjawia, że on i pozostali koledzy uznali w końcu, że Brad zachowuje się nieodpowiedzialnie, chowając przed światem jedyną zdolną rodzic dzieci istotę i to oni są odpowiedzialni za jej ucieczkę. „Istnieją sprawy dużo ważniejsze niż ta twoja mała «rodzina». [...] To, że jesteś pełen nieprzepracowanej winy nie oznacza jeszcze, że masz prawo przekreślić szanse nas wszystkich. Nie możesz już dłużej być egoistą” stwierdza Rick, w odpowiedzi na co Brad okrutnie torturuje go tak długo, aż wreszcie Rick wyjawia, że Buddy ukrywa się razem z ostatnim członkiem ich grupy, Stickym. To jednak nie wystarcza wściekłemu Bradowi, który w szale bije Ricka tak długo, aż sam traci przytomność, a potem zostawia go na pewną śmierć.

Następnie na drodze Brada i jego towarzyszy staje niejaki Buzzo, którego rzekomo protagonista ma znać z przeszłości, ale on sam sobie tego nie przypomina. Korzystając z przewagi liczebnej swoich ludzi i efektu zaskoczenia Buzzo zastawia na Brada pułapkę i oferuje kolejny z tak charakterystycznych dla *The Painful* wyborów – albo Brad zgodzi się, by jedna jego ręka została odcięta (co osłabi go w walce), albo Buzzo zabije jednego, losowo wybranego członka jego drużyny. Ponownie, wybór zależy tu tylko od gracza, a po jego dokonaniu Buzzo znika z fabuły, by pojawić się w niej w kolejnej takiej sytuacji.

Nieugięty w swym poczuciu misji Brad kontynuuje swoją podróż przez pustkowia Olathe. Nie mija dużo czasu, a wpada w kolejną pułapkę i, w scenie, która dla wielu graczy stanowiła powód do zszarganych nerwów silniejszy być może nawet od wyborów proponowanych przez Buzzo, przymuszony jest do grania w rosyjską ruletkę i szafowania w ten sposób życiem swoich towarzyszy. Po trzech wygranych rundach (które mogą oznaczać dla gracza utracenie kilku ważnych członków drużyny) poszukiwania Buddy trwają dalej.

Przebywszy daleką drogę i napotkawszy wiele dziwnych społeczności utworzonych przez mieszkających na pustkowiu mężczyzn (m.in. czcicieli ostatniej na świecie restauracji typu fast food oraz przybytek uciech cielesnych stworzony przez osoby transpłciowe) oraz pokonawszy wielu kolejnych przeciwników Brad dociera w końcu do skrytej w jaskini Buddy, ale spotkanie to nie przebiega zgodnie z jego planem. Protagonista próbuje zabrać swoją przybraną córkę z powrotem do domu, ale ona sprzeciwia mu się. Okazuje się, że nie jest ona zagubioną dziewczynką potrzebującą pomocy ojca, ale młodą kobietą, która świadomie podjęła decyzję, że nie chce się już dłużej ukrywać przed światem. Jest przekonana, że Bradowi nigdy tak naprawdę na niej nie zależało,

a uzależnienie od joy przyćmiewa jego osąd. Gdy jej przybrany ojciec słyszy z jej ust, że wujek Sticky „pokazał jej” na czym polega jej rola jako kobiety, wpada w gniew. Przestraszona Buddy zapewnia go, że Sticky jedynie jej wszystko wyjaśnił i nigdy jej nie dotknął, a Brad zmusza ją, by poszła z nim.

Niestety, parę chwil później wpadają w kolejną zasadzkę zastawioną przez Buzzo, który tłumaczy zaniepokojonej Buddy, że Brad to chory człowiek i powinna trzymać się od niego z daleka, po czym karmi go joy by udowodnić swoją tezę. Brad traci przytomność i doświadcza narkotycznej wizji Sticky’ego, który drwi z niezdolności protagonisty do wyedukowania Buddy w zakresie seksualności. Po przebudzeniu po Buzzo i Buddy nie pozostaje żaden ślad, a Brad musi rozpocząć poszukiwania od nowa.

Mijając ostatnią na świecie profesjonalną ligę wrestlingową protagonista napotyka Sicky’ego, który wypomina mu, że choć obaj pochodzili z podobnie patologicznego środowiska, to Brad stoczył się i popadł w uzależnienie od środków przeciwbólowych. Podczas gdy Brad postrzega Buddy jako swoją „drugą szansę” (nawiązanie do jego relacji z jego siostrą, Lisą), Sticky twierdzi, że to jedynie wymówka do siania przemocy i że jego dawny przyjaciel jest zupełnie niezdolny do prawidłowego zrozumienia, osądzenia i rozstrzygnięcia problemu wynikającego z pojawienia się jedyne-go żeńskiego dziecka w zamieszkanym przez mężczyzn świecie. Gracz ma w tym miejscu wybór, czy Brad zareaguje przemocą i zabije Sticky’ego, czy też zostawi go w spokoju, ale nawet jeśli wybrana zostanie ta druga opcja, po jakimś czasie Sticky i tak powróci, by raz jeszcze spróbować powstrzymać głównego bohatera tej historii w jego podróży, i wtedy jego śmierć jest już przesądzona.



Ilustracja 50: Brad na pustkowiu Olathe poszukuje zaginionej Buddy. Po prawo od postaci gracza punkt zapisu gry (kruk siedzący na wystającym z ziemi kiju). Mimo grafiki w stylu retro gra jest bardzo brutalna, nie stroni od przedstawiania scen przemocy oraz nawiązań do uzależnienia od narkotyków czy do wykorzystywania seksualnego osób nieletnich (źródło: LISA: The Painful).

Następna w kolejności jest dalsza zasadzka Buzzo, który dalej znęca się nad Bradem, nękając go za jakieś dawne przewiny, których gracz jeszcze w tym momencie nie rozumie. Kolejny wybór proponowany przez bandytę jest bardziej nawet okrutny niż ostatni – albo Brad, a poprzez niego gracz, zgodzi się na śmierć kolejnych trzech członków drużyny, albo Buzzo permanentnie oszpeci

Buddy, wycinając jej jeden z sutków. Druga z tych opcji nie utrudnia w żaden wyraźny sposób rozgrywki, ale z perspektywy narracyjnej oznacza przyczynienie się przez Brada (oraz gracza) do dalszych cierpień Buddy, a więc dokładnie to, co poprzysięgał on powstrzymać. I na tym jednak Buzzo nie poprzestaje, od razu niemalże stawiając przed Bradem jeszcze jeden wybór – albo Brad straci również swoją drugą rękę, albo pożegna się ze wszystkimi swoimi przedmiotami. Oznacza to, że *The Painful* można ukończyć protagonistą posiadającym obie ręce (zakończenie określane mianem egoistycznego), tylko jedną rękę (zakończenie cokolwiek egoistyczne) i bez obu rąk (zakończenie altruistyczne).

Po trzeciej zasadce Buzzo Buddy ucieka z jego niewoli, a Brad podąża w ślad za nią. Dziewczyna ukrywa się na wyspie nieopodal wybrzeża Olathe, a żeby do niej dotrzeć protagonista musi teraz zebrać materiały na łódź, która pozwoli mu do niej przepłynąć i zbudować tę łódź, korzystając z pomocy niejakiego Tardy'ego, brata kierowcy ciężarówki, co zajmuje nieco czasu. Pewnej nocy przy ognisku Brad zwierza się Terry'emu, swojemu pierwszemu towarzyszowi w tej podróży, że sam już nie wie, czy to co robi jest słuszne. „W przeszłości zawsze starałem się przekuć mój ból w coś pozytywnego, ale nie ważne, jak bardzo starałem się pomóc innym i samemu sobie” mówi mu i dodaje: „Ta... ciemność zawsze za mną podąża. W rezultacie skrzywdziłem mnóstwo osób. Nigdy nie robiłem tego celowo, ale zrujnowałem im życie, a teraz wydaje mi się, że robię dokładnie to samo goniąc za Buddy”.

Te rozterki wpisują się zresztą w szerszy kontekst różnych zaburzeń i wizji, których Brad doświadcza na przestrzeni gry. Skupiają się one na zwłaszcza na dwóch osobach. Pierwsza to ojciec Brada, Marty, którego napotykamy już w prologu gry, a druga to jego młodsza siostra, Lisa. Jak dowiadujemy się z kilku scen retrospekcji przydarzających się Bradowi w zdawałoby się losowych momentach gry, a także z treści *LISY: The First*, Marty wykorzystywał seksualnie swoją nieletnią córkę i znęcał się nad nią, czego Brad był świadom, jednakże czuł się bezsilny wobec tej sytuacji i zamiast powstrzymać swojego ojca uciekał w naukę sztuk walki, w których szkolił go jego dziadek. Pewnego dnia młoda Lisa, nie mogąc poradzić sobie z koszmarem, w którym żyła, popełniła samobójstwo poprzez powieszenie się. Brad był jedynym, który przyszedł na jej pogrzeb i od tamtej pory nieustannie obwiniał się o jej śmierć – dlatego postrzegał Buddy jako swoją „drugą szansę”. W jego wizjach jego młodsza siostra zdręcza go i wypomina mu, że kocha to znalezione przez siebie dziecko bardziej od niej, a sam protagonista zaczyna dochodzić do wniosku, że choć starał się wychować swoją przybraną córkę tak, by nigdy nie cierpiała tego, co spotkało Lisę, to nieświadomie ponowił przemoc powodowaną przez Marty'ego, tyle że w sposób odwrócony, tj. zamiast wykorzystywać ją seksualnie ukrył ją przed światem, nauczył ją, że musi się świata bać i zataił przed nią wszystko, co jakkolwiek wiązało się z seksualnością.

Kulminacją tych wizji jest ciągnący się przez dłuższy fragment rozgrywki koszmar senny Brada, w którym najpierw przemierza on mroczną wersję pustkowi Olathe (reszta akcji gry toczy się w słoneczny dzień), a później nieziemskie jaskinie i wspomnienia swoich rodzinnych stron sprzed apokalipsy, po drodze napotykając w różnej postaci Buddy, Rando (watażkę pustkowi noszącego czerwoną maskę w kształcie czaszki) i Buzzo, swojego dziadka oraz rzecz jasna Marty'ego i Lisę. W koszmarze Brad wspomina, jak jego dziadek rozprawiał o tym, że ból i cierpienie powinny uczyć mężczyznę wielkości, a także to, jak jego ojciec się nad nim znęcał, tłumacząc, że świat to okrutne miejsce, które rozszarpie go na strzępy, a dziadek jedynie nakładł mu do głowy bezwartościowe bzdury. Marty ze wspomnień/koszmarów Brada rozpacza nad odejściem i śmiercią swojej żony, twierdząc, że gdyby odebrano mu również dzieci, zapewne popełniłby samobójstwo. Wreszcie ujawnia swoją najgorszą postać, stając się w wyobraźni głównego bohatera groteskowym, wynaturzonym stosem mięsa z głową ojca na czubku.

W tej postaci Marty jest niezwykle groźnym przeciwnikiem, z którym Brad i jego drużyna może stoczyć wyjątkowo trudną walkę, choć jest to dla gracza opcjonalne. Stając do walki, ojciec Brada z jego koszmaru wita go słowami: „Tym razem przyszedłeś z kumplami. Dobrze. Byłem taki samotny. Pokażmy im naszą ulubioną grę... Krew za seks!”. Podczas walki Marty pożera kolejnych członków drużyny, aż pozostaje sam Brad. Pokonanie go może oznaczać śmierć nawet kilkunastu towarzyszy protagonisty i wielokrotne powracanie do tej walki, ostatecznie jednak prowadzi do sceny, w której umierająca koszmarna wizja Marty’ego wyjaśnia swojemu synowi swoją filozofię życiową:

Gdy ktoś obnaża przed tobą swoje serce, ty nie obnażasz własnego, tylko je zjadasz. Pożerasz wszystko. Rzygasz, a później żresz dalej, niczym pies. To łatwe, Brad... Wystarczy jeden gryz, wiesz to lepiej ode mnie. To tak kurewsko łatwe. A jeśli nigdy nie przestaniesz, będziesz czuł się dobrze. Ale jeśli przestaniesz, jeśli to zrobisz, to koniec. Śmierć.

Brad wspomina również ostatnią swoją rozmowę z Lisą, w której zwierzył jej się, że zamierza uciec z rodzinnego domu na dobre i rozmawiał z nią o szczęśliwych chwilach z dzieciństwa sprzed śmierci ich matki. Ostatnie słowo należy jednak do Marty’ego, który raz jeszcze pojawia się w koszmarze swojego syna, by przypomnieć mu, że wszystko to było na nic, bo i tak nie ocali on ani „jej” (Lisy/Buddy) ani nawet samego siebie.

Wreszcie protagonista budzi się z owego rozbudowanego mrocznego snu i rusza w dalszą drogę. Wraz z Tardym buduje łódź, a pod osłoną nocy zostawia wszystkich pozostałych przy życiu członków swojej drużyny na brzegu i we dwóch płyną na wyspę, na której rzekomo ukrywa się Buddy. Po przybyciu do brzegu Brad zabija Tardy’ego jako jednego z niezliczonego wielu tych, którzy chcieli zgwałcić Buddy. Później wchodzi do znajdującej się na wyspie jaskini i tam staje twarzą w twarz ze swoim najgorszym koszmarem – swoim ojcem, i to nie w wizji czy śnie, ale naprawdę. Okazuje się, że Marty przetrwał apokalipsę, a teraz opiekuje się Buddy. Na ten widok przed graczem staje kolejny wybór, gra pozwala nam bowiem zdecydować, czy chcemy zabić Marty’ego, czy też nie. Ten wybór jest jednak pozorny, tym razem bowiem Brad nie jest w stanie powstrzymać się od przemocy i zabija Marty’ego na oczach Buddy, mimo że dziewczyna próbuje bronić starca, a on sam zarzeka się, że jest już innym człowiekiem niż był kiedyś. Potem Brad traci przytomność, a gdy się budzi jego przybranej córki nie ma nigdzie w pobliżu, brakuje też łódki, na której on sam przyплыł tu z Tardym.

Znalazłszy na plaży zwłoki zabitego przez siebie Tardy’ego Brad wykorzystuje je w charakterze łodzi i na nich dopływa do brzegu Olathe na terenie władanym przez armię Rando. Tam znajduje Buddy pochwyconą przez wrogię mężczyznę, który szpeci jej twarz ostrymi szponami i uwalnia ją od niego, ale nawet w tej sytuacji Buddy ma problemy z przyjęciem od niego pomocy i prosi go, by zostawił ją w spokoju. „Nie jestem księżniczką” mówi do niego, prawdopodobnie w bezpośrednim nawiązaniu do serii *Super Mario Bros*. Nazywa Brada potworem i twierdzi, że wszystkie jego czyny jedynie ją krzywdzą, być może najbardziej bolesne jest jednak jej stwierdzenie, że Marty był dla niej lepszym ojcem w ciągu paru dni niż Brad w ciągu całego jej życia. To powiedziawszy, raz jeszcze od niego ucieka.

Wreszcie Bard dociera na miejsce swojej ostatniej batalii. Buddy znalazła w pobliżu sporych rozmiarów oddział ludzi Rando wraz z samym dowódcą i oddała się w ich niewolę, byleby uciec od swojego przybranego ojca. Jednocześnie na miejscu pojawili się również niedawni towarzysze z drużyny Brada, którzy również żywią do niego urazę o to, że ich opuścił i nie doprowadził do dziewczyny, której mieli razem szukać. Nawet Terry Hintz, jego bliski przyjaciel, staje w tej walce przeciwko niemu. Siły wroga są przeważające, mimo to Brad pozostaje nieugięty. „Nie dasz nam rady. Zawróć i odejdz stąd z życiem. Nie musisz umierać dzisiaj” próbuje go przekonać jeden

z wrogów. „Nic nie rozumiesz” odpowiada mu Brad. „Ja jestem martwy od trzydziestu pięciu lat. To dzisiaj jest dzień, w którym będę żył”.



Ilustracja 51: Brad i jego towarzysze – Tiger Man, Mad Dog i Birdie – walczą z mutantem. Trwa tura Brada, Birdie jest nokautowany. Turowe walki w grze nawiązują do systemów znanych z gier jRPG. Groteskowi, straszni przeciwnicy naddają grze ponury ton z elementami horroru ciała (źródło: LISA: The Painful).

Dochodzi do ostatniej walki, z której Brad, mimo licznych przeciwników, wychodzi zwycięsko, ale jedynie siłą swojej determinacji. Sam pokonuje cały oddział złożony z kilkunastu uzbrojonych mężczyzn, a na koniec przewycięża również Rando, który zwraca się do niego jako do „mistrza Armstronga” i błaga go, by nie walczyli, a pokonany dziękuje mu za wszystko, co dla niego zrobił, ku zaskoczeniu gracza. Sam Brad też jest już teraz umierający od niezliczonych ran odniesionych w walce. W swoich ostatnich chwilach podchodzi do łkającej Buddy i ma okazję na ostatnią rozmowę z dzieckiem, którym niegdyś się opiekował. Dziewczyna chce wiedzieć, dlaczego Brad zabrał jej wszystko, na czym jej zależało i tak bardzo ją skrzywdził i mówi mu, że go nienawidzi. W odpowiedzi protagonista stwierdza: „Ci mężczyźni chcieli cię wykorzystać, nie ważne, czy dla dobra, czy dla zła”. Po chwili konwersacji próbuje również wyjaśnić jej swoje motywacje, mówiąc: „Choć raz chciałem zrobić coś dobrego. Miałem cię bronić. Nie mogę pozwolić, by ktokolwiek cię krzywdził”. „Ty krzywdzisz mnie najbardziej” odpowiada mu Buddy.

Ostatnia prośba Brada przed śmiercią jest taka, by jego przybrana córka go przytuliła. I tu decyzję znowu podejmuje gracz, a kontrola nad postacią zostaje symbolicznie przekazana z Brada na Buddy. W kontekście rozgrywki ten wybór nie ma większego znaczenia, narracyjnie jednak zaznacza złożoność relacji między tą dwójką oraz to, że choć Buddy tak bardzo nie znosi swojego opiekuna, być może wciąż w jakimś sensie jej na nim zależy. Jeżeli gracz nie zdecyduje się przytulić Brada jako Buddy, jego ostatnie słowa brzmią: „Ale przecież... kochałem cię”. Jeżeli gracz zdecyduje się przytulić go, brzmią one: „Czy zrobiłem to co należało?”. Tak czy inaczej śmierć protagonisty, podobnie jak w tak wielu innych grach, zamyka narrację *LISY: The Painful*, choć gra ma również interaktywną scenę w trakcie napisów końcowych, w której okazuje się, że Brad nie tyle umarł, co zamienił się pośmiertnie w nabrzmiałego, groteskowego mutantą (ze względu na swoje uzależ-

nienie od joy) i w tej postaci zakrada się do śpiącej w pewnej odległości od niego Buddy. Ten wątek fabularny kontynuowany jest w *LISIE: The Joyful*.

Podczas gdy *The Painful* skupia się na postaci Brada Armstronga i opowiada całą historię z jego perspektywy, pozostałe dwie gry z serii przedstawione są z punktu widzenia dwóch najważniejszych kobiet w jego życiu, tj. Lisy i Buddy. *LISA: The First* powstała jako pierwsza z całej serii i podłożyła pod nią swoiste podwaliny. To prosta gra eksploracyjna pozbawiona elementów RPG (w tym walki z przeciwnikami) zawierająca nieznaczące elementy gry zręcznościowej. Jest to jeden z wielu tytułów powstałych z inspiracji *Yume Nikki*, czyli niewielkiej gry stworzonej między 2004 a 2007 r. przez anonimowego japońskiego twórcę o pseudonimie Kikiyama, którą uznać można za jedną z pierwszych ważnych gier niezależnych, wyprzedzającą o mniej-więcej dekadę współczesny boom na gry indie. Tak jak w *Yume Nikki*, tak i w *LISIE: The First* wcielamy się w młodą dziewczynę i przemierzamy jej wewnętrzny, psychiczny świat, zwizualizowany za pomocą niepokojących, nietypowych scen i lokacji w grafice dwuwymiarowej. W dziele Jorgensena tematem przewodnim jest oczywiście relacja tytułowej Lisy z ojcem. Gracz jest świadkiem tego, jak młoda dziewczyna fantazjuje o ucieknięciu z domu w którym spotkało ją tak wiele złego, ale nawet w swojej wyobraźni nie jest w stanie sobie przedstawić świata, w którym nie ma jej ojca. Osoba Marty'ego przyćmiewa w oczach Lisy całą rzeczywistość, dziewczyna wszędzie widzi jego twarz, aż w końcu nie jest w stanie sobie nawet wyobrazić oblicza swojej matki inaczej, jak tylko identycznie z twarzą Marty'ego. Choć samobójstwo Lisy w grze się nie pojawia, to *The First* stanowi dramatyczne przedstawienie zaburzeń psychicznych, z którymi bohaterka zmagала się aż do swojej śmierci.

The Joyful, stanowiąc samodzielne rozszerzenie *The Painful*, znacznie bardziej przypomina centralną część tej serii pod względem rozgrywki i przedstawienia fabuły. Jako Buddy, która w ostatniej chwili uciekła przed Bradem-mutantem przemierzamy pustkowie Olathe, naszym celem jest zaś pokonanie i zabicie ostatnich sześciu przywódców władających tymi ziemiami. Dowiadujemy się, że gdy dziewczyna dorastała jeszcze pod opieką Brada, ten uczył ją brutalnej walki z wrogami, w tym m.in. zmuszał do zabijania nieuzbrojonych i uzbrojonych przeciwników, chcąc w ten sposób przygotować ją na zagrożenia, jakie miałyby ją jego zdaniem spotkać, gdyby świat dowiedział się o jej istnieniu. Pozwala nam to lepiej zrozumieć niechęć, jaką Buddy żywi do Brada w *The Painful*, a także decyzję, którą podejmuje w *The Joyful* by zabić wszystkich pozostałych w Olathe wpływowych mężczyzn. Zdaniem Buddy jak długo oni żyją, stanowią dla niej zagrożenie, a ona sama będzie bezpieczna jedynie wtedy, gdy sama stanie się najsilniejszą i najbardziej szanowaną osobą na pustkowiach.

Przez jakiś czas Buddy w jej podróży towarzyszy Rando, który jak się okazuje przeżył walkę z Bradem. Od niego dowiadujemy się, że tak naprawdę nazywa się on Dustin Armstrong i jest uczniem oraz przybranym synem Brada, którego ten wychowywał jeszcze przed apokalipsą, o czym później zapomniał przez nadużywanie joy. Również Buzzo, który w *The Painful* znęcał się nad Bradem, był niegdyś jego uczniem i został przez niego szkolony w zakresie sztuk walki, jednakże był on zakochany w Lisie i po jej utracie stał się groźny dla swojego otoczenia. Rando widzi w Buddy swoją młodszą siostrę, ale nie może pogodzić się z jej planami i motywacjami, zamiast tego próbując przekonać ją, by uciekła z nim i żyła w spokoju z dala od niebezpieczeństw. Gdy Buddy wielokrotnie mu odmawia, Rando postanawia ją porzucić, a później ginie, owinięty przez mieszkańców pustkowi drutem kolczastym i zrzucony w przepaść, na której dnie Buddy podrzyna mu gardło, chcąc w ten sposób skrócić jego cierpienie.

Ostatecznie Buddy bezwzględnie zabija wszystkich przywódców band Olathe, po drodze zażywając joy i doświadczając traumatycznych wizji, podobnie jak jej przybrany ojciec. W finale tej historii natrafia na człowieka, który najprawdopodobniej stał za zniszczeniem tej krainy, pracodaw-

cę Buzzo, niejakiego doktora Yado, twórcę joy zdolnego do kontrolowania mutantów za pomocą gry na trąbce. Yado chciał wykorzystać stworzony przez siebie narkotyk do celów militarnych, a później, gdy się to nie udało, stał również za tym, że Brad odnalazł małą Buddy, umieścił on ją bowiem na pustkowiu by wywołać wojnę między zamieszkującymi tam mężczyznami i doprowadzić do ostatecznego zniszczenia Olathe, co w dużej mierze mu się udało. Buddy nie ma nic przeciwko temu, by zabić doktora Yado, mimo że ten może być jej biologicznym ojcem.

Podczas walki z Yado Buddy doświadcza przygnębiającej wizji, w której najpierw walczy z Rando, a później również z samym Bradem, tak jak niegdyś Brad walczył w swoim koszmarze z Martym, widzimy jednak, że te dwie walki nie mogłyby się od siebie bardziej różnić. Podczas gdy koszmarna wizja Marty'ego to bodaj najtrudniejszy przeciwnik w całej grze, wspomnienie Brada (którego Buddy nazywa w swojej głowie kolejno Bradem, tatą i nikim) jest przeważnie pasywne i wyraźnie nie chce skrzywdzić Buddy, zamiast tego mówiąc jej o tym, jak bardzo ją kochał. Symbolizuje to oczywiście wewnętrzny konflikt młodej protagonistki, która próbuje nienawidzić swojego ojca, ale z perspektywy czasu nie potrafi nie widzieć również troski, którą chciał ją on na swój nieudolny sposób otoczyć.

Ostatecznie Yado zostaje zabity przez Buzzo, który postanawia go zdradzić, ale sam Buzzo też przypląca to życiem i zamienia się w mutanta. Buddy pokonuje go i musi pojąć ostatnią już decyzję – albo przyjmie antidotum na uzależnienie od joy, nad którym pracował Yado, albo z biegiem czasu stanie się mutantem podobnym do Brada i Buzzo. Tu również wybór należy do gracza, a *The Joyful* ma dwa krótkie zakończenia sugerujące dalsze losy Buddy po podjęciu ostatniego wyboru. Na tym seria gier *LISA* kończy się definitywnie.

4.4.2. NIHILIZM MORALNY. ANALIZA TREŚCI FILOZOFICZNEJ

W pierwszej kolejności zauważyć należy, że choć gry z serii *LISA* stworzone przez Jorgensena zawierają w sobie ogrom treści mogących wprowadzić w dyskomfort nawet dorosłego odbiorcę, twórca i jego współpracownicy nie wykorzystują ich tutaj jedynie w płytki sposób, dla ich wartości szokowej, jak często czyni się to np. w popularnych horrorach klasy B czy komediowych serialach animowanych dla dorosłych⁷⁹⁸. Zamiast tego za ich pojawieniem się w *The Painful* i w pozostałych grach z serii stoi wyraźna artystyczna intencja, chęć nie tylko podjęcia tematów trudnych do omawiania, jak trauma po wykorzystaniu seksualnym i po śmierci bliskiej osoby, lecz również poważnego rozważenia szerszych zagadnień filozoficznych, które się z tymi trudnymi tematami nieodzownie wiążą.

W swojej negatywnej recenzji *LISA: The Painful* Wilkerson⁷⁹⁹ zarzuca grze nihilizm, pisząc:

W narracji *LISA: The Painful* zawarty jest ważny motyw: znęcanie się rodzi znęcanie się. Nawet gdy staramy się przekroczyć naszą przeszłość, ostatecznie odniesiemy porażkę a cykl będzie trwał dalej. Nie wiem, czy się z tym zgadzam, ale jest to temat warty dyskusji. Problem polega na tym, że narracja gry nie stwarza przed nami żadnej możliwości, by uciec przed tym wzorcem. Graczowi dane jest poczucie sprawczości przez większą część rozgrywki, ale później sprawczość ta jest mu w dużej mierze odebrana, a Brad podejmuje decyzje z którymi się nie zgadzam. Sprawia to wrażenie wymuszonego i aktywnie przeciwdziała tematyce gry. Gdy kończy się ona zatem tak jak się kończy nigdy nie mamy możliwości, by przeżyć cykl. Zamiast wywoływać poczucie utożsamienia sprawia to raczej wrażenie, jakby nihilizm tej opowieści był nam wpychany do gardeł i zwyczajnie nie działa.

⁷⁹⁸ Na myśl przychodzi tu zwłaszcza serial *Miasteczko South Park* (Comedy Central i Paramount+ 1997–) Trey'a Parkera i Matta Stone'a, który doczekał się nota bene również kilku gier wideo, w tym przede wszystkim ostatnio *South Park: Kijek Prawdy* (Obsidian Entertainment 2014) i jego kontynuacji, *South Park: The Fractured but Whole* (Ubisoft San Francisco 2017), dwóch ciepło przyjętych parodii gier jRPG.

⁷⁹⁹ Wilkerson, dz. cyt.

Podczas gdy recenzowanie przez mnie jakości samej gry i ewentualna polemika z Wilkersonem wykracza poza zakres niniejszej analizy (choć z pewnością wielu fanów serii *LISA* nie podziela jego odczuć na jej temat), zgadzam się co do zidentyfikowanego przez niego motywu nihilizmu zawartego w dziele Jorgensena, który tutaj chciałbym rozważyć w bardzo silnie zaznaczonym w samej grze kontekście etycznym. Przy czym pamiętać należy, że, jak na to zwraca uwagę Podrez⁸⁰⁰, we współczesnej sferze kulturowej sam termin „nihilizm” jest obecnie wyjątkowo wieloznaczny, toteż doprecyzowania wymaga to, jak dokładnie należy go rozumieć w omawianej tu grze. A choć nie można powiedzieć, by *The Painful* była tytułem o przesłaniu jednoznacznie i w sposób oczywisty nihilistycznym⁸⁰¹, z całą pewnością do nihilizmu etycznego przynajmniej wyraźnie nawiązuje i zdaje się go graczowi w pewnych momentach rzeczywiście sugerować. Treść etyczna tej gry się do niego nie sprowadza, ale stanowi on jej znaczący i zapewne najważniejszy element.



Ilustracja 52: Buddy w masce na pustkowiu Olathe przed listą nazwisk okolicznych watażków napisaną na dużej kamiennej płycie. Siedmiu watażków nie żyje, ich imiona są przekreślone; do zabicia zostało Buddy dwóch watażków. Historia Buddy stanowi kontrpunkt dla historii Brada, ale nie znosi jej podstawowego przesłania o nihilizmie moralnym (źródło: *LISA: The Joyful*, niezależny dodatek do *LISA: The Painful*).

Poprzez nihilizm etyczny należy rozumieć tutaj przekonanie, że jakiegokolwiek wartości moralne jakie ludzie przyjmują i próbują wykorzystywać do podejmowania własnych decyzji oraz oceny decyzji innych nie mają charakteru ani uniwersalnego (nie obowiązują wszędzie i zawsze), ani absolutnego (nie są bezsprzecznie wiążące), ani koniecznego (nie są niezmiennymi prawami

⁸⁰⁰ Podrez, *Etyka w...*, dz. cyt., s. 143–144.

⁸⁰¹ Wbrew interpretacji Wilkersona, którego zdaniem historia *LISA* jest jednoznacznie nihilistyczna, zacytować można np. opinię Brewisa (hbomberguy, *LISA...*, dz. cyt.) na temat zakończenia *The Joyful*, gdzie stwierdza on: „Jestem naprawdę wzruszony, że ta seria o smutku i tragedii kończy się tym, że ofiara znęcania się osiąga coś, co można by nazwać jakimś poczuciem satysfakcjonującego zamknięcia dawnych spraw i nawet szczęśliwym zakończeniem, oraz że, czy jest to zasłużone czy nie, może ona odłożyć na bok swój smutek i depresję i nienawiść do samej siebie i uciec w możliwości, które nie niesie ze sobą przyszłość”; przy czym recenzja Wilkersona, jak on sam stwierdza (Wilkerson, dz. cyt.) dotyczy wyłącznie *The Painful* i nie może przez to odnieść się do sceny, którą tak pozytywnie odczytuje Brewis. Dowodzi to, że *The Joyful* stanowi pewną rekontekstualizację *The Painful*, o czym wspomnę jeszcze w dalszej części niniejszej analizy.

rzeczywistości). Stanowisko takie może mieć jednak wiele odmian i oznaczać bądź zaledwie odrzucenie realizmu co do wartości moralnych, jak przedstawia to Marc Krellenstein⁸⁰², bądź nawet radykalne odrzucenie możliwości jakiegokolwiek moralności, opinię, że „co do moralności nic nie ma żadnego znaczenia”, jak ujmuje to Cooper⁸⁰³, toteż należy doprecyzować, o czym dokładnie jest mowa w *LISIE*.

The Painful stawia gracza wobec rzeczywistości, w której u podstaw sytuacji człowieka wobec innych ludzi leży przemoc, która dla jej sprawcy jest czymś naturalnym bądź przynajmniej uzasadnionym, a u ofiary wywołuje doświadczenie cierpienia przeradzającego się następnie w traumę rodzącą dalszą przemoc. Personifikacją tej fundamentalnej prawdy jest osoba Marty'ego, ojca Brada i Lisy, który, jak dowiadujemy się z sennych koszmarów protagonisty, uznaje czynienie przemocy za niezbędne do życia, odczuwa wręcz zwierzęcy („żresz niczym pies”) pociąg do czynienia przemocy. Wykorzystanie seksualne Lisy przez Marty'ego doprowadzające ją do samobójstwa stanowi akt założycielski dla całej tej serii, jest punktem wyjścia dla wszystkich obserwowanych przez gracza wydarzeń, bez którego nie miałyby one miejsca. Nadaje on sens całemu przebiegowi akcji. Relacja Brada z Buddy stanowi próbę odpowiedzi i przezwyciężenia relacji Marty'ego i Lisy, jest to jednak, jak zauważa cytowany powyżej Wilkerson, próba nieudana, rodząca dalszą przemoc, dalsze cierpienie i dalszą traumę, choć na zupełnie inny sposób. Marty jest w zasadzie moralnym nihilistą niewierzącym w rozróżnienie czynów na słuszne i niesłuszne, kierowanym żądzą metaforycznego i dosłownego pożerania innych i zasadą „krew za seks”, którą odczytywać można m.in. jako odrzucenie więzów krwi jakie łączą go z córką byleby tylko zaspokoić własną potrzebę seksualną. Przy czym pamiętać również należy, że także światopogląd Marty'ego zrodzony jest z bólu po utracie ukochanej żony, co oczywiście w żaden sposób nie usprawiedliwia jego godnych potępienia działań, ale pokazuje wyraźnie, że w uniwersum *LISY* cierpienie jest czymś powszechnym, z czego rodzi się każdego rodzaju stosunek do świata nas otaczającego.

Nihilizm Marty'ego oraz cierpienie i trauma przez niego spowodowane skutkują próbą stworzenia przez Brada własnych wartości moralnych w ramach „drugiej szansy” jaką rzekomo otrzymał gdy odnalazł Buddy. Brad kieruje się potrzebą troski i obrony swojej przybranej córki przed całym Złem i cierpieniem tego świata, głęboko pragnąc uczynić to, co „dobre”, jak wynika to z pytania, które zadaje on Buddy w zakończeniu gry jeśli gracz zdecyduje się go przytulić. To jednowymiarowe pragnienie obronienia córki stanowi dla Brada wewnętrzny, niezachwiany kompas moralny, który zresztą zgodny jest z naszymi powszechnymi intuicjami co do słuszności postępowania wykorzystywanymi w takich grach, jak *Super Mario Bros.* czy wiele współczesnych gier wysokobudżetowych. Z biegiem czasu dowiadujemy się jednak, że te moralne odczucia Brada prowadzą do skutków wprost przeciwnych do oczekiwanych, tzn. że również on rani swoją córkę tak samo, jak jego ojciec ranił jego siostrę („Ty krzywdzisz mnie najbardziej”, jak stwierdza Buddy). Uświadamia to nam, że to, co wydawałoby się sensowną i dobrze uzasadnioną strukturą etyczną, czyli przekonania Brada, tak naprawdę nie jest w stanie odmienić fundamentalnie nihilistycznej natury rzeczywistości opartej o niekończący się i niepowstrzymany cykl przemocy. Wiara w to, że Dobro da się odróżnić od Zła nie jest w stanie uchronić Brada przed skrzywdzeniem swojej córki, a myśl że tak jest

⁸⁰² Marc Krellenstein, *Moral Nihilism and its Implications*, „The Journal of Mind and Behavior” Tom 38 Nr 1, zima 2017, s. 75–90.

⁸⁰³ Cooper, dz. cyt., s. 75.

stanowi jedynie złudzenie⁸⁰⁴, które gra stopniowo przed nami odsłania w miarę jak obserwujemy bolesne dla obu stron interakcje protagonisty i Buddy.

Wreszcie ten zupełnie inny rodzaj cierpienia i traumy, którego doświadcza sama Buddy, rodzi i u niej nowe przekonania o charakterze etycznym. Buddy dochodzi do wniosku, że naczelną zasadą dla niej jest jej własna autonomia, autodeterminacja i bezpieczeństwo, i że uzasadnionym, a nawet koniecznym jest, by dążąc do osiągnięcia tych wartości odbierała życie tym, których postrzega jako zagrożenie. Jej poglądy są bezpośrednią odpowiedzią na to, czego nauczyła się od Brada, podobnie jak przekonania Brada wprost wypływały z jego buntu przeciwko Marty'emu.

