

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

PIOTR KUBIŃSKI*

Wstęp

W niniejszym rozdziale podejmuje się kwestię obecności dyskursu filozoficznego w grach wideo. Zamiast jednak tworzyć szeroki katalog gier, w których zaznacza się problematyka filozoficzna, za znacznie bardziej użyteczne uważam pokazanie dużej rozpiętości zakresu tego zjawiska i wskazanie jego szczególnie pouczających przykładów (a także użytecznych w procesie edukacyjnym, co zostanie wskazane w zakończeniu artykułu). Na podstawie analizowanego materiału proponuję wyróżnienie trzech zasadniczych rodzajów wykorzystania dyskursu filozoficznego w grach: na zasadzie reprezentacji anegdotycznej, konstrukcji opartej na paraboli i wykorzystania gry jako afektywnego ćwiczenia filozoficznego. W analizie autor rozdziału sięga po grę *Wiedźmin 3: Zabójcy królów* (CD PROJEKT RED 2015), która służy jako przykład wykorzystania anegdotycznej reprezentacji dyskursu filozoficznego. W dalszej części pojawiają się nawiązania przede wszystkim do gier *The Stanley Parable* (GALACTIC CAFE 2013) oraz *The Talos Principle* (CROTEAM

* Uniwersytet Warszawski | kontakt: piotr.kubinski@uw.edu.pl

Niniejszy tekst jest republikacją artykułu: Piotr Kubiński, *Dyskurs filozoficzny w grach wideo. Wybrane konteksty w grach „Wiedźmin 3: Dziki Gon”, „The Stanley Parable” oraz „The Talos Principle”, „Wielogłos”, 2015, nr 3 (25), ss. 90-110. Redaktorzy chcieliby uprzejmie podziękować redakcji pisma za zgodę na przedruk.*

2014) – ich autorzy świadomie odwołali się bowiem między innymi do problemów wolnej woli czy determinizmu. *The Talos Principle* w sposób eksplicytny przywołuje konkretne problemy filozoficzne, odwołując się do myśli znanych filozofów. W wypadku *The Stanley Parable* sytuacja wygląda inaczej – w grze nie pojawiają się bezpośrednie nawiązania do konkretnych myślicieli, jednak samą produkcję można odczytać jako egzemplifikację jednego z podstawowych problemów filozoficznych – problemu wolnej woli. Jest to *notabene* problem stanowiący jedno z centralnych zagadnień także w *The Talos Principle*. Zestawienie właśnie tych dwóch gier pozwoli zatem nie tylko naświetlić problem różnego występowania dyskursu filozoficznego w grach czy zanalizować tekstowe mechanizmy wprowadzania kontekstów filozoficznych. Dzięki tak ustawionej perspektywie interpretacyjnej możliwe będzie również sformułowanie wniosków dotyczących tego, jak we współczesnej kulturze cyfrowej może być przedstawiany problem wolności (szczególnie aktualny w kontekście posthumanizmu).

Tło historyczne

Gry wideo od początku swojej obecności w kulturze – a więc już od połowy XX wieku – miały charakter ideologiczny, były nośnikami pewnych wartości. Wydaje się to naturalne, szczególnie ze względu na militarny, zimnowojenny kontekst, w jakim powstawały; pierwsze gry wideo najczęściej tworzone wszakże w ośrodkach naukowych związanych z przemysłem militarnym. W takim kontekście ucieczka przed ideologią była zgoła niemożliwa. Co więcej, nie była też czymś szczególnie pożądanym – pierwsze gry często projektowano w celach ściśle pragmatycznych i nierzadko z ideologią mocno związanych. Dobrze ilustruje to fakt, że w latach pięćdziesiątych wojsko intensywnie inwestowało duże środki w projektowanie pierwszych gier symulujących działania wojenne (zwłaszcza w kontekście konfliktu NATO ze Związkiem Radzieckim) – przykładami takich gier są *Carmonette* (ARMY ORO 1953) czy *Hutspiel* (ARMY ORO 1955)¹.

O ile więc zimnowojenny kontekst historyczny szczególnie sprzyjał temu, by pierwsze gry wideo pozostawały nieneutralne ideowo, o tyle współcześnie ta cecha gier nadal pozostaje faktem – a nawet uległa intensyfikacji. Z jednej strony przykładu dostarczają

¹ Więcej na ten temat przeczytać można w hasle *Mainframe Games* Zacha Whalena z *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming* pod redakcją Marka J.P. Wolfa (WHALEN 2012), w rozdziale *Origins of Serious Games* książki *Serious Games and Edutainment Applications* (DJAOUTI, ALVAREZ, JESSEL & RAMPNOUX 2011) oraz *Mainframe Games and Simulations* D.H. Ahl z monografii *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond* (AHL 2008). W polskim stanie badań zwraca na to uwagę Radosław Bomba w rozdziale znanej książki *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej* pod redakcją Andrzeja Pitrusa (BOMBA 2012).

komercyjne hity – takie jak choćby cykl *Call of Duty* – prezentujące taki, a nie inny światopogląd, obejmujący szczególnie rozumiane kategorie „patriotyzmu” czy „demokracji”. Z drugiej strony da się wskazać całą grupę gier zaangażowanych – zwykle tworzonych z wykorzystaniem znacznie mniejszego budżetu – które nierzadko mają charakter perswazyjny, są projektowane z myślą o konkretnym przekazie ideologicznym i mogą służyć publicystycznemu opisowi rzeczywistości lub polityczno-militarnej propagandzie (KUBIŃSKI 2015B).

