

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

KATARZYNA CUPAŁA*

Wstęp

Motyw psychomanipulacji będącej wynikiem dostępu władzy do myśli i podświadomości człowieka jest częsty dla dystopii. Zgodnie z artykułem Michała Głażewskiego *Dystopia albo ontologia Zło-bytu*: „Dystopia, podobnie jak utopia, stanowi [...] formę deskrypcji fikcyjnego społeczeństwa, umiejscawianego przeważnie w przyszłości” (GŁAŻEWSKI 2010: 31). Andrzej Juszczyk w monografii *Stary, wspaniały świat* stwierdza z kolei, że: „dystopia [...] uchodzi za pesymistyczną wizję przyszłości, ufundowaną na próbie przedstawienia negatywnych konsekwencji aktualnych zjawisk rzeczywistości” (JUSZCZYK 2014: 91). Autorem terminu, datowanego wedle najnowszych odkryć na XVIII wiek, był prawdopodobnie Lewis Henry Young, w którego poemacie został on użyty na oznaczenie „nieszczęśliwego kraju [*an unhappy country*]” (BUDAКOV 2010: 86; MAJ 2014: 161).

Obecnie powstaje wiele utworów literackich, filmów fabularnych, gier komputerowych i seriali podejmujących temat dystopii, zawierających rozważania nad możliwą zgubną przyszłością ludzkości. Do klasyki tego typu literatury można zaliczyć powieść

* Uniwersytet Wrocławski | kontakt: kcupala@gmail.com

Rok 1984 George'a Orwella¹, której bohaterowie są nieustannie śledzeni przez władzę przy pomocy wszechobecnych teleekranów i podsłuchów, i karani za „mysłobrodnię” – myślenie przeciwko władzy (ORWELL 2014: 24). Do filmów traktujących o dystopii należy *Wyspa* w reżyserii Michaela Baya, której akcja rozgrywa się w roku 2019, gdy ziemia jest skażona, a katastrofę przeżyła jedynie garstka ludzi. Warto też wspomnieć o serialu BBC *Czarne lustro*, którego odcinki poświęcane są możliwym zgubnym konsekwencjom ludzkich działań. Spośród gier komputerowych podejmujących tę tematykę należy wymienić *BioShock*, przedstawiającą alternatywną wizję rzeczywistości lat sześćdziesiątych XX wieku. Inną grą opartą na tym motywie jest *Dishonored*, rozgrywające się w fikcyjnym mieście Dunwall i traktujące o losach wyrzutka Corvo Attano. W tym kontekście warto też wspomnieć o grze *Remember Me*, zawierającej wizję zagrożeń wiążących się z powszechnością technologii umożliwiającej cyfryzację wspomnień.

W dystopiiach częstokroć występuje motyw korporacjonalizacji, czyli dominacji transnarodowych korporacji, potężniejszych od rządów państw. Jak wspomina Monika Worsowicz w artykule *Zgorszenie czy rozczarowanie? – polskie komentarze do sprawy brytyjskiej afery podsłuchowej*: „W takich warunkach koncerny mogą skutecznie wywierać presję na polityków, same zaś wymuszają na swoich pracownikach zdobywanie i rozpowszechnianie jedynie tych informacji, które z ich punktu widzenia są opłacalne” (WORSOWICZ 2013: 148). Piotr Chojnacki z kolei dostrzega zalety takiego obrotu spraw, przytaczając następujące stanowisko globalistów:

Ograniczenie roli państw narodowych w decyzjach ekonomicznych jest tutaj oceniane jako korzystne ze względu na to, że osłabia się czynnik polityczny w procesie decyzyjnym, rośnie zaś znaczenie kalkulacji i rachunku korzyści, jaki prowadzą korporacje ponadnarodowe (CHOJNACKI 2015: 70).