Widzimy zatem, że w treści *LISA: The Painful* tym, z czego wypływa nasze poczucie moralności i wszelkie tworzone przez nas systemy etyczne jest uniwersalne doświadczenie traumy, przeżycie przemocy i cierpienia, które znaczą nas na całe życie i sprawiają, że przez ich pryzmat oceniamy rzeczywistość. Przypomina to bez wątpienia pod pewnymi względami ów słynny „bunt niewolników na polu moralności” opisany przez Nietzschego⁸⁰⁵ w *Z genealogii moralności*, gdzie etyka, obowiązujący system moralny, również jest wtórnym wytworem zrodzonym w reakcji, ze sprzeciwu wobec doświadczanej krzywdy. Moralność Marty'ego bez wątpienia przypomina pod wieloma względami (być może wykrzywioną, sparodiowaną) „moralność pana” w rozumieniu Nietzschego. Tak jak ona jest zwrócona na samą siebie, Marty myśli bowiem wyłącznie o samym sobie i swoich potrzebach, które wyraża w sposób szczery i otwarty. Zastosowana przez niego metafora jedzenia, pożerania słabszych, tych, którzy obnażają przed sami swoje serce wyraźnie współgra z naciskiem, jaki Nietzsche kładzie w swojej koncepcji na żywotność, aktywność ludzi odznaczających się moralnością panów.

Przy czym w *Z genealogii moralności* Nietzsche⁸⁰⁶ wyraźnie gloryfikuje tych, którzy reprezentują sobą moralność panów, określając ich m.in. mianem „dostojnych, możnych, władających” czy też „udanych, szczęśliwych, potężnych, tryumfujących”, nawet jeśli czyni to w charakterystyczny dla siebie przesadzony, pseudo-profetyczny, poetycki i prowokatorski sposób. *The Painful* jest pod tym względem mniej jednoznaczna; narracja gry wielokrotnie podważa światopogląd reprezentowany przez Marty'ego (będącego wszak antagonistą, przynajmniej w halucynacjach Brada), nigdy jednak nie zostaje on w niej zupełnie odrzucony. Nie dlatego, że ostatecznie przyznaje się mu tu słuszność, ale dlatego, że zadaje się on być czyś nieuniknionym, od czego nie ma ucieczki. Nawet jeśli Brad i Buddy próbują pojąć kwestię powinności moralnej na swój własny sposób, zawsze robią to tak jak nietzscheańscy niewolnicy, tzn. w ramach bezpośredniej bądź pośredniej reakcji na nią, na dodatek reakcji dalece niedoskonałej (choć niekoniecznie opartej o resentment).

Owa „genealogia moralności” o której chce traktować Nietzsche w swoim dziele to rzecz jasna proces wytworzenia przez tych, którzy mają moralność niewolników wartości takich jak Dobro i, przede wszystkim, Zło (w przeciwieństwie do lichości⁸⁰⁷) i zastąpienia nimi dotychczas obowiązujących obyczajów⁸⁰⁸. Z podobnym, choć indywidualnym i cyklicznym procesem mamy do czy-

⁸⁰⁴ Zdaniem Gaity (dz. cyt., s. 326) twierdzenie, że nasze poczucie moralności jest właśnie złudzeniem, oszustwem (ang. *fraud*) jest integralne dla zepsucia moralnego, jakie miałyby wynikać z przyjęcia sceptycyzmu co do wartości moralnych. *LISA: The Painful* stawia przed nami możliwość tego, że tak właśnie jest.

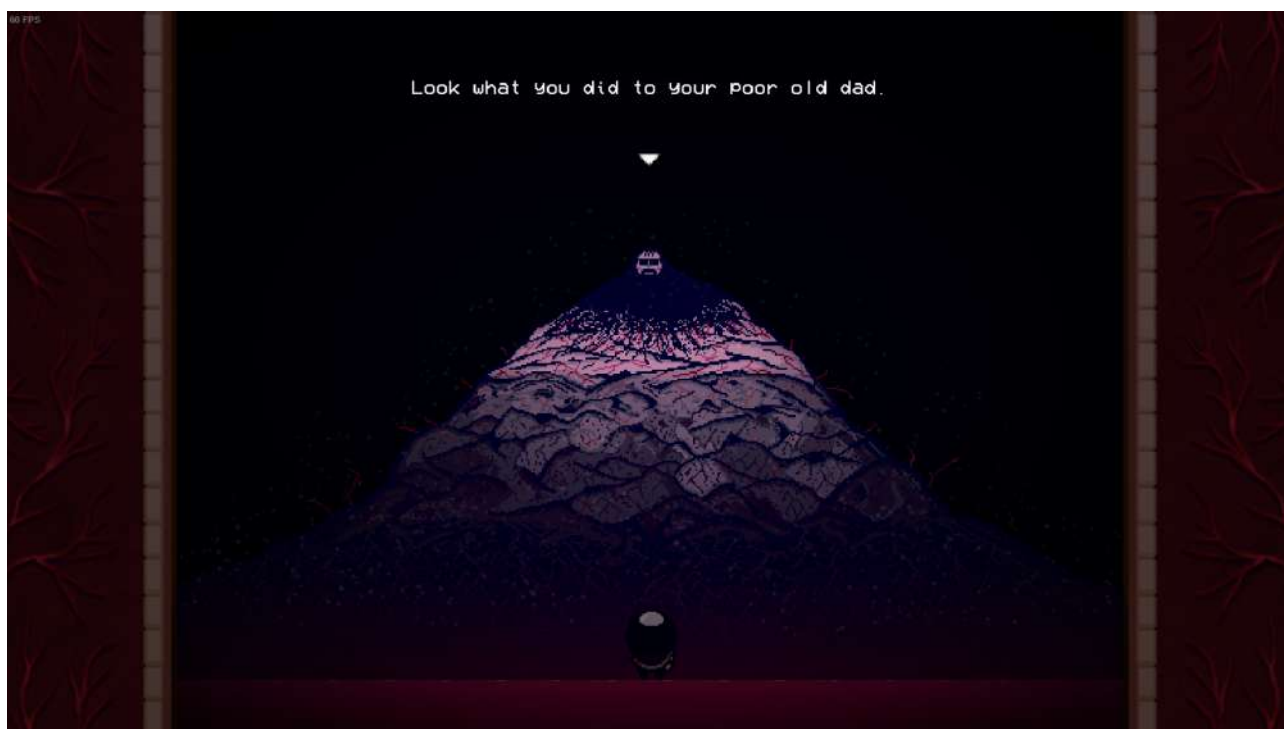
⁸⁰⁵ Fryderyk Nietzsche, dz. cyt., s. 16.

⁸⁰⁶ Tamże, s. 17 i 19.

⁸⁰⁷ Tamże, s. 17–19.

⁸⁰⁸ Jak już zaznaczono powyżej w innym fragmencie, proces ten należy odczytywać metaforycznie, a nie jako sprawozdanie z rzeczywistych wydarzeń historycznych; R. White, dz. cyt. Podobnie w *LISIE* mamy do czynienia raczej z ogólnofilozoficzną spekulacją niż szczegółową analizą psychologiczną bądź psychiatryczną mającą trafnie oddać detale funkcjonowania w człowieku reakcji na trudne doświadczenia i procesów formowania się naszych osądów moralnych. Szczegółowe badania w tym zakresie równie dobrze mogą obalać taką psychologizację etyki, jednakże celem niniejsze-

nienia w narracji *The Painful* i *The Joyful*, gdzie wartości, którymi kieruje się najpierw Brad (troska, opiekuńczość), a później Buddy (niezależność, autodeterminacja, bezpieczeństwo) również okazują się wytworami, konstrukcjami, innymi słowy – sposobem na radzenie sobie tych postaci z okrucieństwem i bezsensownością świata. Podczas gdy niektóre inne gry niezależne, takie jak np. *That Dragon, Cancer* (Numinous Games 2016)⁸⁰⁹ czy *Papo & Yo* (Minority Media Inc. 2012)⁸¹⁰ podchodzą do kwestii traumy i trudnych doświadczeń na sposób terapeutyczny i chcą stanowić dla twórców oraz graczy sposób na ich artystyczne przepracowanie, Jorgensen (przynajmniej w *The Painful* i *The Joyful*, jeśli nie w *The First*) podejmuje te tematy zgoła inaczej, pragnąc traumę nie tyle przepracować, co raczej zwizualizować i umieścić w szerszym kontekście, a więc w jakimś sensie zrozumieć, nie jako doświadczenie tych konkretnych jednostek przyjmujące tę konkretną postać, ale jako jeden z podstawowych składników naszej egzystencji.



Ilustracja 53: Marty jako stos mięsa z głową w koszarnej sennej wizji Brada. Marty mówi: „Spójrz, co żeś zrobił swojemu biednemu, staremu tacie”. Koszmary dręczące Brada mają wymiar nie tylko osobisty (historia tego, jak jego ojciec się nad nim znęcał), ale również powszechny, symbolizują wszechobecność i nieuniknioność ludzkiego cierpienia (źródło: LISA: The Painful).

Tak więc analizowana tu gra wraz ze swoim rozszerzeniem kładzie pewien wyraźny nacisk na odrzucenie realizmu co do wartości moralnych, czyli tę postać nihilizmu moralnego, którą wyraża

go podrozdziału jest streszczenie treści etycznej *The Painful*, nie poddanie jej tego typu krytyce.

⁸⁰⁹ *That Dragon, Cancer* to dzieło Ryana i Amy Green (oraz ich współpracowników), którzy opowiadają w nim o swojej relacji z swoim synkiem, który zmarł w wieku pięciu lat w wyniku nowotworu mózgu. Gra jest w dużej mierze autobiograficzna i dzięki temu pozwala graczowi lepiej zrozumieć doświadczenia Greenów, przeżywanego przez nich w perspektywie religii chrześcijańskiej. Gra została ciepło przyjęta przez graczy i recenzentów oraz stała się ciekawym przypadkiem wielokrotnie cytowanym w badaniach nad grami.

⁸¹⁰ *Papo & Yo* to jedna ze stosunkowo wczesnych popularnych gier niezależnych wydana blisko początku boomu na gry indie z drugiej dekady XX w. Podobnie jak w *LISIE*, jej tematem przewodnim jest trudna relacja dziecka z rodzicem, przy czym w *Papo & Yo* (którego nazwa wszak oznacza „Tata i ja”, nawet jeśli nie jest sformułowana w żadnym konkretnym języku) na relację tę cieniem kładzie się uzależnienie tytułowego taty od alkoholu. Gra jest również bardziej metaforyczna i baśniowa niż dzieła Dingaling Productions, gdyż rodzica głównego bohatera przedstawia się w niej jako sporych rozmiarów potwora, który czasem jest wobec nas przyjaźnie nastawiony, a czasem wpada w szal.

Krellenstein⁸¹¹ twierdząc, że „nie istnieje żadne przeprowadzone z sukcesem rozumowanie, które miałyby wyjaśniać, dlaczego mamy przyjąć raczej tę niż inną fundamentalną wartość bądź moralne zobowiązanie, albo w ogóle przyjąć jakiegokolwiek”. Jednakże u Krellensteina⁸¹² zdaje się ona wynikać z podejścia analitycznego, stanowi logiczną konkluzję prawidłowej oceny rzeczywistości, gdzie „odrzućcie bądź rozcieńczanie prawdy o moralnymi nihilizmem wykrzywia naszą wiedzę na temat rzeczywistości i może stanowić zachętę do bezkompromisowych zachowań, które utrudniają nam wspólne, harmonijne życie”. Zgoła inaczej jest w *LISIE*, gdzie nieabsolutny charakter wszelkich wartości etycznych jest problematyczny i bolesny, bierze się z uniwersalnego doświadczenia cierpienia, którego Nietzsche był również doskonale świadomy i które potwierdzał w swoich pismach⁸¹³.

Jako takie, cierpienie to nie ma nic wspólnego z rozumem, którego świat przedstawiony gry zdaje się być zupełnie pozbawiony. Nie bez powodu akcja produkcji, która chce się w jakiś sposób zmierzyć z moralnym nihilizmem, toczy się właśnie na pustkowiu, które symbolizuje brak powszechnie obowiązujących zasad, ale i wewnętrzną pustkę, brak życiowego sensu tak znamienne dla mieszkańców Olathe. Przemiana tej krainy w pustynię tak odmienną od typowych amerykańskich przedmieść znanych nam ze wspomnień Brada i wyobraźni Lisy oznacza zburzenie powszechnie panującego porządku społecznego w ramach którego funkcjonuje w swoim życiu codziennym sam gracz i przywrócenie niejako owego mitycznego stanu pierwotnego, wojny wszystkich ze wszystkimi, by posłużyć się metaforą ukutą przez Thomasa Hobbesa. Jest to zresztą motyw powszechny w dziełach kultury, których akcja toczy się w postapokaliptycznym świecie, znamienne jest jednak, że w *LISIE* zniszczone katastrofą ziemie są nie tyle pretekstem do rozważań o stanie społeczeństwa w świecie w którym nie istnieją instytucje cywilizacji, co raczej obrazowym wyobrażeniem stanu wewnętrznego protagonisty, który przed znalezieniem Buddy jest podobnym do swojego ojca nihilistą bez celu do którego mógłby dążyć w życiu. Być może również dlatego Olathe, głównie za sprawą warstwy muzycznej gry, ma miejscami wyraźnie nostalgiczny nastrój – ponieważ rozpad wartości moralnych przypomina Bradowi o jego dzieciństwie, które, choć trudne, było jednak dzieciństwem. Innymi słowy: świat w *The Painful* jest jaki jest ze względu na wewnętrzną pustkę Brada, a nie na odwrót; Brad nie jest takim, bo świat go takim uczynił, ale to Brad uczynił świat takim, jakim jest.

W swojej recenzji gry dla „Kill Screen” Stephanie Carmichael⁸¹⁴ zwraca uwagę na znamienne fakt, że jedynym sportem, który przetrwał w tym pustym świecie, jest profesjonalny wrestling, który, jak zauważa jedna z postaci w *The Painful*, jako jedyny „stuprocentowo spełnia pierwotną potrzebę przemocy i błyszczących się od potu ciał”, którą mają rzekomo mieć wszyscy ludzie. Przemoc i pożądanie seksualne to jedyne zasady, które rządzą moralną pustynią Olathe, staje się ono jedną wielką grą w owo ulubione „krew za seks” Marty’ego, pierwotnym światem bez żadnych wewnętrznych, transcendentnych wartości. Szczególnie istotne jest jednak, że sam gracz również uczy się w tej grze uczestniczyć. Jak trafnie stwierdza Carmichael⁸¹⁵: „LISA pozwala nam rozkoszować się radością bólu – miejscem i odczuciem, w którym cała ta agonია i samotność staje się idiotyczną karykaturą życia”.

⁸¹¹ Krellenstein, dz. cyt., s. 76.

⁸¹² Tamże, s. 84.

⁸¹³ Van Tongeren, dz. cyt., s. 78–81.

⁸¹⁴ Stephanie Carmichael, *Lisa Makes a Monster Out of You*, „Kill Screen”, <https://killscreen.com/previously/articles/lisa-makes-monster-out-you/>, dostęp 15.04.2024.

⁸¹⁵ Tamże.

Doniosłą co do treści filozoficznej rolę pełni w tym ludonarracyjnym procesie poczucie sprawczości, o którym tak gorzko wypowiada się Wilkerson, i to zarówno gdy jest nam ono dane, jak i gdy jest odbierane. Gdy mamy poczucie sprawczości, *LISA* komunikuje fakt, że cierpienie jest podstawą wszelkich doświadczeń, w tym doświadczenia formułowania się osądów etycznych, nie tylko za pomocą historii przemocy w życiu Lisy, Brada i Buddy, ale również za pomocą mechanizmów rozgrywki. Po pierwsze, stawia przed graczem po prostu trudne wyzwanie (walki z przeciwnikami, zarządzanie zasobami, uważna i ostrożna eksploracja), którego poziom trudności nieustannie podnosi, przypominając pod tym względem chociażby bezwzględność *Pathologic*, mimo że zrealizowaną w zupełnie inny sposób. Rolę tego wyzwania dla utożsamienia się gracza z postacią Brada podkreśla w swojej analizie Šegedin⁸¹⁶. Po drugie, jak ujmuje to na swoim blogu Annie Gallagher⁸¹⁷: „*LISA* to gra, która naprawdę ma bardzo niskie mniemanie o większości tych, którzy grają w gry wideo”. Granie w nią można w pewnym momencie odczytać nawet jako obelgę rzuconą w stronę gracza i poniżanie go, być może jako wyrzut ze strony Jorgensena za to, że tak często godzimy się na proste historie o „rycerzach” ratujących „księżniczki”, a być może by podkreślić nasz współudział w cyklu zadawania i odczuwania cierpienia. Tak czy inaczej gracz zostaje tu żywo zaangażowany w filozoficzną treść gry, postawiony nie poza nią, jako bezstronny obserwator dokonujący niezależnej oceny, ale jako człowiek realnie doświadczający w swoim życiu w jakiejś postaci (zapewne nie tak drastycznej) tego, o czym chce traktować ta gra.

Bodaj najwyraźniej widać to w momentach, w których gra daje nam realny wybór, co ma się dalej wydarzyć z rękami Brada, życiem jego towarzyszy, z Buddy i ze zgromadzonymi przez protagonistę zasobami, ale w których każda opcja wydaje się być tą gorszą. Zdaniem Šegedin⁸¹⁸ owe trudne wybory, mające aspekt tyleż moralny co praktyczny, służą temu, by wprawić gracza w poczucie „zgrozy i bezsilności”, a więc nawet w czysto ludyczny sposób są w stanie przekazać wszechogarniającą bierność i obojętność⁸¹⁹ wobec świata, której Brad musi się na każdym kroku przeciwstawić by kontynuować swoją podróż. Nawet tak ważne w podstawowym rozumieniu etyki kwestie, jak rozróżnienie na postawę egoistyczną i postawę altruistyczną zostają tutaj ostatecznie sprowadzone do roli swoistego żartu (Murphy⁸²⁰ trafnie stwierdza, że *LISA* ma jako dzieło makabryczne, fatalistyczne poczucie humoru), sprowadzone do roli osiągnięć i cokolwiek zabawnych animacji jednorękiego i bezrękiego Brada. Ale choć to, jakie decyzje ostatecznie podejmiemy w tych trudnych momentach, wpływa w bardzo łatwy do odczucia sposób na naszą dalszą rozgrywkę, nie ma większego przełożenia na zakończenie gry. Owszem, sceny w trakcie napisów końcowych, które przyjdzie nam doświadczyć zależą od naszych decyzji (wybrany poziom trudności, zażywanie bądź nie joy), ale samo zakończenie gry jest tylko jedno, kończy się zaś ona tragicznie. W *The Painful* nie istnieje żadna alternatywa dla przemienienia się Brada w mutanta, żadne „dobre zakończenie”.

⁸¹⁶ Šegedin, dz. cyt., s. 32–34.

⁸¹⁷ Annie Gallagher, *LISA: The Painful (PC): Crushing, Depressing, Brilliant (Detailed Review)*, „Guardian Acorn” 2018, <https://guardianacorn.com/2018/07/26/lisa-the-painful-pc-crushing-depressing-brilliant-detailed-review/>, dostęp 15.04.2024.

⁸¹⁸ Šegedin, dz. cyt., s. 33.

⁸¹⁹ W narracji gry pigułki joy od których uzależniony jest Brad opisane są jako środek, który sprawia, że człowiek przestaje czuć cokolwiek. Są one kolejną metaforą dla nihilizmu, ale nie aktywnego, ożywionego, prowadzącego jak u Marty’ego do chęci pożarcia świata, lecz raczej zubożonej odpowiedzi na nihilizm, przekonania, że skoro nic nie ma sensu, to nie ma sensu robić czegokolwiek.

⁸²⁰ Murphy, dz. cyt., s. 61–62.

Odsłania to kolejny ważny dla nas aspekt filozoficznej treści tej gry, czyli moralny determinizm, czy też, by posłużyć się kategorią zasugerowaną przez Murphy'ego⁸²¹, fatalizm. Podczas gdy w swojej recenzji Wilkerson krytykuje to, że w pewnych momentach poczucie sprawczości w *LISA* jest nam odebrane, Šegedin⁸²² dostrzega ludonarracyjną wartość tego faktu, stwierdzając w odniesieniu do sceny, w której Brad zabija swojego ojca na oczach swojej przybranej córki:

Choć można by zignorować ten brak sprawczości jako po prostu rozwiązanie narracyjne na które zdecydował się Jorgensson [sic! – M.J.] – wszak gracze często nie mają sprawczości w wielu grach skupionych na fabule, jako że przebieg opowieści jest z góry zamierzony – to właśnie fałszywa obietnica wyboru kładzie nacisk na odebranie graczowi zdolności do podjęcia decyzji. Gra nie decyduje po prostu, jaki będzie ostateczny wybór Brada, ona oferuje graczowi wybór i jednocześnie ignoruje go by oddać podobną niezdolność Brada do powstrzymania się stojąc twarzą w twarz z tym, który go skrzywdził.

[...] *Painful* wobec tego utylizuje zarówno trudne wybory, jak i celowe pozbawienie gracza sprawczości w celu popchnięcia gracza bliżej w stronę fokalizującej perspektywy Brada.

Innym możliwym motywem wykorzystania tu i w kilku innych miejscach *The Painful* „celowego pozbawienia gracza sprawczości” jest właśnie nawiązanie do determinizmu jako przekonania, że nasze czyny są z góry założone, wynikają z cierpienia, którego doświadczyliśmy i które sprowadzamy na innych. Krellenstein⁸²³ wiąże do pewnego stopnia naturalistyczny determinizm (determinujący charakter naturalnych procesów fizycznych) z nihilizmem moralnym i twierdzi, że jest on mimo wszystko do pogodzenia koncepcją odpowiedzialności za swoje czyny, jak długo nie jest ona oparta w wartościach uznawanych za absolutne. Pod tym względem etyczna treść *LISA* zdaje się być zgodna z nihilizmem Krellensteina, gra Jorgensena bowiem bardzo wyraźnie skupia się na niemożności zmienienia swojego postępowania i wyznawanego przez siebie systemu wartości. Brad ostatecznie broni Buddy za wszelką cenę, nawet wbrew jej woli i wbrew paradoksalnemu faktowi, że ją tym krzywdzi. Buddy nie może poprzestać, aż zabije wszystkich wpływowych mężczyzn w całym Olathe⁸²⁴. Wyznawane przez nas wartości etyczne, zdaje się sugerować narracja *The Painful* i *The Joyful*, są konsekwencją okoliczności, które nas ukształtowały, naszego życia jako cierpienia, jak ujmował to również Nietzsche.

Tak więc wybory moralne które stawia przed nami seria *LISA* nie przypominają wielu innych gier wideo (np. *Red Dead Redemption 2*), gdzie rozstrzygamy między czynami dobrymi i złymi, słusznymi i niesłusznymi w świetle różnych systemów etycznych. Tutaj wybory celowo albo nie mają żadnych możliwych słusznymi odpowiedzi, albo są tylko pozorne, odsłaniają przed nami naszą własną niezdolność do podejmowania wyborów. Wyraża to gotowość Jorgensena i jego współtwórców do podjęcia się dekonstrukcji treści i motywów dominujących w grach. Pisze o tym m.in. Gallagher⁸²⁵:

Jest to gra, w której pomysł by heroiczny, męski protagonista z silnym poczuciem moralności ocalał wszystkich dzięki zrobieniu tego, co słuszne, przy okazji ucząc dzieci, by zdrowo się odżywiały, zawsze

⁸²¹ Tamże; Murphy opisuje w swoim tekście jeden konkretny żart zawarty w grze emblematiczny dla czarnego humoru tej produkcji – scenę przypadkowego zabicia przez Brada gromadki sierot – natomiast wspomniana przez niego w tym kontekście „niemożliwa do pomyślenia okropność” i „fatalistyczny scenariusz” to motywy wyraźnie przewijające się przez całość dzieła Dingaling Productions.

⁸²² Šegedin, dz. cyt., s. 33–34.

⁸²³ Krellenstein, dz. cyt., s. 80–81.

⁸²⁴ Pewien wyjątek stanowi tutaj Marty, a przynajmniej ta jego wersja, która opiekowała się Buddy w jaskini na wyspie. Istnieje on jednak po to, by być zabitym przez Brada, a graczowi nie dany jest żaden kontekst jego wewnętrznej przemiany – nie wiemy, czy jest ona szczerą i dla czego nastąpiła, jest tak zaś dlatego, że jest ona ostatecznie nieistotna dla opowiadanej w grze historii.

⁸²⁵ Gallagher, dz. cyt.

słuchały głosu swojego serca i były Amerykanami z krwi i kości jest po prostu niewystarczający. Jej twórca, Austin Jorgensen, stwierdził nawet, że nienawidzi tego typu narracji, więc zrozumiałym jest, że zamiast tego dostaliśmy tu coś agresywnie kontrkulturowego i depresyjnego.

Jak już wiemy z poprzednich analiz, dekonstrukcja mitu o silnym, normatywnym protagoniście pociąga za sobą odrzucenie również klasycznie rozumianych wartości etycznych (absolutny dualizm Dobra i Zła; „silne poczucie moralności”, o których pisze Gallagher) i chęć ujawnienia tego, że nie przystają one do rzeczywistości w której żyjemy w całym jej ludzkim wymiarze. Odrzucenie silnego, sprawczego moralnie podmiotu narzuca nam z kolei etykę bierności, determinizm, w którym każda jednostka obiera sobie własne wartości bez uniwersalnego punktu odniesienia (np. platońska idea Dobra), ale nie na zasadzie autonomicznego wyboru, ale wskutek swoich dotychczasowych negatywnych doświadczeń. Zdaniem Moraes⁸²⁶ *LISA* podważa w ten sposób dominujące w branży gier wideo koncepcje na temat męskości i miejsca mężczyzn-protagonistów w historii medium, odsłaniając ich liczne niedoskonałości (w tym zapewne również moralne), które klasyczna narracja maskuje poprzez jednoznacznie pozytywną reprezentację.

Celem takiej dekonstrukcji dominującej w grach treści etycznej jest w *LISIE* ukazanie, że wszystkie wartości, nawet te pozornie uniwersalne, jak współczucie, troska, opiekuńczość wobec słabszych i młodszych nie są transcendentne i mogą równie łatwo być odrzucone. Podczas gdy dziadek Brada w jego wspomnieniu/koszmarze wyraża myśl, że „cierpienie i trauma” mają miejsce w naszym życiu, ale tylko dlatego że pozbywając się ich „ryzykowałibyśmy utratą wielkości”, *The Painful* przyznaje rację Marty’emu, zdaniem którego jest to „nonsens” i „fantazje” – ból którego w życiu doświadczamy nie ma żadnego większego sensu, nie uszlachetnia, nie prowadzi człowieka do wielkości i do głębszego poznania Dobra i Zła, a jakakolwiek wiara w przekraczające doczesność wartości to próba ucieczki przed tą przerażającą prawdą i oszukiwanie samego siebie.

Współgra to z nietzscheańską tezą, że „nie brak zasobów czy wysiłki pracy wywołują w naszym życiu cierpienie, lecz raczej sama bezsensowność życia”⁸²⁷. Jak przedstawia to van Tongeren⁸²⁸, Nietzsche, jako nihilista, uznawał, że „fakt, iż życie jest cierpieniem odnosi się do całej rzeczywistości na fundamentalnym poziomie” i *LISA* zdaje się powtarzać tę myśl. Jest w tym coś paradoksalnego, gdyż uznając fundamentalizm oraz esencjonalizm co do natury świata i człowieka (cierpienie jako zasada wszystkiego), jednocześnie odrzuca się tu te same postawy co do świata wartości etycznych, gdzie nic nie obowiązuje jako niezmienne, odwieczne, powszechne i konieczne. Być może ma nas to doprowadzić do wniosku, że istnienie fundamentalnej zasady organizującej rzeczywistość i nadającej człowiekowi jego naturę jest jeszcze niewystarczające do uznania transcendencji co do spraw moralnych jako wymyślonych i konceptualizowanych wyłącznie przez człowieka, a być może jest to zbyt daleko idąca interpretacja. Relację między nihilizmem etycznym a „fundamentalnymi wartościami moralności” rozważał zresztą również Cooper⁸²⁹, zdaniem którego nihilizm moralny pozostaje koherentny nawet gdy odrzuca jakiegokolwiek wartości etyczne, a nie tylko te absolutne, a nawet gdy odrzuca także wartości pozaetyczne, choć są to skrajne przypadki⁸³⁰. Tak czy inaczej poprzez wyraźny wątek narratologicznej dekonstrukcji *LISA* sprowadza nas raz jeszcze na tory nihilizmu moralnego, i to nihilizmu idącego dalej niż jedynie odrzucenie absolutnych wartości obecne u Krellensteina.

⁸²⁶ Moraes, dz. cyt., s. 85.

⁸²⁷ Van Tongeren, dz. cyt., s. 79.

⁸²⁸ Tamże, s. 80.

⁸²⁹ Cooper, dz. cyt., s. 88.

⁸³⁰ Tamże, s. 85–86.

Ten w gruncie rzeczy dosyć pesymistyczny wydźwięk *The Painful* przełamuje do pewnego stopnia *The Joyful*, które zdaniem Brewisa⁸³¹ ma swego rodzaju szczęśliwe zakończenie, w którym Buddy jest w stanie wyzwolić się od zagrażającego jej bezpośredniego niebezpieczeństwa i żyć dalej w świecie na swoich zasadach, a być może nawet z własnej woli rodzić dzieci i tym samym przedłużyć losy rodzaju ludzkiego. Zakończenie *The Joyful* nie przekreśla w żadnym razie nihilizmu etycznego *The Painful*, ale podkreśla, że treść etyczna serii *LISA* się do niego nie sprowadza. W rzeczy samej, w historii Buddy po przemienieniu się jej przybranego ojca w mutanta odnaleźć możemy pewne nawiązania do współczesnej etyki feministycznej⁸³². Jeżeli *The Painful* stanowi krytykę wyobrażeń o męskości w grach, jak opisuje to Moraes, *The Joyful* stanowi pozytywną odpowiedź na tę krytykę, stawiając graczem przed żeńską protagonistką która ma własne, wyznaczone przez siebie cele i skutecznie do nich dąży, co stoi w pewnym kontraście do porażki, jaką odnosi w swojej podróży Brad. Buddy zdecydowanie odrzuca tradycyjne role społeczne w które tak dobrze wpasowuje się Brad, w tym swoją rolę płciową kobiety jako tej która powinna być broniona przez mężczyzn oraz (do pewnego stopnia) tej która ma rodzić dzieci oraz rolę jako dziecko, które powinno dorastać w pozbawionym od trosk świecie, którą chce na nią nałożyć Rando. Duża część współczesnej etyki feministycznej również polega na odrzuceniu, albo przynajmniej zakwestionowaniu jako wątpliwych moralnie tradycyjnych ról płciowych, a nawet esencjonalistycznego dualistycznego podziału na mężczyzn i kobiety w ogóle⁸³³, wobec czego ciekawej charakterystyki nabiera również niejednoznaczne imię Buddy oraz jej androgyniczny wygląd w *The Joyful* (okaleczona twarz, rozmierzwiłone włosy, strój Brada). Historia przybranej córki głównego bohatera *The Painful* zawiera typowy dla feminizmu motyw wyzwolenia kobiety od wpływu i zależności względem mężczyzn⁸³⁴, w którym jej wywalczone własnym wysiłkiem prawo do stanowienia postrzegane jest jako coś dobrego i słusznego. Nawet jeśli osiągnęła je ona wątpliwymi moralnie środkami (przemoc, w tym skierowana również wobec niewinnych pacyfistów) i nawet jeśli jej uczucia względem Brada, najważniejszego mężczyzny w jej życiu, pozostają skonfliktowane, jej naczelnymi wartościami pozostają autodeterminacja i bezpieczeństwo.

⁸³¹ Brewis, *LISA...*, dz. cyt.

⁸³² Przy czym Podrez (*Etyka w...*, dz. cyt., s. 143) zwraca uwagę, że we współczesnych kontekstach kulturowych nihilizm jako taki czasem wiązany jest też z motywem buntu, co do historii Buddy i reprezentowanych przez nią wartości zdecydowanie pasuje.

⁸³³ Kathryn Norlock, *Feminist Ethics* w: Edward N. Zalta, red., *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 2019–, 2.1.

⁸³⁴ Tamże, 1.2.



Ilustracja 54: Koszmarna wizja z umysłu młodej Lisy, siostry Brada, nad którą znęcał się jej ojciec i która ostatecznie popełniła samobójstwo. W głowie Lisy wszystkie twarze, nawet twarz jej zmarłej matki, zastąpione są przez twarz Marty'ego. Jej odpowiedzią na powszechność ludzkiego cierpienia jest negacja samego życia jako takiego (źródło: LISA: The First, poprzednia część serii przed LISA: The Painful).

Zależnie od przyjętej interpretacji wątek etyki feministycznej zawarty w *The Joyful* można by potraktować jako jakiś rodzaj właściwej odpowiedzi na możliwość nihilizmu moralnego, albo, w duchu *The Painful*, jednak jako tylko jedną z wielu możliwych nań reakcji, z których każda jest niedoskonała. Tak czy inaczej jednak nie sposób zaprzeczyć, że seria *LISA* jest bardzo trudna w odbiorze nie tylko dlatego, że przedstawia sceny przemocy, liczne wulgaryzmy i wizerunki odrażających mutantów i nie tylko ze względu na poruszane przez siebie wrażliwe i bolesne dla wielu osób zagadnienia, jak molestowanie seksualne, samobójstwo, trauma po utracie bliskiej osoby i uzależnienie, ale również, a być może przede wszystkim dlatego, że stawia gracza przed obezwładniającą perspektywą zupełnego nihilizmu moralnego, przekonania, że nie istnieje ani dobro, ani zło, jedynie zadawane i odczuwane cierpienie i nasze reakcje na nie. Z punktu widzenia treści filozoficznej seria *LISA* nie wprost nawiązuje do też podglądów Nietzschego o genealogii moralności i o życiu jako cierpieniu oraz do bardziej współczesnych postaci nihilizmu etycznego, w tym odrzucenia wartości absolutnych (Krellenstein), a nawet wszelkich wartości etycznych (analizowane przez Coopera). O ile istnieją, wartości etyczne są w niej przedstawione jako immanentna, wtórna reakcja na fundamentalne cierpienie doświadczane i zadawane przez każdego człowieka, która u każdego jest inna, ale nigdy nie wiąże się z żadną transcendencją, uniwersalnością, koniecznością czy obiektywnością. Połączone jest to z determinizmem etycznym i prowadzi ostatecznie do postawy biernej akceptacji. Takie podejście do etyki stanowi celową dekonstrukcję tez o absolutnym charakterze Dobra i Zła i teorii kładących nacisk na sprawczy moralnie, wolny podmiot podejmujący decyzję między tym, co słuszne i tym, co niesłuszne. Pewną możliwością wykroczenia poza skrajny nihilizm stwarza etyka feministyczna, trudno jednak ocenić, czy nie jest ona tylko kolejną ze skonstruowanych przez człowieka odpowiedzi mających zakrywać fakt braku absolutnych wartości etycznych.

Ostatecznie pytanie, które Brad zadaje Buddy w zakończeniu *The Painful* – „Czy zrobiłem to co należało?” – pozostaje bez odpowiedzi. Być może, zdaje się sugerować gra, żadna możliwa odpowiedź na nie nie istnieje. Być może to pytanie nie ma żadnego sensu.

4.4.3. WARTOŚCI SUBIEKTYWNE, BRAK WARTOŚCI. ODNIESIENIE DO INNYCH GIER NISKOBUDŻETOWYCH

W filozoficznej treści *The Norwood Suite* trudno doszukać się wyraźnego i potraktowanego z uwagą wątku etycznego. Dzieło Cosmo D opowiada o surrealistycznym zmieszaniu „norm codziennego życia które są dla nas spodziewane” z „zjadłą niespójnością naszej wyobraźni”, jak ujmuje to Painticus⁸³⁵, stawia nas przed rzeczywistością, w której i to, co racjonalne i to, co irracjonalne wzajemnie się nie wyklucza, ale stanowi jedną, wspólną ontologiczną przestrzeń naszego istnienia, niewiele jednak mówi o tym, jakie wartości powinniśmy przyjąć wobec takiego świata i jak w nim postępować. Wiemy, że twarde granice zostają zatarte, świat jawi nam się jako absurdalne dzieło sztuki i nieeuklidesowa, liminalna przestrzeń hotelu, my sami wcielamy się jednak raczej w rolę widza, odbiorcy i podglądacza, stajemy się bierni wobec tego, co nas otacza, nie zajmujemy zgoła żadnej postawy. Jeżeli zgodnie ze stwierdzeniem Prestona-Whyte'a⁸³⁶ liminalność jest „związana z podwyższoną wrażliwością przypisywaną tymczasowemu zawieszeniu normalnych stanów”, to świat jako liminalny oznacza również zawieszenie norm etycznych, w tym przede wszystkim koncepcji Dobra i Zła, czy może nawet w ogóle wszelkich wartości. Można by zatem doszukać się w *The Norwood Suite* jakiejś postaci nihilizmu etycznego jako tezy, że „co do moralności nic nie ma żadnego znaczenia”⁸³⁷ znanej nam z *The Painful*, nawet jeśli tak jest, to pojawia się on w nim w sposób zdecydowanie bardziej rozmyty i niebezpośredni, nie jako poważne i poruszające egzystencjalne wyzwanie, ale jako odległa konsekwencja płynnej natury świata i miejsca zajmowanego w nim przez człowieka. Tak czy inaczej o naszej wizji moralności decydują co najwyżej nasze subiektywne odczucia co do racjonalności bądź irracjonalności rzeczywistości.