Perswazja nakierowana na cele polityczne nie jest oczywiście jedynym kontekstem, który należy mieć na uwadze, gdy analizuje się rozmaite dyskursy uobecniające się we współczesnych grach wideo. W ostatnich latach można mówić o zintensyfikowanej obecności w nich dyskursu filozoficznego – który stanowi przedmiot zainteresowania niniejszego artykułu.

Reprezentacja anegdotyczna

Dyskurs filozoficzny może uzyskiwać w grach wideo bardzo różną reprezentację. Najprostszy mechanizm, który można tutaj wskazać, należałoby określić jako reprezentację o charakterze anegdotycznym. Istotą takiego odwołania nie jest bowiem podjęcie głębokiego dialogu z konkretną myślą czy krytyczne przedyskutowanie ważnego problemu filozoficznego. Reprezentacja anegdotyczna służy raczej budowaniu nastroju gry lub wywołaniu przyjemności wynikającej z rozpoznania nawiązania intertekstualnego, jakie zostało zawarte w grze. Takie nawiązania mogą oczywiście znacząco wpływać na intelektualną przyjemność wynikającą z grania, ale (inaczej niż w wypadku gier analizowanych w dalszej części rozdziału) nie decydują w sposób zasadniczy o wymowie gry czy o jej interpretacji. Doskonale widać to na przykładzie sceny pochodzącej z gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, która rozgrywa się w trakcie misji pobocznej (a więc fakultatywnej) zatytułowanej *Obrońca wiary*. Główny bohater – wiedźmin Geralt, płatny zabójca potworów – ma za zadanie ustalić, kto niszczy przydrożne kapliczki znajdujące się przy wiejskich traktach. Po krótkich poszukiwaniach wiedźmin natrafia wreszcie na tropionych sprawców – okazuje się, że winowajcy to grupa żaków. Na pytanie Geralta, dlaczego niszczą miejsca kultu, jeden ze studentów odpowiada: „Jesteśmy zwiastunem błyskawicy, ciężką kroplą z chmury! Ta błyskawica zwie się nadcześnikiem!”. Jeżeli gracz zapyta, czy studenci nie boją się, że spotka ich gniew bogów, usłyszy następującą odpowiedź: „Bogowie są martwi! My usuwamy tylko ich rozkładające się szczątki – trujące zarzewie szkodliwego zabobonu”. Co więcej, rozmówca powołuje się na autorytet i dodaje: „Mistrz Fridrich

z Oxenfurtu rzecze, że bogowie umarli! Religia to opium dla ludu! Prosty lud lęka się jeno religii i kapłanów. A ten strach zakuwa nas w okowy ciemnoty! Powinniśmy stworzyć nową moralność – albo i obejść się bez moralności” (CD PROJEKT RED 2015).

Czytelność aluzji do filozofii Fryderyka Nietzschego, jakie można dostrzec w przytoczonej powyżej scenie, wynika nie tylko z ich nagromadzenia, lecz także stąd, że rozmówca odwołuje się do haseł, które wręcz słownikowo kojarzą się z niemieckim myślicielem. Można tu przede wszystkim wskazać przywołaną dla przykładu koncepcję nadczłowieka czy hasło „Bóg umarł”, które obecnie funkcjonuje w kulturze popularnej na zasadzie łatwo rozpoznawalnego, zbanalizowanego sloganu (używanego niekoniecznie w zgodzie z myślą niemieckiego filozofa). Możliwe jest ponadto wskazanie charakterystycznej dla Nietzschego krytyki religii – co interesujące, wyrażonej również słowami Karola Marksa, w którego ujęciu „Religia to opium ludu” (MARKS 1960)². Wreszcie – sam Nietzsche został tu przywołany w czytelnej aluzji jako mistrz Friedrich z Oxenfurtu³, co wydaje się sygnałem tak czytelnym, że niepozostawiającym miejsca na wątpliwości co do źródła odwołania.

Zgodnie z wcześniejszą sugestią, aluzje do twórczości niemieckiego filozofa mają tu jedynie charakter incydentalny – pojawiają się wyłącznie w tej konkretnej misji (stanowiącej zaledwie skromny wycinek gry składającej się z ponad dwustu misji, które ponadto są często znacznie bardziej rozbudowane niż stosunkowo prosta i raczej liniowa misja *Obrońca wiary*). Zdarzenia te nie mają istotnego znaczenia z perspektywy głównego wątku fabularnego, nie wpływają na późniejsze wydarzenia i przede wszystkim są całkowicie poboczne, opcjonalne – gracz może nie ukończyć tej misji lub też nawet w ogóle jej nie rozpocząć (może bowiem w ogóle nie dojść do spotkania ze zleceniodawczynią), co w żadnym stopniu nie przeszkodzi w ukończeniu gry. Funkcja tego konkretnego nawiązania do myśli Nietzschego jest zatem przede wszystkim humorystyczna. To *notabene* typowy zabieg dla serii produkowanych przez CD Projekt RED gier o Gerałcie. Jak autor rozdziału wskazywał w innym tekście, nawiązania intertekstualne – i wynikający

² Na marginesie warto dodać, że odwołanie do Marksa jest tutaj także celowe. Świadczy o tym fakt, że w jednej z losowych kwestii wypowiedzianych przez studentów można usłyszeć odwołanie do kapitału – jednej spośród podstawowych kategorii marksizmu i zarazem tytułu (MARKS 1970). Na widok wiedźmina Gerałta – a więc odmiernia wyróżniającego się bladą cerą, białymi włosami i kocimi oczyma – rozmówca może powiedzieć: „Jakby złapać do cyrku i ludziom pokazywać... Kapitał można zbić!”. Użycie właśnie słowa „kapitał”, w sytuacji gdy można było skorzystać z wielu synonimów (choćby „pieniądze” czy „majątek”), jest – w kontekście wcześniejszego cytatu z Marksa – bardzo czytelnym sygnałem.