W konwencji dystopijnej utrzymana jest trylogia gier komputerowych *The Longest Journey*, dotycząca między innymi zgubnych konsekwencji korporacjonalizacji. Poprzez ukazanie możliwej ponurej przyszłości, twórca gry, Ragnar Tørnquist, usiłuje przestrzec odbiorców przed zwodniczym i negatywnym wpływem urządzeń elektronicznych na ludzką psychikę. Gry te utrzymane są w też konwencji cyberpunkowej. Krzysztof

¹ Ta powieść uznawana też bywa za antyutopię, która, w odróżnieniu do dystopii, stanowi antytezę dla utopii – w rozumieniu jednak nie gatunku, typu fikcyjnego świata czy narracji, lecz całościowej koncepcji politycznej. Jak wspomina Mariusz Sztuka w rozprawie *Anachronizm i aktualność. Idea resocjalizacji w sporze o nowoczesność*: „[...] antyutopia George'a Orwella *Rok 1984* [...] przedstawia dojrzałą postać epoki nowoczesnej. Naszą uwagę powinien zwrócić szczególnie jeden wątek: to, jak ucieleśniony w postaci systemu totalnego projekt moderny obchodzi się z przejawami nonkonformizmu wśród członków społeczeństwa” (SZTUKA 2013: 260).

Księżski w artykule o *Dystopijnej wizji świata bliskiego zasięgu* wspomina o genezie tej konwencji, przywołując nazwisko Williama Gibsona jako autora pierwszej powieści cyberpunkowej oraz Bruce'a Bethke'a, który miał być twórcą nazwy „cyberpunk” (KSIĘSKI 2012). Dani Cavallaro dodaje, że:

Cyberpunk stanowi ponurą wizję przyszłości, w której ludzie poddani są bezwzględny sieciom komunikacyjnym, pozostając całkowicie odłączeni od siebie nawzajem i pragnąc zostawić za sobą swe ciała, walcząc z uwięzieniem w fizycznym labiryncie śmieci (CAVALLARO 2000: 15)².

W grach Törnquista nie zabrakło również typowego dla cyberpunku motywu tworzenia cyborgów, które mają być na usługach władających światem korporacji. Rafał Ilnicki w książce *Bóg cyborgów* wspomina, że: „Cyborg jako połączenie człowieka i technologii nadal jest w większym stopniu człowiekiem niż maszyną, przy czym dusza ludzka pozostaje bardziej duszą niż jej technologicznym odpowiednikiem – esencją techniczną” (ILNICKI 2011: 197).

Analizowane gry posiadają pewne cechy baśni, zwłaszcza rozumianych jako utwory „o treści fantastycznej [...] ukazujące dzieje ludzkich bohaterów swobodnie przekraczających granice między światem poddanym motywacjom realistycznym a sferą sił nadnaturalnych” (BANDOCH 2010: 32). W odróżnieniu od współczesnych antybaśni³, gry te pod wieloma względami pozostają wierne tradycyjnej baśniowej konwencji – występuje w nich jasny podział na dobro i zło, co jest typowe dla baśni kanonicznych (KOSTECKA 2014: 119). Pojawia się w nich też motyw idylli, sielanki, która stanowić ma antytezę dla przygnębiającego świata maszyn. Jak stwierdza Marzena Walińska w książce *Mitologia w staropolskich cyklach sielankowych*:

We współczesnych definicjach sielanki podkreśla się wagę czynników, które trudno uznać za wyznaczniki gatunkowe w ścisłym znaczeniu tego pojęcia, ale które — wpisane w strukturę świata przedstawionego — charakteryzują utwory bukoliczne: określoną postawę życiową, wyrażaną poprzez zainteresowanie prostym człowiekiem żyjącym w kraju marzenia a także atmosferę bukoliczną, nacechowaną umiarem i harmonią (WALIŃSKA 2003: 10).

² Przekład własny za „Cyberpunk presents a bleak vision of a future in which people are subjected to ruthless communications networks, are totally disconnected from one another and long to leave the body behind, yet are trapped in a physical maze of junk”.