Istnieje jednak ważny zarzut, który można wysunąć wobec takiej interpretacji treści etycznej *The Norwood Suite*, który wynika z głównej narracji tej gry, misji, której w niej wykonujemy i samej idei fikcyjnego Cyrku, nie jako modelu rzeczywistości, ale jako organizacji politycznej. W grze Cosmo D wcielamy się zaś wszak w swojego rodzaju aktywistę, nawet jeżeli on sam (a my razem z nim) nie pojmuje do końca charakteru i znaczenia swojej misji w hotelu Norwood. Kierowana przez tajemniczą Murial sekretna organizacja ma pewne znamiona kontrkulturowe i antysystemowe, podobnie zresztą jak cała twórczość Cosmo D. Celem jej ataku, który następuje w zakończeniu gry, jest DJ Boggart, który reprezentuje skomercjalizowanie sztuki i sztuki przez wielkie korporacje, takie jak producenci napoju Blue Moose czy Modulo. Motyw relacji artysty (a dokładniej – twórcy muzyki) do branży rozrywkowej przejawia się w grze wielokrotnie, zawsze krytycznie ukazują kapitalizm i kulturę konsumpcjonistyczną. Widać w tym pewne nawiązanie do etosu i wartości współczesnych zdecentralizowanych, lewicowych ruchów antykapitalistycznych postrzegających m.in. przemysłowy model produkcji kultury jako oparty o wyzysk twórców i odbiorców przez system nastawiony jedynie na zysk za wszelką cenę. Choć polityczna działalność Cyrku jest celowo zbyt ambiwalentna i enigmatyczna byśmy mogli ją dokładnie oceniać, ogólne skojarzenia wyraźnie wskazują na odrzucenie uniwersalistycznych koncepcji moralności i zawierają paradoksalne (a może raczej: surrealistyczne) wezwanie do postawy czynnej, do brutalnego nawet (eksplodująca głowa

⁸³⁵ Painticus, dz. cyt.

⁸³⁶ Preston-Whyte, dz. cyt., s. 356.

⁸³⁷ Cooper, dz. cyt., s. 75.

DJa Boggarta) aktywizmu w określonych sprawach. W pewnym sensie przypomina to próbę przezwyciężenia nihilizmu co do wartości moralnych etyką feministyczną obecną w *LISA: The Joyful*.

Podobne filozoficzne tony rozbrzmiewają również w *Diaries of a Spaceport Janitor*, które samo w sobie jest wszak dziełem silnie i wyraźnie antykapitalistycznym. Zdaniem Iantorno i innych⁸³⁸ dzieło Sundae Month:

reprezentuje określone [negatywne – M.J.] nastawienie względem neoliberalnych ideałów, takich jak konkurencja wolnorynkowa, osobista odpowiedzialność i merytokracja, albo względem przekonania, że wartość jednostki i odniesiony przez nią sukces są uczciwe, sprawiedliwe i że bezpośrednio przekładają się na ich ciężką pracę.

Poważa ono tym samym również powszechnie przyjmowane założenia co do moralności, w tym to, że człowiek jest sprawczym moralnie podmiotem odpowiedzialnym za swoje czyny oraz że dążenie do Dobra a unikanie Zła jest słuszne i sprawiedliwe, przynosząc w ostatecznym rachunku korzyść temu, kto zajmuje taką właśnie postawę. Przypomina to to, co Gallagher⁸³⁹ pisze o *LISIE: The Painful*, że jest to gra w której „pomysł by heroiczny, męski protagonista z silnym poczuciem moralności ocalił wszystkich dzięki zrobieniu tego, co słuszne [...] jest po prostu niewystarczający” i której twórca „nienawidzi tego typu narracji”, ukazując, że zarówno seria *LISA*, jak i *Diaries...* wyrażają tę samą niechęć swoich twórców do tego, jak kwestia moralności i słuszności naszych czynów reprezentowana jest w popkulturze głównego nurtu, niechęć prowadzącą do postawy dekonstrukcji wobec nich.

Dekonstrukcja w ramach filozoficznej treści *Diaries...* dotyczy przede wszystkim ontologicznych i antropologicznych założeń o racjonalnej, uporządkowanej naturze rzeczywistości, w której człowiek zajmuje uprzywilejowane, sprawcze miejsce, dotyka jednak również oczywiście kwestii etyki. Zwróćmy chociażby uwagę na fakt, że owa rzeczywistość heroicznych wypraw i wielkich bohaterów, do której kierowana przez nas dziewczębestia nie ma dostępu ze względu na uwarunkowania kapitalistycznego wolnego rynku jest właśnie rzeczywistością Dobra i Zła. Gra sugeruje nam w ten sposób, że koncepcje etyczne uznające istnienie wartości uniwersalnych, powszechnych bądź absolutnych, czy są one w niej pochodzenia transcendentnego, czy też immanentnego, traktują o sprawach zbyt odległych od naszego codziennego życia by miały one dla nas jakikolwiek sens. Przedmiotem dekonstrukcji stają się wartości i postawy mające obowiązywać, mówiąc metaforycznie, na dużą skalę. Nie tylko dlatego, że są one niepraktyczne dla zwykłych ludzi uwikłanych w codzienne problemy wynikające m.in. z systemu ekonomicznego, w którym przyszło im żyć, ale po części również dlatego, że, jak zauważa Hourihan⁸⁴⁰, nie przyczyniają się one do tego, by nasze społeczeństwo stało się „mniej agresywne, mniej destruktywne wobec przyrody, bardziej autentycznie równe dla wszystkich”, wręcz przeciwnie.

Powszechnie obowiązujące wartości na dużą skalę, takie jak Dobro i Zło, wolność i niewola, altruizm i egoizm zostają tutaj zastąpione słabszymi wartościami na mniejszą, codzienną skalę, takimi jak unikanie przemocy (brak dostępu dziewczębestii do broni), różnorodność (wielość spotykanych na bazarze ras kosmitów, wielość płci), wspólnota (festiwale religijne) i równość. Wszystko to zostaje przedstawione przez pryzmat subiektywizmu – dziewczębestia jest w gruncie rzeczy jednostką samotną, skazaną na przetrwanie bez niczyjej pomocy i biernie poddającą się działającym na nią amoralnym siłom wyznaczającym jej miejsce w świecie. Jej jedynym stałym towarzyszem jest krzycząca na nią czaszka, a cele które sobie wyznacza są z samej swojej natury dla niej nieosiągal-

⁸³⁸ Iantorno i inni, dz. cyt., s. 102–103.

⁸³⁹ Gallagher, dz. cyt.

⁸⁴⁰ Hourihan, dz. cyt., s. 4.

ne. Nie sposób doszukać się tutaj tego, by jakieś wartości i postawy moralne zostały przez nią przyjęte ze świata zewnętrznego i uznawane za obiektywne, albo nawet intersubiektywne.

Narracje etyczne o dużej skali obecne w grach wysokobudżetowych, ale i średniobudżetowych zostają tu zdekonstruowane, ujawniona jest tu ich ideologiczna podbudowa i fakt, że istnieją one jako usprawiedliwienie dla przemocy i gromadzenia coraz większej kontroli, nieświadomiony w dziełach z górnego segmentu branży i tylko częściowo zakwestionowany w tych z segmentu średniego. Takie zastąpienie skali etyki podyktowane postmodernistyczną nieufnością wobec wielkich narracji ma pewne znamiona partykularyzmu etycznego, ale można też potraktować je jako jakąś postać nihilizmu moralnego, zapewne bliższą odrzuceniu wartości absolutnych przez Krellensteina⁸⁴¹ niż zupełnemu nihilizmowi opisywanemu przez Coopera⁸⁴². Jest to nihilizm inny zgoła niż w *LISIE: The Painful*, ale optymistyczny w gruncie rzeczy wydzźwięk wiąże go w jakiś sposób z *LISA: The Joyful*.

Bodaj żadna inna gra niskobudżetowa nie przedstawia nihilizmu moralnego w sposób tak dosadny i poruszający jak czyni to seria *LISA*⁸⁴³, ale wiele z nich ma do niej przynajmniej pewne podobieństwa. Naturalnie istnieje bardzo wiele gier niezależnych, które tak jak dzieła Jorgensena toczą się na apokaliptycznych pustkowiach i poprzez to podejmują zagadnienia takie jak rozpad instytucji i więzi społecznych czy nastawienie człowieka wobec pewnej zagłady, np. *Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today* (Fictiorama Studios 2015), *Death Trash* (wczesny dostęp, Crafting Legends 2021), *FAR: Lone Sails* (Okomotive 2018), *Overland* (Finji 2019) *Underrail* (Stygian Software 2015; nie mylić z *Undertale*), czy nawet *Minute of Islands* (Studio Fizbin 2021) bądź *New Ice York* (magicdweedo 2017). Jest to jednak podobieństwo raczej powierzchowne, zważywszy na to, że gry toczące się na postapokaliptycznym pustkowiu nie tylko istnieją co najmniej od czasu pierwszego *Wastelanda* wydanego jeszcze w 1988 r., ale też są niezwykle popularnym i powszechnym zjawiskiem występującym również w segmencie średniobudżetowym (*Atom RPG*, Atom Team 2018, *Beautiful Desolation*, *Biomutant*, seria *S.T.A.L.K.E.R.* czy nawet samo *NieR: Automata*) i wysokobudżetowym (serie *Dying Light*, Techland 2015–, *Fallout* czy *The Last of Us*), toteż skupienie się tutaj na właśnie tym tropie byłoby błędne.

Oczywiście, w każdym z tych segmentów temat pustkowi jest podejmowany zgoła inaczej zarówno od strony mechanizmów rozgrywki, jak i rozwiązań narracyjnych, dokładny ich przekrój nie leży jednak w zakresie niniejszej rozprawy. Pozostaje mi tutaj posłużyć się pewnym uogólnieniem i na podstawie wyżej wymienionych przykładów zasugerować, że podczas gdy postapokaliptyczne gry wysokobudżetowe prezentują zazwyczaj pustkowie jako przestrzeń do swobodnej eksploracji i realizacji swoich własnych zamierzeń (*The Last of Us* jest tutaj pewnym wyjątkiem), a gry średniobudżetowe ukazują poprzez wymagające mechanizmy rozgrywki trudność przetrwania w takim otoczeniu (nieco na wzór znany nam *Pathologic*), wymienione wyżej gry niskobudżetowe opowiadają często osobiste i głęboko emocjonalne historie pojedynczych ludzi, doświadczanej przez nich traumy i cierpienia w świecie pozbawionym ogólnie przyjmowanych wartości mające wywołać w odbiorcy pewien egzystencjalny niepokój i moralną bierność, zupełnie tak, jak czyni to seria *LISA*.

⁸⁴¹ Krellenstein, dz. cyt.

⁸⁴² Cooper, dz. cyt.

⁸⁴³ Zdaniem Toma Brocka (dz. cyt.) innymi grami, które podejmują temat nihilizmu (w tym moralnego) są te należące do istniejącej na pograniczu segmentu średnio- i wysokobudżetowego serii *Dark Souls*, przy czym w ich przypadku stanowi on przedmiot pewnej krytyki i przeciwstawienia się – tamże, s. 162.

Ważnym motywem jest tutaj oczywiście odebranie graczowi poczucia sprawczości etycznej obecne i w serii *LISA*, o czym piszą zarówno krytykujący grę Wilkerson⁸⁴⁴ jak i analizująca ją Šegedin⁸⁴⁵, i w *The Norwood Suite* poprzez tajemniczość Cyrku dla którego pracujemy i niejasność tego, co udało nam się osiągnąć, i w *Diaries of a Spaceport Janitor* poprzez zamknięcie przed postacią gracza dostępu do świata heroicznych czynów i odwiecznej walki Dobra ze Złem. Pisząc o *NieRze: Automacie* Jaćević⁸⁴⁶ zauważa, że tym, co wyróżnia tę grę spośród innych tytułów wykorzystujących ten właśnie motyw jest to, że później zwraca ona odebraną uprzednio graczowi sprawczość. Wiele gier niskobudżetowych tego nie robi, chcąc wykazać czy to jakąś postać determinizmu etycznego – esencjonalistyczną jak w *LISIE*, bądź społeczno-kulturową jak w *Diaries...* – czy też po prostu wprowadzić gracza w poczucie bierności wobec rzeczywistości moralnej.

Tak jak jednak nihilizm etyczny dominujący w treści *LISY: The Painful* zostaje w *LISIE: The Joyful* zastąpiony ostrożnie optymistycznym nastawieniem do etyki feministycznej, tak i wiele niskobudżetowych gier filozoficznych jest silniej i wyraźniej związanych z współczesnymi, nieklasycznymi, nienormatywnymi koncepcjami etycznymi niż z tezą o braku wartości moralnych. Zauważyłem powyżej, że również *The Norwood Suite* jest w jakiś sposób związane z kontrkulturowym etosem zdecentralizowanego aktywizmu, i wątek ten nie pojawia się w tej grze bez jakiegoś szerszego kontekstu, wręcz przeciwnie, wynika z kulturowych i historycznych uwarunkowań gier niskobudżetowych, które w wyraźny sposób rzutują również na treść etyczną tychże gier. Jak zauważają m.in. Hoogendoorn⁸⁴⁷, Latorre⁸⁴⁸, Lipkin⁸⁴⁹ czy Martin i Deuze⁸⁵⁰, gry niezależne powstały właśnie jako nurt kontrkulturowy, często związany ze społecznością LGBTQ+, przedstawicielami rozmaitych mniejszości i osobami nienormatywnymi, co czym pisze także Anthropy⁸⁵¹, wobec czego w pełni zrozumiałym jest, że przedstawiona w nich treść etyczna odzwierciedla to wartości tych, którzy je stworzyli.

Do powszechnych odczuć dzielonych przez wielu twórców filozoficznych gier niezależnych należy postawa antysystemowa doszukująca się przemocy i marginalizacji w hierarchicznych (patriarchalnych) strukturach narzucanych przez klasyczne rozumienie wartości. Oznacza to rzecz jasna głęboką niechęć do kapitalizmu jako układu społecznego opartego w całości na wyzysku obecna nie tylko w *Diaries of a Spaceport Janitor*, ale również w innych grach politycznie zaangażowanych, m.in. w *Citizen Sleeper* (Jump Over the Age 2022), *Cruelty Squad*, *Democratic Socialism Simulator* (molleindustria 2020) czy też *Space Warlord Organ Trading Simulator* (Strange Scaffold 2021). Innymi ważnymi i często podejmowanymi tematami związanymi z etyką są np. wartość małych wspólnot międzyludzkich i międzyludzkich więzi opartych o wzajemną akceptację (*Birth*, Madison Karrh 2023; *Mutazione*, Die Gute Fabrik 2019; niewydane jeszcze *Closer the Distance*, Osmotic Studios, planowana data premiery 2024), feminizm (*Slay the Princess*, Black Tabby Games 2023) czy ekologia (*Endling: Extinction is Forever*, Herobeat Studios 2022; *Rain World*, Videocult 2017). Wszystko to przykłady produkcji zaangażowanych w bieżące problemy etyczne nie poprzez odniesienia do szerszych, uniwersalistycznych systemów moralności, ale właśnie partykularne, zdecentralizowane ujęcie, w ramach którego co prawda to, co słuszne jest jasno oddzielone od

⁸⁴⁴ Wilkerson, dz. cyt.

⁸⁴⁵ Šegedin, dz. cyt., s. 33–34.

⁸⁴⁶ Jaćević, dz. cyt., s. 4.

⁸⁴⁷ Hoogendoorn, dz. cyt., s. 33–34.

⁸⁴⁸ Latorre, dz. cyt., s. 5–6.

⁸⁴⁹ Lipkin, dz. cyt.

⁸⁵⁰ Martin i Deuze, dz. cyt., s. 12.

⁸⁵¹ Anthropy, dz. cyt.

tego, co niesłuszne (nie jak w nihilizmie etycznym), ale jedynie na podstawie kontekstu oraz subiektywnej, emocjonalnej reakcji, bez roszczeń do obiektywności, a czasem nawet intersubiektywności.

4.5. PODSUMOWANIE CZĘŚCI CZWARTEJ

Interpretacja wątków etycznych zawartych w *Red Dead Redemption 2*, *NieRze: Automacie* i *LISIE: The Painful* stanowi niezwykle ważne uzupełnienie poprzednich sześciu analiz przeprowadzonych w ramach niniejszej rozprawy dotyczących wątków ontologicznych i antropologicznych. Pod pewnymi ważnymi względami wykazuje ona do nich istotne podobieństwa, jak zostanie to omówione w części poświęconej wnioskom płynącym z niniejszej rozprawy, ale nie jest też z nimi całościowo zgodna, stanowiąc ważną korektę dla głównych prezentowanych tu tez na temat sporu filozoficznego w przestrzeni gier wideo. *Red Dead Redemption 2* to gra paradoksalna w swej treści, z jednej strony wpisująca się w klasyczne schematy gier wysokobudżetowych znane nam m.in. z serii *Assassin's Creed* czy nowszych odsłon serii *Final Fantasy*, a z drugiej strony starająca się poza nie wykroczyć, przełamać pewne narracyjne schematy, co jednak jej się raczej nie udaje, a jeżeli tak, to co najwyżej częściowo. Z kolei *NieR: Automata* zestawione z ponurym, zmuszającym nas do cierpienia *Pathologic Classic HD* i przygnębiającym, rozpolitycznionym *Disco Elysium* wygląda jak być może najbardziej optymistyczna, przepełniona pozytywnym przesłaniem gra ze wszystkich tu omawianych, porównywalna pod tym względem zarówno do naiwnego optymizmu *Final Fantasy XV*, jak i biernego, pozytywnego w gruncie rzeczy nastawienia do życia z *Diaries of a Spaceport Janitor*. Kontrastuje to z kolei bardzo wyraźnie z serią *LISA*, która przez same tylko podejmowane bezpośrednio tematy (przemoc, trauma, cierpienie) bardziej bliska jest *Pathologic Classic HD* niż *The Norwood Suite* czy *Diaries of a Spaceport Janitor*. Świadczy to zapewne o tym, jak niezwykle emocjonujące i angażujące są problemy etyczne i aksjologiczne poruszane w grach, dotyczą one bowiem naszego życia w sposób bardziej wyraźny i bezpośredni niż problemy ontologiczne, dotyczą codziennej praktyki ludzkich zachowań wobec nas samych i ludzi wokół nas. A jednak nawet w tych nietypowych zgoła przykładach odnajdujemy przynajmniej po części te same prawidłowości, co i w poprzednich częściach niniejszej rozprawy, wciąż dostarczane są nam one ze zrozumienia szerszego kontekstu i porównania z innymi grami wysoko-, średnio- i niskobudżetowymi. Ich interpretacja nie pozostawia wątpliwości, że choć trzy sposoby pojmowania świata, człowieka i wartości obecne w grach wideo są na pewno ze sobą powiązane, to nie są to powiązania łatwe i oczywiste, jak to zwykle w nauce bywa. Żadna hipoteza, nawet potwierdzona, nie dostarczy nam pełnego i zupełnego rozumienia jakiegokolwiek dziedziny czy to świata przyrody, czy świata kultury, ale nie oznacza to, że nie jest ona użyteczna w naszych dalszych badaniach.

Przechodząc do podsumowania analiz poszczególnych gier: *Red Dead Redemption 2* podejmuje problematykę moralności poprzez odniesienie do prostego dualizmu Dobra i Zła jako dwóch naczelných, uniwersalnych, powszechnie obowiązujących i absolutnych wartości wynikających z immanentnej, ale nie relatywnej ludzkiej natury. Człowiek jest sprawczym moralnie podmiotem, który ponosi odpowiedzialność za swoje czyny nie tylko na poziomie prawnym (bo ten jest przez rewolwerowców wyjętych spod prawa ignorowany), ale na znacznie ważniejszym poziomie metafizycznym. Podlega co prawda pewnej postaci narzucającego mu się moralnego determinizmu, ale jest w stanie go przekroczyć i w ostateczności podjąć słuszną decyzję, np. postępując w zgodzie z tradycyjnym ideałem altruizmu i poświęcenia z siebie samego. Ten sam ideał jest również obecny w treści *Final Fantasy XV*, w którym Dobra i Zła mają znamiona transcendentne i taki jest również charakter moralnej powinności człowieka. W świecie narracji *Final Fantasy XV* każdy człowiek jest

powołany do tego, by być sprawczym moralnie podmiotem, do czynienia Dobra i unikania Zła, do samopoświęcenia i postawy altruistycznej. W *Assassin's Creed Origins* Dobro i Zło, tym razem znowu immanentne, również są nadrzędnymi wartościami. Dobro oznacza utylitarystyczne powodzenie całej ludzkości, które może być osiągnięte jedynie poprzez czyny które uznają przyrodzoną nieograniczoną wolność każdego człowieka, a ten powinien móc sam decydować o swoim losie. W innych grach wysokobudżetowych również istnieją systemy moralności podobne do systemu honoru z *Red Dead Redemption 2*, w ramach których każdy nasz czyn ma przypisaną albo pozytywną, albo negatywną wartość, co sugeruje również pewien związek z ideą prawa naturalnego. Również w grach nieposiadających takiego systemu dominują narracje heroiczne jasno wyznaczające Dobro (jednoznaczne z politycznym status quo) i Zło.

NieR: Automata odrzuca możliwość jakiegokolwiek etyki opartej o wartości transcendentne, a dekonstruując narracje etyczne o niezmiennych Dobru i Złu, przedstawiane w grach wysokobudżetowych, rozważa kwestię tego, jakie wartości mogą w ogóle istnieć w świecie, w którym nie ma Boga. Odpowiedzią na to trudne pytanie przedstawioną w grze Yoko Taro jest radykalny, emotywny humanizm oparty o skrajną empatię, niemotywowaną religijnie miłość bliźniego w wydaniu lévinasowskim obejmującą całą ludzkość. Ta radykalna postawa stanowi konstruowaną w sposób intersubiektywny odpowiedź człowieka na możliwość nihilizmu etycznego, która oznacza, że dekonstrukcja prostych narracji etycznych nie jest w *NieRze* punktem dojścia, a jedynie etapem na drodze do nieabsolutystycznej, humanistycznej etyki. Ani *Pathologic Classic HD*, ani *Disco Elysium* nie są tak radykalne w swojej treści etycznej i nie namawiają swoich graczy do skrajnego altruizmu i wszechogarniającej empatii, a mimo to też zawierają sugestie co do etyki jako projektu intersubiektywnego, do odrzucenia przekonania, że istnieją jakieś uniwersalne, niezmienne i wieczne wartości. W *Pathologic Classic HD* etyka intersubiektywna istnieje, rzecz jasna, w ramach ontologii dyskursu, jest jeszcze jedną negocjowalną, konstruowaną przez grupy społeczne i ich przekonania oraz postawy warstwą rzeczywistości. *Disco Elysium*, podobnie jak wiele innych średniobudżetowych gier RPG, stosuje system przynależności politycznej rozbudowany względem obecnego w grach wysokobudżetowych systemu moralności, w ramach którego wartości moralne traktowane są jako konstrukt polityczny. Inne gry średniobudżetowe, w tym przede wszystkim te reprezentujące gatunek soulslike, podobnie jak *NieR* odrzucają zarówno nihilizm etyczny, jak i naiwny realizm co do istnienia takich wartości, jak Dobro i Zło, wolność i niewola itp.

Wreszcie seria *LISA*, jako ostatnia analizowana w ramach niniejszej rozprawy, stwarza przed graczem możliwość zmierzenia się z perspektywą zupełnego nihilizmu etycznego, tezy, że „co do moralności nic nie ma żadnego znaczenia”⁸⁵². Nihilizm ten nie jest tutaj odrzucony jako nieakceptowalny, jak ma to miejsce w *NieRze: Automacie* i wielu innych grach średniobudżetowych, przeciwnie, jest potraktowany jako poważne zagrożenie, na jakie nie ma żadnej dobrej odpowiedzi. Doświadczenie bycia człowiekiem zostaje sprowadzone do doświadczenia cierpienia i zadawania go innym, a cała moralność to jedynie nasze nietrwałe, subiektywne próby radzenia sobie z tym cierpieniem i z powodowaną przezeń traumą. Tak jak radykalny altruizm *NieRa* nie jest podzielany przez inne przykłady gier średniobudżetowych, tak radykalny nihilizm *LISY* nie jest podzielany przez *The Norwood Suite* czy *Diaries of a Spaceport Janitor*. Tym, co łączy te dwie gry z dziełami Jorgensena, jest nacisk na deeskalację i subiektywizację etyki, rozważanie raczej partykularnych problemów niż całych wielkich systemów moralności. Zarówno one, jak i wiele innych gier niezależnych wyrasta z kontrkulturowych, antykapitalistycznych, zdecentralizowanych lewicowych ruchów społecznych skupionych wokół społeczności LGBTQ+, różnorodnych mniejszości i osób nie-

⁸⁵² Cooper, dz. cyt., s. 75.

normatywnych, których wartości, takie jak feminizm, wspólnotowość, równość, różnorodność itp. przekładają się na wartości obecne w tworzonych przez nich grach.

Widzimy zatem, że również co do wartości i postaw moralnych gry wideo zajmują często trzy dające się jasno wyróżnić (nawet jeśli zauważalnie szeroko zdefiniowane) stanowiska, od uznania istnienia wartości obiektywnych biorących swoje źródło z jakiejś transcendencji bądź przynajmniej uniwersalnej immanencji, poprzez odrzucenie możliwości uniwersalizmu i szukanie wartości intersubiektywnych po pewną subiektywizację moralności i wreszcie nihilizm co do istnienia wartości moralnych. Te trzy stanowiska, nie trzeba tego chyba dokładniej wykazywać, są ze sobą niezgodne, a rywalizacja między nimi jest szczególnie żywa, dlatego właśnie, że przekładają się nawet na sferę naszego życia codziennego i podejmowanych w nim działań. O ile gry wysokobudżetowe nie zdają się oczekiwać od swoich graczy jakichś konkretnych zachowań poza utrzymywaniem społecznego status quo i bycia odpowiedzialnym obywatelem, o tyle gry średniobudżetowe każą nam często na nowo zastanowić się nad naszymi założeniami co do moralności, a czasem nawet przyjrzeć się bliżej perspektywie i argumentom tych, z którymi się fundamentalnie nie zgadzamy. Wreszcie niektóre przynajmniej gry niskobudżetowe mogą być odczytane jako kontrkulturowy manifest wzywający graczy do konkretnych działań i zajęcia określonych postaw co do ważnych i palących problemów współczesnego świata, jak np. prawo do opieki medycznej osób transpłciowych (*Diaries of a Spaceport Janitor*) czy podważanie kapitalistycznego modelu produkcji sztuki (*The Norwood Suite*). Dlatego właśnie treść etyczna gier filozoficznych może stanowić najważniejsze co do swego praktycznego aspektu zagadnienie, jakie zostało podjęte w ramach niniejszej rozprawy.

Wnioski z niniejszej części podsumowuje również w dosyć uproszczony sposób poniższa tabela:

TABELA 3. TREŚCI AKSJOLOGICZNE W PRZYKŁADOWYCH GRACH WIDEO

Segment	Gry wysokobudżetowe			Gry średniobudżetowe			Gry niskobudżetowe		
Tytuł gry → Kategoria filozoficzna ↓	<i>Assassin's Creed Origins</i>	<i>Final Fantasy XV</i>	<i>Red Dead Redemption 2</i>	<i>Pathologic Classic HD</i>	<i>Disco Elysium</i>	<i>NieR: Automata</i>	<i>The Norwood Suite</i>	<i>Diaries of a Spaceport Janitor</i>	<i>LISA: The Painful</i>
typ wartości	obiektywne	obiektywne	obiektywne	intersubiektywne	intersubiektywne	intersubiektywne	subiektywne	subiektywne	subiektywne
rodzaj wartości	Dobro i Zło, wolność i niewola	Dobro i Zło, altruizm i egoizm	Dobro i Zło, altruizm i egoizm	wartości zależne od dyskursu	polityczne	człowieczeństwo, empatia	aktywizm, antykapitalizm	różnorodność multikulturowa i płciowa	brak
geneza wartości	immanentne	transcendentne	immanentne (natura człowieka)	pochodzenie zależne od dyskursu	pochodzenie zależne od dyskursu	człowieczeństwo	zależne od subiektywnych odczuć	kondycja człowieka	brak
zakres wartości	powszechne	powszechne	powszechne	partykularne	partykularne	powszechne	partykularne	partykularne	brak
trwałość wartości	niezmienne	niezmienne	niezmienne	zmiennie	zmiennie	niezmienne	zmiennie	zmiennie	brak
ontologiczna obowiązywalność wartości	absolutne	absolutne	absolutne	względne	względne	absolutne	względne	względne	nieobligatoryjne
moralna obowiązywalność wartości	bezwzględna powinność	bezwzględna powinność	bezwzględna powinność	względna powinność	względna powinność	bezwzględna powinność	względna powinność	względna powinność	brak powinności
oczekiwana postawa wobec wartości	czynna	czynna	czynna	czynna	czynna	czynna	postawa zależna od kontekstu	bierna	bierna

CZĘŚĆ PIĄTA. WNIOSKI

5.1. WNIOSKI OGÓLNE

Jak zostało to już wielokrotnie podkreślone powyżej, dziewięć gier wideo wybranych według określonej metodologii spośród milionów które istnieją nie może w żadnym razie stanowić reprezentatywnej próbki w sensie badań statystycznych, a ich analiza rościć sobie prawa by traktować ją jako zupełną i kompletną charakterystykę całej branży elektronicznej rozrywki. Mimo to dokładne przyjrzenie się zawartym w nich treściom filozoficznym nastawione na wyłapanie w narracjach tych gier elementów zarówno dla nich unikalnych, jak i łączących je z innymi grami z segmentu budżetowego do którego one przynależą umożliwia mi w tym miejscu wyciągnięcie pewnych istotnych wniosków końcowych na temat tych i wielu innych produkcji. Pewną ostrożną generalizację obserwacji zawartych w dziewięciu opisanych powyżej analizach umożliwia mi, rzecz jasna, nie tylko sam kierunek prowadzonych przeze mnie rozważań, zawsze podejmowanych w kontekście obejmującym szerszą, całościową perspektywę, ale przede wszystkim uzupełnienie ich odwołaniami do pozostałych przykładów w częściach, w których nie stanowią one głównego przedmiotu tekstu, jak również do innych produkcji, nie omawianych tu szczegółowo, w tym do: gier akcji z otwartym światem (nie pomijając ubi-gier), gier RPG opartych o narrację monomityczną, gier z systemem moralności, gier paradoksalnych w swej treści, gier dziwnych, gier specyficznie wschodnioeuropejskich, gier specyficznie japońskich, gier z systemem przynależności do frakcji, soulslike'ów, survival horrorów i horrorów psychologicznych, awangardy gier queer, gier toczących się w chaotycznej i nieuporządkowanej rzeczywistości, gier o klasie społecznej, gier antysystemowych i antykapitalistycznych, gier politycznie zaangażowanych, gier odbierających graczowi poczucie sprawczości, symulatorów chodzenia, gier o przestrzeniach liminalnych i wielu innych; ponadto równie ważne jest uzupełnienie tych analiz odniesieniami do badań innych autorów piszących o nieomawianych tu dokładnie grach i szerzej o całej branży, jak: Anthropy, Barnett i Sharp, Blahuta i Beaulieu, Bosman, Bowie, Brock, Brown, Christiansen, Cogburn i Silcox, Compagno, Dena, de Wildt, Galanina i Salin, Harrer, Hoogendoorn, Iantorno i inni, Jennings, Juul, Latorre, Leiderman, Lipkin, Martin i Deuze, de Millo, Muriel i Crawford, Octavideta, Packer, Paul, Pearson, Plyler, Poole, Ruberg, Sitek, Skancke, Šegedin, Tavinor, Thibault i Wright.

Na tak szerokim tle badań obejmujących tak różnorodne rodzaje gier, gdy się je zestawi z przeprowadzonymi przeze mnie analizami szczegółowymi, bez wątpienia dostrzec można pewne ważne prawidłowości dotyczące tego, jakie treści filozoficzne pojawiają się w jakich grach wideo, co więcej, możliwe wydaje się wykazanie, że prawidłowości te nie są przypadkowe oraz wytłumaczenie ich w ramach szerszego kontekstu kulturowego⁸⁵³. Wobec tego kontekstu, uwzględniającego

⁸⁵³ Jest to naturalne przedłużenie przyjętej tu metodologii narratologicznej, w ramach której gry wideo traktuje się jako jeden z wielu sposobów opowiadania historii, odrębny co prawda i o własnej specyfice, ale wciąż wyraźnie pokrewny innym postaciom narracji obecnym w kulturze i powiązany z nimi w sposób niemożliwy do pominięcia, również co do metody badawczej; Murray, dz. cyt., s. 26–27; Schulzke, dz. cyt., s. 251. W związku z tym przedstawione tu na tej podstawie wnioski można traktować jako oparte o strukturalistyczną tradycję interpretowania kultury, z którą narratologia jest do pewnego stopnia powiązana (Bał, dz. cyt., s. x), włącznie z odrzuceniem poststrukturalistycznego (postmodernistycznego) założenia o „śmierci autora”, tj. oddzielenia osoby autora dzieła od podmiotu lirycznego postulowanego m.in. przez Rolanda Barthesa (*The Death of the Author*, „Aspen” Nr 5–6, 1967). Wynika to z konieczności przypisania intencjonalnego (nawet jeśli nadrzędnie uwarunkowanego kulturowo i nie zawsze w pełni świadomego) działania twórcą gier polegającego na woli wywarcia wpływu na graczy, bez założenia którego nie sposób porównywać ze sobą tre-

cytowane badania i przywoływane przeze mnie gry, niepodobna nie dojść do prostego i podstawowego wniosku, że gry wideo jako całość w rzeczy samej są przestrzenią filozoficznego sporu. Nie tylko jest tak, że można je tak konceptualizować i że istnieje taka teoretyczna możliwość, ale też taka jest praktyczna rzeczywistość uobecniająca się w konkretnych grach i ich relacjach z innymi produkcjami. Wnioski przedstawione poniżej dotyczyć będą zatem tego, jak dokładnie wygląda dzisiaj ten spór, jakie filozoficzne idee się w grach pojawiają i na jaki sposób przedstawia się je graczom.

Filozofia, jak wynika to z pism Huizingi⁸⁵⁴ i Spaemanna⁸⁵⁵, realizuje się w sporze, istnieje jako zmaganie się ze sobą wszelakich filozoficznych poglądów na temat natury świata, człowieka i wartości oraz rozlicznych innych zagadnień nieomówionych w niniejszej pracy. Domyślną przestrzenią tego sporu są pisma i wypowiedzi filozofów, czyli to, co w zwykłych kontekstach uznajemy za sumę wiedzy filozoficznej wypracowanej przez ludzkość na przestrzeni wieków, natomiast już sama obecność wątków filozoficznych w grach wideo (a także w filmach, powieściach, komiksach, muzyce itd.) świadczy o tym, że spór ten toczy się również i w innych przestrzeniach. W części pierwszej niniejszego tekstu spór filozoficzny toczony w przestrzeni gier wideo traktowałem jeszcze jako czysto teoretyczną możliwość, natomiast w świetle przeprowadzonych przeze mnie analiz wyraźnie widać jego namacalną dla badacza kultury obecność. I tak, w drugiej części niniejszej rozprawy omówione zostały przeze mnie trzy obecne w konkretnych grach stanowiska filozoficzne na temat natury świata i otaczającej nas rzeczywistości, które są ze sobą nie do pogodzenia, a do których gry te chcą przekonać swoich graczy; podobnie w części trzeciej odnośnie wizji człowieka i w części czwartej odnośnie wartości moralnych.

W rzeczy samej, wszystkie dziewięć omawianych w niniejszej rozprawie gier potraktować można jako „wykonywalne eksperymenty myślowe”, jak o grach pisze Schulzke⁸⁵⁶, tzn. każda z tych gier stawia gracza przed rozlicznymi sytuacjami (zarówno interaktywnymi, jak i nieinteraktywnymi) zaprojektowanymi, podobnie jak klasyczne eksperymenty myślowe, według określonej, konkretnej koncepcji filozoficznej i dodaje do nich element wykonywalności, który sprawia, że gry te „umożliwiają graczom napotykanie i rozwiązywanie eksperymentów myślowych jako zaangażowane podmioty, a nie niezaangażowani obserwatorzy” oraz że „gracze napotykają eksperymenty myślowe w grach wideo jako kontynuację doświadczanej przez siebie rozgrywki, w ramach której kontrolowane przez nich awatary będą musiały żyć z konsekwencjami podejmowanych przez nich działań”⁸⁵⁷. Czy taki eksperyment myślowy dotyczy tego, jakim doświadczeniem jest zbawienie całego świata poprzez dobrowolny akt bezinteresownego poświęcenia, czy też tego, jak wyznawane przez nas wartości moralne wynikają z doznanego przez nas cierpienia, zasada funkcjonowania jest tutaj ta sama, efekt końcowy jest zaś taki, że gracz zostaje w sposób immersyjny i przez to wyraźnie osobisty i zaangażowany postawiony przed praktycznymi konsekwencjami płynącymi z koncepcji filozoficznych. Stosowne wydaje się zatem zastosowanie tutaj kategorii zaproponowanej przez Bogosta⁸⁵⁸ jeszcze w 2007 r. i mówienie o „grach perswazyjnych” (ang. *persuasive games*).