³ Oxenfurt – niedysiejszy ośrodek akademicki – jest jednym z miejsc w fikcyjnym świecie wiedźmina, w których toczy się akcja gry.

z nich dystans ironiczny – są tak częste i brzemiennie w skutki, że należy je traktować jako jeden z podstawowych rysów w charakterystyce serii *Wiedźmin* (KUBIŃSKI 2015A).

Na komiczną rolę tej sceny wskazują także obydwa możliwe zakończenia misji. Gracz kierujący Geraltem może bowiem zdecydować się powstrzymać żaków niszczących kapliczki (w tym celu będzie musiał stoczyć ze studentami dość prostą, nierówną walkę); może też uznać, że nie chce im przeszkadzać, i po prostu odejść. Niezależnie od tego, na jakie rozwiązanie zdecyduje się gracz, w dialogu pojawia się humorystyczne nawiązanie do realiów współczesnego życia studenckiego. W pierwszej sytuacji Geralt grozi żakom słowami „Bo pójdę po panią z dziekanatu” – komizm tej sytuacji jednoznacznie wynika z bezpośredniego przełożenia dzisiejszego wyobrażenia o szkolnictwie wyższym (i o związanej z nim biurokracji) na realia świata *fantasy* przedstawionego w grze (w alternatywnym przebiegu misji Geralt podsumowuje słowa rozmówcy pełnym politowania westchnięciem „Studenci...”). To odwołanie się do współczesnych realiów i wyjście poza konwencję gry zostaje dodatkowo wzmocnione zabiegiem zburzenia czwartej ściany – tę ostatnią kwestię Geralt wypowiada bowiem, zwracając się wprost do gracza oraz patrząc w obiektyw cyfrowej „kamery”⁴.

Oprócz rozbawienia gracza, który rozpozna nawiązanie, scena ta pełni także inną funkcję. Gracz zostaje tu bowiem postawiony w sytuacji wyboru, w którym musi zdecydować, czy wspierać żaków starających się wyzwolić społeczeństwo spętane religią, czy raczej stanąć w obronie tej religii. Jakąś decyzję trzeba podjąć i zawsze będzie ona miała wymiar ideowy. Co więcej, wybór ten jest także umotywowany pragmatycznie. Aby wykonać misję (a w rezultacie – aby zdobyć nagrodę w postaci niewielkiej liczby punktów doświadczenia), trzeba powstrzymać niszczycieli kapliczek. Można więc powiedzieć, że gra dodatkowo nagradza w tym wypadku postawę polegającą na obronie dotychczasowego porządku. Wydaje się to tym bardziej interesujące, że obraz religii i religijności w całej serii *Wiedźmin* nie jest czarno-biały, ale raczej zniuansowany (przy czym często pojawiają się tu sceny ukazujące religię jako narzędzie manipulacji⁵). Kwestia ta, choć niewątpliwie interesująca, wykracza jednak poza zakres niniejszego rozdziału.

⁴ Warto odnotować, że zabieg ten ma jednocześnie charakter emersyjny, a więc na krótko wybija gracza z immersji, rekompensując mu to przyjemnością innego rodzaju (w tym wypadku wynikającą z komizmu). Na temat emersji jako kategorii w badaniu tekstów cyfrowych (KUBIŃSKI 2014).

⁵ Widać to na przykład w misji *Opium dla ludu* (na marginesie trzeba odnotować ponowne odwołanie do zniekształconego cytatu z Marksa). Gracz może tu odkryć, że grupa chłopów daje się manipulować inteligentnemu stworzeniu, które podaje się za boga i żeruje na ich naiwności.

Wreszcie warto przytoczyć jeszcze jedną, istotną w tym kontekście wypowiedź studenta napotkanego przez Geralta. Jeżeli bohater zdecyduje się nie przeszkadzać w niszczeniu kapliczek, doradzi studentom, by mieli się na baczności: „Róbcie, co chcecie. Ale na waszym miejscu wyniosłbym się stąd. Ze względu na ghule”. Odpowiedź żaka przynosi następną humorystyczną aluzję: „I ty uważaj. Albowiem kto długo walczy z potworami, ten sam staje się potworem. I... otchłań w niego spogląda” (CD PROJEKT RED 2015). Rozbawienie może tu budzić przede wszystkim sposób, w jaki wypowiedziana jest ta kwestia – w głosie wyraźnie słyhać zawahanie, brak pewności siebie. Można to odczytać jako sygnał powierzchownej znajomości filozofii „Mistrza Friedricha” przez bohatera – który męczy się jak nieprzygotowany student na egzaminie. Dodatkowym zabiegiem humorystycznym jest to, że fragment *Poza dobrem i złem* Nietzschego jest tutaj przytoczony niedokładnie – w tłumaczeniu Grzegorza Sowińskiego brzmi on bowiem: „Kto walczy z potworami, niech uważa, by sam nie stał się potworem. A gdy długo spoglądasz w otchłań, również otchłań spogląda w ciebie” (NIETZSCHE 2001: 98). Na marginesie warto odnotować, że ten sam wyimek z pism Nietzschego został również wykorzystany jako motto do innej bardzo popularnej w Polsce gry *Wrota Baldura* (BIOWARE 1998). Przykład ten pokazuje, że myśl Nietzschego okazuje się zastanawiająco inspirująca dla twórców gier wideo – znów wydaje się jednak, że oddziaływanie nietzscheanizmu ma charakter raczej powierzchowny, ograniczający się do utrwalonych w kulturze haseł kojarzonych z niemieckim filozofem.