³ Temat antybaśni i przełamywania utartych baśniowych archetypów rozwinęła Weronika KostECKA w rozprawie *Baśń postmodernistyczna. Przeobrażenia gatunku. Intertekstualne gry z tradycją literacką* wydanej w Warszawie w 2014 roku (KOSTECKA 2014).

Gry Ragnara Tørnquista – zarys fabuły

Ragnar Tørnquist jest urodzonym w 1970 roku norweskim projektantem i producentem gier komputerowych, uważanym za popularyzatora terminu *modern adventure*, określającego uwspółcześnienie gier przygodowych i odejście od ich klasycznej formy typu *point and click* (JONG 2006). Karierę rozpoczął w 1994 roku, gdy podjął pracę w firmie Funcom (JONG 2006). Największą sławę przyniosły mu gry *The Longest Journey* (1999), *Dreamfall* (2006) i *Dreamfall Chapters* (2013-2016). Tę ostatnią Tørnquist wyprodukował już nie pod szyldem Funcom, lecz swej nowej firmy Red Thread Games, założonej w roku 2012 (BÖKE 2013).

Akcja gier *The Longest Journey*, *Dreamfall* i *Dreamfall Chapters* rozgrywa się w odległej przyszłości, na przestrzeni lat 2209-2220. Świat ukazany w grach jest podzielony na dwie paralelne krainy – zdominowaną przez magię Arkadię i podporządkowany nauce Stark. Podczas gdy Arkadia nie ma wiele wspólnego ze światem rzeczywistym, Stark projektuje dystopijną wizję przyszłości ovladniętej przez międzynarodowe korporacje. Główną bohaterką *The Longest Journey* jest osiemnastoletnia malarka ze Stark, April Ryan, która posiada rzadką zdolność otwierania portalu do Arkadii. Dziewczyna uczy się panować nad swoją mocą, w czym pomaga jej bezdomny Latynos, Cortez. Z początku, April czuje się naznaczona i przeklęta przez własne umiejętności, których nie potrafi ujarzmić, z czasem jednak zyskuje możliwość panowania nad mocą otwierania wrót do krainy magii. Protagonistką *Dreamfall* jest z kolei dwudziestoletnia Zoë Castillo, zdolna do kształtowania rzeczywistości poprzez sny. Dziewczyna trafia na trop potężnego spisku i planu kradzieży marzeń sennych przez wpływową korporację Wati Corp. Dowiaduje się również, że została stworzona przez koncern i miała być narzędziem wykorzystanym przez władzę korporacji do objęcia władzy nad światem.

Ponurą, depresyjną atmosferę Stark potęgują muzyka i oprawa graficzna – dzięki nim odbiorca może mieć wrażenie, że stał się uczestnikiem czyjś koszmarnego snu. Mieszkańcy świata nauki są nieustannie inwigilowani przez służby specjalne, a poziom zaufania między ludźmi wydaje się znacząco niski. Społeczną traumą staje się nagłe uszkodzenie sieci, spowodowane przez wydarzenia opisane w *The Longest Journey*. To zdarzenie określane jest później mianem Awarii, a bohaterowie *Dreamfall* niejasno wspominają je jako przerażające. W *Dreamfall Chapters* pojawia się również pomnik upamiętniający ofiary Awarii. Mieszkańcy Stark nie są w stanie żyć i funkcjonować bez osiągnięć techniki – pozbawieni możliwości połączenia z siecią i szybkiego przesyłu informacji, stają się ślepi i bezbronni. W czasach, w których rozgrywa się akcja gier, uzyskano także

szeroką wiedzę w dziedzinie inżynierii genetycznej, a korporacje, które zdominowały Stark, eksperymentują, tworząc cyborgi. Uzależnieni od urządzeń elektronicznych bohaterowie analizowanych gier sami też stają się cyborgami, ponieważ pozwalają się okradać z podświadomości. Stechnicyzowanemu, pozbawionemu promieni słonecznych światu Stark przeciwstawiony jest sielankowy świat magii – Arkadia.