Spór filozoficzny, jak przedstawiłem to w pierwszej części niniejszej pracy, ma trzy podstawowe cechy istotne dla prowadzonych tu rozważań – kontrowersyjność, ludyczność i historyczną zmienność. Kontrowersyjność, jak ujmuje to Spaemann⁸⁵⁹, oznacza rzecz jasna istnienie wielu róż-

ści tych gier.

⁸⁵⁴ Huizinga, dz. cyt., s. 146–157.

⁸⁵⁵ Spaemann, dz. cyt.

⁸⁵⁶ Schulzke, dz. cyt.

⁸⁵⁷ Tamże.

⁸⁵⁸ Bogost, dz. cyt.

⁸⁵⁹ Spaemann, dz. cyt., 37.

nych, konkurujących ze sobą (kontrowersyjnych) rozstrzygnięć danego problemu, odpowiedzi na dane pytanie, natomiast spór filozoficzny wyróżnia się tym, że w nim „wszystko jest sporne, nawet to, co to znaczy «filozofia»”. Ta specyfika filozoficznego sporu zostaje, jak widzieliśmy, zachowana w grach wideo, gdzie postać za pomocą której wątki filozoficzne są reprezentowane, jak również zakres i charakter odniesień do poglądów konkretnych filozofów, różnią się bardzo zależnie od danej gry. Gracz sięgający po gry ze wszystkich trzech segmentów jest z jednej strony zachęcany do filozofowania na najróżniejsze sposoby, jak utożsamianie się z postacią protagonisty, podejmowanie wyborów moralnych czy słuchanie konwersacji postaci niezależnych, a nawet na sposoby czysto ludyczne, jak konieczność mierzenia się z porażką, o czym pisze m.in. Juul⁸⁶⁰. Z drugiej strony nawet samo rozumienie tego, co to znaczy „filozofować” zmienia się zależnie od gry – podczas gdy w *Assassin's Creed Origins* gracz musi zgodzić się na przyjęcie założenia, że w fikcyjnym świecie gry prawdą jest istnienie odwiecznego sporu sił Dobra i Zła bez konieczności zrozumienia przezeń, że takie stanowisko określić można mianem „manicheizmu”, w *Disco Elysium* gracz mierzy się w sposób bezpośredni z ideologiami przeniesionymi wprost z naszej rzeczywistości z niewielkimi tylko zmianami (np. zamiast Karla Marksa występuje Kras Mazov), a w *Diaries...* zmienność kierowanej przez niego postaci stanowi podstawowy mechanizm rozgrywki, z którym musi on wejść w interakcję. Filozofowanie w grach czasem jest więc czysto ludycznym doświadczeniem, czasem jedynie narracyjnym, często ludonarracyjnym, a niekiedy, jak w *Pathologic*, metanarracyjnym. Więcej przemyśleń na ten temat przedstawię we fragmencie poświęconym wnioskowi formalnym na temat sporu filozoficznego w przestrzeni gier wideo.

Ludyczność, czy też rozrywkowość filozoficznego sporu, o której pisał Huizinga⁸⁶¹, również ma swoje odzwierciedlenie w grach wideo. W sposób oczywisty pojawia się ona, gdy doświadczający rozgrywki gracz czerpie przyjemność z tego, co robi, a wszak to jest głównym (albo przynajmniej nominalnym) celem istnienia gier jako branży elektronicznej rozgrywki. Warto jednak podkreślić, że w omawianych tu grach filozofowanie, którego podejmuje się gracz, nie istnieje w jakimś sensie obok elementów rozrywkowych mających sprawiać mu przyjemność, takich jak dobrze zrealizowany system walki, ciekawa fabuła czy piękna grafika, jako mniej istotny dodatek do nich, którego obecność miałyby nam one niejako osłodzić. Przeciwnie, w grach filozofowanie samo w sobie jest (albo przynajmniej może być) źródłem przyjemności takim samym jak walczenie z wrogami, śledzenie wciągającej opowieści i podziwianie świata przedstawionego. Szczególnie wyraźnie widać to w grach średniobudżetowych, zwłaszcza w *Pathologic* i *Disco Elysium*.

W *Pathologic* tym, co sprawia, że gracz chce dalej zmagać się z wymagającą rozgrywką i wszechogarniającym go poczuciem beznadziei jest właśnie ciekawość dalszej treści⁸⁶², pośród której poczesne miejsce zajmują treści filozoficzne – wszak odkrycie poziomu metanarracyjnego z jego wątkiem postmodernistycznym stanowi w tym tytule nagrodę dla wytrwałych graczy. W *Disco Elysium* z kolei clou rozgrywki stanowi lektura wewnętrznych dialogów prowadzonych przez postać protagonisty z głosami stanowiącymi część jego samego, dialogów nieustannie wkraczających na terytorium filozofii. Widzimy zatem, że tak jak spór filozoficzny w swojej źródłowej postaci dostarcza pewnej rozrywki tym, którzy się w niego angażują, również obcowanie z filozoficznymi koncepcjami w grach wideo może być źródłem rozrywki dla graczy, i to źródłem dobrze współgrającym z rozrywkową naturą samych gier. Być może właśnie owo współgranie elementu rozrywko-

⁸⁶⁰ Juul, *The Art...*, dz. cyt., s. 24–29.

⁸⁶¹ Huizinga, dz. cyt., s. 146–157.

⁸⁶² Skancke, dz. cyt., s. 50–59.

wego gier i samej filozofii sprawia, że, jak ujmuje to Konzack⁸⁶³, tylko dzięki umieszczeniu w nich wątków filozoficznych „gry wideo mogą się rozwijać i prosperować”.

Spór filozoficzny jest również zmienny historycznie, podatny na pojawianie się nowych nurtów, nowych idei i nowych myślicieli, których prace zastępują pod względem popularności prace dawnych mistrzów, a przynajmniej dołączają do ich kanonu. Kształt filozofii współczesnej np. w Europie jest zgoła odmienny od tego, jak sprawy miały się dwieście, a jak tysiąc lat temu. I tu zaznaczyć należy, że w mojej rozprawie podjąłem się zbadania tego, jak wygląda współczesna postać sporu filozoficznego w przestrzeni gier wideo, celowo analizując gry stosunkowo nowe i wciąż żywe w pamięci i świadomości wielu graczy, wciąż dyskutowane i omawiane, wywołujące wpływ na najnowsze produkcje powstające w pierwszej połowie lat 20-tych XXI w. Z tego względu właściwe wnioski mogą wysuwać jedynie na temat tego, jak sprawy mają się we względnie bieżącym kontekście, natomiast w pewnych fragmentach mojej pracy odwoływałem się również do historii gier wideo, wywodząc np. pokrótce zastosowanie monomitu w narracjach gier RPG z ich zakorzenienia w prozie fantastycznej i wczesnych papierowych grach fabularnych bądź wykazując ciągłość narracji serii takich jak chociażby *Assassin's Creed*.

Wobec tego oczywistym jest, że sytuacja współczesna uwarunkowana jest tym, co miało miejsce w przeszłości i do pewnego stopnia to przypomina, ale jest również tego ewolucją – dziś sprawy mają się zgoła inaczej, niż dwadzieścia, czterdzieści lat temu. Zwróćmy choćby uwagę na gry niezależne – choć Ruberg⁸⁶⁴ słusznie dowodzi, że „gry wideo od zawsze były queer” (tj. że gry o takiej tematyce istnieją tak długo, jak długo istnieją gry wideo w ogóle), nie ulega wątpliwości, że boom na gry niezależne mający swoje początki w drugiej połowie pierwszej dekady bieżącego stulecia w sposób znaczący przyczynił się do ich ugruntowania się jako wyraźnego i narzucającego się elementu krajobrazu branży. Takie przykłady można mnożyć, rzecz w tym jednak, że spór filozoficzny w grach wideo nie jest statyczny, a choć na zachodzące w nim zmiany nie wpływają te same czynniki, co źródłowo w filozofii, to bez wątpienia jest on pod tym względem podobny nie tylko do tego, jak uprawiamy filozofię, ale też jak jest ona recypowana przez szerszą kulturę jako taką. Więcej przemyśleń na temat bieżącego stanu tego sporu w grach przedstawię we fragmencie rozprawy poświęconym wnioskowi materialnym na jego temat, natomiast prześledzenie jego historii zdecydowanie wykracza poza zakres moich rozważań.

Sporność filozofii w grach wideo przypomina zatem pod wieloma względami sporność filozofii w ogóle; sprawą do rozstrzygnięcia jest, czy spór filozoficzny obecny w grach to istotowo ten sam spór co w samej filozofii, ale np. w innej postaci (czy też: w innej przestrzeni), czy też jest to jakaś odnoga tego sporu, jego inna wersja bądź odrębny spór, który jest mu jedynie pokrewny i analogiczny. Przeprowadzone przeze mnie analizy nie pozwalają na udzielenie jednoznacznej odpowiedzi na tak postawione pytanie o relację sporu filozoficznego w grach do źródłowego sporu filozoficznego, ale zawierają pewne sugestie na ten temat. Jasno widać np., że spór w grach jest zależny od sporu źródłowego i wobec niego wtórny, czerpie bowiem z niego jako z zasobnika treści do przedstawienia; gry wideo nie zawierają własnych, zupełnie oryginalnych koncepcji filozoficznych, ale powtarzają w odmienionej przez swą specyfikę, innowacyjnej formie koncepcje znane nam z dziejów filozofii, wykorzystując je niejako do swoich własnych celów, w charakterze inspiracji. Jednocześnie jednak postać tego sporu nie odpowiada bezpośrednio postaci sporu źródłowego (stan filozofii współczesnej nie jest odwzorowany w stanie branży elektronicznej rozrywki, a przynajmniej nie dokładnie) i rządzi się swoimi własnymi zasadami – idee reprezentowane są w nim zgoła inaczej, dzieła odnoszą się do innych dzieł przez zapożyczenia, a nie opatrzone przypisem nawiąza-

⁸⁶³ Konzack, dz. cyt., s. 33.

⁸⁶⁴ Ruberg, dz. cyt., s. 1–13.

nia, zaś popularność danej idei zależy również od uwarunkowań ekonomicznych, itd. Wobec tego spór filozoficzny w przestrzeni gier wideo możemy z grubsza traktować jako odrębną, wtórną i zgoła przedziwną, bo toczoną w odmiennej i niezależnej przestrzeni odnoję sporu filozoficznego jako takiego, takie rozumienie jest jednak jedynie szkicowe i jego doprecyzowanie wymaga dalszych badań.

Na tym kończą się nasuwające się w pierwszej kolejności wnioski co do sporu filozoficznego toczonego w przestrzeni gier wideo. Pozostałe wnioski na ten temat, które chciałbym tu zaprezentować, ujęte zostaną w dwóch sekcjach, wedle podziału na materię i formę tego sporu. W pierwszej z tych sekcji, poświęconej wnioskowi materialnemu, chciałbym się raz jeszcze przyjrzeć temu, jakie konkretnie idee filozoficzne występują w omawianych przeze mnie grach i w jaki sposób wiąże się to z szerszymi trendami w branży elektronicznej rozrywki. Sekcja ta będzie stanowić podsumowanie argumentów przemawiających za postawioną przeze mnie tezę, że rodzaj treści filozoficznych obecnych w grach uwarunkowany jest podziałem na gry wysoko-, średnio- i niskobudżetowe. W drugiej części, poświęconej wnioskowi formalnemu, zaprezentuję z kolei przemyślenia na temat tego, w jaki sposób idee filozoficzne są reprezentowane w różnego rodzaju grach i jaki jest rodzaj interakcji, które gracz z nimi podejmuje, tj. w jaki sposób gracz jest zachęcany do filozofowania i co się w tych grach poprzez owo „filozofowanie” rozumie⁸⁶⁵.

5.2. WNIOSKI MATERIALNE O SPORZE FILOZOFICZNYM W PRZESTRZENI GIER WIDEO

5.2.1. FILOZOFIA W GRACH WYSOKOBUDŻETOWYCH

Choć współczesne gry wysokobudżetowe odznaczają się pewną różnorodnością treści, prezentując nam zarówno światy zainspirowane historią ludzkości (starożytny Egipt, Dziki Zachód), jak i te fantastyczne (Eos), opowiadają opowieści o walecznych medżajach, dzielnych księżętach i rewolwerowcach o złotym sercu, pozwalają nam walczyć z nikczemnymi spiskowcami, żołnierzami złego imperium i członkami gangów, to mimo to tym, co definiuje ten segment branży elektronicznej rozrywki jest nacisk na podobieństwa i ścisłe ograniczenie wolności artystycznej ich twórców. Nie bez powodu wszystkie trzy omawiane tu gry to zawierające elementy RPG tytuły akcji z otwartym światem, w których jako postać będąca heteroseksualnym, normatywnym mężczyzną swobodnie eksplorujemy nasze otoczenie, walczymy z przeciwnikami i bierzemy udział w epickiej historii, w której to właśnie my stanowimy element centralny. Podobnie, nie bez powodu generalnie jest tak, że niemal wszystkie współczesne gry wysokobudżetowe reprezentują wąski zakres gatunkowy – nie ma wśród nich platformówek, strategii czy przygodówek, są to niemal wyłącznie gry akcji, gry RPG z otwartym światem i strzelanki, słowem, tytuły, które pozwalają nam kierować pojedynczą postacią w oddanym z naciskiem na zaawansowaną technicznie oprawę graficzną trójwymiarowym środowisku ukazanym z perspektywy bądź pierwszoosobowej, bądź trzecioosobowej znad ramienia naszej postaci, zawsze zawierające system walki i z reguły o przeciętnym poziomie trudności. Ina-

⁸⁶⁵ Choć w głównej partii niniejszego tekstu moje przemyślenia o grach były przeze mnie przedstawiane w kolejności „wysokobudżetowe – średniobudżetowe – niskobudżetowe”, co dobrze ukazywało spektrum wątków filozoficznych w tychże tytułach, w sekcjach poświęconych wnioskowi materialnemu i formalnemu chciałbym w pierwszej kolejności zestawić produkcje wysokobudżetowe z niskobudżetowymi, by lepiej oddać kontrast między sytuacjami skrajnymi, a dopiero na końcu uzupełnić takie zestawienie rozważaniami o grach średniobudżetowych i tym samym je zniuansować. W ten sposób czytelnik lepiej, jak się zdaje, dostrzeże pewne novum, jakim jest poszerzenie paradygmatu dualistycznego badania gier o trzeci, równie ważny i bardzo dla filozofów ciekawy element.

czej rzecz ujmując, gdy mówimy o grach wysokobudżetowych, mamy do czynienia z mainstreamem, głównym nurtem tej dziedziny kultury.

Latorre⁸⁶⁶ pisze o obecnej wśród twórców gier niezależnych „wizji gry głównego nurtu jako komercyjnego produktu nastawionego na «powierzchnową» rozrywkę” oraz o „wyobrażeniu, że warunki pracy w dużych firmach w branży ograniczają wolność i kreatywność ich pracowników”. Co prawda przestrzega on przed popadnięciem w prosty dualizm typu „mainstream vs indie”, wskazując na nieoczywiste zjawiska, takie jak gry „niezależne” wydawane przez dużych wydawców⁸⁶⁷, niemniej trafnie zauważa, że tak jak gry niezależne są wytworem kulturowym, w którym napięcia między tym, co mainstreamowe a tym, co alternatywne są w stanie fluktuacji⁸⁶⁸, tak i gra mainstreamowa jest pewnym wytworem kulturowym, pewnym wyobrażeniem. Owszem, należy stwierdzić, że żadna faktycznie istniejąca gra wideo (w tym również *Assassin's Creed Origins*, *Final Fantasy XV* i *Red Dead Redemption 2*) nie spełnia w stu procentach platońskiego ideału gry wysokobudżetowej, jaki nasuwać się nam może po ich analizie. W serii *Horizon* (Guerrilla Games i Firesprite 2017–) zamiast heteroseksualnym mężczyzną kierujemy kobietą, a ponadto lesbijką, podobnie np. w *The Last of Us: Part Two* (Naughty Dog 2020); również gry z serii *The Last of Us*, ale i inne dzieła studia Naughty Dog, czyli seria *Uncharted* (Naughty Dog 2007–) to nie produkcje z otwartym światem, lecz tytuły bardziej linearne, zaś w jednej z najsłynniejszych wysokobudżetowych gier wideo wszech czasów, *Grand Theft Auto V*, wcielamy się nie w jedną, ale w aż trzy postaci, itd., itp.

Mimo to platoński ideał gry wysokobudżetowej, jej kulturowe wyobrażenie, o którym pisze Latorre⁸⁶⁹, nie jest bez znaczenia, wręcz przeciwnie, stanowi sumę wzorców, według których orientowana jest treść wszystkich zgoła gier z najwyższego segmentu branży. Jest konceptualnym nośnikiem tego, co Cawelti⁸⁷⁰ nazywa popkulturową formułą, czyli „konwencjonalnym systemem strukturyzowania produktów kulturowych”. Gry wysokobudżetowe stanowią właśnie działa wysoce ustrukturyzowane i jest to oczywiste gdy mowa o ich produkcji, bowiem zarządzanie zespołem na który składa się np. kilkuset twórców wymaga w sposób oczywisty licznych struktur organizacyjnych, ale tyczy się to również ich rozgrywki, zawsze zbudowanej tak, by gracz mógł się w niej odnaleźć, by mógł łatwo zrozumieć rządzące nią systemy. Tyczy się to wreszcie również i ich treści, opowiadanych przez nich historii, w tym również tych o nacechowaniu filozoficznym.

Zdaniem Caweltiego⁸⁷¹ istnienie określonych formuł przesądza o kształcie popkultury zdominowanej przez te spośród nich, które trafiają do szerokiego grona odbiorców, zawierają element rozrywkowy (narracyjne napięcie i oczyszczenie) oraz „aspekt gry jako wzmocnienia ego za pośrednictwem tymczasowego rozstrzygnięcia niemożliwych do uniknięcia frustracji i napięć poprzez fantazjowanie”. Formuły mają również to do siebie, że gdy raz się sprawdzają, są potem nieustannie powielane i kopiowane w innych dziełach, gdzie ich status jedynie wzrasta, mogą być zaś zmienione jedynie przez długotrwałe procesy kulturowe. Oparta na tej teorii teza, że wysokobudżetowe gry zawierają jedynie te treści (w tym również filozoficzne), które są popularne wśród jak najszerszego grona odbiorców, bowiem stanowią komercyjny produkt, który musi zostać sprzedany w możliwie jak największej ilości kopii, brzmi być może jak znaczne uproszczenie skomplikowanej sytuacji, ale z grubsza wydaje się być prawdziwa. W każdym razie – uwarunkowanie ekonomiczne gier wysoko-

⁸⁶⁶ Latorre, dz. cyt., s. 19.

⁸⁶⁷ Tamże, s. 17–18.

⁸⁶⁸ Tamże.

⁸⁶⁹ Tamże, s. 19–22.

⁸⁷⁰ Cawelti, dz. cyt., s. 187.

⁸⁷¹ Tamże, s. 189–190.

budżetowych jako produktu przeznaczonego dla masowego, globalnego grona odbiorców bez wątpienia wpływa na treść tych produkcji.

Istnieje zatem coś, co określić można by popkulturową formułą treści filozoficznych w grach wysokobudżetowych, zaś bodaj najważniejszym konwencjonalnym składnikiem tej formuły będzie specyficzne growe zastosowanie monomitu takim, jakim opisywał go Campbell⁸⁷². Jego obecność, jak również wymogi zrozumiałości rozgrywki (a więc czynnik ludyczny) jasno wyjaśniają, dlaczego gry wysokobudżetowe tak często skłaniają się ku rozstrzygnięciom filozoficznym, które należałoby określić mianem „silnych”, a które wiążą się z np. z filozofią klasyczną bądź chrześcijańską.

Centrum campbellowskiego monomitu jest tytułowy „bohater o tysiącu twarzy”, sprawcza narracyjnie jednostka funkcjonująca w ramach predefiniowanej struktury, wewnątrz której jej rolą jest zdobywanie potęgi i władzy oraz pokonanie wrogich sił – „bohater ryzykuje wyprawę ze świata powszedniości do krainy nadnaturalnych dziwów; spotyka tam fantastyczne siły i odnosi rozstrzygające zwycięstwo, po czym powraca z tej tajemniczej wyprawy obdarzony mocą czynienia dobra ku pożytkowi swych bliźnich”⁸⁷³. Tego typu protagonista pociąga za sobą tezę o silnym podmiocie, a jako model człowieka wprowadza do narracji gier wysokobudżetowych antropologię podkreślającą naszą sprawczość, zdolność do wpływania na nasze otoczenie, podejmowania wolnych i racjonalnych wyborów, jak również sugerującą, że wszystkich nas wiąże wspólna natura, która stanowi zadane nam wyzwanie i która obliguje nas do zajęcia określonych postaw, a być może zawiera również jakiś element transcendencji. Taki protagonista nie musi, rzecz jasna, być normatywnym mężczyzną (choć zazwyczaj nim jest), musi natomiast pełnić określoną rolę w naszej rzeczywistości.

Świat, w którym monomityczny protagonista funkcjonuje, jest zrozumiałą i uporządkowaną strukturą, co doskonale współgra z tym, jak gry wysokobudżetowe są projektowane – jako coś zrozumiałego, złożonego z logicznie ze sobą powiązanych systemów i obiektywnych zasad, z których podstawową i wciąż popularną jest wielokrotnie już tutaj przywoływana gygaksowsko-arnesonowska zasada kwantyfikacji leżąca u mechanicznych podstaw gatunku RPG. Ponadto, jak pisze sam Campbell, protagonista musi odnieść „rozstrzygające zwycięstwo” i być „obdarzony mocą czynienia dobra”, jego historia musi zatem zawierać uproszczony obraz etyki, w którym Dobro i Zło to wartości absolutne i instynktownie rozumiejące się same przez się.

Istnieje cały szereg poglądów filozoficznych, które w jakiś sposób spełniają takie kryteria „silnej” filozofii i z których gry wysokobudżetowe mogą swobodnie czerpać, od manicheizmu przez antropologię chrystocentryczną po realizm w kwestii istnienia Dobra i Zła. Jak długo te bądź inne filozoficzne koncepcje (np. personalizm, arystotelizm, kartezjanizm itp.) są w stanie uzasadnić istnienie zbawiającego uporządkowany świat protagonisty walczącego z siłami ciemności, twórcy gier wysokobudżetowych będą po nie sięgać – nie dlatego, by zależało im na oddaniu takiej właśnie, a nie innej filozoficznej wizji świata, człowieka i wartości (choć może im na tym zależeć), ale dlatego, że takie właśnie, a nie inne odniesienia dyktują im przyzwyczajenia masowej widowni, popkulturowe formuły dziedziczące po innych popkulturowych formułach od czasów początku popkultury, a jeśli wierzyć Campbellowi, to od zarania samej kultury jako takiej⁸⁷⁴.

⁸⁷² Warto zwrócić uwagę, że Cawelti (tamże, s. 188–189) kładzie duży nacisk na rozgraniczenie kulturowych mitów (takich jak m.in. właśnie campbellowski monomit) od popkulturowych formuł – podczas gdy mity to zjawiska zgoła szerokie i wielopostaciowe, formuły stanowią ich konkretną realizację. Mimo to skłonny jestem mówić o formule treści filozoficznych w grach, bowiem mamy tu do czynienia ze stosunkowo wąskim zjawiskiem, mającym co prawda zastosowanie do kilku gatunków gier, a nie tylko jednego (jak większość formuł), ale gatunki te łączy tutaj wspólna specyfika bardzo podobnej rozgrywki. Alternatywnie można by tu mówić o zbiorze bardzo blisko ze sobą spokrewnionych formuł.

⁸⁷³ Campbell, dz. cyt., s. 34–35.

Taka jest sytuacja współczesna głównego nurtu gier wideo, która w swoich ogólnych ramach zapewne nieprędko, jeśli w ogóle, ulegnie zmianie. Ten segment branży elektronicznej rozgrywki jest rezerwuarem treści konserwatywnych, konserwatywnego podejścia do opowiadania historii i jeżeli miałyby się to zmienić, to zmiany nastąpią w nim jako ostatnie, w wyniku długofalowych procesów kulturowych, które musiałyby dotknąć również każdej innej sfery naszego społeczeństwa.

Oczywiście, z biegiem czasu da się zauważyć pewną powierzchowną ewolucję – wiele najnowszych gier wysokobudżetowych wyraźnie zawiera element progresywny, jakim jest zauważalnie rosnąca obecność w nich postaci reprezentujących społeczność LGBTQ+, np. w grach stworzonych przez studio BioWare czy w słynnym kazusie *Dziedzictwa Hogwartu* (Avalanche Software 2023)⁸⁷⁵. Inne zmiany dotyczą złożoności i niejednoznaczności narracji, która zostaje wprowadzona w takich wysokobudżetowych produkcjach, jak np. *Death Stranding* (Kojima Productions 2019), *Cyberpunk 2077* czy z tego właśnie powodu paradoksalne w swej treści omawiane tutaj *Red Dead Redemption 2*, które to zmiany mogą wynikać z aspiracji narracyjnych określonych dużych studiów czy chociażby ze spuścizny tworzenia gier średniobudżetowych przez studio, które przeszło do tworzenia gier wysokobudżetowych, jak miało to miejsce w przypadku *Baldur's Gate 3* (2023) i jego twórców, Larian Studios.

Zmiany te są jednak jedynie nabudowane na konserwatywnej strukturze leżącej u podstaw gier wysokobudżetowych. Zwiększona reprezentacja postaci LGBTQ+ nie oznacza jeszcze poważnego potraktowania postmodernistycznej myśli filozoficznej związanej niekiedy z tym środowiskiem, nie stanowi bowiem przypadku „bycia queer poza reprezentacją”, o którym pisze Ruberg⁸⁷⁶. Nacisk na większą niejednoznaczność narracyjną nie oznacza zastąpienia silnej filozofii alternatywnymi nurtami i jej porzucenia, ale ostrożne jej rozszerzenie o nie i porównanie z nimi. To, co kryje się pod tymi zmianami, to wciąż narracja monomityczna – bohaterowie gier wysokobudżetowych mogą być przedstawicielami społeczności LGBTQ+, a nawet obcować w jakiś sposób z najróżniejszymi koncepcjami filozoficznymi, jak długo pozostaną bohaterami, będą walczyć z siłami ciemności i powrócą do swojego domu, niosąc w dłoniach eliksir⁸⁷⁷ mający uzdrowić całe Zło tego świata.

5.2.2. FILOZOFIA W GRACH NISKOBUĐŻETOWYCH

O specyfice gier niezależnych jako zjawiska kulturowego badacze napisali już sporo. Zdaniem Juula⁸⁷⁸ odznaczają się one świadomie wytworzonym przez ich twórców stylem audiowizualnym nawiązującym do dawniejszych etapów rozwoju gier jako medium (retro), co ma być motywowane naciskiem na „autentyczność” produkcji, samą w sobie będącą kulturowym konstruktem związanym z filozofią sztuki. Samozwańcza autentyczność gier indie istnieje jako kontrapunkt dla rzeko-

⁸⁷⁴ Tamże, s. 28; Campbell powołuje się tu na Junga, twierdząc, że źródłem monomitu jest rzeczywistość snu, która kieruje się archetypami wypływającymi z ludzkiej podświadomości. Warty uwagi jest fakt, że sama teoria Campbella również postuluje istnienie uniwersalnej ludzkiej natury wspólnej dla wszystkich ludzi wszystkich czasów, bowiem bez tego założenia nie sposób wytłumaczyć wszechobecności monomitu.

⁸⁷⁵ W reakcji na protesty ze strony społeczności LGBTQ+ wobec niektórych wypowiedzi J. K. Rowling, autorki serii książek o *Harrym Potterze* (1997–2007), której zarzucano transfobię, twórcy gry *Dziedzictwo Hogwartu* rozgrywającej się w uniwersum *Harry'ego Pottera* (na ok. sto lat przed wydarzeniami z książek) umieścili w swojej produkcji transpłciową postać Sirony Ryan, barmanki w pubie „pod Trzema Miotłami”, co jednak jak się zdaje nie zadowoliło zarówno popleczników Rowling i wyrażanych przez nią opinii, jak i jej przeciwników; Nick Romano, *Hogwarts Legacy seemingly introduces Harry Potter's first trans character amid J. K. Rowling controversy*, „Entertainment Weekly” 2023, <https://ew.com/gaming/hogwarts-legacy-trans-character-sirona-ryan/>, dostęp 10.06.2024.

⁸⁷⁶ Ruberg, dz. cyt., s. 17.

⁸⁷⁷ Campbell, dz. cyt., s. 148.

⁸⁷⁸ Juul, *High-tech...*, dz. cyt.

mejszej nieautentyczności gier wysokobudżetowych (o której pisałem powyżej), stanowiąc o kontrkulturowym charakterze tych pierwszych. Hoogendoorn⁸⁷⁹ zauważa powiązania łączące gry niezależne z ruchami kontrkulturowymi w innych typach mediów, zwłaszcza zaś z niezależną muzyką. Jego zdaniem⁸⁸⁰ twórcy i gracze postrzegają je jako sztukę wyższą, która „istnieje niezależnie od popularnej kultury głównego nurtu i polityczno-ekonomicznych sił, które są w nią wpisane”. Jako takie, gry niezależne zawierają, jak ujmuje to Latorre⁸⁸¹:

Istotny element ideologiczny: postawy antyestablishmentowe powiązane z anty-kapitalizmem, krytykę neoliberalizmu, pragnienie rzucenia światła na to, co jest w naszych społeczeństwach pomijane (grupy społecznie słabe, padające ofiarą stereotypów bądź niedostatecznej reprezentacji w masowych mediach i na rynku gier wideo) itp.

Również Garda i Grabarczyk⁸⁸² zauważają, że gry indie, ich zdaniem stanowiące wyróżniony etap istnienia gier niezależnych jako szerszego zjawiska, charakteryzują się, obok innych cech, obecnością u ich twórców „umysłowości typu indie” (ang. *indie mindset*) oraz uczestnictwem w „scenie indie” (ang. *indie scene*) skupionej wokół amerykańskiego Festiwalu Gier Niezależnych (ang. *Independent Game Festival*). Podczas gdy ta druga cecha wiąże się z aspektem społecznym tych gier, ich kontrkulturowością, a do pewnego stopnia nawet instytucjonalizacją (instytucja festiwalu), ta pierwsza, choć także konstruowana społecznie, internalizowana jest przez samych twórców i w rezultacie stanowi ważny aspekt ich tożsamości.

Wszystko to również składa się na pewien platoński ideał gry niskobudżetowej, tak jak ma to także miejsce w przypadku gier wysokobudżetowych. Jak stwierdzają Garda i Grabarczyk⁸⁸³, „gry indie stały się tak popularne i tak wyraziste, że powstała możliwość łatwego identyfikowania ich poprzez zespół warunkowych cech, czyli to, co pewni użytkownicy zidentyfikowali jako stylówka indie [ang. *indie look* – M.J.] bądź klimat indie [ang. *indie feel* – M.J.]”. Ich⁸⁸⁴ zdaniem owe cechy to dystrybucja cyfrowa, eksperymentalny charakter, mały budżet i niska cena, styl retro, mały rozmiar, mały zespół twórców, wspomniane powyżej umysłowość typu indie i uczestniczenie w scenie indie oraz korzystanie z tzw. *middleware*’u, czyli ogólnodostępnego i zazwyczaj darmowego oprogramowania pośredniczącego przy ich tworzeniu. Natomiast nacisk na autentyczność, niechęć wobec kapitalizmu, wrażliwość na marginalizację, reprezentowanie nienormatywnych koncepcji i perspektyw na świat – wszystko to również rzeczywiście daje się odnaleźć we współczesnych grach niezależnych, co najwyraźniej bodaj widać na przykładzie *Diaries of a Spaceport Janitor*, natomiast każda realnie istniejąca gra jest tylko dziełem konkretnego autora bądź grupy autorów i przez to spełnia oczekiwania, jakie narosły wobec gier niezależnych na swój własny sposób, nie zawsze w pełnej zgodzie z ich ideologiczną podbudową.

Istnieje wyraźna różnica między taką grą niskobudżetową, jak *Cult of the Lamb* (Massive Monster 2022), która jedynie w zabawny, rozrywkowy sposób nawiązuje do powierzchownej estetyki kultu, a *Cultist Simulator* (Weather Factory 2018), który, wciąż dostarczając graczowi rozrywki, zawiera również element filozoficznej zadumy nad mistycyzmem i relacją człowieka do nieodgadnionego kosmosu, namacalnej również w prozie Lovecrafta. Różnicę tę trafnie ujmuje Lator-

⁸⁷⁹ Hoogendoorn, dz. cyt., s. 32–34.

⁸⁸⁰ Tamże, s. 33–34.

⁸⁸¹ Latorre, dz. cyt., s. 20.

⁸⁸² Garda i Grabarczyk, dz. cyt., 3.8., 3.9.

⁸⁸³ Tamże, 3.1.

⁸⁸⁴ Tamże, 3.

re⁸⁸⁵, zauważając, że również w segmencie niskobudżetowym popkulturowe formuły głównego nurtu są obecne i że należy wyróżnić w grach niskobudżetowych te zjawiska, które biorą się w nich z mainstreamu od tych, które są związane z tym, co nazywa on „kulturą alternatywną”. Dlatego właśnie pojęcie popkulturowej formuły zastosowane przeze mnie powyżej do wyjaśnienia prawidłowości w treściach filozoficznych obecnych w grach wysokobudżetowych nie może być tutaj zastosowane – te formuły są w grach niskobudżetowych obecne, ale właśnie jako te same (bądź przynajmniej analogiczne), co w mainstreamie. Niektóre gry niskobudżetowe, takie jak np. *Stardew Valley* (Eric Barone 2016) czy *Vampire Survivors* (Luca Galante 2022), naśladują w pewnych przynajmniej aspektach gry wysokobudżetowe, powielają te same formuły co one, jednakże trzon filozoficzny gier niskobudżetowych leży gdzie indziej – w produkcjach, które odrzucają te formuły i podejmują się na najróżniejsze możliwe sposoby ich zdecentralizowanej dekonstrukcji, czyli właśnie w owej „kulturze alternatywnej” Latorre’a.

W ostrej opozycji do formuł obecnych w grach AAA znajdują się te produkcje, które, jak uważa Ruberg, związane są ze społecznością LGBTQ+⁸⁸⁶ i reprezentowanym przez nią światopoglądem. Podczas gdy niektóre bardziej postępowe gry wysokobudżetowe, jak wspomniałem o tym powyżej, zawierają pewne powierzchowne ukłony w stronę społeczności LGBTQ+ w postaci reprezentujących tę społeczność fikcyjnych postaci (Aloy z serii *Horizon*, Ellie z serii *The Last of Us*, Sirona z *Dziedzictwa Hogwartu*), alternatywne gry niezależne angażują się w „bycie queer poza reprezentacją”⁸⁸⁷ i w ten sposób współtworzą awangardę gier wideo⁸⁸⁸, również pod względem filozoficznym. Ich bycie queer bądź współtworzenie rzeczonyj awangardy nie musi zawsze oznaczać bezpośredniego nawiązywania do problematyki płci kulturowej czy nienormatywności, co widzieliśmy na przykładzie zarówno *The Norwood Suite*, jak i gier z serii *LISA*, każdorazowo będzie się jednak wiązać z możliwie szeroko rozumianą pozycją filozoficzną sceptycznie nastawioną wobec silnej filozofii uobecnianej w grach wysokobudżetowych. W ten sposób filozoficzna treść gier niezależnych ma charakter niejako reakcyjny, istnieje jako wtórna, negatywna odpowiedź i akt niezgody wobec kształtu, jaki na przestrzeni ostatnich dekad przyjęła branża w swoim głównym nurcie.

Postmodernizm, krytyczna teoria płci, postkolonializm, neomarksizm i poststrukturalizm, ale również fenomenologia, egzystencjalizm i nietzscheanizm – te szkoły filozoficzne znajdują swoje odzwierciedlenie w grach niskobudżetowych. Jak widzieliśmy przy analizowaniu *The Norwood Suite*, *Diaries of a Spaceport Janitor* i *LISY: The Painful*, gry te stawiają gracza wobec słabej, niestabilnej tożsamości podmiotowej, świata liminalnego i absurdalnego oraz perspektywy braku jakichkolwiek realnych wartości. Obecnie w nich treści filozoficzne są ze sobą być może mniej spójne niż te łączące gry wysokobudżetowe, ale wynika to właśnie ze zdecentralizowanej natury krytyki silnych narracji filozoficznych, podejmowanej i z pozycji antykapitalistycznej, i absurdystycznej, i feministycznej, jak również wielu innych. Tym natomiast, co te gry łączy, jest ich eksperymentatorstwo⁸⁸⁹, otwartość na nietypowe formy rozgrywki przełamujące oczekiwania graczy i zaburzające „magiczny krąg”, którego utrzymaniu gry wysokobudżetowe poświęcają tak dużo energii i uwagi. Eksperymentatorstwo to przejawia się również w tym, w jaki sposób myśl filozoficzna jest w tych grach reprezentowana.

Warto zatem zauważyć, że choć ani treść gier niezależnych nie sprowadza się do głosu społeczności LGBTQ+ (istnieją bowiem gry indie czerpiące z mainstreamu), ani głos tej społeczności

⁸⁸⁵ Tamże, s. 17.

⁸⁸⁶ Ruberg, dz. cyt., s. 3–4.

⁸⁸⁷ Tamże, s. 17.