Zarówno w wypadku trzeciej części *Wiedźmina*, jak i pierwszej części *Wrót Baldura* dyskurs filozoficzny zostaje wykorzystany jedynie na zasadzie anegdoty – oczywiście, jej rozpoznanie pozwala wnieść do odczytania utworu nowe sensy, jednak nie sposób utrzymywać, że mają one istotne znaczenie w kontekście całości utworu. Oprócz wskazanej już funkcji humorystycznej czy działania polegającego na budowaniu nastroju gry takie nawiązanie może służyć także intelektualnej przyjemności gracza, który rozpoznaje obecność filozoficznego dyskursu w grze (KUBIŃSKI 2015C).

Gra jako afektywne ćwiczenie filozoficzne

Z zupełnie innym – można by wręcz powiedzieć systemowym – uobecnieniem i wykorzystaniem dyskursu filozoficznego mamy do czynienia w dwóch grach, do których autor niniejszego rozdziału odwołuje się w tytule artykułu *The Stanley Parable* oraz *The Talos Principle*. Analizę warto zacząć od tej drugiej. W *The Talos Principle* – dziele choro-wackiego studia Croteam – gracz przemieszcza się w różnych światach, które – jak bardzo

szybko się okazuje – z perspektywy diegetycznej są dziwnymi konstruktami, swego rodzaju sztucznymi rzeczywistościami wirtualnymi o niejednoznacznym statusie. Świadczy o tym wiele dowodów: jawnie fasadowa konstrukcja świata fabularnego (wśród antycznych ruin mnóstwo tu nowoczesnych urządzeń i cyfrowych teleportów), informacje wyświetlane na poziomie graficznego interfejsu użytkownika (sugerują one, że bohater jest w istocie zaprogramowaną sztuczną inteligencją) czy rwący się obraz (zakłócenia mają podkreślać zapośredniczony charakter diegezy). Zadaniem głównej postaci i kierującego nią gracza jest rozwiązywać zagadki logiczno-przestrzenne. Nagrodą za pokonywanie poszczególnych łamigłówek okazują się specjalne kostki – sigile – pozwalające odblokować dostęp do następnych zagadek.

Od pierwszych chwil działaniom gracza towarzyszy tajemniczy głos przedstawiający się jako boski twórca; jego pierwsze słowa brzmią: „Oto jestem, moje dziecko. Z prochu powstałeś i stąpasz po moim ogrodzie. Usłysz mój głos i wiedz, że jam jest twój stwórca, którego zwą ELOHIM” (CROTEAM 2014). Wypowiedane przez niego słowa objawiają domniemaną konstrukcję świata: „W różnych miejscach na tej ziemi przygotowałem dla ciebie próby, a w każdym z nich ukryty jest sigil. Twoim zadaniem jest odszukanie tych sigili. Tak służyć będziesz przyszłym pokoleniom i zyskasz życie wieczne” (CROTEAM 2014). Elohim zdaje się zatem w pierwszych chwilach demiurgiem, być może istotą boską – a na pewno wyższą instancją. Podróż bohatera przez świat gry jawi się natomiast jako swoisty sprawdzian – nagrodą za pomyślny wynik ma być inna, doskonalsza forma egzystencji – co w pewnym stopniu wpisuje się w modele znane z wielu religii, a także niektórych systemów filozoficznych. Wizja ta może wydawać się w obrębie gry stosunkowo wiarygodna, ponieważ świat diegetyczny rzeczywiście jest prezentowany jako konstrukt, jako przestrzeń zapośredniczona, a więc wtórna. To z kolei pozwala także postrzegać sam progres w grze jako obraz coraz głębszego wtajemniczenia w wiedzę metafizyczną lub jako w ogóle metaforę aktu poznania, w którym kolejne komnaty z zagadkami reprezentują kolejne stopnie wtajemniczenia. Taka interpretacja wydaje się uzasadniona tym bardziej, że jedno z zakończeń gry polega na akcie transcendencji – połączeniu się bohatera z twórcą. Inne zaś – na złamaniu nakazów Elohima i wyzwoleniu się z symulowanego świata. To gracz własnym postępowaniem musi rozwiązać powstający tu dylemat, polegający na wyborze pomiędzy niezależnością a posłuszeństwem. Mówiąc inaczej: między sceptycyzmem a zaufaniem lub – wiarą.

Co jednak o wiele ważniejsze, gra eksplicytnie formułuje problemy natury filozoficznej. Jednym z ważnych elementów *The Talos Principle* są dostępne w świecie diegetycznym specjalne terminale, za których pomocą można przeszukiwać archiwalną bazę

danych, odnajdować tam dokumenty i różnorodną korespondencję. Aby jednak uzyskać dostęp do tej bazy danych, bohater musi zdobyć uprawnienia administratora – w ramach standardowej procedury urządzenie musi przy tym zweryfikować, czy bohater nie jest robotem (co jest tu przedstawiane jako standardowy system zabezpieczeń blokujący dostęp do bazy danych osobom niepowołanym). W tych dialogach z maszyną – które, dodajmy, mają charakter całkowicie poboczny, opcjonalny – bohater sterowany przez gracza musi zatem udowodnić, że jest człowiekiem. Mówiąc inaczej, gracz musi w trakcie tych dialogów z automatem zdać test Turinga (1950). Test ten jest jednak doprawdy wyjątkowy, i to z dwóch powodów. Po pierwsze, w oryginalnym teście Turinga obiektem poddawanych testowi miała być wszakże maszyna, badającym zaś – człowiek. Sytuacja, jaka zachodzi w grze, jest jednak odwrotna, ponieważ to człowiek (gracz) usiłuje udowodnić swoje człowieczeństwo maszynie. Niezwykłość tej sytuacji polega jednak jeszcze na tym, że – po drugie – bohater sterowany przez gracza faktycznie nie jest człowiekiem, tylko maszyną, androidem obdarzonym jakąś formą świadomości. Jest to widoczne już na samym początku gry, kiedy w pierwszych scenach bohater osłania ręką twarz przed promieniami słonecznymi – dzięki temu, że akcja jest postrzegana z perspektywy pierwszoosobowej, gracz od razu może dostrzec mechaniczne przedramiona postaci. Ta obserwacja potwierdza się także w sytuacji korzystania z terminali (dłonie bohatera korzystającego z urządzenia także są mechaniczne) i przede wszystkim po przełączeniu perspektywy na trzecioosobową (gracz może to zrobić opcjonalnie, przy czym perspektywą wyjściową jest ta pierwszoosobowa). Wówczas gracz widzący sylwetkę bohatera w całej okazałości nie ma już żadnych złudzeń – kierowany przez niego bohater nie jest człowiekiem.

W kontekście niniejszego rozdziału najbardziej interesujące jest jednak to, że w trakcie korzystania z terminali (gdy gracz stara się uzyskać uprawnienia administratora i później) bohater prowadzi za pośrednictwem komputera dialog z inną, tajemniczą postacią. Ów rozmówca stara się w pewnym momencie wywołać w protagoniście wątpliwości co do jego sytuacji, stawia kłopotliwe pytania, krytykuje odpowiedzi gracza/bohatera („Czy naprawdę wierzysz w te bzdury? Wciąż trzymasz się kurczowo swoich irytujących wierzeń?”; Croteam 2014), stara się także podważyć wiarygodność słów Elohim. Zwłaszcza na początku gracz nie może mieć pewności co do rzeczywistego charakteru i statusu rozmówcy, jawiącego się trochę jak sokratejski akuszer wydobywający wiedzę z interlokutora. Czy głos ten nie jest aby pokusą zesłaną przez Elohim, by sprawdzić wierność bohatera – jeżeli tak, to przypominałby diabła z biblijnej Księgi Hioba, gdzie Szatan jest nie tyle przeciwnikiem Boga, ile jego sługą, z boskiego przyzwolenia wypróbującym

wierność człowieka (HI, 1,6-12)⁶? Czy nie jest to ktoś taki, jak Kartezjański zły duch, potężny zwodzieciel – „niebывale potężny i, jeśli wolno tak powiedzieć, złośliwy i przebiegły, który używa całej swej mocy i całej swej zmyślności, aby wprowadzić mnie w błąd?” (DESCARTES 2004: 41)⁷. Sytuacja komplikuje się tym bardziej, że w trakcie jednego z dialogów niespodziewanie odzywa się głos Elohim, który nazywa naszego rozmówcę kłamcą: „Nie myśl, że nie wiem, kim jest Kłamca wijący się pośród Ukrytych Słów. Jego mądrość jest pusta i zrodzona z rozpacz. Nie pozwól omotać się pajęczyną uludy. Miej wiarę we mnie, a jego marne iluzje rozwieją się niczym koszmary w świetle poranka”).

W tych dialogach – które, dodajmy, mają charakter całkowicie poboczny, opcjonalny – rozmówca stawia konkretne problemy natury etycznej, ontologicznej czy epistemologicznej. Na przykład gracz musi wyrazić swoje zdanie na temat tego, czy świadomość jest zjawiskiem fizycznym, czy nie. Musi także wybrać jedną spośród kilku możliwych definicji świadomości, na przykład:

- (1) świadomość jest zbudowana z neuronów;
- (2) świadomość jest czymś, co wykracza poza prawa fizyki;
- (3) świadomość to inne określenie duszy;
- (4) świadomość to złożony system funkcjonalny.