⁸⁸⁸ Tamże, s. 209–230.

⁸⁸⁹ Tamże, s. 87.

w grach nie sprowadza się do gier niezależnych (istnieją bowiem gry wysokobudżetowe z postaciami do tej społeczności należącymi), myśl filozoficzna obecna w tych grach obejmowana jest przez szeroki horyzont postaw i poglądów, które w jakiś sposób wiążą się ze światopoglądem wynikającym na liczne sposoby z tego, co określa się owym wieloznacznym, wymykającym się prostym definicjom mianem queer.

5.2.3. FILOZOFIA W GRACH ŚREDNIOMBUDŻETOWYCH

Tymczasem gry średniobudżetowe, tak często pomijane w dyskusjach operujących dualistyczną opozycją „mainstreamu” i „indie”, również niejednokrotnie przyjmują postawę dekonstrukcyjną skierowaną przeciwko wielkim filozoficznym narracjom gier wysokobudżetowych i ich archetypicznemu sposobowi opowiadania historii, choć ich sieć odniesień i sposób filozofowania jest zgoła odmienny od gier niskobudżetowych. Tam, gdzie te ostatnie są wyraźnym głosem artystycznego sprzeciwu nacechowanym emocjonalnie i motywowanym politycznie, produkcje ze średniej półki wykazują tendencję do większej nieco ostrożności i bardziej rozbudowanego treściowo formułowania zajmowanego przez siebie stanowiska. Nie oznacza to, że nie mogą zwierać w sobie elementu społecznego i politycznego zaangażowania – *Disco Elysium*, którego twórcy w otwarty sposób opowiadali się za myślą Marksa i Engelsa⁸⁹⁰, jest najlepszym przykładem, że tak nie jest. Chodzi raczej o to, że to, jakie treści filozoficzne są w nich zawarte zdaje się mieć więcej do czynienia nie z opcją światopoglądową reprezentowaną przez ich twórców, ale z autentycznym zainteresowaniem samą filozofią. Innymi słowy, podczas gdy w grach z segmentu AAA treści filozoficzne są wypadkową czynników ekonomicznych dotyczących preferencji masowej widowni, a w grach indie są wtórne wobec negatywnej światopoglądowej reakcji na mainstream, w grach średniobudżetowych pojawiają się one, ponieważ ich twórcy i odbiorcy zdają się (niekiedy przynajmniej) postrzegać je jako ciekawe i wartościowe same przez się – zupełnie tak, jak robią to filozofowie.

Widać to niezwykle wyraźnie w *Disco Elysium*, gdzie opowieść o morderstwie i cały gatunek historii kryminalnej są potraktowane jako wymówka do przedstawienia realiów, w których mieszają się ze sobą różne stanowiska filozoficzne i w których postać gracza musi się z nimi zmierzyć, prowadząc rozbudowane, prowokujące do myślenia konwersacje z postaciami niezależnymi reprezentującymi wiele różnych perspektyw na centralne wydarzenia gry. Nie inaczej jest jednak w *Pathologic*, gdzie, jak już podkreślałem, odkrywanie nowych treści filozoficznych stanowi dla wytrwałego gracza nagrodę, a także w *NieRze: Automacie*, który, choć przeważnie emocjonalny w swym przekazie, także zawiera nawiązania do rozlicznych postaci znanych z historii filozofii. Ta dociekliwość, którą każda z tych trzech gier stara się zaspokoić, wiąże się z ich otwartością na eksperymentowanie formą, najlepiej widoczną na przykładzie zakończenia E z *NieRa*, i łączące je z grami niezależnymi. Wiąże się też ona z narracyjnym rozbudowaniem – narracja filozoficzna *Disco Elysium* i *Pathologic Classic HD* rozpisana jest na setki stron tekstu, który miejscami do złudzenia przypomina traktat akademicki (bądź przynajmniej około-filozoficzny poemat). Przede wszystkim jednak dociekliwość ta wiąże się z otwartością na różnorodność treści filozoficznych, z których żadna nie jest w sferze gier średniobudżetowych wykluczona, gdyż wszystko może się w nich przydać.

Od koncepcji, które dzisiaj mają charakter wyłącznie historyczny i które rozumiane są jako historyczne przez te gry, takich jak okcydentalizm i słowianofilstwo, po te, które pojmować można jako regionalne, np. japońska myśl pacyfistyczna, czy wreszcie te, które pozostają dzisiaj żywe i ak-

⁸⁹⁰ Kotakuinternational, *Disco Elysium Developers Shout Out Marx And Engels In Game Awards Victory Speech*, „Kotaku Australia” 2019, <https://www.kotaku.com.au/2019/12/disco-elysium-developers-shout-out-marx-and-engels-in-game-awards-victory-speech/>, dostęp 12.06.2024.

tualne, jak humanizm, personalizm, postmodernizm i neomarksizm, sieć filozoficznych odniesień gier średniobudżetowych jest mniej uporządkowana i bardziej rozległa niż ma to miejsce w przypadku produkcji AAA, ale również gier indie. Oznacza to, że nie istnieje platońska idea gry wysokobudżetowej, w przeciwieństwie do tego, jak rzeczy mają się w najwyższym, ale i w najniższym segmencie branży. Choć gracze, twórcy i recenzenci posługują się określeniem „produkcja AA” i analogicznymi nazwami, wyobrażenie tego, o czym się w takich przypadkach mówi jest znacznie mniej skodyfikowane niż w przypadku jednowymiarowej opozycji „mainstream vs indie”, nie stanowi wyrazistego konstruktów kulturowego wytworzonego w ramach procesów opisywanych m.in. przez Hoogendoorna⁸⁹¹ czy Juula⁸⁹². Ponieważ zaś segmentowi temu brakuje jasnych oczekiwań wobec tego, czym powinny być należące do niego gry, czy to ze strony masowej publiki, czy niszowej społeczności zaangażowanej, tytuły te nie muszą się do takich oczekiwań ograniczać i tym samym zajmować jednoznaczne, antagonistyczne stanowiska w sporze między „silną” i „słabą” filozofią.

W rezultacie gry średniobudżetowe odznaczają się często pewnym filozoficznym wysublimowaniem, które zostaje niekiedy zatracone w segmencie niskobudżetowym, a którego zdecydowanie brak większości gier wysokobudżetowych. Stąd wizja człowieka jako podmiotu niejednolitego, mnogiego i wewnętrznie skonfliktowanego znana nam z *Disco Elysium*, stąd przedstawianie świata jako zależnego od dyskursu w *Pathologic Classic HD* i radykalny altruizm *NieRa: Automaty*. Jednoczenie nie sposób nie zauważyć, że produkcje te bardziej niż uniwersalne w swych założeniach gry AAA istnieją jako zanurzone w lokalnym kontekście, który ukształtował ich twórców. *NieR: Automata* nabiera sensu na tle historii Japonii i ogromnej tragedii Hiroszimy i Nagasaki; *Pathologic Classic HD* bodaj bardziej niż o czymkolwiek innym traktuje o Rosji i o jej trudnej historii, zaś dzieje upadku komunizmu w świecie *Disco Elysium* wykazują paralele do upadku ZSSR, który w Estonii odczuwalny był co najmniej równie mocno co w Polsce.

Jedynym narzucającym się oczekiwaniem wobec gier średniobudżetowych, jakie dosyć konsekwentnie pojawia się w literaturze branżowej, recenzjach, tekstach publicystycznych i wypowiedziach samych graczy, jest oczekiwanie złożoności. Gry wysokobudżetowe postrzega się niekiedy przez pryzmat ich poziomu trudności i skomplikowania, jako produkcje łatwe i niezbyt skomplikowane, unikające tego, by zrazić do siebie przeciętnego odbiorcę. Z kolei filozoficzne produkcje niskobudżetowe często odrzucają nacisk na wysoki poziom wyzwania i złożoności mechanik jako elementy „toksycznej merytokracji” gier, jak określa to Paul⁸⁹³. Wobec tego przestrzeń dla tytułów prawdziwie wymagających pod względem oczekiwanego poziomu umiejętności gracza, jego gotowości do wejścia w interakcję z nieprzystępnymi mechanizmami i sprawności w śledzeniu narracji, kluczowa dla takich gatunków, jak soulslike’i czy survival horrory, istnieje właśnie w grach średniobudżetowych. Co ciekawe, owo oczekiwanie złożoności, nawiązujące do tego, w jaki sposób gry projektowano zwłaszcza w latach 90-tych ubiegłego stulecia (stąd określenie „starszkolny” wobec takich gier) dobrze współgra z wykorzystywaniem w tych grach zróżnicowanych treści filozoficznych na dogłębny sposób. Filozofowanie stanowi formę intelektualnego wyzwania dostępną dla każdego człowieka, ale nie przychodzi ono wszystkim z tą samą łatwością. Podobnie jest z graniem w gry średniobudżetowe.

⁸⁹¹ Hoogendoorn, dz. cyt., s. 32–40.

⁸⁹² Juul, *High-tech...*, dz. cyt., s. 3–6.

⁸⁹³ Paul, dz. cyt.

Istnieje pokusa, by bieżący stan sporu filozoficznego w grach wideo opisany powyżej porównać do bieżącego stanu sporu politycznego w wielu demokratycznych krajach Zachodu, w tym zwłaszcza w Stanach Zjednoczonych, ale również i w Polsce, stanu, którego dominującą cechą jest polaryzacja. Owa polaryzacja, tarcia między konserwatyzmem a progresywizmem, tradycjonalizmem a postmodernizmem, kapitalizmem a komunizmem, nacjonalizmem a globalizmem, prawicą a lewicą itd., ów spór, który ostatnimi czasy zdaje się jedynie nieustannie zaostrzać w nieskończoność, jest zjawiskiem dobrze znanym autorom zajmującym się filozofią polityki, społeczeństwa i kultury. Chantal Delsol⁸⁹⁴ pisze o rosnącym na znaczeniu populizmie, który, jako ruch polityczny, wyraża „bunt partykularności wobec ideologii coraz bardziej globalnych, a więc uniwersalnych, uważanych za abstrakcyjne” i który poprzez chęć obrony tradycyjnych wartości ostro kontrastuje ze współczesnymi postępowymi elitami. Martha C. Nussbaum⁸⁹⁵, pisząc o sytuacji w Stanach Zjednoczonych po wyborach z 2016 r., analizuje rolę, jaką emocje takie jak strach, gniew, odraza i zazdrość odgrywają w licznych podziałach społecznych stanowiących zagrożenie dla demokracji, w tym o podziale między polityczną prawicą i lewicą. Rolę strachu jako emocji politycznej podkreśla również dokumentalista Adam Curtis w filmach takich jak *HyperNormalisation* (2016) czy w serii *The Power of Nightmares: The Rise of the Politics of Fear*, która ukazała się jeszcze w 2004 r. W tej ostatniej Curtis opisuje przejście od polityki optymizmu tak wyraźnej w połowie XX-tego wieku do polityki strachu dominującej pięć dekad później, wskazując m.in. na rolę, jaką w tym procesie odegrała myśl Leo Straussa⁸⁹⁶. W 2004 r., jak wskazywał Curtis⁸⁹⁷, najważniejszym obiektem owego politycznego strachu był (przynajmniej w Stanach Zjednoczonych) międzynarodowy terrorizm, natomiast dzisiaj jest nim, jak dowodzi Judith Butler⁸⁹⁸, wielokrotnie tu przywoływana kwestia płci kulturowej. Poza tym, temat polaryzacji społecznej i politycznej jest dzisiaj także szeroko dyskutowany m.in. poprzez środki masowego przekazu, w wyniku czego istnieje jego wysoka świadomość społeczna.

Pobieżny nawet rzut okiem na bieżącą postać sporu politycznego w zachodnich demokracjach – krótki przegląd opinii wyrażanych na ten temat przez powyższych autorów – wystarcza, by rzeczywiście dostrzec pewne analogie do wszystkiego tego, co zostało przeze mnie opisane w niniejszej pracy. Można to łatwo wyjaśnić faktem, że gry wideo nie istnieją w kulturowej próżni, co widać nie tylko w tak szczegółowych aspektach, jak powiązanie gier niezależnych z innymi formami niezależnej kultury, o którym pisze m.in. Hoogendoorn⁸⁹⁹, gdyż jest to stwierdzenie oczywiste. Szerszy kulturowy kontekst w którego ramach istnieją zarówno gry wideo, jak i polityka generalnie zdaje się być naznaczony sporem o głębokich korzeniach filozoficznych, jest to jednak temat, na którego rozwinięcie obszerność niniejszej rozprawy w żadnym razie nie pozwala. Z tego powodu stwierdzić mogę tylko, podsumowując ten wątek, że rzeczywiście istnieje pewne podobieństwo między polaryzacją społeczną obserwowaną na arenie politycznej a polaryzacją w treści filozoficznej gier wideo, nie jest to jednak w żadnym razie powód, by to drugie zagadnienie zredukować do te-

⁸⁹⁴ Chantal Delsol, „Populizm” jako protest wobec nadmiernego uniwersalizmu i obrona zakorzenienia, „Chrześcijaństwo-Świat-Polityka. Zeszyty społecznej myśli Kościoła” Nr 21, 2017, s. 97.

⁸⁹⁵ Martha C. Nussbaum, *The Monarchy of Fear: A Philosopher Looks at Our Political Crisis*, Oxford University Press, Oxford 2018.

⁸⁹⁶ Adam Curtis, reż., *Baby It's Cold Outside*, 2004.

⁸⁹⁷ Tamże.

⁸⁹⁸ Judith Butler, *Who's Afraid of Gender*, Farrar, Straus and Giroux, Nowy Jork 2024.

⁸⁹⁹ Hoogendoorn, dz. cyt., s. 32–34.

go pierwszego. Choć różnorodność filozofii w grach łączy się ze światopoglądowymi utarczkami, które są dzisiaj codziennym udziałem każdego, kto żyje w obrębie tzw. Zachodu, ma ona swoją własną odrębność wynikającą z procesów kulturowych unikalnych dla gier wideo jako medium.

Bodaj najważniejszym takim unikatowym elementem gier jest zaistnienie segmentu średnio-budżetowego jako przestrzeni pośredniej, niejako zawieszanej między kulturą głównego nurtu a kulturą alternatywną i przez to umożliwiającą jakby bardziej swobodne eksplorowanie pola filozoficznych możliwości. Gry średniobudżetowe, poza tym, że mają swoją własną tożsamość, są również miejscem spotkania wpływów płynących ze skłóconych ze sobą popkultury i kontrkultury, przynajmniej potencjalnie stwarzając możliwość dialogu między skrajnościami, a ta wydaje się być dzisiaj nam niezwykle wręcz potrzebna.

Przy czym, jak już się przekonaliśmy, zarówno mainstream, jak i kultura niezależna nie stanowią obiektywnych zjawisk ekonomicznych, lecz złożone konstrukty kulturowe, pewne ideowe aproksymacje wytwarzane w sposób mniej lub bardziej świadomy przez członków świata gier wideo (graczy, twórców, dziennikarzy itd.). Segmenty budżetowe, zwłaszcza wysoko- i niskobudżetowy, istnieją, ponieważ uczestnicy świata gier mają oczekiwania co do produkcji, w które grają i wyobrażenia o tytułach, które dopiero powstają, a także ze względu na cały szereg określonych praktyk przez nich podejmowanych, z których tylko niektóre (tworzenie gier przez większe studia, ich dystrybucja fizyczna i cyfrowa) wynikają z pragmatycznej konieczności. Zachodzące między grami należącymi do tych segmentów różnice filozoficzne również biorą się z tych oczekiwań, wyobrażeń i praktyk, i dlatego mają one charakter kulturowych trendów i prawidłowości, a nie nienaruszalnych norm. Istnieją od nich wyjątki, nie wszystkie gry się im podporządkowują, nie wszyscy twórcy chcą wpasować się w oczekiwania i wyobrażenia graczy, a czasem szukają nowych praktyk, zupełnie wyłamując się poza schematy. Mimo to trendy te istnieją i nie sposób zaprzeczyć temu, że są wpływowe, jeśli tak różne gry jak *Red Dead Redemption 2* i *Final Fantasy XV* coś ze sobą łączy, jeżeli widać podobieństwo między *The Norwood Suite* i serią *LISA* i jeśli *Pathologic Classic HD* da się porównać do *NieRa: Automaty*.

Trendy te widać wyraźnie, gdy zestawimy ze sobą wszystkie trzy tabele zamieszczone w podsumowaniach części drugiej, trzeciej i czwartej niniejszej rozprawy. Treść żadnej z tych tabel nie układa się dokładnie wedle wzoru, którego moglibyśmy się spodziewać, gdyby omawiane tu trendy były niezmiennymi zasadami – występują liczne odstępstwa i wariacje. W *Red Dead Redemption 2* geneza wartości jest immanentna, podczas gdy w pozostałych dwóch analizowanych grach wysokobudżetowych jest ona transcendentna; *NieR: Automata* jako jedyna z analizowanych gier średnio- i niskobudżetowych przyjmuje absolutną ontologiczną obowiązywalność wartości i powszechny ich zakres; *LISA: The Painful* przyjmuje esencjonalizm w sprawie natury bytu i człowieka, choć nie czyni tego żadna inna gra nisko-, ani nawet średniobudżetowa, itd., itp. Te nieregularności przekreślają rzecz jasna możliwość istnienia niezmiennych zasad rządzących filozofią w grach wideo, ale nie można na ich podstawie wykluczyć obecności ogólnych trendów. Już sam fakt, że możemy sobie w ogóle wyobrazić jakiś oczekiwany wzór świadczy o tym, że te trendy są obserwowalne. W przedstawionych przeze mnie tabelach, które są wszak tylko uproszczonym streszczeniem i uporządkowaniem moich analiz (bez których tabele te nie miałyby sensu) widzimy wyraźnie spektrum idei, jakie rozciąga się od silnej filozofii obecnej w grach wysokobudżetowych po słabą filozofię gier niskobudżetowych. Ciągłość tego spektrum jest co i rusz przełamywana wyjątkami od wzoru, a mimo to jest ona wciąż dostrzegalna i w moim omówieniu ontologii, i w omówieniu antropologii, i aksjologii.

Naturalnie, trendy mają to do siebie, że się zmieniają. Cawelti⁹⁰⁰ opisywał jako najpopularniejsze popkulturowe formuły te o detektywie, tajnym agencie i o kowboju. I choć akurat tak się składa, że w moich przykładach pojawia się i kowboj, i detektyw (jeżeli Arthura Morgana i Harry'ego Du Bois można określić tymi mianami), nie sposób ukryć faktu, że czasy świetności tych trzech archetypów w popkulturze w znaczącym stopniu przeminęły. Jeżeli jest natomiast jakiś pewnik na temat historii gier wideo, to ten, że innowacje technologiczne zawsze pociągały za sobą zmiany kulturowe. Kolejną taką innowacją może być np. wprowadzenie na rynek zaawansowanych generatywnych sztucznych inteligencji zdolnych do tworzenia na życzenie odbiorcy dowolnych złożonych treści kulturowych, w tym rozbudowanych gier wideo na dziesiątki i setki godzin. To jednak tylko jedna z możliwych przyszłości. Tak czy inaczej zaś badania tego typu jak te tutaj będą z czasem musiały oczywiście również ulec zmianom właściwym do tych, jakie zajdą w samych grach wideo.

5.3. WNIOSKI FORMALNE O SPORZE FILOZOFICZNYM W PRZESTRZENI GIER WIDEO

5.3.1. TRZY SPOSOBY ODNOŚZENIA SIĘ DO FILOZOFII W GRACH WIDEO

Omówiwszy materialny aspekt bieżącej postaci sporu filozoficznego w przestrzeni gier wideo chciałbym jeszcze na koniec pochylić się nad jego aspektem formalnym, tzn. nad tym, w jaki sposób i za pomocą jakich środków spór ten jest prowadzony. Wnioski na ten temat odbiegają nieco od kluczowego dla niniejszej rozprawy zagadnienia podziału gier na segment wysoko-, średnio- i niskobudżetowy, dalej jednak wynikają z przeprowadzonych powyżej analiz i zawierają pewne wyraźne analogie do wniosków materialnych, z których najważniejszą jest kontynuacja trójpodziału gier, tym razem w nieco innym ujęciu.

W toku powyższych rozmyślań wielokrotnie zwracałem uwagę na to, jakie dokładnie treści są nośnikami filozofii w omawianych przeze mnie grach; np. książkę Noctis z *Final Fantasy XV* jest analogonem postaci Chrystusa i przez to chrystocentrycznej antropologii, podczas gdy konwersacje prowadzone w *Disco Elysium* przez Harry'ego Du Bois z aspektami jego własnej osobowości przekazują nam bachtinowską polifonię, a nostalgiczna atmosfera Olathe w serii *LISA* wskazuje na pierwotne cierpienie jako źródło moralnego nihilizmu. System honoru i możliwe zakończenia reprezentują w *Red Dead Redemption 2* realizm Dobra i Zła, nietypowa architektura w *The Norwood Suite* absurdyzm świata, brak mechanizmu walki z potworami w *Diaries...* niedostępność silnej podmiotowości itd., itp. Wynika z tego wprost, że forma, za pomocą której treść filozoficzna bywa przekazywana w grach jest niezwykle różnorodna i że wszystkie w zasadzie gry, niezależnie od gatunku czy segmentu budżetowego do którego przynależą, zawierają rozmaite sposoby na odnoszenie się do filozofii. Pod tym względem różnice między typami gier zdają się zacierać, jako że wszystkie bez wyjątku gry filozoficzne posługują się różnymi formami przekazu w sposób niedyskryminujący i te same formy służą w nich do przekazywania niekiedy skrajnie różnych treści.

Stosując w niniejszej rozprawie metodologię narratologiczną, w moich analizach starałem się wyróżniać zwłaszcza formy narracyjne służące do przekazywania treści filozoficznych w grach, takie jak: postacie (książkę Noctis, Dutch van der Linde, Haruspik, DJ Boggart, dziewczębestia), dialogi („Kroczie z uniesionym czołem, przyjaciele”, rozmowa z autorami gry w *Pathologic*, wypowiedzi Marty'ego Armstronga), wydarzenia i sceny (poświęcenie Noctisa, śmierć Arthura, pierwsze spotkanie 2B i 9S z maszynami zachowującymi się jak ludzie, zakończenie *The Norwood Suite*),

⁹⁰⁰ Cawelti, dz. cyt., s. 189.

elementy świata przedstawionego (fikcyjne stany Stanów Zjednoczonych, piramida Cheopsa, me-dzajowie) czy metateksty (tytuły gier i ich opisy). Oczywiście jest jednak, że znaczną rolę pełnią tutaj również formy ludyczne, czyli mechanizmy rozgrywki (system honoru, system rozwoju postaci gracza, poziom trudności) oraz przełamywanie oczekiwań gracza poprzez ich brak (brak mechanizmów RPG w *Diaries...*), a także złożenia ludonarracyjne (zakończenie E *NieRa*). Skoro więc wszystkie te formy pojawiają się w tak licznych grach, czy można w ogóle wysnuć jakieś wnioski na temat ich podziału i panujących w nich ogólnych prawidłowości?

Powróćmy w tym miejscu do koncepcji popkultury i sztuki wysokiej u Caweltiego i do zaproponowanego przezeń podziału na konwencję i inwencję w kulturze. Cawelti⁹⁰¹ pisze tak:

Wszystkie wytwory kultury zawierają w sobie mieszaninę dwojakich elementów: konwencji i inwencji. Konwencje to elementy, które są uprzednio znane zarówno twórcy, jak i jego widzowi – składają się na nie ulubione motywy fabularne, stereotypowe postacie, ogólnie przyjęte idee, powszechnie znane metafory i inne zabiegi językowe itd. Inwencje, z drugiej strony, to unikalne elementy, które zostały wymyślone przez autora, takie jak nowe rodzaje postaci, pomysłów i form językowych. Rzecz jasna nie jest łatwe rozstrzygnięcie w każdym przypadku, czy coś jest konwencją czy inwencją, ponieważ wiele elementów znajduje się gdzieś pomiędzy, na spektrum rozciągającym się między tymi dwoma biegunami. Mimo to zaznajomienie z określonym zasobem dzieł literackich zazwyczaj szybko ukarze nam najważniejsze konwencje, a poprzez to również, co w każdym poszczególnym dziele jest unikalną zasługą jego autora.

Koncepcja Caweltiego ma tu jeszcze znamiona uniwersalności, podobnie jak teoria Waltona, natomiast dalej przechodzi on⁹⁰² do spostrzeżenia, że mniej-więcej od czasów renesansu dochodziło w sztuce wyższej do coraz większego nacisku na elementy inwencyjne, podczas gdy elementom konwencjonalnym z czasem przypadła domena popkultury, gdzie przyjęły one postać formuł. Te obserwacje Caweltiego są dziś równie trafne co pod koniec lat 70-tych ubiegłego stulecia, choć oblicze zarówno popkultury, jak i sztuki wysokiej uległo w ciągu pół wieku licznym innym przemianom.

Jest to tutaj o tyle istotne, że, jak Hoogendoorn⁹⁰³ słusznie zauważa, rozróżnienie w grach wideo na mainstream i indie przebiega wedle tej samej linii, co stary już podział na popkulturę i sztukę wysoką, stanowiąc jego przedłużenie w przestrzeni elektronicznej rozrywki. Tym samym dzisiaj, gdy gry wideo są już dojrzałą kulturowo formą, możemy zastosować do nich obserwacje poczynione przez Caweltiego wobec innych form kulturowych, gdy same gry były jeszcze w swoim dzieciństwie. Innymi słowy, oczywiście jest, że również współczesne gry wideo stanowią mieszaninę konwencji i inwencji, co więcej jednak – że również wśród nich możemy wyróżnić te nastawione znacznie bardziej na popkulturowe formuły i elementy konwencjonalne (mainstream) oraz te dążące do przedstawiania coraz to nowych elementów inwencyjnych (indie). Tym samym również treści filozoficzne w grach wideo przyjmują postać albo elementów konwencjonalnych, albo elementów inwencyjnych.

Na podstawie przeprowadzonych przeze mnie analiz i tego właśnie podziału na konwencję i inwencję zaproponowanego przez Caweltiego chciałbym wyróżnić trzy sposoby uprawiania filozofii w grach wideo przez ich twórców oraz przez samych graczy. Pierwszy z nich to sposób konwencjonalny, tj. taki, w którym wątki filozoficzne wprowadzane są do gier poprzez elementy konwencjonalne (archetypiczne, stereotypowe) czyli, podążając tropem Caweltiego, te formy narracyjne, ludyczne i ludonarracyjne, które uprzednio znane są osobom obcującym z tym medium. Jeżeli zaś chodzi o wprowadzanie do gier wątków filozoficznych poprzez elementy inwencyjne, to chciał-

⁹⁰¹ Cawelti, dz. cyt., s. 186.

⁹⁰² Tamże, s. 187.

⁹⁰³ Hoogendoorn, dz. cyt., s. 32–34.

bym wyróżnić jeszcze dwa rodzaje takich inwencyjnych form obecnych w grach – elementy artystyczne (ekspresyjne, imaginatywne, swobodne) i elementy źródłowo filozoficzne, właściwe treści źródłowego filozoficznego sporu. Ten drugi podział nie ma nic wspólnego z szerszą tezą Caweltiego o konwencji i inwencji w dziełach kultury, pozwala jednak wyjaśnić wyraźną różnicę między tym, w jaki sposób filozofia przejawia się w grach średniobudżetowych, a w jaki w niskobudżetowych, jednocześnie pozwalając wskazać na wyjątkową dla filozofów wartość segmentu gier AA.

5.3.2. SPOSÓB KONWENCJONALNY

Każde dzieło kultury musi zawierać elementy konwencjonalne, inaczej byłoby tworem solipsystycznym, intersubiektywnie niekomunikowalnym⁹⁰⁴. Będą one zatem występowały nawet w najbardziej awangardowych, eksperymentatorskich utworach, jakimi w świecie gier są np. *Everything is going to be OK*, *Utopias: Navigating Without Coordinates* (AAA i inni 2020) czy nietypowe nawet ze swojego tytułu *Sometimes to Deal with the Difficulty of Being Alive, I Need to Believe There Is a Possibility That Life Is Not Real* (Jeremy Couillard i Ireneo Mercado 2019). Kultura masowa jednakże, jak zauważa Cawelti⁹⁰⁵, została zdominowana przez formułowe (konwencjonalne) formy opowiadania historii – „formuły są istotne, ponieważ stanowią syntezę kilku ważnych funkcji kulturowych, które w kulturach współczesnych zostały przejęte przez sztukę popularną”. Podstawową funkcją spełnianą przez popkulturę, którą myśliciel ten⁹⁰⁶ wymienia jako pierwszą, jest „artykułowanie i umacnianie pierwotnych wartości kulturowych”, którą to funkcję w spluralizowanym, zsekularyzowanym świecie kultura masowa przejęła od niegdyś unifikującej społeczeństwo religii.

W tym świetle gry filozoficzne, które odwołują się do filozofii poprzez konwencjonalne formy wyrazu, takie jak stereotypowe postacie (np. analogon Chrystusa) czy utrwalone konwencje gatunkowe (system honoru), jawią się jako zakorzenione głęboko w konserwatywnych wartościach społecznych, które przez ostatnie wieki dyktowały postać relacji międzyludzkich i dopiero od kilku dekad są na poważnie podważane, a które wywodzić można z filozofii klasycznej i chrześcijańskiej. Pokrywa się to do pewnego stopnia z tym, co Jennings⁹⁰⁷ pisze o wykorzystaniu monomitu w tytułach wysokobudżetowych jako „wciąż jednego z niewielu istniejących podejść do pisania gier wideo” i o jego powiązaniu z autorytaryzmem; campbellowski monomit zresztą stanowi tu bodaj najjaskrawszy możliwy przykład konwencjonalnego podejścia do opowiadania historii, zwłaszcza jeśli zgodzimy się z twórcą⁹⁰⁸ tej koncepcji, że jest to schemat narracyjny wspólny wszystkim ludziom wszystkich czasów. Monomit również jest konserwatywny w swej naturze; Jessie Earl i Aranock⁹⁰⁹ w swojej analizie i krytyce tego zagadnienia w serwisie „YouTube” posuwają się wręcz do powiązania go nie tylko z autorytaryzmem, ale wręcz faszyzmem, stwierdzając:

Faszysta zawsze i z konieczności prowadzi wojnę z sensem. Wytwarzanie faszystowskich mitów wymaga nieustannego wysiłku i nacisku. Mity muszą być produkowane w sposób aktywny, ponieważ wyobrażenie o wybitnej jednostce [ang. *great man conceptualization* – M.J.] rozpada się, gdy tylko przyjrzymy mu się bliżej. Aby wytworzyć swoje kłamstwa muszą oni nieustannie wymyślać, przepisywać i zmieniać przeszłość, a mit jest narzędziem za pomocą którego ją oni produkują. Monomit to zaledwie jeszcze jeden

⁹⁰⁴ Cawelti, dz. cyt., s. 186–187.

⁹⁰⁵ Tamże, s. 189.

⁹⁰⁶ Tamże.

⁹⁰⁷ Jennings, dz. cyt., s. 320.

⁹⁰⁸ Campbell, dz. cyt., s. 19.

⁹⁰⁹ Jessie Gender, *The Decaying Monomyth of Star Wars*, „YouTube” 2023, <https://www.youtube.com/watch?v=puXNbtHksb0>, dostęp 20.06.2024; Earl i Aranock bazują tu głównie na rozumieniu faszyzmu zaprezentowanym w słynnym eseju Umberto Eco pt. *Il fascismo eterno* (pierwsze wydanie w 1995).

społecznie skonstruowany koncept, który służy podtrzymaniu tych struktur. Jeżeli wszelkie możliwe opowieści muszą zawsze wracać do status quo, niemożliwe jest, byśmy wyobrazili sobie cokolwiek poza status quo.

Niezależnie od tego jednak, czy monomit rzeczywiście u swych podstaw prowadzi do podtrzymania wartości autorytarnych czy nawet faszystowskich, jego obecność umacniającą zastałe struktury władzy da się stwierdzić zarówno w niezliczonych grach wideo, jak i w popularnych także dzisiaj utworach literackich czy filmowych (Earl i Aranock⁹¹⁰ przywołują go w kontekście całej rozległej franczyzy medialnej, jaką z czasem stała się marka *Gwiezdne wojny*). Tym samym stwierdzić możemy, że metodologia strukturalistycznie pojmowanej narratologii stanowi szczególnie uzasadniony wybór przy badaniu tych gier wideo, które podchodzą do filozofii na sposób konwencjonalny. Wszak taka narratologia stanowi właśnie naukę poświęconą badaniu tych elementów, które są wspólne dla różnych form opowiadania historii⁹¹¹ – a więc właśnie badaniu elementów konwencjonalnych. Owa metodologia, którą również ja sam stosuję w niniejszej rozprawie, zdaje się być czymś w studiowaniu treści filozoficznej gier opartych o elementy konwencjonalne bardziej nawet potrzebnym, niż znajomość samej filozofii.

Monomit to zaledwie jeden przykład, ważne jednak, byśmy zwrócili uwagę, że w konwencjonalnym sposobie traktowania o filozofii w grach źródłowe koncepcje filozoficzne przejawiają się w postaci odległego, wtórnego echa. W pierwszej kolejności stanowią one fundament, na którym oparte są różne społeczne konwenanse i utrwalane w kulturze stereotypy, następnie te stereotypy i konwenanse zostają zaadaptowane do postaci ogólnie przyjętych w tekstach kultury konwencji i dopiero wtedy konwencje te przekładane są na język samych gier. Niekiedy ta droga jest krótsza, niekiedy dłuższa i sam ten kulturowy proces warty byłby uważnego prześledzenia, na co rzecz jasna nie ma już miejsca w niniejszej rozprawie. Tak czy inaczej kluczowe jest to, że elementy konwencjonalne oddają treści filozoficzne w grach niebezpośrednio, zatracając po drodze rozliczne szczegóły, malując swoje źródła w najszerszych możliwych ramach i kategoriach.

Historie o odwiecznej walce Dobra i Zła, o królu, który poświęca się dla zbawienia świata czy o rewolwerowcu, który umierając robi to, co do niego należało, nie mają w sobie z reguły zbyt wiele głębi i nie wymagają rozbudowanej interpretacji. Przystępując do grania w nie, gracz spotyka się z tym, co już znajome, a wartości wciąż w jakimś sensie leżące u podstaw jego społeczeństwa są mu powtórzone i umocnione. Jeżeli do historii konwencjonalnych zatem wprowadzamy element głębszej filozoficznie interpretacji, to albo dlatego, że ich twórcy starają się mimo wszystko uciec od narzucających się im schematów, jak ma to miejsce w przypadku paradoksalności *Red Dead Redemption 2*, albo tego, że jako filozofowie sami rozwijamy zawarte w nich wątki i niejako dopowiadamy sobie to, co jest w nich zawarte tylko wtórnie, implicite, jak robi to np. Langer⁹¹² w swoim odczytaniu *Final Fantasy XV*. Same elementy konwencjonalne (czy to narracyjne, czy ludyczne) są formą celowo zbyt ograniczoną, by mogły stanowić nośnik bardziej rozbudowanych, szczegółowych i bezpośrednich nawiązań do filozofii. Te pozostają dziedziną elementów inwencyjnych.

5.3.3. SPOSÓB INWENCYJNY ARTYSTYCZNY

Jeden z dwóch dających się wyróżnić sposobów, na jaki treści filozoficzne przedstawiane są w grach wideo poprzez elementy inwencyjne ma miejsce w nawiązaniu, poprzez porównanie i na zasadzie analogii do świata sztuki. Relacja gier wideo, zwłaszcza gier niezależnych, do sztuki sta-

⁹¹⁰ Tamże.

⁹¹¹ Bal, dz. cyt., s. 3–4.

⁹¹² Langer, dz. cyt.

nowi coś równie złożonego, co ich relacja do popkultury wyrażająca się w konwencjonalnym ich projektowaniu, a być może nawet bardziej. To, że taka relacja zachodzi, nie pozostawia dziś wątpliwości z instytucjonalnego punktu widzenia – jak pisze Lucas⁹¹³, dzisiaj nie chodzi już o to, „czy miejsce gier wideo jest w muzeum, a o to, czy kuratorzy mają na tyle wyobraźni, by oddać złożoność wirtualnych światów w «przestrzeni cielesnej»”. Niektóre przynajmniej gry wideo funkcjonują w przestrzeni galerii sztuki, a więc są dziełami sztuki, co definitywnie rozstrzyga słynne pytanie zadane przez Smutsa⁹¹⁴ jeszcze w 2005 r.

Jeżeli zaś gry artystyczne uznamy za kontynuatorów świata sztuki, to przypisać możemy im te same (bardzo ogólne) cechy, które Cawelti⁹¹⁵ przypisuje nowożytnej tzw. sztuce wyższej, tj. przede wszystkim nacisk położony na inwencję wynikający z tego, że „od czasów renesansu współczesne kultury stawały się coraz bardziej heterogeniczne i pluralistyczne w swojej strukturze, nie wykazywały ciągłości w czasie” skutkiem czego „elity intelektualne kładły coraz większy nacisk na inwencję biorący się z poczucia, że gwałtowne zmiany kulturowe wymagają coraz to nowych perspektyw na świat”. Inwencyjne podejście do twórczości kojarzy się zatem z pewnym elitaryzmem, o czym pisze z kolei Hoogendoorn⁹¹⁶, powołując się samoświadomą charakterystykę nurtu niezależnego w kulturze, ale także Pierre’a Bourdieu, który również rozróżnia kulturę masową i sztukę wysoką.