I choć rozmówca chętnie wykazuje naiwność odpowiedzi gracza (wybór odpowiedzi jest zdeterminowany przez twórców gry), to jednak można założyć, że istotą omawianego zabiegu jest nie tyle dojście do istoty problemu, ile samo postawienie pytania natury filozoficznej. Chodzi o zwrócenie uwagi gracza na pewien problem teoretyczny i o skłonienie go do refleksji na ten temat (co nie jest przecież funkcją najczęściej przypisywaną grom wideo, nazywając rzecz eufemistycznie). Tematem tym najczęściej okazują się sztuczna inteligencja oraz fundamenty procesu poznania. Ponadto *The Talos Principle* pozwala się zastanowić nad tym, kogo lub co godzi się nazwać osobą („Dlaczego SĄDZISZ, że jesteś osobą?” (CROTEAM 2014)). To szczególnie aktualne w kontekście Object-Oriented Ontology, czyli – mówiąc w dużym uproszczeniu – tej refleksji filozoficznej,

⁶ Na ten temat przeczytać można we fragmencie książki Alfonsa M. di Noli *Diabeł. O formułach, historii i kolejach losu Szatana, a także o jego powszechnej a złowrogiej obecności wśród wszystkich ludów, od czasów starożytnych aż po teraźniejszość* (DI NOLI 2014: 154).

⁷ *Notabene* skojarzenie z Kartezjuszem jest tym bardziej zasadne, że w jednym z dialogów nasz rozmówca odsyła wprost do rozważań tego filozofa – na przykład do pytania o to, czy prawa matematyczne mogą być traktowane jako jeden z epistemologicznych pewników. Co więcej *The Talos Principle* w całości można postrzegać jako wariację na temat pytania o prawdziwość istnienia.

która uwzględnia w swoim namyśle badanie egzystencji i sprawczości także innych podmiotów niż ludzie, a więc odrzuca hierarchiczną ontologię antropocentryczną (BOGOST 2012). Wreszcie – dotyczy problemu wolności, jej granic i podstaw. Robi to, z jednej strony – artykułując tę problematykę, a z drugiej – stawiając gracza w sytuacji faktycznego wyboru.

The Talos Principle jest przy tym szczególnie predestynowana do poddania pod refleksję właśnie tej problematyki za sprawą szczególnej charakterystyki głównego bohatera (który jest androidem obdarzonym rozwiniętą sztuczną inteligencją i który zdaje sobie sprawę z tego, że porusza się w wirtualnej rzeczywistości). Gra wprowadza użytkownika w sytuację, w której empatyzuje się z postacią robota, androida, sztucznej inteligencji. I chociaż problem ten nie musi być przez graczy świadomie konceptualizowany, to jednak w rozgrywkę (zwłaszcza w część dialogową) trwale wpisany jest pewien eksperyment myślowy, a mianowicie pytanie, jak robot postrzegałby świat, gdyby dysponował samoświadomością? Co zmieniłoby się w mojej sytuacji, gdybym nagle dowiedział się, że jestem robotem? W jakim stopniu moja koncepcja samego siebie uległaby przekształceniu? Czy moje postrzeganie świata zmieniłoby się? Czy uznałbym wtedy własną wolę za fakt czy złudzenie? Powyższe pytania są formułowane w grze wprost: w jednym z plików w terminalu komputerowym gracz może bowiem znaleźć treść zadania – prawdopodobnie przeznaczonego dla studentów – które polega na napisaniu krótkiego eseju filozoficznego omawiającego te właśnie kwestie. Co jednak w tym wszystkim najważniejsze – gra pozwala nie tylko przemyśleć ten problem, lecz także stwarza jego symulację pozwalającą (oczywiście w ograniczonym zakresie) przeżyć ten problem dzięki identyfikacji gracza z bohaterem gry. Staje się afektywnym ćwiczeniem filozoficznym.

Struktura paraboliczna

Dostrzeżenie zarysowanej powyżej problematyki w *The Talos Principle* pozwala przerzucić pomost pomiędzy tą a ostatnią grą, której autor rozdziału chciałby poświęcić uwagę, a której przykład jest nie mniej interesujący niż poprzedni. W *The Stanley Parable* zagadnienia tradycyjnie przypisywane dyskursowi filozoficznemu nie są artykułowane wprost – inaczej niż w *The Talos Principle* nie znajdzie się tutaj odwołań do konkretnych myślicieli czy nurtów filozoficznych. A mimo to grę można odczytać jako parabolę ilustrującą jeden z fundamentalnych problemów filozoficznych, a mianowicie problem wolnej woli – ten sam, który stanowił tak ważny temat w poprzednio omówionej produkcji.

The Stanley Parable to gra, której zasadnicza akcja prawie w całości rozgrywa się w opuszczonej przestrzeni biurowej. Podobnie jak w grze autorstwa Croteam, tak i tu działaniom bohatera towarzyszy głos jakiejś wyższej instancji – tym razem jest to Narrator. Początkowo podstawową funkcją tego głosu wydaje się nadawanie grze czytelności i spójności poprzez objaśnianie sytuacji, w której znajduje się bohater, a także artykułowanie jego motywacji i myśli (sam bohater nie odzywa się bowiem przez całą grę). Widać to najlepiej już w pierwszych zdaniach, które kreślą sytuację tytułowego Stanleya, wypowiedzianych przez Narratora w filmie wprowadzającym do rozgrywki: „Oto opowieść o człowieku imieniem Stanley. Stanley pracował w firmie, w dużym budynku, gdzie był pracownikiem numer 427” (GALACTIC CAFE 2013). Początkowo Narrator wydaje się mniej lub bardziej obiektywnym sprawozdawcą wydarzeń. Szybko jednak okazuje się, że rola Narratora jest skomplikowana, ponieważ nie sprowadza się do relacjonowania wydarzeń – także je antycypuje i w ten sposób stara się wymóc na bohaterze (i graczowi) odpowiednie postępowanie. Najczytelniejszym tego przykładem jest sytuacja, w której bohater dociera do dwojga otwartych drzwi. Wówczas Narrator oznajmia, że bohater wybrał drzwi po lewej stronie – mówi to jednak, zanim jeszcze gracz zdążył rzeczywiście dokonać wyboru. Tym zaskakującym, nowatorskim zabiegiem twórcy *The Stanley Parable* skonstruowali scenę, która zmusza gracza do dokonania prostego wyboru: czy postąpić zgodnie ze słowami Narratora (a więc pozwolić opowieści rozwijać się w zaplanowany sposób), czy wykazać się nieposłuszeństwem i przekorą (a w rezultacie zmusić opowiadacza, by dostosował wypowiedzi do działań gracza). Konstrukcja gry wpisuje zatem gracza w sytuację wyboru opartego na opozycji posłuszeństwo – bunt, która to *notabene* jest także bardzo wyraźnie obecna w *The Talos Principle* i w kształtującej się tam relacji (KUBIŃSKI 2014).

Czy jednak bunt zaprojektowany z góry jako jedna z możliwości (w dodatku zaprojektowany przez tego, wobec którego się buntujemy) nadal pozostaje buntem? Bohater gry w istocie nie może wyzwolić się ze świata gry – niezależnie od tego, do którego z potencjalnych zakończeń doprowadzą działania gracza, rezultat zawsze będzie ten sam: gra automatycznie uruchomi się ponownie, bez pytania gracza o zdanie. Stanley zaś znów stanie przed koniecznością dokonania (pozornego) wyboru: posłuszeństwo – bunt. Można pomyśleć, że jedynym sposobem całkowitego wyzwolenia się z tego dylematu – jedynym aktem prawdziwej wolności – jest porzucenie gry, wyłączenie jej. Nawet jednak i ta decyzja została przez twórców nacechowana znaczeniowo – nie może stać się całkowicie dobrowolnym aktem grającego, ponieważ w jednej z możliwych scen głos narratorski nawołuje gracza do wyłączenia gry „Naciśnij *Escape* i wybierz opcję *Opuść grę*. Nie

ma innego sposobu na pokonanie tej gry! Poruszając się naprzód, zawsze podążasz ścieżką wytyczoną przez kogoś innego. Skończ teraz, a będzie to twój jedyny prawdziwy wybór” (GALACTIC CAFE 2013). Czy jednak wyłączenie gry po usłyszeniu tych słów będzie miało tak wyzwalający charakter, jak zdaje się sugerować głos? Czy nie będzie to mimowolnym aktem posłuszeństwa wobec dyskursu gry? Rzecz jasna, odpowiedzi na te pytania zależą między innymi od tego, jak rozumie się takie pojęcia, jak wolność, wolna wola czy determinizm. W tym wypadku (choć można by się zastanawiać, czy nie jest to regułą) od samych odpowiedzi ważniejszy wydaje się jednak sam fakt sformułowania problemu. To, że *The Stanley Parable* w szczególny sposób sprzyja postawieniu pytań natury filozoficznej, stanowi jej cechę silnie charakterystyczną. Wynika ona stąd, że gra u samej swojej podstawy została zaprojektowana wokół eksperymentu myślowego, który wiąże się z kwestią wolności.

Wnioski

Przykłady zanalizowane w niniejszym rozdziale miały służyć zademonstrowaniu różnorodności, z jaką dyskurs filozoficzny może manifestować się w grach wideo – widać wyraźnie, że jego występowanie nie ogranicza się do (choćby i znaczącej) anegdoty. Zarówno *The Talos Principle*, jak i *The Stanley Parable* podejmują konkretne zagadnienia filozoficzne, choć robią to na różne sposoby: wprost bądź na zasadzie paraboli. Interpretacja powyższych przykładów pozwoliła zarysować trzy podstawowe mechanizmy: reprezentacji anegdotycznej, konstrukcji opartej na paraboli i skonstruowania gry jako afektywnego ćwiczenia filozoficznego. Choć ów zestaw obejmuje ważne i reprezentatywne przejawy omawianych mechanizmów, to jednak z pewnością może być rozszerzany (można mieć także nadzieję, że twórcy będą opracowywać nowe sposoby podejmowania problematyki filozoficznej w grach) w późniejszych badaniach.

Warto przy tym odnotować, że dzięki wykorzystaniu wskazanych powyżej mechanizmów gry mogą być wykorzystywane jako narzędzie w edukacji filozoficznej. Nie zastąpią tekstu pisanego – to oczywiste. Mogą być jednak użytecznym materiałem egzemplifikacyjnym, objaśniającym lub choćby wprowadzającym kontekst filozoficzny na zasadzie anegdoty. Dzięki interaktywnej formie i wykorzystaniu medium gry wideo taki materiał może stanowić szczególnie atrakcyjne wprowadzenie zwłaszcza dla uczniów od najmłodszych lat obcujących z mediami cyfrowymi. Autor rozdziału odwołuje się tu oczywiście do rozpoznania Marka Prensky’ego, który nazywa osoby wychowane w kontekście cyfrowym: cyfrowymi tubylcami – w opozycji do cyfrowych imigrantów (PRENSKY

2001). Tak kategoryczne skonstrastowanie z sobą tych grup budzi co prawda uzasadnione wątpliwości⁸, jednak nie zmienia to faktu, że poziom oswojenia z danym medium ma wpływ na preferencje edukacyjne i efektywność poszczególnych metod dydaktycznych.