Wszystko to wyjaśnia, dlaczego relacja gier do sztuki objawia się przede wszystkim nie w nawiązaniach czysto wizualnych i estetycznych⁹¹⁷, ale właśnie formalnych, dotyczących nie tylko tego, jak sztuka wygląda w wyobraźni masowej i z czym się nam przeważnie kojarzy (malarstwo i rzeźba renesansu, impresjonizm), ale tego, czym sztuka dzisiaj tak naprawdę jest (instalacja artystyczna, performance, sztuka konceptualna). I tak obok gier takich jak *Child of Light* (Ubisoft Montreal 2014) czy *Gris* (Nomada Studio 2018), które pragną oczarować gracza stylistyką kopiującą malarstwo akwarelowe, ale poza tym powierzchownym podobieństwem niewiele łączy je z bieżącym światem sztuki istnieją również tytuły takie jak *The Norwood Suite* czy *Sometimes...*, które w ramach tego świata po prostu funkcjonują. Nie bez powodu Ruberg czyni analogię między awangardą artystyczną XX w. a współczesnymi gramami queer⁹¹⁸. Artystyczność gier wideo nie polega na powierzchownych podobieństwach, lecz instytucjonalnej i funkcjonalnej przynależności.

Nie ulega również wątpliwości, że sztuka współczesna, zwłaszcza w swojej konceptualnej odsłonie, silnie powiązana jest z filozofią (a także socjologią, psychologią, antropologią, badaniami nad płcią itd.). Co najmniej od czasów wyrotowej twórczości Marcela Duchampa, a być może i od zarania kubizmu myśl, koncept, stanowi w sztuce najważniejszy jej składnik, dla którego materia jest zaledwie wyrazem. Jest to, rzecz jasna, duże uproszczenie, nie sposób jednak zaprzeczyć, że sztuka współczesna jako przedsięwzięcie kulturowe jest dziś praktyką intelektualną, a treści filozo-

⁹¹³ Lucas, dz. cyt.

⁹¹⁴ Smuts, dz. cyt.

⁹¹⁵ Cawelti, dz. cyt., s. 187.

⁹¹⁶ Hoogendoorn, dz. cyt., s. 33–34.

⁹¹⁷ Chociaż w nich również; podczas gdy gry wysokobudżetowe dążą przeważnie do wiernego odwzorowania rzeczywistości w tzw. hiperrealizmie, bądź przynajmniej stosują możliwie uniwersalną, inkluzywną oprawę komiksową (np. w *Fortnite Battle Royale*), tytuły spoza mainstreamu reprezentują bodaj każdą możliwą estetykę, od średniowiecznych manuskryptów (*Pentiment*, *Inkulinati*, Yaza Games 2024) po francuski komiks w stylu Mœbiusa (*Chants of Sennaar*, Rundisc 2023, *Sable*, Shedworks 2021), niejednokrotnie czerpiąc zarówno z tych starszych (*The Procession to Calvary*, Joe Richardson 2021), jak i tych najnowszych dzieł sztuki (*The Norwood Suite*).

⁹¹⁸ „Awangarda gier queer, jak i inne awangardy przed nią, przesuwa granice gier wideo jako artystycznego medium”; Ruberg, dz. cyt., s. 211.

ficzne i okołofilozoficzne pełnią w niej niebagatelną rolę, choć nie oddaje się ich w niej wprost niczym w traktacie filozoficznym. W artystycznych grach wideo nie jest inaczej.

Przekazywanie treści filozoficznych za pomocą elementów inwencyjnych oznacza i w sztuce, i w grach nieustanne poszukiwanie nowych form wyrazu, eksperymentatorstwo⁹¹⁹. Odrzucanie konwencji gatunkowych (*Braid* jako pastisz *Super Mario Bros.*), działanie na przekór oczekiwaniom graczy (cecha charakterystyczna *Undertale*), świadome rezygnowanie z popularnych systemów (*Diaries...* i niedostępność dla gracza mechaniki RPG), opowiadanie nieznanymi dotąd typów historii (*Bury Me, My Love* jako opowieść o byciu uchodźcą) i oddawanie głosu osobom zmarginalizowanym (*Celeste* jako dzieło transpłciowej autorki, Maddy Thorson), tworzenie nowych mechanizmów i zasad rozgrywki (*The Case of the Golden Idol*, Color Gray Games 2022, jako nowy typ gry detektywistycznej) czy przyjęcie form zupełnie innowacyjnych i wcześniej nieznanymi (*Everything*, David Oreilly 2017 i przejmowanie kontroli nad każdym obiektem w świecie gry) – wszystko to artystyczne inwencje wprowadzone do świata gier przez produkcje niezależne, inwencje obciążone treścią filozoficzną. Zauważmy, że istnieją one bardzo często (choć nie zawsze) w opozycji do mainstreamowych konwencji, jako ich odwrócenie i zanegowanie, co wszak nie zawsze ma miejsce w świecie sztuki. Myśl filozoficzna jest tutaj zatem przekazywana na sposób reakcyjny, w odpowiedzi do zastanego porządku. Inwencja artystyczna pełni rolę dokładnie przeciwną do konwencji popkulturowej – zamiast podtrzymywać zastate wartości i konwenanse robi wszystko, by je obalić.

Jest w tym również autentyczna, a przynajmniej do tej autentyczności dąży i jako taka się prezentuje i sama siebie rozumie⁹²⁰. Autentyczność ta również jest reakcyjna – podczas gdy formułowe opowiadanie historii stanowiące w głównym nurcie najważniejsze podejście do narracji⁹²¹ postrzegane jest jako wymuszone na dużych studiach przez prawa ekonomiczne i zapotrzebowanie masowej widowni, tym samym nie reprezentując tak naprawdę niczyich poglądów, dzieła niezależne mają być prawdziwym i żywym wyrazem indywidualnych przekonań ich autorów nie tylko jako twórców i narratorów, ale po prostu jako ludzi. Czy tak jest w istocie, to inna kwestia, przyjąć możemy jednak, że tak przynajmniej bywa, choćby na podstawie deklaracji samych twórców, takich jak Shasha, Huggins i Rohr ze studia Sundae Month. Jest to o tyle ważne, że oznacza, iż gracz obcując z treściami filozoficznymi oddawanymi za pomocą środków inwencyjnych artystycznych (jak te wymienione w powyższym akapicie) deklaratywnie obcuje, pośrednio co prawda, nie z abstrakcyjną myślą filozoficzną, ale z filozofią jako żywym światopoglądem. Co prawda forma jego podania jest z konieczności nietypowa i wymaga rozkodowania następującego po pierwotnym zaskoczeniu, wciąż jednak jest to sposób obcowania z filozofią zupełnie odmienny niż w przypadku elementów konwencjonalnych.

5.3.4. SPOSÓB INWENCYJNY FILOZOFICZNY

Pozostaje zatem do omówienia trzeci, ostatni sposób, na jaki wątki filozoficzne przejawiają się w grach, ten zaś jest dla filozofa najciekawszy i najbardziej wart omówienia, nie tylko dlatego, że stanowi pewne badawcze novum powiązane ze specyfiką filozoficznych gier średniobudżetowych jako odmiennych od niskobudżetowych, ale także dlatego, że najbardziej przybliży nas do źródłowego sporu filozoficznego. Jest tak, ponieważ mowa tu o sytuacjach, w których treść filozoficzna, z którą gracz spotyka się w trakcie rozgrywki, nie kryje się już pod postacią archetypicznej struktury narracyjnej i stereotypowych postaci, czy nawet innowacyjnych zabiegów artystycznych i sztuki

⁹¹⁹ Lipkin, dz. cyt., s. 14.

⁹²⁰ Hoogendoorn, dz. cyt., s. 34–37.

⁹²¹ Jennings, dz. cyt.

konceptualnej, lecz objawia się w postaci bardzo zbliżonej do tej, w jakiej spotkać ją możemy u źródła, czyli w literaturze filozoficznej.

To, co mam tutaj na myśli bodaj najwyraźniej widać w *Pathologic Classic HD* i w *Disco Elysium*, dwóch produkcjach, których przejście pierwotnie skłoniło mnie do napisania niniejszej rozprawy. Z tego względu pozwolę sobie posłużyć się tutaj cytatem z tej drugiej gry, by lepiej zaprezentować ten sposób traktowania o filozofii w grach. Oto przykładowy fragment konwersacji, jaką Harry Du Bois toczy ze swoją wewnętrzną zdolnością retoryki:

Ty: Zaczekaj – o co w ogóle chodzi z tym całym «komunizmem»?

RETORYKA: Porażka. Chodzi o porażkę.

Ty: O porażkę?

RETORYKA: Tak! Odrażającą porażkę. Kompletną, nieodwracalną klęskę na wszystkich frontach! Zupełnie wymazany, pobity, wepchnięty głową na krawężnik i olany moczem – dopóki *ty* się nie pojawiłeś! *Ty* odwrócisz koleje losu klasy pracującej na całym świecie.

Ty jeden przeciwko wszystkiemu co żyje, przeciwko każdemu żywemu człowiekowi: ośmiuset bilionom reáli w rękach *niemożliwie* dobrze zorganizowanej klasy sprawującej władzę; monumentalnym miejskim dzielnicom pełnym bankierów szepczących do ucha premierom państw; armiom liczącym miliony i miłości twojej własnej matki!

Ty – przeciwko atomowi, czarom i momentowi pędu. Gdzie zawiódł cały świat – materia nie ugięła się przed ludzką wolą; ludzie nie podolali, by wstać rano z łóżek i zawiązać jej sznurówki u butów – ty sam, własnoręcznie, odbudujesz marzenia klasy pracującej. Ty jesteś Ostatnim Komunistą.

Choć bez cienia wątpliwości poetycki i osadzony w kontekście fabuły gry, fragment ten wyraźnie zahacza o filozofię, stanowiąc luźną, przeprowadzoną w stylu kontynentalnym refleksję nad naturą komunizmu jako idei, która po upadku Związku Radzieckiego nie może być definiowana inaczej niż tylko przez odniesienie do porażki. We fragmentach takich jak ten, których w narracji *Disco Elysium* i *Pathologic Classic HD* nie brakuje, gry wideo dotyczą filozofii niemalże bezpośrednio, podobnie, jak czyni to w niektórych swoich fragmentach proza Dostojewskiego, Prousta, Joyce'a⁹²² czy Sartre'a. Jak pisał o medium literackim Descombes⁹²³, prawdziwa powieść filozoficzna nie polega tak naprawdę na zawieraniu w sobie jakichś filozoficznych treści, ale na pobudzaniu czytelnika do „intelektualnego i moralnego wysiłku” prowadzącego do „zaistnienia dyscypliny myślowej analogicznej do tej, która realizowana jest w zachodniej tradycji filozoficznej”, i analogicznie jest również w grach wideo, gdzie staje się to możliwe najwyraźniej właśnie we fragmentach filozofii najbliższej przypominających.

W źródłowej filozofii taką, jaką jest ona uprawiana od setek lat, centralnym medium przekazu niezmiennie jest pismo (również mowa, generalnie: język), zaś za jej formy konwencjonalne, których wszak nie jest ona jako twórczość kulturowa pozbawiona, uznać należy np. cytat, odwołanie do innego filozofa z imienia i nazwiska, stosowanie specyficznej nomenklatury (pojęcia, konstrukcje językowe, sposoby argumentowania) czy przypisów. Te same formy jednak, gdy pojawiają się poza źródłową filozofią i w medium tak odmiennym od pisma jak gry wideo, stanowią elementy inwencyjne. Rzecz jasna nawet produkcje filozoficzne nie zawierają w sobie rozbudowanych przypisów bibliograficznych, ale np. *NieR: Automama* bardzo często przywołuje nazwiska znanych filozofów, nawet jeśli czyni to niejako w oderwaniu od ich myśli (za wyjątkiem Sartre'a), zaś *Pathologic* czerpie nazwiska niektórych swoich postaci (m.in. generała Aleksandra Błoka) wprost z historii rosyjskiej literatury okółofilozoficznej. Z kolei *Disco Elysium* przepełnione jest filozoficzną nomen-

⁹²² Zdaniem Caweltiego (dz. cyt., s. 187) twórczość Joyce'a stanowi współczesny wzór dzieła kultury opartego o elementy inwencyjne.

⁹²³ Descombes, dz. cyt., s. 35.

klaturą, pojawiają się w nim pojęcia takie jak epistemologia, kapitał, faszyzm, krytyczna teoria rasy, wojna klas, kłacze itd.

Oczywistym jest zatem, że tego typu elementy inwencyjne filozoficzne występować będą w grach, które rozległy użytek czynią z formy tekstowej, np. w prezentacji dialogów czy rozbudowanych opisach. Ich historia sięga czasów drastycznych ograniczeń technologicznych i produkcji tekstowych takich jak *Zork* (Infocom 1977), dzisiaj natomiast stanowią one wyraźną mniejszość – choć niemal każda gra wideo zawiera w sobie jakąś postać tekstu bądź mowy, w większości z nich nie wysuwają się one na pierwszy plan, choćby po to, by nie przysłonić elementów ludycznych. Inaczej jest np. z *Disco Elysium*, o którym żartuje się niekiedy, że granie w nie bardziej przypomina lekturę książki niż obcowanie z prawdziwą grą wideo⁹²⁴.

Nie oznacza to, rzecz jasna, że formy ludyczne również nie mogą mieć charakteru inwencji filozoficznej, bo mogą, czego wyraźnym przykładem jest np. gra *Everything*, w której panteistyczna myśl Alana Wattsa oddana jest nie tylko poprzez odtwarzanie nagranych fragmentów jego wykładów, ale także mechanikę przenoszenia kontroli gracza z obiektu na obiekt. Chodzi raczej o to, że tekst jako medium w którym filozofia jest źródłowo uprawiana od setek lat zapewnia twórcom uprzywilejowany dostęp do tych form, z których korzystają sami filozofowie. Zresztą, w przypadku zwłaszcza filozofii kontynentalnej i np. twórczości Sartre'a granica między formami filozoficznymi i artystycznymi jest płynna i nie zawsze dają się one wyraźnie od siebie rozdzielić, stąd podział na inwencje artystyczne i filozoficzne też jest pewną umowną (choć użyteczną) generalizacją. Wszak centralnie usytuowane w kanonie zachodniej filozofii dialogi Platona również bardziej przypominają dzisiejsze powieści niż artykuły publikowane w punktowanych czasopismach.

W przypadku inwencji filozoficznych znajomość samej filozofii jest niezwykle użyteczna; bez niej interpretujący naraża się na ryzyko tego, że jakieś nawiązanie zostanie przezeń przeoczone. W przeciwieństwie do kulturowych stereotypów szczegółowe rozstrzygnięcia filozoficzne nie są powszechnie dobrze znane, a ci, którzy korzystają w swoich dziełach z inwencji filozoficznych mają przed sobą otwarte najszersze pole do czerpania z nawet najbardziej ezoterycznych źródeł, nie ogranicza ich bowiem ani gust masowej publiki, ani reaktywność kontrkultury. Stąd np. obecne w *Pathologic* odniesienia do sporu okcydentalizmu ze słowianofilstwem, dwóch stanowisk, których żaden filozof już od dawna nie reprezentuje.

Szczególnie ciekawe są przypadki, w których gry wideo dokonują autorefleksji, w których zawarta w nich treść filozoficzna, objawiająca się poprzez inwencje filozoficzne, dotyczy filozofii gier wideo. Taka niezwykła sytuacja ma miejsce w każdej z omawianych przeze mnie gier średnio-budżetowych. W *Pathologic* przewija się ona przez cały wątek metanarracyjny, tj. konwersację gracza z twórcami gry, co np. Brewis⁹²⁵ oddaje w następujący sposób: „w rzeczywistości wszystkie gry stanowią konwersację między tobą a twórcami. *Pathologic* jedynie zrywa na końcu zasłonę [dzięki której udajesz, że jest inaczej – M.J.] i pokazuje ci, że tym właśnie jest i że jest to w porządku”. W *Disco Elysium* występuje quasi-autobiograficzny wątek niedokończonej, niezwykle ambitnej gry, która tworzona była w budynku eksplorowanym przez Harry'ego. W *NieRze* rolę tę pełni zakończenie E, w którym gra wprost pyta gracza „Czy uważasz, że gry to tylko takie głupie, nieważne zabawki?”. Te trzy przykłady łączy to, że stanowią przejaw samoświadomości ich twórców, którzy sami poprzez swoje dzieła angażują się w filozofię gier wideo, tak jak niektórzy artyści angażują się w filozofię sztuki, a literaci w filozofię literatury. Udowadniają oni, że medium w którym tworzą

⁹²⁴ Painelevator, *Yeah what about it*, „Reddit” 2021, https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/mr110n/yeah_what_about_it/, dostęp 22.06.2024.

⁹²⁵ Hmbomborguy, *Pathologic...*, dz. cyt.

dojrzało na tyle, że zdolne jest do refleksji nad samym sobą, nad swoją naturą, pełnionymi przez siebie funkcjami i miejscem, które zajmuje ono na szerszym krajobrazie kultury.

Wreszcie warto zauważyć, że produkcje, które zawierają w sobie elementy inwencyjne filozoficzne wciąż będą miały w sobie również elementy konwencjonalne i artystyczne – żaden twór kulturowy nie jest w stanie oddzielić się od jakichkolwiek konwencji, a formy filozoficzne płynnie przechodzą w artystyczne. Istotne jest jednak, że w ogóle istnieją gry, które filozofii dotyczą tak bezpośrednio. Niekiedy są to produkcje wysokobudżetowe⁹²⁶, jak pokazuje słynny kasus *BioShocka* jako krytyki filozofii obiektywizmu Ayn Rand czy nawiązania do cytowanego tu wielokrotnie *Homo ludens* Huizingi obecne w *Death Stranding*; niekiedy są to gry niskobudżetowe, w tym przywołane powyżej *Everything*; szczególną rolę pełnią jednak inwencje filozoficzne w grach średniobudżetowych, co starałem się wykazać w moich analizach.

Podkreślmy jednak przede wszystkim jedną myśl, która z tego wynika – istnieje miejsce, w którym źródłowy spór filozoficzny i spór filozoficzny toczony w przestrzeni gier wideo się niemalże stykają. Jeżeli możliwe jest uprawianie źródłowej filozofii poprzez literaturę, co nie wydaje się być dzisiaj myślą kontrowersyjną, na tej samej zasadzie, czyli poprzez elementy inwencyjne filozoficzne, istnieje być może możliwość, by uprawiać źródłową filozofię w grach wideo. Pierwsze zwiastuny tego typu praktyki mają dziś miejsce w grach takich jak *Pathologic Classic HD*, *Disco Elysium* i *NieR: Automata*. Otwarte pozostaje pytanie, co przyniesie przyszłość.

⁹²⁶ Ciekawy jest przypadek misji pt. *Czerwony wieszcz z Cyberpunka 2077*, który stanowi parodię użycia inwencji filozoficznej w grach wideo. W ramach misji jako najemnik V w futurystycznym Night City zostajemy zatrudnieni, by ustalić tożsamość tajemniczego rewolucyjnego filozofa, niejakiego Swedenborga-Rivieri, którego pseudointelektualne komunistyczne *bon moty* możemy wyczytać w sieci, gdzie zachwycają się nimi internauci, doszukując się w nich m.in. nawiązań do egzystencjalizmu. W zakończeniu misji odkrywamy, że Swedenborg-Riviera to tak naprawdę bezmyślny generator tekstu podłączony do zhakowanej przez jakiegoś dowcipnisia automatycznej wróżki.

ZAKOŃCZENIE

W niniejszej rozprawie bardzo dużo uwagi poświęciłem opisaniu branży gier wideo – jej historii, występujących w niej praktykom, temu, w jaki sposób są one badane przez akademików oraz, rzecz jasna, samym grom, z których dziewięć opisałem w sposób szczegółowy, a wiele innych przywołałem chociażby w krótkim nawiązaniu. W ten sposób zawarłem powyżej możliwie wyczerpujący krajobraz tego fascynującego zjawiska kulturowego, w którym wiele z ważnych jego aspektów zostało umieszczonych w koherentnej sieci wzajemnych odniesień.

Problemem badawczym, który starałem się tutaj rozstrzygnąć i którego rozstrzygnięciu służyły wszelkie moje przemyślenia, było następujące pytanie: w jaki sposób wyjaśnić należy funkcjonowanie treści filozoficznych w grach wideo jako całości? Wyszedłem przy tym od prostej i niekontrowersyjnej obserwacji, że powstające dzisiaj gry wideo zawierają znaczącą ilość mniej lub bardziej świadomych i mniej lub bardziej wyraźnych nawiązań do filozofii, czego najlepszym przykładem są *Pathologic Classic HD* i *Disco Elysium*. Przyjąłem również założenie, że to, jakie treści pojawiają się w tych grach, nie jest czymś zupełnie losowym, lecz że dają się w tej kwestii zauważyć pewne regularności, które da się wyjaśnić poprzez konceptualizację właściwą filozofii kultury, której gry są wszak częścią.

W odpowiedzi na ten problem badawczy doszedłem do wniosku, że konceptem, który może służyć wyjaśnieniu tych regularności co do treści filozoficznych w grach wideo jest pojmowanie gier wideo jako przestrzeni filozoficznego sporu, które czerpie zarówno z przemyśleń o sporności samej filozofii u takich myślicieli jak Huizinga i Spaemann, jak i ze wcześniejszych badań nad grami, w których pojawia się opozycja mainstreamu i gier indie. Ponieważ jednak wspomniane regularności nie mogą mieć innego charakteru, jak tylko ekonomiczny, artystyczny i kulturowy (jak sama branża gier wideo), filozoficzny spór toczony w przestrzeni gier wideo przebiega wedle prawidłowości występujących w ramach trzech budżetowych segmentów branży elektronicznej rozrywki, a więc segmentu wysokobudżetowego, średniobudżetowego i niskobudżetowego. Wykorzystanie tego trójpodziału w badaniach gier określiłem mianem paradygmatu triadycznego, w odniesieniu do paradygmatu dualistycznego uznającego opozycję głównego nurtu i gier niezależnych, z którego korzystali liczni inni badacze.

Teza, że spór filozoficzny toczony jest w przestrzeni gier wideo jest zatem niekontrowersyjna. Rzecz jasna jest to spór specyficznie rozumiany, a przez to jedynie pewna konceptualizacja tego, czym gry są – konceptualizacja niezupełna i omijająca pewne ich elementy, ale wystarczająca do wyjaśnienia obecności treści filozoficznych w grach. Źródłowy spór filozoficzny, wobec którego spór w grach jest wtórny, stanowi jeden z myślnych fundamentów całej naszej kultury i przejawia się dzisiaj bardzo wyraźnie np. w sporze politycznym, toteż nie ma nic dziwnego w tym, że jakaś jego postać, jakieś jego odzwierciedlenie występuje również w grach wideo, odmienione przez ich specyfikę jako pierwszego prawdziwie interaktywnego medium narracyjnego. Ponadto na podstawie powyższych analiz zawartych w częściach drugiej, trzeciej i czwartej niniejszej rozprawy a opartych metodologicznie na części pierwszej, oraz na podstawie wniosków przedstawionych w części piątej stwierdzić można, że prawidłowości w treści filozoficznej gier wideo są wyraźnie powiązane z branżowym trójpodziałem tychże gier. Nie jest to powiązanie zupełne i konieczne, występują od niego pewne wyjątki, a jednak podobieństwa w obrębie gier wysoko-, średnio- i niskobudżetowych narzucają się na tyle wyraźnie, że zupełne ich zignorowanie byłoby błędem.

Wnioski płynące z niniejszej rozprawy podzieliłem wedle rozróżnienia na te o charakterze materialnym (treści filozoficznego sporu toczonego w grach) i te o charakterze formalnym (sposoby

przekazywania tych treści). Jeżeli chodzi o wnioski materialne, to, najprościej rzecz ujmując, zależnie od segmentu budżetowego mamy do czynienia z filozofią albo silną, akcentującą sprawczość podmiotu, ontologiczne uporządkowanie świata i absolutny charakter wartości moralnych, albo bardzo słabą, gdzie podmiot jest bytem płynnym, świat podobnie, a wartości to jedynie nieobowiązujące konstrukty, albo wreszcie z myślą bardziej zniuansowaną, w której człowiek jawi się jako byt niesubstancjalny, świat istnieje w formie dyskursu a wartości, choć nie transcendentne, możemy konstruować z powodzeniem. Gry wysokobudżetowe zwracają się w stronę filozofii silnej, ponieważ odpowiada ona gustom masowej widowni wypracowanym w popkulturze i współgra z ludycznością rozumianą jako zbiór uporządkowanych, przystępnych i logicznych zasad. Gdy niskobudżetowe są kontrkulturą zwróconą przeciwko głównemu nurtowi i dekonstruującą go w artystycznych eksperymentach. Gry średniobudżetowe unikają pułapki oczekiwań ciężących na filozoficznych produkcjach i z mainstreamu, i z kultury alternatywnej, kładąc nacisk na złożoność i nieprzystępność w aspekcie tak ludycznym, jak i narracyjnym.

Jeżeli chodzi o wnioski formalne, to filozofia jest do gier wideo wprowadzana zarówno poprzez elementy konwencjonalne, już z góry znane ich odbiorcom, jak i poprzez elementy inwencyjne stanowiące oryginalny wkład autorów. Filozoficzne elementy konwencjonalne w grach związane są z konwencjami gatunkowymi i z monomitycznym sposobem opowiadania historii, który pozostaje w nich dominujący. Filozoficzne inwencje w grach dają się z kolei rozróżnić na artystyczne, czyli te wprowadzane przez analogię do współczesnego świata sztuki, i te źródłowo filozoficzne, zaczerpnięte z filozofii jako takiej w sposób bezpośredni i niemalże niezmienny. Gry wideo, jak każdy inny element popkultury, istnieją jako przemieszanie elementów konwencjonalnych i inwencyjnych i jakaś ich część zawsze jest w nich obecna, natomiast tylko niektóre produkcje, takie jak *Pathologic Classic HD* i *Disco Elysium*, kładą największy nacisk na inwencje źródłowo filozoficzne. Stąd szczególnie miejsce gier średniobudżetowych jako tych, które mogą być najciekawsze dla filozofów.

Niniejsza rozprawa otwiera liczne dalsze perspektywy badawcze. Istnieją być może inne rozstrzygnięcia postawione tu problemu badawczego, inne prawidłowości, których można by się doszukać, a które nie będą stały w sprzeczności z zaprezentowanymi tutaj wnioskami. Istnieje także możliwość dalszego rozwinięcia samej koncepcji gier wideo jako przestrzeni filozoficznego sporu, zwłaszcza w porównaniu do źródłowego sporu filozoficznego, a być może również bieżącego sporu politycznego. Również wyjątki od omawianych tu prawidłowości można by rozpatryć w ich kontekście, by ustalić, co sprawiło, że te akurat gry (*Baldur's Gate 3*, *Death Stranding* itp.) tak wyróżniają się na tle innych z tego samego segmentu. Wszystko to pole do dalszych badań.

Podobnie dalszych badań wymagają inne zagadnienia filozoficzne nieomówione w niniejszej rozprawie. Choć przyjrzenie się trzem rodzajom treści filozoficznej w grach wideo (ontologicznej, antropologicznej i aksjologicznej) wystarcza, by doszukiwać się prawidłowości w tym, jakiego rodzaju idee się w grach przejawiają, ujawnia bowiem wyraźne analogie we wszystkich trzech dziedzinach, bez wątpienia ciekawe byłoby również zbadanie innych zagadnień filozoficznych, takich jak te związane np. z epistemologią, estetyką, filozofią kultury czy nawet etyką. Zbieżność wątków ontologicznych, antropologicznych i aksjologicznych, wyraźna zwłaszcza jeżeli zestawimy ze sobą Tabelę 1, Tabelę 2 i Tabelę 3 w niniejszej rozprawie, sugeruje wyraźnie, że podobne obserwacje dałoby się poczynić, analizując również treści epistemologiczne itd. w grach, jest to jednak natomiast oczywiście tylko przypuszczenie niemające jak dotąd poparcia w dalszych badaniach.

Również warte zbadania byłoby to, w jaki dokładnie sposób wątki filozoficzne zawarte w grach wideo wpływają na samych graczy i czy rzeczywiście są one dla nich przekonujące, czyli czy ich zamierzony wpływ, o którym wspominam w kilku miejscach niniejszego tekstu, rzeczywiście jest wywoływany. Tego typu badania wymagałyby jednak zgoła odmiennego, bardziej ekspery-

mentalnego zaplecza metodologicznego i innej perspektywy badawczej, wykraczającej poza filozofię kultury i kulturoznawstwo na rzecz raczej psychologii czy kognitywistyki.

Wreszcie trzecią kwestią wartą dalszych badań jest prześledzenie kulturowej historii sporu filozoficznego w grach wideo, tzn. tego, jakie postacie przyjmował on historycznie i jak wpłynęły nań takie wydarzenia, jak m.in. popularyzacja płyt CD, przejście do gier dwuwymiarowych do gier trójwymiarowych, zmierzch ery salonów gier, popularyzacja smartfonów i gier mobilnych oraz szybkiego i ogólnodostępnego internetu itp. W pierwszej części niniejszej rozprawy sporo uwagi poświęciłem historii gier wideo i temu, jak rozwój technologiczny oraz zmiany społeczno-ekonomiczne wpłynęły na kształtowanie się tego medium, analiza ta oderwana była jednak ściśle od zagadnienia treści filozoficznej w grach. Tego typu badania z zakresu historii idei, np. o charakterze komparatystycznym (zestawienie najpopularniejszych gier lat 80-tych, 90-tych i dalej⁹²⁷), być może na tle szerszej historii popkultury, umożliwiłyby lepsze zrozumienie sytuacji, w której filozofia w grach znajduje się w chwili obecnej.

Filozoficzny spór toczony w grach wideo jest tematem fascynującym, a jego bieżąca postać domaga się dalszych badań. Gry są medium, z którym każdego dnia styczność mają setki milionów ludzi, stanowią nośnik treści filozoficznych co prawda ograniczony swoją formą, ale również bardziej przystępny niż traktaty dawnych filozofów. Ich historia być może dopiero się rozpoczyna, a wraz z nastaniem epoki generatywnej sztucznej inteligencji (modele językowe oparte o sieci neuronalne, uczenie maszynowe itp.) może nawet przyspieszyć – możliwe, że znajdujemy się obecnie na granicy przełomu, jakbym byłyby gry wideo (i inne rozbudowane treści kulturowe) tworzone na życzenie odbiorcy. Nim jednak to nastanie, gry wciąż tworzone są przez twórców mających swoje własne światopoglądy i idee do przekazania, toteż filozoficzne badania na ich temat pokroju tych przedstawionych w niniejszej rozprawie pozostają czymś koniecznym.

⁹²⁷ Podobnie badania na temat anglojęzycznej kinematografii przeprowadziłem w mojej pracy magisterskiej (Jemioł, *Idee...*, dz. cyt.), również korzystając z metodologii historii idei i komparatystyki.

BIBLIOGRAFIA

1. OPRACOWANIA NAUKOWE I TEKSTY ŹRÓDŁOWE

Aarseth, Espen J., *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore i Londyn 1997.

Aarseth, Espen i Paweł Grabarczyk, *An Ontological Meta-Model for Game Research*, „Proceedings of DiGRA 2018”.

Adajian, Thomas, *The Definition of Art* w: Edward N. Zalta, red., *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 2007–.

Artaud, Antonin, *Teatr okrucieństwa*, tłum. Bogdan Banasiak, „Sztuka i Filozofia” Tom 19, 2001, pierwsze wydanie w 1932, s. 82–91.

Atkins, Barry, *More than a game. The computer game as fictional form*, Manchester University Press, Manchester i Nowy Jork 2003.

Attari, Mohammad Sadegh Ahmadian i Laleh Atashi, *Human in Conflict: Engagements with Post-humanism in Quake and Deus Ex*, „1st Digital Games Research Conference. Trends, Technologies and Applications”, 2017.

À Kempis, Tomasz, *O naśladowaniu Chrystusa*, pierwsze wydanie ok. 1420.

Badiou, Alain, *Metaphysics and the Critique of Metaphysics*, tłum. na j. ang. Alberto Toscano, „Pli: The Warwick Journal of Philosophy” Tom 10 – *Crises of the Transcendental: From Kant to Romanticism*, 2000, s. 174–190.

Bakels, Jan-Hendrik, *Steps towards a Phenomenology of Video Games — Some Thoughts on Analyzing Aesthetics and Experience*, „Eludamos. Journal for Computer Game Culture” Tom 11 Nr 1, 2020, s. 71–97.

Bakhtin, Mikhail, *Problems of Dostoevsky's Poetics*, tłum. na j. ang. Caryl Emerson, University of Minnesota Press, Minneapolis i Londyn 1984, pierwsze wydanie w 1929.

Bakunin, Michaił, *Bóg i państwo*, tłum. Zofia Krzyżanowska i inni, Anarcho-Biblioteka, pierwsze wydanie w 1882.

Bal, Mieke, *Narratology. Introduction to the Theory of Narrative*, University of Toronto Press, Toronto, Buffalo i Londyn 1997, pierwsze wydanie w 1985.

Banker, Bryan, *Black Egyptians and White Greeks?: Historical Speculation and Racecraft in the Video Game Assassin's Creed: Origins*, „Humanities” Tom 4 Zeszyt 4, grudzień 2020, 145.

Barnard, Hans, *The Archaeology of the Pastoral Nomads Between the Nile and the Red Sea* w: Jeffrey Szuchman, red., *Nomads, tribes, and the state in the Ancient Near East: crossdisciplinary perspectives*, Oriental Institute of the University of Chicago, Chicago 2009, s. 15–41.

Barnett, Michael i Cassandra E. Sharp, *The moral choice of inFAMOUS: law and morality in video games*, „Griffith Law Review” Tom 24 Zeszyt 3 – *Through the Looking Glass: the Framing of Law and Justice through Popular Imagination*, 2015, s. 482–499.

Barthes, Roland, *The Death of the Author*, „Aspen” Nr 5–6, 1967.

Bartol, Krystyna, *Wypędzić poezję, wygnać poetów. Współczesne interpretacje Platónskiego postulat*, „Poznańskie Studia Polonistyczne. Seria Literacka” Nr 19, 2012, s. 13–30.

Barton, Matt, *Dungeons and Desktops. The History of Computer Role-Playing Games*, A K Peters, Wellesley 2008.

Bedell, Haley, *Frodo Baggins: The Modern Parallel to Christ in Literature*, Humanities Capstone Projects 2015, artykuł 24.

BeDuhn, Jason, red., *New Light on Manichaeism. Papers from the Sixth International Congress on Manichaeism Organized by The International Association of Manichaeic Studies*, Brill, Leiden i Boston 2009.

Belmonte, Juan Francisco, *The Hanged Rhizome on the Tree: Arborescence and Multiplicity in Disco Elysium*, „Baltic Screen Media Review” Tom 9 Nr 1, 2021, s. 44–54.

Bergo, Bettina, *Emmanuel Levinas w: Edward N. Zalta, red., The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 2006–.

Berlin, Isaiah, *Russian Thinkers*, Penguin Books, Londyn, Nowy Jork, Ringwood, Toronto i Auckland 1994, pierwsze wydanie w 1978.

Bermel, Albert, *Artaud’s Theatre of Cruelty*, Bloomsbury, Londyn, Nowe Delhi, Nowy Jork i Sydney 1997.

Blahuta, Jason P. i Michel S. Beaulieu, red., *Final Fantasy and Philosophy; The Ultimate Walkthrough*, John Wiley & Sons, Inc., Hoboken 2009.

Bogost, Ian, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, The MIT Press, Cambridge i Londyn, 2007.

Bosman, Frank G., *‘Requiescat in Pace’. Initiation and Assassination Rituals in the Assassin’s Creed Game Series*, „Religions” Tom 9 Zeszyt 5, maj 2018, artykuł 167.

Bosman, Frank G., *‘The Lamb of Comstock’. Dystopia and Religion in Video Games*, „Heidelberg Journal of Religions on the Internet” Tom 5 – *Religion in Digital Games. Multiperspective and Interdisciplinary Approaches*, 2014, s. 162–182.

Bowie, Simon, *New Sincerity, the Weird, and the post-ironic turn in contemporary indie video games*, Uniwersytet Londyński 2020.

Breton, André, *Manifest surrealizmu*, tłum. Artur Sandauer, „Twórczość” Nr 2, 1969, pierwsze wydanie w 1924, s. 72–96.

Briggs, Asa, *Mass entertainment: The origins of a modern industry w: Kym Anderson, red., Australia’s Economy in its International Context; The Joseph Fisher Lectures. Volume 2: 1956–2012*, University of Adelaide Press, Adelaide 2012, pierwsze wydanie w 2001, s. 49–76.

- Brock, Tom, *Videogame consumption: The apophatic dimension*, „Journal of Consumer Culture” Tom 17 Zeszyt 2, lipiec 2017, s. 147–166.
- Brown, Harry J., *The Consolation of Paranoia. Conspiracy, Epistemology, and the Templars in Assassin’s Creed, Deus Ex, and Dragon Age* w: Daniel T. Kline, red., *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*, Routledge, Londyn i Nowy York 2014, s. 227–242.
- Buchholz, Rogene A., *Capital and Capitalism. Old Myths, New Futures*, Routledge, Nowy Jork i Londyn 2022.
- Butler, Judith, *Who’s Afraid of Gender*, Farrar, Straus and Giroux, Nowy Jork 2024.
- Calarco, Matthew, *The Retrieval of Humanism in Buber and Levinas* w: Peter Atterton, Matthew Calarco i Maurice Friedman, red., *Levinas & Buber. Dialogue & Difference*, Duquesne University Press, Pittsburgh 2004, s. 250–261.
- Campbell, Joseph, *Bohater o tysiącu twarzy*, tłum. Andrzej Jankowski, Zysk i S-ka, 1997, pierwsze wydanie w 1949.
- Campbell-Kelly, Martin, William Aspray, Nathan Ensmenger i Jeffrey R. Yost, *Computer. A History of the Information Machine*, Westview Press 2014.
- Cappelen, Herman, Tamar Szabó Gendler i John Hawthorne, red., *The Oxford Handbook of Philosophical Methodology*, Oxford University Press 2016.
- Carayol, Martin, *When a failed novel becomes a successful video game. The case of Disco Elysium*, „Romanesques“, 2021, s. 41–56.
- Cawelti, John G., *The Concept of Formula in the Study of Popular Literature* w: Harold E. Hinds, Jr., Marilyn F. Motz i Angela M. S. Nelson, *Popular Culture Theory and Methodology. A Basic Introduction*, The University of Wisconsin Press 2006, s. 183–191, pierwsza publikacja artykułu w 1972.
- Chance, Jane, *The Lord of the Rings. The Mythology of Power*, The University Press of Kentucky, 2001.
- Christiansen, Peter, *Designing Ethical Systems for Videogames*, „Proceedings of the 12th international conference on the foundations of digital games”, 2017.
- Cogburn, Jon i Mark Silcox, *Philosophy Through Video Games*, Routledge, Nowy Jork i Londyn 2009.
- Coleridge, Samuel Taylor, *Biographia Literaria*, J.M. Dent & Sons, Londyn 1975, pierwsze wydanie w 1817.
- Compagno, Dario, *Standing on the Shoulders of Giants. A Semiotic Analysis of Assassin’s Creed 2* w: Peter Pericles Trifonas, *International Handbook of Semiotics*, Springer, Dordrecht 2015, s. 1003–1023.
- Cooper, Neil, *Moral Nihilism*, „Proceedings of the Aristotelian Society” Tom 74 Zeszyt 1, 1 czerwca 1974, s. 75–90.

- Crick, Timothy, *The Game Body: Toward a Phenomenology of Contemporary Video Gaming*, „Games and Culture” Tom 6 Zeszyt 3, maj 2011, s. 259–269.
- De Felix, Judith Walker i Richard T. Johnson, *Learning from Video Games*, „Computers in the Schools: Interdisciplinary Journal of Practice, Theory, and Applied Research“ Tom 9 Zeszyty 2–3, 1993, s. 119–134.
- Deleuze, Gilles, *Having an Idea in Cinema. (On the Cinema of Straub Huillet)*, tłum. na j. ang. Eleanor Kaufman w: taż i Kevin Jon Heller, red., *Deleuze And Guattari: New Mappings in Politics, Philosophy, and Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis i Londyn 1998, s. 14–19.
- Deleuze, Gilles i Félix Guattari, *Anty-Edyp. Kapitalizm i schizofrenia*, pierwsze wydanie w 1972.
- Deleuze, Gilles i Félix Guattari, *Tysiąc Plateau*, red. Joanna Bednarek, Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana, Warszawa 2015, pierwsze wydanie w 1980.
- Delsol, Chantal, *Kamienie węgielne. Na czym nam zależy?*, tłum. Małgorzata Kowalska, Wydawnictwo Znak, Kraków 2018.
- Delsol, Chantal, „Populizm” jako protest wobec nadmiernego uniwersalizmu i obrona zakorzenienia, „Chrześcijaństwo-Świat-Polityka. Zeszyty społecznej myśli Kościoła” Nr 21, 2017, s. 94–103.
- DeMauro, Gerald E., *A Christocentric Anthropology Versus the Culture Of Death*, „Catholic Social Science Review” Tom 8, 2003, s. 99–110.
- De Millo, Cole, *Gaze not upon the*: Paganism and history use within digital games*, Uniwersytet Linneusza 2021.
- Dena, Christy, *Finding a Way. Techniques to Avoid Schema Tension in Narrative Design*, „Transactions of the Digital Games Research Association“ Tom 3 Nr 1, kwiecień 2017, s. 27–61.
- Descombes, Vincent, *Proust. Philosophy of the Novel*, tłum. na j. ang. Catherine Lrance Macksey, Stanford University Press, Stanford 1992, pierwsze wydanie w 1987.
- Deterding, Sebastian, *Fiction as Play: Reassessing the Relation of Games, Play, and Fiction*, „Proceedings of the 3rd Philosophy of Computer Games Conference“ 2009.
- Detweiler, Robert, *Christ and the Christ Figure in American Fiction*, „The Christian Scholar” Tom 47 Nr 2, lato 1964, s. 111–124.
- De Wildt, Lars, *Franchised Esotericism: Religion as a Marketing Strategy for the Assassin’s Creed Franchise* w: Leonardo Marcato i Felix Schniz, red., *Fictional Practices of Spirituality I: Interactive Media*, Transcript Verlag i Columbia University Press, 2023, s. 297–315.
- Dickie, George, *Defining Art*, „American Philosophical Quarterly” Tom 6 Nr 3, lipiec 1969, s. 253–256.
- Dietz, Tracy L., *An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior*, „Sex Roles“ Tom 38 Zeszyty 5–6, marzec 1998, s. 425–442.
- Doležel, Lubomír, *Truth and Authenticity in Narrative*, „Poetics Today“ Tom 1 Nr 3 – *Special Issue: Narratology I: Poetics of Fiction*, jesień 1980, s. 7–25.

- Dougherty, Charles T., *The Christ-Figure in the Grapes of Wrath*, „College English” Tom 24 Nr 3, grudzień 1962, s. 224–226.
- Dowler, Wayne, *Echoes of Pochvennichestvo in Solzhenitsyn’s August 1914*, „Slavic Review” Tom 34 Zeszyt 1, marzec 1975, s. 109–122.
- Dörner, Ralf, Stefan Göbel, Wolfgang Effelsberg i Josef Wiemeyer, red., *Serious Games. Foundations, Concepts and Practice*, Springer 2016.
- Eco, Umberto, *Il fascismo eterno*, pierwsze wydanie w 1995.
- Falzon, Christopher, *Ethics Goes to the Movies*, Routledge, Nowy Jork i Abingdon 2019.
- Ferguson, Christopher J., *Video Games and Youth Violence: A Prospective Analysis in Adolescents*, „Journal of Youth and Adolescence” Tom 40 Zeszyt 4, kwiecień 2011, s. 377–391.
- Ferreira, M. Jamie, “Total Altruism” in Levinas’s “Ethics of The Welcome”, „Journal of Religious Ethics” Tom 29 Zeszyt 3, jesień 2001, s. 443–470.
- Fiadotau, Mikhail, *Paratext and meaning-making in indie games*, „Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology” Tom 6 Nr 1, lato 2015, s. 85–97.
- Galanina, Ekaterina i Alexey Salin, *Philosophy of the Modern Era and Videogames: The “Disenchantment of the World” Myth*, „5th International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences and Arts SGEM”, 2018.
- Gaita, Raimond, *Good and Evil. An Absolute Conception*, Routledge, Londyn i Nowy Jork 2004, pierwsze wydanie w 1991.
- Garda, Maria B. i Paweł Grabarczyk, *Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game*, „Game Studies” Tom 16 Zeszyt 1, 2016.
- Gauss, Charles E., *The Theoretical Backgrounds of Surrealism*, „The Journal of Aesthetics and Art Criticism” Tom 2 Nr 8, jesień 1943, s. 37–44.
- Gerrish, Grace, *NieR (De)Automata: Defamiliarization and the Poetic Revolution of NieR: Automata*, „DiGRA Nordic ‘18: Proceedings of 2018 International DiGRA Nordic Conference”, listopad 2018.
- Grabarczyk, Paweł, “It’s Like a Walk in the Park” - On Why Are Walking Simulators So Controversial, “Transformacje” Nr 3–4/90–91, 2016, s. 241–263.
- Grayling, A.C., *The God Argument. The Case against Religion and for Humanism*, Bloomsbury, Londyn, Nowe Delhi, Nowy Jork i Sydney 2013.
- Green, Amy, *A Cure for Toxic Masculinity. Male Bonding and Friendship in Final Fantasy XV*, Carnegie Mellon University i ETC Press, Pittsburgh 2019.
- Griffiths, Mark, *Violent Video Games and Aggression: A Review of the Literature*, „Aggression and Violent Behavior” Tom 4 Nr 2, 1999, s. 203–212.
- Grünschloß, Andreas, »Ancient Astronaut« Narrations. A Popular Discourse on Our Religious Past, „Marburg Journal of Religion” Tom 11 Nr 1, 2006.

- Hanfling, Oswald, *Philosophy and Ordinary Language. The bent and genius of our tongue*, Routledge, Nowy Jork i Londyn 2000.
- Harman, Graham, *The Quadruple Object*, Zero Books, Winchester i Waszyngton 2011.
- Harrer, Sabine, *From Losing to Loss: Exploring the Expressive Capacities of Videogames Beyond Death as Failure*, „Culture Unbound: Journal of Current Cultural Research“ Tom 5 Nr 4, 2013, s. 607–620.
- Harrison, Victoria S., *The Apologetic Value of Human Holiness. Von Balthasar's Christocentric Philosophical Anthropology*, Springer, Dordrecht 2000.
- Hauptert, Michael J., *Entertainment Industry. A Reference Handbook*, ABC-Clio, Santa Barbara, Denver i Oxford 2012.
- Hauser, Arnold, *The Social History of Art. Volume IV: Naturalism, Impressionism, The Film Age*, Routledge, Londyn i Nowy Jork 2005, pierwsze wydanie w 1962.
- Henry, Anne, *Marcel Proust. Théories pour une esthétique*, Klincksieck, Paryż 1981.
- Hinds, Harold E. Jr., Marilyn F. Motz i Angela M.S. Nelson, *Popular Culture Theory and Methodology. A Basic Introduction*, The University of Wisconsin Press 2006.
- Holtorf, Cornelius i Angela Piccini, red., *Contemporary Archaeologies: Excavating Now*, Peter Lang, Frankfurt 2011.
- Hoogendoorn, Niels, *Who's Indie Now? Classifying indie in the games industry*, Utrecht University 2014.
- Horujy, Sergey, *Slavophiles, Westernizers, and the birth of Russian philosophical humanism*, tłum. na j. ang. Patrick Lally Michelson w: G. M. Hamburg i Randall A. Poole, red., *A History of Russian Philosophy 1830–1930. Faith, Reason, and the Defense of Human Dignity*, Cambridge University Press, Cambridge i Nowy Jork 2010, s. 27–51.
- Hourihan, Margery, *Deconstructing The Hero. Literary theory and children's literature*, Routledge, Nowy Jork i Londyn 1997.
- Huang, Wei-Jue, Honggen Xiao i Sha Wang, *Airports as liminal space*, „Annals of Tourism Research“ Tom 70, maj 2018, s. 1–13.
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*, Routledge & Kegan Paul, Londyn, Boston i Henley 1949, pierwsze wydanie w 1944.
- Iantorno, Michael, Courtney Blamey, Lyne Dwyer i Mia Consalvo, *All in a day's work: Working-class heroes as videogame protagonists*, „Nordicom Review“ Tom 42 Zeszyt 3, 2021, s. 88–110.
- Ierodiakonou, Katerina, *Remarks on the History of an Ancient Thought Experiment* w: taż i Sophie Roux, red., *Thought Experiments in Methodological and Historical Contexts*, Brill, Lejda i Boston 2011, s. 37–50.
- Jaćević, Milan, „*This. Cannot. Continue.*” – *Ludoethical Tension in NieR: Automata*, „The Philosophy of Computer Games Conference, Kraków”, 2017.

Jantzen, Gitte i Jans F. Jensen, *Powerplay - Power, Violence and Gender in Video Games*, „AI & Society“ Tom 7 Zeszyt 4, grudzień 1993, s. 368–385.

Jayemanne, Darshana, „A Restless Corpse”: *Performativity, Fetishism and Planescape: Torment*, „Proceedings of The 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Matters of Life and Death“ 2013.

Jemioł, Maciej, *Embodiment or Immersion? On the Modes of Engagement in Video Games* w: Piotr Janik i Carla Canullo, red., *Intentionnalité comme idée. Phenomenon, between efficacy and analogy*, Księgarnia Akademicka, Kraków 2021, s. 149–162.

Jemioł, Maciej, *Gry wideo jako narzędzie rozwijania i nauczania duchowości chrześcijańskiej*, „Studia Paedagogica Ignatiana“ Tom 24 Nr 1 – *Duchowość w edukacji*, 2021, s. 135–152.

Jemioł, Maciej, *Idee w anglojęzycznej kinematografii. Studium od Titanica przez Avatara po Avengers*: Koniec gry, Uniwersytet Jagielloński 2020.

Jemioł, Maciej, *The Complicated Pop-cultural Legacy of Figura Christi. Mythologization of the Christ Narrative in the Context of Current Christian Philosophy*, „Studia Philosophiae Christianae” Tom 59 Nr 2, 2023, s. 119–140.

Jennings, Stephanie C, *Only you can save the world (of videogames): Authoritarian agencies in the heroism of videogame design, play, and culture*, „Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies“ Tom 28 Zeszyt 2, kwiecień 2022, s. 320–344.

Joll, Nicholas, *Metaphilosophy*, „Internet Encyclopedia of Philosophy“ 2010–, <https://iep.utm.edu/con-meta/>, dostęp 24.12.2021.

Juul, Jesper, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge i Londyn 2005.

Juul, Jesper, *Handmade Pixels. Independent Video Games and the Quest for Authenticity*, The MIT Press, Cambridge i Londyn 2019.

Juul, Jesper, *High-tech Low-tech Authenticity: The Creation of Independent Style at the Independent Games Festival*, „Proceedings of the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games“ 2014.

Juul, Jesper, *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*, The MIT Press, Cambridge i Londyn 2013.

Kamiński, Stanisław, *Z metafizologii człowieka* w: Mieczysław Krąpiec, *Ja – człowiek. Zarys antropologii filozoficznej*, Towarzystwo Naukowe Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, Lublin 1974, s. 425–439.

Keefer, Katrina HB, *Becoming Bayek: Blackness, Egypt, and Identity in Assassin’s Creed: Origins*, „Games and Culture” Tom 18 Zeszyt 7, listopad 2023, s. 940–958.

Kendall, Matthew, „Reading” *Pathologic 2: Russian Literature as a Trans-Medial Idea*, „Russian Literature”, 2022.

Kern, Anne M., *From One Exquisite Corpse (in)to Another. Influences and Transformations from Early to Late Surrealist Games* w: Kanta Kochhar-Lindgren, Davis Schneiderman i Tom Denlinger,

- red., *The Exquisite Corpse. Chance and Collaboration in Surrealism's Parlor Game*, University of Nebraska Press, Lincoln i Londyn 2009, s. 3–28.
- Khamis, Diana, *Disco Elysium as Philosophy: Solipsism, Existentialism, and Simulacra* w: David Kyle Johnson, red., *The Palgrave Handbook of Popular Culture as Philosophy*, Palgrave Macmillan.
- Kim, Sung Ho, *Max Weber* w: Edward N. Zalta, red., *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 2007–.
- Kłosiński, Michał, *The Object Gives Rise to Thought: Hermeneutics of Objects in Disco Elysium*, „Baltic Screen Media Review“ Tom 9 Nr 1, 2021, s. 56–66.
- Komel, Mirt, *Orientalism in Assassin's Creed: Self-orientalizing the Assassins from Forerunners of Modern Terrorism into Occidentalized Heroes*, „Teorija in praksa“ Tom 51 Nr 1, 2014, s. 72–90.
- Konzack, Lars, *Philosophical Game Design* w: Bernard Perron i Mark J. P. Wolf, red., *The Video Game Theory Reader 2*, Routledge, Nowy Jork i Londyn 2009, s. 33–44.
- Kowert, Rachel i Thorsten Quandt, red., *The Video Game Debate. Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games*, Routledge, Nowy Jork i Londyn 2016.
- Kozlovic, Anton Karl, *Superman as Christ-Figure: The American Pop Culture Movie Messiah*, „Journal of Religion & Film“ Tom 6 Zeszyt 1, kwiecień 2002, artykuł 5.
- Kozlovic, Anton Karl, *The Structural Characteristics of the Cinematic Christ-figure*, „The Journal of Religion and Popular Culture“ Tom 8 Zeszyt 1, jesień 2004, artykuł 5.
- Krellenstein, Marc, *Moral Nihilism and its Implications*, „The Journal of Mind and Behavior“ Tom 38 Nr 1, zima 2017, s. 75–90.
- Laderman, David, *Driving Visions. Exploring the Road Movie*, University of Texas Press, Austin 2002.
- Lamarque, Peter, *On the Distance between Literary Narratives and Real-Life Narratives* w: Daniel D. Hutto, red., *Narrative and Understanding Persons*, Cambridge University Press, Cambridge 2007, s. 117–132.
- Langer, T. Wade Jr., *The Gamification of Kings: Teaching Judeo-Christian Kingship Through Final Fantasy XV*, Asbury Theological Seminary 2019.
- Larrimore, Mark *Evil* w: Maryanne Cline Horowitz, red., *New Dictionary of the History of Ideas. Volume 2: Communication of Ideas to Futurology*, Thomson Gale, Farmington Hills 2005, s. 745–750.
- Latorre, Óliver Pérez, *Indie or Mainstream? Tensions and Nuances between the Alternative and the Mainstream in Indie Games*, „Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura“ Nr 54, 2016, s. 15–30.
- Legutko, Ryszard, *Sofiści i demokracja* w: Paweł Kłoczowski, *Dziedzictwo greckie we współczesnej filozofii politycznej*, Ośrodek Myśli Politycznej, Kraków 2004, s. 167–185.
- Leiderman, Daniil, *Zombies, Russians, Plague: Eastern Europe as a Sandbox for Utopia*, „Digital Icons: Studies in Russian, Eurasian and Central European New Media“ Nr 15, 2016, s. 21–36.

- Lima, Leandro Augusto Borges i Dorota Walesa, *The dark play of monstrosity in NieR: Automata*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” Tom 14 Zeszyt 2, lipiec 2022, s. 225–240.
- Lipkin, Nadav, *Examining Indie’s Independence: The Meaning of “Indie” Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-optation*, „Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association” Tom 7 Nr 11 – *Special Issue: ‘Indie, Eh?’*, 2013, s. 8–24.
- Locke, Hilary Jane i Thomas Ashley Mackay, “*You Are a True Progressive*”: *Red Dead Redemption 2 and the Depiction and Reception of Progressive Era Politics*, „The Journal of the Gilded Age and Progressive Era” Tom 20 Zeszyt 1, styczeń 2021, s. 174–193.
- Lowndes, Sarah, *All Art is Political: Writings on Performative Art*, Luath Press 2016.
- Lévinas, Emmanuel, *Całość i nieskończoność. Esej o zewnątrzności*, tłum. Małgorzata Kowalska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2002, pierwsze wydanie w 1961.
- Mamcarz-Plisiecki, Artur, *Becoming a Masterpiece of Unbending Will* w: tenże, Peter A. Redpath i Imelda Chłodna-Błach, red., *The Great Ideas of Religion and Freedom. A Semiotic Reinterpretation of The Great Ideas Movement for the 21st Century*, Leiden i Boston, Brill 2021, s. 59–76.
- Mamcarz-Plisiecki, Artur, *Jak obrazy organizują naszą percepcję. Retoryczne dispositio w odniesieniu do sfery wizualnej. Wybrane aspekty* w: Agnieszka Kampka, Anna Kiryjow i Katarzyna Sobczak, red., *Czy obrazy rządzą ludźmi?*, Wydawnictwo SGGW, Warszawa 2017, s. 184–201.
- Martin, Chase Bowen i Mark Deuze, *The Independent Production of Culture: A Digital Games Case Study*, „Games and Culture” Tom 4 Nr 3, lipiec 2009, s. 276–295.
- Matthews, Hugh, *The street as a liminal space. The barbed spaces of childhood* w: Pia Christensen i Margaret O’Brien, red., *Children in the City. Home, neighbourhood and community*, RoutledgeFalmer, Nowy Jork i Londyn 2003, s. 101–117.
- McAllister, James W., *Thought Experiment and the Exercise of Imagination in Science* w: Mélanie Frappier, Letitia Meynell i James Robert Brown, red., *Thought Experiments in Philosophy, Science, and the Arts*, Routledge, Nowy Jork i Londyn 2013, s. 11–29.
- Michael, David i Sande Chen, *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*, Thomson 2006.
- Mirza, Özge i Sercan Sengun, *An Analysis of the Use of Religious Elements in Assassin’s Creed Origins* w: Barbaros Bostan, red., *Games and Narrative: Theory and Practice*, Springer, Cham 2022, s. 249–266.
- Mohammed, Muntadher A., *Christ-Figure Technique in J.K. Rowling’s Harry Potter and the Deathly Hallows: A Case Study*, „International Journal of Innovation, Creativity and Change” Tom 13 Zeszyt 3, 2020, s. 1141–1152.
- Montmarquet, James A., *Good* w: Maryanne Cline Horowitz, red., *New Dictionary of the History of Ideas. Volume 3: Game Theory to Lysenkoism*, Thomson Gale, Farmington Hills 2005, s. 952–953.
- Moraes, Marcus Mauro de Oliveira Conor, *A apresentação da masculinidade no videogame Lisa The Painful*, „Visagem. Antropologia visual e da imagem” Tom 4 Nr 1, 2018, s. 84–107.
- More, Tomasz, *Utopia*, pierwsze wydanie 1516.

- Moser, Heather Rose, *“A Crash of Worlds”: How Red Dead Redemption II Creates a World Where Players Experience Empathy Through Character Performance*, Uniwersytet Brigham Younga 2022.
- Muriel, Daniel i Garry Crawford, *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, Routledge, Londyn i Nowy Jork 2018.
- Murphy, Dooley, *Press X to Punch(line): The Design and Cognition of Interactive Gags* w: Krista Bonello Rutter Giappone, Tomasz Z. Majkowski i Jaroslav Švelch, red., *Video Games and Comedy*, Palgrave Macmillan, Cham 2022, s. 53–70.
- Murray, Jannet H., *Hamlet on the Holodeck: the future narrative in cyberspace*, The Free Press, Nowy Jork, Londyn, Toronto, Sydney i Singapur 2016, pierwsze wydanie w 1997.
- Myszor, Wincenty, *Wielka łacińska formuła anatematyizmu – odrzucenia manicheizmu*, „Vox Patrum” Tom 65, 2016, s. 801–807.
- Nietzsche, Friedrich, *Z genealogii moralności. Pismo polemiczne*, tł. Leopold Staff, Tower Press, Gdańsk 2000, pierwsze wydanie w 1887.
- Norlock, Kathryn, *Feminist Ethics* w: Edward N. Zalta, red., *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 2019–.
- Novitz, Julian, *‘Adam Smith Hates Your Guts’: Horror, Survival and the InGame Economy in Pathologic*, „Proceedings of DiGRA Australia Queensland Symposium 2016: Wayfinding”.
- Novitz, Julian, *Scarcity and Survival Horror. Trade as an Instrument of Terror in Pathologic*, „Transactions of the Digital Games Research Association” Tom 3 Nr 1, 2017, s. 63–88.
- Nunes Costa, Marcos Roberto, *The problem of morality in the Manichaeic cosmological and soteriologic system*, „Anales del Seminario de Historia de la Filosofía” Tom 21, 2004, s. 25–42.
- Nussbaum, Martha C., *The Monarchy of Fear: A Philosopher Looks at Our Political Crisis*, Oxford University Press, Oxford 2018.
- Octavideta, Aliffaz Achmad Iman Naufal, *Anarchism Conceptanalysis Of “Assassin’s Creed II” Video Game Through The Theory Of Narrative*, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah 2018.
- Olson, Eric T., *Personal Identity* w: Edward N. Zalta, red., *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 2002–.
- Packer, Joseph, *The battle for Galt’s Gulch: Bioshock as critique of Objectivism*, „Journal of Gaming and Virtual Worlds” Tom 2 Nr 3, wrzesień 2010, s. 209–224.
- Pan Ng, Annie Y. J., *The Christ-Centered Anthropology of Ignatius of Loyola and His Approach of Spiritual Formation in the Spiritual Exercises*, „Sino-Christian Studies” Nr 16, 2013, s. 9–42.
- Paquet, Alexandre, *The Automata Collective. Negation of Endings and Collective Formation in Nier: Automata*, „Mechademia” Tom 14 Nr 1, jesień 2021, s. 113–130.
- Passmore, Cale J., Max V. Birk, Rowan Yates i Regan L. Mandryk, *Racial Diversity in Indie Games: Patterns, Challenges, and Opportunities*, „Extended abstracts publication of the annual symposium on computer-human interaction in play” 2017.

- Paul, Christopher A., *The Toxic Meritocracy of Video Games. Why Gaming Culture Is the Worst*, University of Minnesota Press, Minneapolis i Londyn 2018.
- Pearson, Ashley, *The Legal Persona of the Video Game: The Self of Persona 4*, „Law, Culture and the Humanities“ 2017.
- Pettipiece, Timothy, *Pentadic Redaction in the Manichaean Kephalaia*, Brill, Leiden i Boston 2009.
- Plyler, James, *Video Games and the Hero's Journey*, „Stylus: A Journal of First-Year Writing“ 5.1, wiosna 2014, s. 20–27.
- Podrez, Ewa, *Etyka chrześcijańska a chrześcijańska interpretacja etyki w: taż, Piotr Duchliński, Andrzej Kobyliński i Ryszard Moń, Inspiracje chrześcijańskie w etyce*, Wydawnictwo WAM, Kraków 2016, s. 97–142.
- Podrez, Ewa, *Etyka w kontekście nihilizmu egzystencjalnego w: taż, Piotr Duchliński, Andrzej Kobyliński i Ryszard Moń, Wydawnictwo Naukowe Akademii Ignatianum w Krakowie 2019*, s. 143–192.
- Podrez, Ewa, *Na tropach zła w etyce i w powieści kryminalnej w: „Primum Philosophari, Opuscula Antonio Siemianowski dedicata”*, Wydział Teologiczny Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu 2016, s. 333–345.
- Poole, Steven, *Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution*, 2007, pierwsze wydanie w 2000.
- Preston-Whyte, Robert, *The Beach as a Liminal Space w: Alan A. Lew, C. Michael Hall i Allan M. Williams, red., A Companion to Tourism*, Blackwell Publishing, Malden, Oxford i Carlton 2004, s. 349–359.
- Pritchard, Annette i Nigel Morgan, *Hotel Babylon? Exploring hotels as liminal sites of transition and transgression*, „Tourism Management” Tom 27 Zeszyt 5, październik 2006, s. 762–772.
- Quayson, Ato, *Postcolonialism and Postmodernism w: Henry Schwarz i Sangeeta Ray, red., A Companion to Postcolonial Studies*, Blackwell Publishing, Malden, Oxford i Carlton 2000, s. 87–111.
- Rancour-Laferrier, Daniel, *The Slave Soul of Russia. Moral Masochism and the Cult of Suffering*, New York University Press, Nowy Jork i Londyn 1995.
- Reale, Giovanni, *Historia filozofii starożytnej. Tom I – Od początków do Sokratesa*, tłum. Edward Iwo Zieliński, Wydawnictwo KUL, Lublin 2008, pierwsze wydanie w 1976.
- Reinhard, Andrew, *Archaeogaming. An Introduction to Archaeology in and of Video Games*, Berghahn, Nowy Jork i Oxford 2018.
- Robbins, Susan, *Old English, Old Norse, Gothic: Sources of Inspiration and Creativity for J. R. R. Tolkien's The Hobbit and The Lord of the Rings*, „Žmogus ir žodis / Man and the Word“ Tom 17 Nr 3 – *Svetimosios kalbos / Foreign Languages*, 2015, s. 66–76.
- Robson, Jon i Grant Tavinor, red., *The Aesthetics of Videogames*, Routledge, Nowy Jork i Londyn 2018.

- Roine, Hanna-Riikka, *Imaginative, Immersive and Interactive Engagements. The rhetoric of world-building in contemporary speculative fiction*, Tampere University Press, Tampere 2016.
- Ruberg, Bonnie, *Video Games Have Always Been Queer*, New York University Press, Nowy Jork 2012.
- Ruch, Adam, *Interpretations of freedom and control in Bioshock*, „Journal of Gaming and Virtual Worlds“ Tom 2 Numer 1, maj 2010, s. 84–91.
- Ryan, Marie-Laure, *Narrative and the Split Condition of Digital Textuality* w: Peter Gendolla i Jürgen Schäfer, *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media*, Transcript Publishing 2007, s. 257–280.
- Ryan, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore i Londyn 2001.
- Sageng, John Richard, Hallvard Fossheim i Tarjei Mandt Larsen, red., *The Philosophy of Computer Games*, Springer, Dordrecht, Heidelberg, Nowy Jork i Londyn 2012.
- Sarkar, Bhaskar, *Bazaar: The Persistence of the Informal*, w: Bernd Herzogenrath, red., *Concepts: a Travelogue*, Bloomsbury 2023, s. 63–74.
- Schulzke, Marcus, *Simulating Philosophy: Interpreting Video Games as Executable Thought Experiments*, „Philosophy & Technology“ Tom 27 Zeszyt 2 – Special issue: *The Philosophy of Computer Games*, czerwiec 2014, s. 251–265.
- Schwartz, David G., *Roll the Bones: The History of Gambling. Casino Edition*, Winchester Books, Las Vegas 2013, pierwsze wydanie w 2006.
- Scibona, Concetta Giuffré, *How monotheistic is Mani's dualism? Once more on monotheism and dualism in Manichaeism*, „Numen“ Tom 48 Zeszyt 4, styczeń 2001, s. 444–467.
- Seregini, Marco i Francesco Toniolo, *Religion and Spirituality in NieR: Automata* w: Leonardo Marcato i Felix Schniz, red., *Fictional Practices of Spirituality I. Interactive Media*, transcript Verlag, Bielefeld 2023, s. 373–394.
- She, Yasheng, *Melancholic Vortex and Postwar Pacifism in NieR: Automata*, „Replaying Japan“ Tom 2, marzec 2020, s. 147–155.
- Shields, Christopher, *Aristotle* w: Edward N. Zalta, red., *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 2008–.
- Shusterman, Richard, *Somaesthetics: A Disciplinary Proposal*, „The Journal of Aesthetics and Art Criticism“ Tom 57 Nr 3, lato 1999, s. 299–313.
- Silvern, Steven B., Peter A. Williamson i Terry M. Counterline, *Aggression in young children and video game play*, Society for Research in Child Development, Detroit 1983.
- Sitek, Wojciech, *Niepokoje końca wieku. Sanitarium i rekonwalescencja amerykańskiej tożsamości*, „Homo Ludens“ Nr 1/14, 2021, s. 167–184.
- Skancke, Kristian Terje, *The 25-hour Moment. How Pathologic 2 Facilitates Presentness and Constructs Its Ludonarrative*, Universytet w Tromsø 2022.

- Smith, Jennifer, *Voices, Combat, and Music: Identity, Camaraderie, and Relationships in Final Fantasy XV*; „Journal of Sound and Music in Games“ Tom 2 Zeszyt 2, jesień 2021, s. 42–62.
- Smuts, Aaron, *Are Video Games Art?*, „Contemporary Aesthetics“ Tom 3, 2005.
- Spaemann, Robert, *Kontrowersyjna natura filozofii*, tłum. Jarosław Merecki, „Ethos“ Rok 10 Nr 1/37, 1997, s. 36–50.
- Stern, Laurent, *Interpretation in Aesthetics* w: Peter Kivy, red., *The Blackwell Guide to Aesthetics*, Blackwell Publishing 2004, s. 109–125.
- Strub, Harry, *The Theory of Panoptical Control: Bentham's Panopticon and Orwell's Nineteen Eighty-Four*, „The Journal of The History of The Behavioral Science“ Tom 25 Zeszyt 1, styczeń 1989, s. 40–59.
- Sunnen, Patrick, *Making Sense of Video Games: A Textual Analysis of Tomb Raider II*, Uniwersytet Londyński 2000.
- Swalwell, Melani, *Movement and Kinaesthetic Responsiveness: A Neglected Pleasure* w: taż i Jason Wilson, red., *The Pleasures of Computer Gaming: Essays on Cultural History, Theory and Aesthetics*, McFarland, Jefferson i Londyn 2008, s. 72–93.
- Šegedin, Izabela, *Players and Readers: Exploring The Role of the Reader in Cybertext Literature*, Uniwersytet Zagrzebski 2022.
- Tahmasebi, Pooriya i Mahyar Asadi, *A Study of the Semantics and Characteristics of Representing Ancient Egyptian Mythology in "Assassin's Creed: Origins" Computer Game*, „Journal of Art and Civilization of the Orient“ Tom 9 Zeszyt 32, lipiec 2021, s. 51–64.
- Tatarkiewicz, Władysław, *Historia filozofii. Tom pierwszy – Filozofia starożytna i średniowieczna*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1983, pierwsze wydanie w 1931.
- Tavinor, Grant, *BioShock and the Art of Rapture*, „Philosophy and Literature“ Tom 33 Nr 1, kwiecień 2009, s. 91–106.
- Tavinor, Grant, *Definition of Videogames*, „Contemporary Aesthetics“ Tom 6, 2008, artykuł 16.
- Tavinor, Grant, *The Aesthetics of Virtual Reality*, Routledge, Nowy Jork i Abingdon 2022.
- Tavinor, Grant, *The Art of Videogames*, Wiley–Blackwell 2009.
- Tavinor, Grant, *The Definition of Videogames Revisited*, „The Philosophy of Computer Games Conference“ 2009.
- Tavinor, Grant, *Videogames and Aesthetics*, „Philosophy Compass“ Tom 5 Zeszyt 8, sierpień 2010, s. 624–634.
- Terras, Victor, *Reading Dostoevsky*, The University of Wisconsin Press 1998.
- Thibault, Mattia, *Post-Digital Games: The Influence of Nostalgia in Indie Games' Graphic Regimes*, „Gamevironments“ Tom 14, 2016, s. 1–23.
- Tornau, Christian, *Saint Augustine* w: Edward N. Zalta, red., *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 2000–.

- Trubshaw, Bob, *The metaphors and rituals of place and time – an introduction to liminality or Why Christopher Robin wouldn't walk on the cracks*, „Mercian Mysteries” Nr 22, 1995.
- Twardowski, Kazimierz, *Wykłady z etyki*, opracowała Izydora Dąbska, „Etyka” Tom 13, s. 197–226.
- Van Looy, Jan, *Dungeons, Dragons & Numerals: Jan Van Looy's Riposte to Erik Mona*, „electronic book review”, 23 lutego 2008.
- Vaughn, Lewis i Austin Dacey, *The Case for Humanism. An Introduction*, Rowman & Littlefield, Lanham i Oxford 2003.
- Vella, Daniel i Magdalena Cielecka, “You Won't Even Know Who You Are Anymore”: *Bakhtinian Polyphony and the Challenge to the Ludic Subject in Disco Elysium*, „Baltic Screen Media Review” Tom 9 Nr 1, 2021, s. 90–104.
- Wallis, Robert J., *Art and Shamanism: From Cave Painting to the White Cube*, „Religions” Tom 10 – *Special Issue “Explorations in the Practice and Theory of Shamanism: A Collaborative Project Between China and the West”*, 2019.
- Walton, Kendall L., *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts*, Harvard University Press, Cambridge i Londyn 1990.
- Westphal, Merold, *Levinas and the Immediacy of the Face*, „Faith and Philosophy” Tom 10 Zeszyt 4, październik 1993, s. 486–502.
- White, Hayden, *Postmodernism, Textualism, and History* w: Eckart Goebel i Wolfgang Klein, red., *Literaturforschung heute*, Akademie Verlag, Berlin i Boston 2014, s. 173–184.
- White, Richard, *The Return of the Master: An Interpretation of Nietzsche's “Genealogy of Morals”*, „Philosophy and Phenomenological Research” Tom 48 Nr 4, czerwiec 1988, s. 683–696.
- Wilkoszewska, Krystyna, *Czym jest postmodernizm?*, Polska Akademia Nauk, Karków 1997.
- Williams, Thomas D., *Personalism* w: Edward N. Zalta, red., *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 2009–.
- Wolf, Mark J. P., red., *The Video Game Explosion. A History from PONG to PlayStation® and Beyond*, Greenwood Press, Westport i Londyn 2008.
- Wolf, Mark J. P. i Bernard Perron, red., *The Video Game Theory Reader*, Routledge, Abingdon i Nowy Jork 2003.
- Wolf, Mark J. P. i Bernard Perron, red., *The Video Game Theory Reader 2*, Routledge, Abingdon i Nowy Jork 2009.
- Wolska, Aleksandra, *Rabbits, Machines, and the Ontology of Performance*, „Theatre Journal” Tom 57 Nr 1, marzec 2005, s. 83–95.
- Wright, Esther, *Rockstar Games, Red Dead Redemption, and Narratives of “Progress”*, „European Journal of American Studies” 16–3 – *Special Issue: Video Games and/in American Studies: Politics, Popular Culture, and Populism*, 2021.