Do wniosków ogólnych warto dodać jeszcze spostrzeżenie o charakterze bardziej szczegółowym. Z analizy szczególnie dwóch ostatnich przykładów wyłania się obraz gier wideo jako medium szczególnie predysponowanego do przedstawiania jak najbardziej współczesnej problematyki związanej ze sztuczną inteligencją czy podmiotami innymi niż ludzie. Gra wideo – w przeciwieństwie do mediów nieinteraktywnych, takich jak tradycyjny film – pozwala nie tylko obserwować działania takich agentów, lecz także się w nich wcielać i kierować ich działaniami, a więc przyjmować wobec nich szczególną postawę, wyjątkowo sprzyjającą empatii. Dzięki opisanym powyżej zabiegom gra wideo może stać się nie tylko źródłem przyjemności intelektualnej, lecz także punktem wyjścia do dyskusji o naturze filozoficznej.

⁸ Krytyczne opracowani propozycji Prensky'ego ukazało się między innymi na łamach „British Journal of Educational Technology” w artykule *The 'digital natives' debate* (BENNETT, MATON & KERVIN 2008).

Źródła cytowań

- AHL, DAVID H. (2008), 'Mainframe Games and Simulations', w: Mark J.P. Wolf (red.), *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*, Westport: Greenwood Press, ss. 31-34.
- ARMY ORO (1953), *Carmonette* [Mainframe].
- ARMY ORO (1955), *Hutspiel* [Mainframe].
- BENNETT, SUE, KARL MATON, LISA KERVIN (2008), 'The "Digital Natives" Debate: A Critical Review of the Evidence', *British Journal of Educational Technology*: 5 (39), ss. 775-786.
- BIOWARE (1998), *Wrota Baldura* [CD].
- BOGOST, IAN (2012), *Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- BOMBA, RADOSŁAW (2012), 'Gamification. Jak rzeczywistość staje się grą cyfrową?', w: Andrzej Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 67-90.
- CD PROJEKT RED (2015), *Wiedźmin 3: Zabójcy królów* [PC].
- CROTEAM (2014), *The Talos Principle* [PC].
- DESCARTES, RENÉ (2004), *Medytacje o filozofii pierwszej*, przekł. Jan Hartman, Kraków: Zielona Sowa 2004.
- DI NOLA, ALPHONSO M. (2004), *Diabeł. O formułach, historii i kolejach losu Szatana, a także o jego powszechnej a złowrogiej obecności wśród wszystkich ludów, od czasów starożytnych aż po teraźniejszość*, przekł. Ireneusz Kania, Kraków: Universitas.
- DJAOUTI, DAMIEN, JULIAN ALVAREZ, JEAN-PIERRE JESSEL, OLIVIER RAMPNOUX (2011), 'Origins of Serious Games', w: Minhua Ma, Andreas Oikonomou, Lakhmi C. Jain (red.), *Serious Games and Edutainment Applications*, Berlin: Springer, ss. 25-43.
- GALACTIC CAFE (2013), *The Stanley Parable* [PC].
- KUBIŃSKI, PIOTR (2005), 'Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo', *Nowe Media*: 5, ss. 162-176.

- KUBIŃSKI, PIOTR (2015A), 'Dystans ironiczny w grach *Wiedźmin* i *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*', w: Robert Dudziński, Adam Flamma, Kamila Kowalczyk, Joanna Płoszaj (red.), *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, Wrocław: Stowarzyszenie „Trickster”.
- KUBIŃSKI, PIOTR (2015B), 'Gry publicystyczne jako część dyskursu współczesności', w: Ewa Szczęsna (red.), *Przekaz digitalny. Z zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej*, Kraków: Universitas.
- KUBIŃSKI, PIOTR (2015C), 'Zagraj to jeszcze raz, Stanley. *Mise en abyme* oraz gra konwencją i narracją w *The Stanley Parable*, *FA-art*: 1-2 (99-100), ss. 156-173.
- MARKS, KARL (1960), 'Przyczynek do krytyki heglowskiej filozofii prawa', w: Karl Marks, Friedrich Engels, *Dzieła*, Warszawa: Książka i Wiedza.
- MARKS, KARL (1970), *Kapitał. Krytyka ekonomii politycznej*, przekł. Henryk Lauer, Warszawa: Książka i Wiedza.
- NIETZSCHE, FRIEDRICH (2001), *Poza dobrem i złem. Preludium do filozofii przyszłości*, przekł. Grzegorz Sowiński, Kraków: A.
- PRENSKY, MARC (2001), 'Digital Natives, Digital Immigrants Part 1', *On the Horizon*: 5 (9), ss. 861-872.
- TURING, ALAN M. (1950), 'Computing Machinery and Intelligence', *Mind*: 236, ss. 433-460.
- WHALEN, ZACH (2012), 'Mainframe Games', w: Mark J.P. Wolf (red.), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Santa Barbara: Greenwood Press, ss. 372-378.