2. ŹRÓDŁA POPULARNONAUKOWE I POZANAUKOWE

@Cptbravo221, *The weight of...*, komentarz pod: Yasumi Watahashi, *NieR: Automata Ending E Credits [No sound effects]*, „YouTube” 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=M-4BV4A35bQ>, dostęp: 26.03.2024.

10 Hours Of Natural Sleep, „Sundae Month“, <https://sundaemonth.com/10-hours-of-natural-sleep>, dostęp 30.05.2022.

Adams, Brandon, *Disco Elysium Review. Solve a murder; find yourself*, „Attack of the Fanboy” 2019, <https://attackofthefanboy.com/reviews/disco-elysium-review/>, dostęp 30.05.2022.

Alexander, Sean, *Mid-Tier Games: Why We Love Them and Want More!*, Behind The Game 2018, <http://behindthegame.co.uk/2018/05/mid-tier-titles/>, dostęp 24.12.2021.

AlexSRMD, *Famicom Multicarts ~ 9999999-in-1 KD-6037-B*, YouTube 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=ztFK3D1Ti1Q>, dostęp 24.12.2021.

Anthropy, Anna, *Rise of the Videogame Zinesters. How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*, Seven Stories Press, Nowy Jork 2012.

Archipel, Yoko Taro, *directing NieR: Automata*, „YouTube” 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=L3wScHE28K8>, dostęp 16.03.2024.

arhn.eu, *Red Dead Redemption 2 [PS4/XO] – recenzja*, „YouTube” 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=MpbZc6b211Y>, dostęp 13.02.2024.

Berlin, *Final Fantasy VII w: Dawid Bojarski, red., 100 gier wszech czasów. Tipsomaniak 2018*, Bauer, Wrocław 2018, s. 35.

Berlin, *Final Fantasy VII w: Jerzy Poprawa, red., Gry inne niż wszystkie. Tipsomaniak 2013*, Bauer, Wrocław 2013, s. 48–49.

Best Video Games of All Time, „Metacritic“, <https://www.metacritic.com/browse/games/score/meta-score/all/all/filtered>, dostęp 30.05.2022.

Calinks, *Mid-Tier AA Games: 3 Reasons You Love Them*, Omni Game Player 2019, <https://omnigameplayer.com/why-i-love-mid-tier-aa-games/>, dostęp 24.12.2021.

Carmichael, Stephanie, *Lisa Makes a Monster Out of You*, „Kill Screen”, <https://killscreen.com/previously/articles/lisa-makes-monster-out-you/>, dostęp 15.04.2024.

Cavalcanti, Gabriel, *‘Diaries of a Spaceport Janitor’ – Heartstealer Girlbeast*, „Goomba Stomp” 2017, <https://goombastomp.com/diaries-of-a-spaceport-janitor-heartstealer-girlbeast/>, dostęp 30.05.2022.

Chimde, Oleg, *«Иногда выгоднее проиграть войну, чем выиграть её»: большое интервью с Ice-Pick Lodge о «More»*, „DTF” 2019, <https://dtf.ru/gamedev/65410-inogda-vygodnee-proigrat-voynu-chem-vyigrat-ee-bolshoe-intervyu-s-ice-pick-lodge-o-more>, dostęp 16.05.2023.

Clement, J., *Lifetime unit sales generated by Red Dead Redemption 2 worldwide as of November 2023*, „Statista” 2023, <https://www.statista.com/statistics/1284941/rdr2-unit-sales-worldwide-total/>, dostęp 13.02.2024.

CnocBride i inni, *Red Dead Redemption 2*, „Red Dead Wiki”/„Fandom” 2017–, https://reddead.fandom.com/wiki/Red_Dead_Redemption_2, dostęp 19.02.2024.

CobraSA i inni, *nier automata isn't a AAA title*, „GameFAQs” 2017–, <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/168677-nier-automata/75618669>, dostęp 16.03.2024.

Codex Entry, *Pathologic, For Those Who Will Never Play It. Act 1. (Bachelor's Route - Summary & Analysis)*, „YouTube” 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=1w-r21nDfb0>, dostęp 30.05.2023.

Croft, Liam, *Final Fantasy XV Hits 10 Million Units Sold Worldwide*, „Push Square” 2022, <https://www.pushsquare.com/news/2022/05/final-fantasy-xv-hits-10-million-units-sold-worldwide>, dostęp 30.05.2022.

Crookandcharlatan, *Assassin's Creed: Origins*, „Assassin's Creed Wiki”/„Fandom” 2017–, https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin%27s_Creed:_Origins, dostęp 19.02.2024.

Crookandcharlatan, *Bayek*, „Assassin's Creed Wiki”/„Fandom” 2017–, <https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Bayek>, dostęp 19.02.2024.

Cross, *The Norwood Suite*, „CD-Action” Nr 13/276, 2017, s. 37.

Curtis, Adam, reż., *Baby It's Cold Outside*, 2004.

Curtis, Adam, reż., *HyperNormalisation*, 2016.

Curtis, Adam, reż., *The Power of Nightmares: The Rise of the Politics of Fear*, seria filmów, 2004.

Denby, Lewis, *I Love You Just The Way You Are*, „GameSetWatch” 2010, https://web.archive.org/web/20190111223611/http://www.gamesetwatch.com/2010/08/column_the_magic_resoluion_i_l.php (zarchiwizowane przez „Wayback Machine”), dostęp 16.05.2023.

Diaries of a Spaceport Janitor, „Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/pc/diaries-of-a-spaceport-janitor>, dostęp 30.05.2022.

Diaries of a Spaceport Janitor, „Steam”, https://store.steampowered.com/app/436500/Diaries_of_a_Spaceport_Janitor/, dostęp 30.05.2022.

Disco Elysium/User Reviews, „Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/pc/disco-elysium/user-reviews?dist=positive>, dostęp 30.05.2022.

Divers, Gavin, *Gaming Industry Dominates as the Highest-Grossing Entertainment Industry*, „Gamerhub” 2023, <https://gamerhub.co.uk/gaming-industry-dominates-as-the-highest-grossing-entertainment-industry/>, dostęp 15.08.2024.

Ducharme, Caymus, *The Second Impact of NieR: Automata's Ending E*, „With A Terrible Fate” 2021, <https://withaterriblefate.com/2021/01/16/the-second-impact-of-nier-automatas-ending-e/>, dostęp 20.03.2024.

Ehrenhofler, Courtney, *Review for The Norwood Suite*, „Adventure Gamers” 2020, <https://adventuregamers.com/articles/view/the-norwood-suite>, dostę 11.08.2023.

Faria, Leo, *The Rise of the AA Gaming Industry, And Why That’s a Good Thing*, „Way Too Many Games” 2019, <https://waytoomany.games/2019/07/24/the-rise-of-the-aa-gaming-industry-and-why-thats-a-good-thing/>, dostę 24.12.2021.

Final Fantasy XV (PlayStation 4), „Metacritic“, <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/final-fantasy-xv>, dostę 30.05.2022.

Final Fantasy XV (Xbox One), „Metacritic“, <https://www.metacritic.com/game/xbox-one/final-fantasy-xv>, dostę 30.05.2022.

Final Fantasy XV: Windows Edition (PC), „Metacritic“, <https://www.metacritic.com/game/pc/final-fantasy-xv-windows-edition>, dostę 30.05.2022.

Fizhy, *The Mental Decline of Dutch Van Der Linde - Red Dead Redemption 2*, „YouTube” 2023, <https://www.youtube.com/watch?v=l2z5yBqcnbw>, dostę 13.03.2024.

Gallagher, Annie, *LISA: The Painful (PC): Crushing, Depressing, Brilliant (Detailed Review)*, „Guardian Acorn” 2018, <https://guardianacorn.com/2018/07/26/lisa-the-painful-pc-crushing-depressing-brilliant-detailed-review/>, dostę 15.04.2024.

Gamer’s Little Playground, *ASSASSIN’S CREED ORIGINS All Cutscenes (PS4 PRO) Full Game Movie 1080p HD*, „YouTube” 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=ui6fK0R2uac>, dostę 19.02.2024.

Gamer’s Little Playground, *RED DEAD REDEMPTION 2 All Cutscenes (XBOX ONE X ENHANCED) Full Game Movie 1080p HD*, „YouTube” 2018–, <https://www.youtube.com/watch?v=WSxj1UQnvBU>, dostę 19.02.2024.

Garcia, Janet i inni, *AAA (triple-A)*, „IGN” 2020, [https://www.ign.com/wikis/video-game-dictionary/AAA_\(triple-A\)](https://www.ign.com/wikis/video-game-dictionary/AAA_(triple-A)), dostę 30.05.2022.

Gibbons, Liam, *A History of Moral Choice in Games*, <https://www.liamgibbons.com/a-history-of-moral-choice-in-games>, dostę 08.05.2024.

Gordon, Seth, reż., *The King of Kong: A Fistful of Quarters*, 2007.

GTA 5 is most expensive video game ever at \$265 million, „Metro” 2013, <https://metro.co.uk/2013/09/09/gta-5-is-biggest-budget-video-game-ever-at-265-million-3955201/>, dostę 13.02.2024.

hbombguy, *Pathologic is Genius, And Here’s Why*, „YouTube” 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=JsNm2YLrk30>, dostę 22.05.2023.

Hocking, Clint, *Ludonarrative Dissonance in Bioshock. The problem of what the game is about*, „Click Nothing” 2007, https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html, dostę 17.03.2024.

Home, „Sundae Month“, <https://sundaemonth.com/>, dostę 30.05.2022.

Horowitz, Ken, *Beyond Donkey Kong. A History of Nintendo Arcade Games*, McFarland 2020.

Ice-Pick Lodge, „Twitter” 2022, <https://twitter.com/IcePickLodge/status/1498269141404463107>, dostęp 16.05.2023.

Jacob Geller, *To Hate Another: A Red Dead Redemption 2 Analysis*, „YouTube” 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=M9lacLc0WTK>, dostęp 14.02.2024.

Jackowski, Krzysztof „Gwint”, *Jest trailer i rok premiery GTA 6! Seria wraca do Vice City*, „CD-Action” 2023, <https://cdaction.pl/newsy/grand-theft-auto-vi-zapowiedziane>, dostęp 13.02.2024.

Jebens, Harley, *Grand Theft Scores a Million*, „GameSpot” 1998, https://web.archive.org/web/20000226032009/http://headline.gamespot.com/news/98_11/16_vg_grand/index.html (zarchiwizowane przez „Wayback Machine”), dostęp 12.02.2024.

KalekaMentalny, *Devil Daggers - najsmutniejsza gra na świecie*, YouTube 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=ONULPzRQnWQ>, dostęp 24.12.2021.

Kent, Steven L., *The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokèmon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, Three Rivers Press, Nowy Jork 2001.

Kinkar, Eva, *Kultuurivälja ümberpööramise katse. Tagasisivaatav pilguheit rühmitusele ZA/UM*, „Müürileht” 2021, <https://www.muurileht.ee/kultuurivalja-umberpooramise-katse-tagasisivaatav-pilguheit-ruhmitusele-zaum/>, dostęp 30.05.2022.

Kotakuinternational, *Disco Elysium Developers Shout Out Marx And Engels In Game Awards Victory Speech*, „Kotaku Australia” 2019, <https://www.kotaku.com.au/2019/12/disco-elysium-developers-shout-out-marx-and-engels-in-game-awards-victory-speech/>, dostęp 12.06.2024.

Koveras i inni, *Pathologic*, „Wikipedia” 2006–, <https://en.wikipedia.org/wiki/Pathologic>, dostęp 16.05.2023.

LancelotG i inni, *Amnesiac Hero*, „TVTropes” 2011–, <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AmnesiacHero>, dostęp 30.05.2022.

LeClair, Kyle, *Review: Diaries of a Spaceport Janitor*, „Hardcore Gamer” 2016, <https://hardcoregamer.com/reviews/review-diaries-of-a-spaceport-janitor/231822/>, dostęp 30.05.2022.

LISA, „Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/lisa/>, dostęp 03.04.2024.

Lucas, Julian, *The Puzzle of Putting Video Games in a Museum*, „The New Yorker” 2023, <https://www.newyorker.com/culture/the-art-world/the-puzzle-of-putting-video-games-in-a-museum>, dostęp 08.08.2023.

Marc3K i inni, *Fair-Play Whodunnit*, „TVTropes” 2010–, <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FairplayWhodunnit>, dostęp 15.02.2023.

Martin, Gareth Damian, *Diaries of a Spaceport Janitor is a Treasure Among the Trash*, „Kill Screen”, <https://killscreen.com/previously/articles/diaries-spaceport-janitor-treasure-among-trash/>, dostęp 30.05.2022.

Matt S., *Review: NieR: Automata; the greatest game ever made (Sony PlayStation 4)*, „Digitally Downloaded”, <http://www.digitallydownloaded.net/2017/03/review-nier-automata-greatest-game-ever.html>, dostęp 16.03.2024.

McCarter, Reid, *B-Tier Games Are Alive And Well*, CGMagazine 2014, <https://www.cgmagonline.com/articles/features/b-tier-games-alive-well/>, dostę 24.12.2021.

McLaughlin, Martyn, *New GTA V release tipped to rake in £1bn in sales*, „The Scotsman” 2013, <https://www.scotsman.com/whats-on/arts-and-entertainment/new-gta-v-release-tipped-to-rake-in-ps1bn-in-sales-2463312>, dostę 13.02.2024.

Michael Saba, *How NieR: Automata Tells the Ultimate Humanist Fable*, „YouTube” 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=63PzQIbTrM8>, dostę 22.03.2024.

MJC i inni, *Clueless Mystery*, „TVTropes” 2013–, <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/CluelessMystery>, dostę 15.02.2023.

National Video Game Day, National Day, <https://nationaltoday.com/video-game-day/>, dostę 24.12.2021.

NieR: Automata, „GRY-OnLine”, <https://www.gry-online.pl/gry/nier-automata/zf4326>, dostę 16.03.2024.

NieR: Automata, „Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/nier-automata/>, dostę 17.03.2024.

Pathologic 2 (PC), „Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/pc/pathologic-2>, dostę 21.05.2023.

Pathologic 2 (PlayStation 4), „Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/pathologic-2>, dostę 21.05.2023.

Pathologic 2 (Xbox One), „Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/xbox-one/pathologic-2>, dostę 21.05.2023.

Pathologic Classic HD (PC), „Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/pc/pathologic-classic-hd>, dostę 21.05.2023.

Purcaru, John B., *Games vs. Hardware. The History of PC Video Games: The 80's*, 2014.

Red Dead Redemption 2, „Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/red-dead-redemption-2/>, dostę 13.02.2024.

RedWolf, *Grand Theft Auto (video game)*, „Wikipedia” 2003–, [https://en.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_(video_game)), dostę 12.02.2024.

RinneSharinganCatalyst i inni, *Characters / Final Fantasy XV - Noctis Lucis Caelum*, „TVTropes” 2021–, <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Characters/FinalFantasyXVNoctisLucisCaelum>, dostę 30.05.2022.

Rockstar Games, *Grand Theft Auto VI Trailer 1*, „YouTube” 2023, <https://www.youtube.com/watch?v=QdBZY2fkU-0>, dostę 13.02.2024.

Romano, Nick, *Hogwarts Legacy seemingly introduces Harry Potter's first trans character amid J.K. Rowling controversy*, „Entertainment Weekly” 2023, <https://ew.com/gaming/hogwarts-legacy-trans-character-sirona-ryan/>, dostę 10.06.2024.

R-Switz i inni, *Liminal Spaces / Images With Elegiac Auras / Dreamcore*, „Know Your Meme” 2020–, <https://knowyourmeme.com/memes/cultures/liminal-spaces-images-with-elegiac-auras-dreamcore>, dostęp 28.09.2023.

Smith, Quintin, *Butchering Pathologic - Part 1: The Body*, „Rock, Paper, Shotgun” 2008, <https://www.rockpapershotgun.com/butchering-pathologic-part-1-the-body>, dostęp 16.05.2023.

Smith, Quintin, *Butchering Pathologic - Part 3: The Soul*, „Rock, Paper, Shotgun” 2008, <https://www.rockpapershotgun.com/butchering-pathologic-part-3-the-soul>, dostęp 30.05.2023.

Smith, Quintin, *RPS Interviews Ice Pick Lodge*, „Rock, Paper, Shotgun” 2009, <https://www.rockpapershotgun.com/rps-interviews-ice-pick-lodge>, dostęp 16.05.2023.

Snolana, *The Greatest Fictional Character I've Ever Seen*, „YouTube” 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=SL3KNxSEQ08>, dostęp 14.03.2024.

Sobolev, Jacob, *How Many Video Games Exist?*, Gaming Shift, <https://gamingshift.com/how-many-video-games-exist/>, dostęp 24.12.2021.

Solar Sands, *Fake Liminal Spaces*, „YouTube” 2020, https://www.youtube.com/watch?v=u_dRqMDgdp8, dostęp 06.05.2024.

Solar Sands, *Liminal Spaces (Exploring an Altered Reality)*, „YouTube” 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=N63pQGhvK4M>, dostęp 28.09.2023.

SpitzerFX i inni, *Arthur Morgan*, „Red Dead Wiki”/„Fandom” 2018–, https://reddead.fandom.com/wiki/Arthur_Morgan, dostęp 19.02.2024.

Swirsky, James i Lisanne Pajot, reż., *Indie Game: The Movie*, 2012.

Tenebris-Flos, Luna, *Diaries of a Spaceport Janitor: A Sanidrone's Guide to Success*, „SteamAH” 2019, <https://steamah.com/diaries-of-a-spaceport-janitor-a-sanidrones-guide-to-success/>, dostęp 30.05.2022.

The Norwood Suite (PC), „Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/pc/the-norwood-suite>, dostęp 09.08.2023.

u/Falltop i inni, *Mark Immortell philosophy*, „Reddit” 2022–, https://www.reddit.com/r/pathologic/comments/y0387f/mark_immortell_philosophy/, dostęp 21.05.2023.

u/Painelevator, *Yeah what about it*, „Reddit” 2021, https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/mr110n/yeah_what_about_it/, dostęp 22.06.2024.

Wallach, Omri, *50 Years of Gaming History, by Revenue Stream (1970-2020)*, Visual Capitalist 2020, <https://www.visualcapitalist.com/50-years-gaming-history-revenue-stream/>, dostęp 24.12.2021.

Wilkerson, Zach, *LISA: The Painful*, „RPGFan” 2019, <https://www.rpgfan.com/review/lisa-the-painful/>, dostęp 03.04.2024.

Williams, Sadie, *Sundae Month Collective Changes the Game*, „Seven Days”, <https://www.sevendaysvt.com/vermont/sundae-month-collective-changes-the-game/Content?oid=3756195>, dostęp 30.05.2022.

Witczak, Mateusz „Papkin“, *Disco Elysium*, „CD-Action“ Nr 13/302, 2019, s. 72–75.

Wojnar, Jason, *Final Fantasy 7: 5 Reasons Aerith's Death Is The Best In Video Game History (& 5 Why It's John Marston's)*, „Game Rant“ 2020, <https://gamerant.com/final-fantasy-7-red-dead-redemption-aerith-john-marston-best-death-video-game-history/>, dostęp 30.05.2022.

Zamora, Alonso, *Pathologic Classic HD. La Utopia del dolor*, „LevelUp“ 2015–, <https://www.levelup.com/PC/juegos/350225/Pathologic-Classis-HD/review>, dostęp 24.05.2023.

3. DZIEŁA KULTURY

3.1. GRY WIDEO

2064: Read Only Memories, MidBoss 2015.

Abzû, Giant Squid 2016.

Another World, Delphine Software 1991.

Antichamber, Alexander Bruce 2013.

Assassin's Creed, seria gier wideo, Ubisoft Montreal i inni, 2007–.

Assassin's Creed I, Ubisoft Montreal 2007.

Assassin's Creed II, Ubisoft Montreal 2009.

Assassin's Creed III, Ubisoft Montreal 2012.

Assassin's Creed Mirage, Ubisoft Bordeaux 2023.

Assassin's Creed Origins, Ubisoft Montreal 2017.

Atom RPG, Atom Team 2018.

Baba Is You, Hempuli 2019.

Backbone, EggNut 2021.

Baldur's Gate 3, Larian Studios, 2023.

Battlefield, seria gier wideo, Digital Illusions CE, 2002–.

Beautiful Desolation, The Brotherhood 2020.

Beyond: Dwie dusze, Quantic Dream 2013.

Biomutant, Experiment 101 2021.

BioShock, 2K Boston i inni 2007.

BioShock Infinte, Irrational Games 2013.

Birth, Madison Karrh 2023.

Black & White, seria gier wideo, Lionhead Studios 2001–.

Black & White, Lionhead Studios 2001.

Blade Runner, Westwood Studios 1997.

Bloodborne, From Software 2015.

Blood Money, DMA Design 1989.

Braid, Number None 2008.

Brink, Splash Damage 2011.

Broken Roads, Drop Bear Bytes 2024.

Bully, Rockstar Vancouver 2006.

Bury Me, My Love, The Pixel Hunt 2019.

Call of Duty, seria gier wideo, Infinity Ward i inni 2003–.

Call of Duty, Infinity Ward 2003.

Celeste, Matt Makes Games 2018.

Centipede, Atari 1980.

Chants of Sennaar, Rundisc 2023.

Child of Light, Ubisoft Montreal 2014.

Citizen Sleeper, Jump Over the Age 2022.

Closer the Distance, Osmotic Studios, planowana data premiery 2024.

Command & Conquer: Red Alert 3, EA Los Angeles 2008.

Computer Space, Nutting Associates 1971.

Control, Remedy Entertainment 2019.

Cruelty Squad, Consumer Softproducts 2021.

Cultist Simulator, Weather Factory 2018.

Cult of the Lamb, Massive Monster 2022.

Cyberpunk 2077, CD Projekt Red 2020.

Darksiders, seria gier wideo, Vigil Games i inni 2010–.

Dark Souls, seria gier wideo, FromSoftware 2011–.

DayZ, Bohemia Interactive 2018.

Deadly Premonition, Access Games 2010.

Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today, Fictiorama Studios 2015.

Dear Esther, The Chinese Room 2012.

Death Stranding, Kojima Productions 2019.

Death Trash, wczesny dostęp, Crafting Legends 2021.

Democratic Socialism Simulator, molleindustria 2020.

Demon's Souls, FromSoftware 2009.

Depression Quest, The Quinnspracy 2013.

Deus Ex, seria gier wideo, Ion Storm, Eidos Montréal i inni, 2000–.

Deus Ex: Bunt ludzkości, Eidos Montreal 2011.

Devil Daggers, Sorath 2016.

Diablo, seria gier wideo, Blizzard North i inni, 1997–.

Diaries of a Spaceport Janitor, Sundae Month 2016.

Disco Elysium, ZA/UM 2019.

Dishonored, seria gier wideo, Arkane Studios i Arkane Lyon 2012–.

Dishonored, Arkane Studios 2012.

Dragon Age, seria gier wideo, BioWare i inni 2009–.

Dwarf Fortress, Tarn Adams 2006.

Dying Light, seria gier wideo, Techland 2015–.

Dziedzictwo Hogwartu, Avalanche Software 2023.

Elden Ring, From Software 2022.

Ending: Extinction is Forever, Herobeat Studios 2022.

Enslaved: Odyssey to the West, Ninja Theory 2010.

Ethnic Cleansing, Resistance Records 2002.

Everything, David Oreilly 2017.

Everything is going to be OK, alienmelon 2018.

Fable, seria gier wideo, Lionhead Studios i inni 2004–.

Fallout, seria gier wideo, Interplay Entertainment i inni 1997–.

Fallout, Interplay Productions 1997.

Fallout 2, Black Isle Studios 1998.

Fallout: New Vegas, Obsidian Entertainment 2010.

Far Cry, seria gier wideo, Crytek, Ubisoft Montreal i Ubisoft Toronto 2004–.

FAR: Lone Sails, Okomotive 2018.

Fez, Polytron Corporation 2012.

FIFA, seria gier wideo, Extended Play Productions i inni 1993–.

Final Fantasy, seria gier wideo, Square i inni 1987–.

Final Fantasy, Square 1987.

Final Fantasy VII, Square 1997.

Final Fantasy XV, Square Enix 2016.

Final Fantasy XVI, Square Enix Creative Business Unit III 2023.

Five Nights at Freddy's, ScottGames i inni 2014.

Fortnite Battle Royale, Epic Games 2017.

Galaga, Namco 1981.

Getting Over It with Bennett Foddy, Bennett Foddy 2017.

God of War, seria gier wideo, Santa Monica Studio i inni 2005–.

Gorogoa, Annapurna Interactive 2017.

Grand Theft Auto, DMA Design 1997.

Grand Theft Auto IV, Rockstar North 2008.

Grand Theft Auto V, Rockstar North 2013.

Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition, Grove Street Games 2021.

Gris, Nomada Studio 2018.

Half-Life, seria gier wideo, Valve i Gearbox Software 1998–.

Half-Life, Valve 1998.

Halo, seria gier wideo, 343 Industries i inni 2001–.

Harold Halibut, Slow Bros. 2024.

Hellpoint, Cradle Games 2020.

Heroes of Might and Magic, seria gier wideo, New World Computing i inni 1995–2015.

Horizon, seria gier wideo, Guerrilla Games i Firesprite 2017–.

Hypnospace Outlaw, Tendershoot 2019.

inFAMOUS, Sucker Punch Productions 2009.

Inkulinati, Yaza Games 2024.

Interactivity: The Interactive Experience, Aetheric Games 2016.

ISLANDS: Non-Places, Carlburton LLC 2016.

Kentucky Route Zero, Cardboard Computer 2013–2020.

Kids, Playables i inni 2019.

Kingdom Come: Deliverance, Warhorse Studios 2018.

Know By Heart, Ice-Pick Lodge 2022.

Kuma/War, Kuma Reality Games 2004.

Landlord of the Woods, Madison Karrh 2021.

Lemmings, DMA Design 1991.

Lies of P, Neowiz Games i Round8 Studio 2023.

LISA, seria gier wideo, Dingaling Productions 2012–.

LISA: The First, Dingaling Productions 2012.

LISA: The Hopeful, Taco Salad 2017.

LISA: The Painful, Dingaling Productions 2014.

LISA: The Pointless, Edvinas Kandrotas 2016.

Lords of the Fallen, seria gier wideo, Deck13 i inni, 2014–.

Mass Effect, seria gier wideo, BioWare 2007–.

Medal of Honor, DreamWorks Interactive i inni 1999–.

Might and Magic, seria gier wideo, New World Computing i inni 1986–2014.

Might and Magic Book One: The Secret of the Inner Sanctum, New World Computing 1986.

Minecraft, Mojang Studios i inni 2011.

Mortal Shell, Cold Symmetry 2020.

MouseCraft, Crunching Koalas 2014.

Mutazione, Die Gute Fabrik 2019.

NaissanceE, Limasse Five 2014.

Neo Cab, Chance Agency 2019.

New Ice York, magicdweedoo 2017.

NieR, Cavia 2010.

NieR: Automata, PlatinumGames 2017.

Nier Replicant ver.1.22474487139..., Square Enix i Toylogic Inc. 2021.

Nioh, seria gier wideo, Team Ninja 2017–.

Off-Peak, Cosmo D 2015.

Orwell, seria gier wideo, Osmotic 2016–.

Outlast, seria gier wideo, Red Barrels 2013–.

Overland, Finji 2019.

Pac-Man, Namco 1980.

Papo & Yo, Minority Media Inc. 2012.

Paratopic, Arbitrary Metric 2018.

Pathologic, Ice-Pick Lodge 2005.

Pathologic Classic HD, Ice-Pick Lodge 2015.

Pathologic 2, Ice-Pick Lodge 2019.

Pentiment, Obsidian Entertainment 2022.

Persona, seria gier wideo, Atlus 1996–.

Persona 4, Atlus 2008.

Persona 5, Atlus 2016.

Planescape: Torment, Black Isle Studios 1999.

PlayerUnknown's Battlegrounds, Krafton 2017.

Pong, Atari 1972.

Project Zero, również jako *Fatal Frame* i *Zero*, seria gier wideo, Koei Tecmo i inni 2001–.

Quake, seria gier wideo, id Software i inni, 1996–.

Rain World, Videocult 2017.

Real Heroes: Firefighter, Epicenter Studios i inni, 2009.

Red Dead Online, Rockstar Games 2019.

Red Dead Redemption, Rockstar San Diego 2010.

Red Dead Redemption 2, Rockstar Games 2018.

Red Dead Revolver, Rockstar San Diego 2004.

Resident Evil, również jako *Biohazard*, seria gier wideo, Capcom 1996–.

Sable, Shedworks 2021.

Sanitarium, DreamForge Intertainment 1998.

Second Life, Linden Lab 2003–.

Sekiro: Shadows Die Twice, From Software 2019.

Sherlock Holmes, seria gier wideo, Frogwares 2002–.

Silent Hill 2, Team Silent 2001.

Slender: The Eight Pages, Parsec Productions 2012.

SOMA, Frictional Games 2015.

Sometimes to Deal with the Difficulty of Being Alive, I Need to Believe There Is a Possibility That Life Is Not Real, Jeremy Couillard i Ireneo Mercado 2019.

South Park: Kijek Prawdy, Obsidian Entertainment 2014.

South Park: The Fractured but Whole, Ubisoft San Francisco 2017.

Sovereign Syndicate, Crimson Herring Studios 2024.

Space Invaders, Taito 1978.

Space Quest, seria gier wideo, Sierra On-Line i Dynamix 1986–1995.

Spacewar!, Massachusetts Institute of Technology, 1961.

Space Warlord Organ Trading Simulator, Strange Scaffold 2021.

Spec Ops: The Line, Yager Development i Darkside Game Studios 2012.

Spiritfarer, Thunder Lotus Games 2020.

S.T.A.L.K.E.R., seria gier wideo, GSC Game World 2007–.

Stardew Valley, Eric Barone 2016.

Star Wars: Knights of the Old Republic, seria gier wideo, BioWare i inni 2003–.

Stasis, The Brotherhood 2015.

Streets of Rage, Sega AM7 1991.

Super Hexagon, Terry Cavanagh 2012.

Super Mario Bros., Nintendo Research & Development No.4 Department 1985.

Super Meat Boy, Team Meat 2010.

Tetris, Aleksiej Pażytnow i inni 1984.

That Dragon, Cancer, Numinous Games 2016.

The Case of the Golden Idol, Color Gray Games 2022.

The Elder Scrolls, seria gier wideo, Bethesda Softworks i inni 1994–.

The Eternal Cylinder, ACE Team 2021.

The Evil Within, seria gier wideo Tango Gameworks 2014–.

The Last of Us, seria gier wideo, Naughty Dog 2013–.

The Last of Us: Part Two, Naughty Dog 2020.

The Legend of Zelda, seria gier wideo, Nintendo Entertainment Analysis & Development i inni 1986–.

The Neverhood, The Neverhood, Inc. i Riverhillsoft 1996.

The Norwood Suite, Cosmo D 2017.

The Outer Worlds, Obsidian Entertainment 2019.

The Stanley Parable, Galactic Cafe 2013.

The Surge, Deck13 2017–.

The Witness, Thekla, Inc 2016.

The Wolf Among Us, Telltale Games 2013.

Tomb Raider, seria gier wideo, Core Design i inni 1996–.

Tomb Raider II, Core Design 1997.

Torment: Tides of Numenera, inXile Entertainment 2017.

Tyranny, Obsidian Entertainment 2016.

Ultima, seria gier wideo, Origin Systems i inni 1981–.

Ultima I: The First Age of Darkness, Origin Systems 1981.

Ultima IV: Quest of the Avatar, Origin Systems 1985.

Ultima Online, Origin Systems, następnie Electronic Arts, następnie Mythic Entertainment, następnie Broadsword 1997–.

Uncharted, seria gier wideo, Naughty Dog 2007–.

Underrail, Stygian Software 2015.

Undertale, Toby Fox 2015.

Utopias: Navigating Without Coordinates, AAA i inni 2020.

VA-11 HALL-A: Cyberpunk Bartender Action, Sukeban Games 2016.

Vampire Survivors, Luca Galante 2022.

Viewfinder, Sad Owl Studios 2023.

Wasteland, Interplay Productions 1988.

Wasteland 2, inXile Entertainment 2014.

Wasteland 3, inXile Entertainment 2020.

Watch Dogs, seria gier wideo, Ubisoft Montreal i Ubisoft Toronto 2014–.

Wiedźmin 3: Dziki Gon, CD Projekt Red 2015.

Wild Gunman, Nintendo R&D1 1974.
YIIK: A Post-Modern RPG, Ackk Studios 2019.
Yume Nikki, Kikiyama 2004–2007.
Zeno Clash, seria gier wideo, ACE Team 2009–.
Zork, Infocom 1977.

3.2. INNE GRY

Avery Alder, *Belonging Outside Belonging*, 2019–.
Lochy i smoki, Wizards of the Coast i inni, 1974–.
F.A.T.A.L., Fatal Games 2000–2004.
Wells, H. G., *Little Wars: a game for boys from twelve years of age to one hundred and fifty and for that more intelligent sort of girl who likes boys' games and books*, pierwsze wydanie w 1913.

3.3. LITERATURA

Camus, Albert, *Dżuma*, pierwsze wydanie w 1947.
Choose Your Own Adventure, cykl wydawniczy, Bantam Books 1979–1998.
Danielewski, Mark Z., *Dom z liści*, pierwsze wydanie w 2000.
Dostojewski, Fiodor, *Zbrodnia i kara*, pierwsze wydanie w 1866.
Fitzgerald, Francis Scott, *Wielki Gatsby*, pierwsze wydanie w 1925.
Gombrowicz, Witold, *Ferdydurke*, pierwsze wydanie w 1937.
Harris, Blake J., *Console Wars. Sega, Nintendo, and the Battle That Defined a Generation*, HarperCollins 2014.
Herbert, Frank, *Diuna*, pierwsze wydanie w 1965.
Lewis, C. S., *Księżę Kaspian*, pierwsze wydanie w 1951.
Owidiusz, *Przemiany*, ok. VIII w. p.n.e.
Pavić, Milorad, *Słownik chazarski. Powieść-leksykon w stu tysiącach słów*, pierwsze wydanie w 1984.
Rowling, J. K., *Harry Potter*, seria książek, 1997–2007.
Shakespeare, William, *Hamlet w: Dzieła dramatyczne Williama Shakespeare (Szekspira) w dwunastu tomach. Tom IV*, tłum. Leon Ulrich, Gebethner i Wolff, Warszawa 1895, pierwsze wydanie między 1599 a 1601.
Sienkiewicz, Henryk, *Pan Wołodyjowski*, Wolne Lektury na podstawie wydania: Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1947, pierwsze wydanie w 1887–1888.

Steinbeck, John, *Grona gniewu*, pierwsze wydanie w 1939.
Szekspir, William, *Romeo i Julia*, pierwsze wydanie w 1597.
Tolkien, J.R.R., *Władca pierścieni*, pierwsze wydanie w 1954–1955.

3.4. FILM I TELEWIZJA

Assassin's Creed, reż. Justin Kurzel, 2016.
Ancient Aliens, History 2009–.
Król lew, reż. Roger Allers i Rob Minkoff, 1994.
Łowca androidów, reż. Ridley Scott, 1982.
Matrix, seria filmowa, reż. Lana i Lilly Wachowski – jako Larry i Andy Wachowski, 1999–2021.
Miasteczko South Park, Comedy Central i Paramount+ 1997–.
Two-Lane Blacktop, reż. Monte Hellman, 1971.
Swobodny jeździec, reż. Dennis Hopper, 1969.

WYKAZ TABEL

Ontologia.....	147
Antropologia.....	221
Aksjologia.....	305

WYKAZ ILUSTRACJI

Ilustracja 1.....	77
Ilustracja 2.....	79
Ilustracja 3.....	82
Ilustracja 4.....	84
Ilustracja 5.....	87
Ilustracja 6.....	90
Ilustracja 7.....	100
Ilustracja 8.....	103
Ilustracja 9.....	106
Ilustracja 10.....	109
Ilustracja 11.....	111
Ilustracja 12.....	116
Ilustracja 13.....	124
Ilustracja 14.....	127
Ilustracja 15.....	131

Ilustracja 16.....	133
Ilustracja 17.....	135
Ilustracja 18.....	138
Ilustracja 19.....	151
Ilustracja 20.....	153
Ilustracja 21.....	156
Ilustracja 22.....	158
Ilustracja 23.....	161
Ilustracja 24.....	165
Ilustracja 25.....	176
Ilustracja 26.....	178
Ilustracja 27.....	180
Ilustracja 28.....	182
Ilustracja 29.....	185
Ilustracja 30.....	187
Ilustracja 31.....	199
Ilustracja 32.....	201
Ilustracja 33.....	202
Ilustracja 34.....	206
Ilustracja 35.....	208
Ilustracja 36.....	211
Ilustracja 37.....	226
Ilustracja 38.....	230
Ilustracja 39.....	234
Ilustracja 40.....	237
Ilustracja 41.....	240
Ilustracja 42.....	245
Ilustracja 43.....	252
Ilustracja 44.....	254
Ilustracja 45.....	258
Ilustracja 46.....	264
Ilustracja 47.....	267
Ilustracja 48.....	270
Ilustracja 49.....	280
Ilustracja 50.....	282
Ilustracja 51.....	285
Ilustracja 52.....	288
Ilustracja 53.....	291
Ilustracja 54.....	297