Głównym antagonistą w grze *The Longest Journey* jest zawiadujący potężną korporacją MTI Jacob McAllen, który dąży do zjednoczenia Arkadii i Stark oraz wykorzystania osiągnięć magii i nauki do własnych celów. McAllen to ukrywający się pod ludzką postacią jeden z czterech starożytnych smoków. Chcąc, aby jego plany zyskały przychylność ludzi, zakłada on sektę Kościół Volteca, w ramach której, w nawiązaniu do religii i filozofii, zmierza do zawładnięcia umysłami swoich wiernych. MTI organizuje także specjalne kolonie na zaanektowanych przez siebie planetach, reklamując je możliwością łatwego zarobku i przeżycia niesamowitej przygody. W rzeczywistości są to obozy pracy, a człowiek, który podpisze z korporacją kontrakt wysyłający do kolonii, staje się jej niewolnikiem. Za kolonizatorskim programem MTI kryją się więc tragedie wielu rodzin. Mimo to ludzie dobrowolnie godzą się na odebranie im praw, skuszeni szansą zarobienia dużej sumy pieniędzy. Korporacja dąży do całkowitego podporządkowania sobie jednostek i pozbawienia ich podmiotowości, co ułatwić ma ich wykorzystanie. Za fatalistyczną wizją przyszłości ukazaną w *The Longest Journey* kryje się możliwa do spełnienia przepowiednia. Potężny koncern MTI z gry *The Longest Journey* jest czymś na wskroś złym, a dążeń tej organizacji nie sposób wytłumaczyć moralnie ani obronić. Wrażenie potęguje oprawa graficzna gry – lokacje umiejscowione w MTI przypominają bowiem do złudzenia pomieszczenia, w których obradowali naziści. W grze *Dreamfall* antagonistą jest Alvin Peats, którego część mechaniczna przeważa nad częścią ludzką. Posiada cechy boskie: jest stwórcą (założył Wati Corp), a ponadto cieszy się nieśmiertelnością, widząc (mimo ślepoty) i słysząc wszystko. Nieświadomie oddał własne szczęście dla sukcesu korporacji i utożsamia się z firmą, którą założył. Korporacja Wati Corp pracuje nad specjalnym projektem, który pozwoli jej na dostęp do marzeń sennych ludzi.

Sposób ukazania snów w *The Longest Journey*, *Dreamfall* i *Dreamfall Chapters*

Sposób zaprezentowania snów w analizowanych grach koresponduje z koncepcjami Carla Gustava Junga (1875-1961), twórcę psychologii głębi i psychologii analitycznej, który wprowadził pojęcie nieświadomości zbiorowej, mającej być – obok ego, persony, duszy

i nieświadomości indywidualnej – jedną z pięciu podstawowych struktur osobowościowych (WRÓBEL 1997: 140). Jung zdefiniował nieświadomość zbiorową jako archaiczną część psychiki i płaszczyznę dla podstawowych wzorców reagowania – instynktów oraz sposobów przeżywania, myślenia i zachowania każdego człowieka – archetypów (WRÓBEL 1997: 140). Uznał, że wzorce te stanowią fundament dla nieświadomości indywidualnej, która jest chaotyczna. Nieświadomość zbiorowa miała się z kolei wyrażać w wierzeniach i mitach (zawsze posiadających cechy wspólne, nawet jeśli praktykujące je społeczności nie są ze sobą powiązane), obyczajach i marzeniach sennych ludzi (SIKORSKI 2006: 12-14). Jung dowodził istnienia tej struktury osobowości w oparciu o własne sny o powodziach i zlodowaceniach, w których rzekomo przewidział wybuch I wojny światowej (McLYNN 2000: 212).

Marzenia senne zostały w analizowanych grach ukazane jako most pomiędzy Stark i Arkadią. Mieszkańcy obu światów mają do równoległej rzeczywistości dostęp jedynie wówczas, kiedy śnią. Większość ludzi nie wierzy w istnienie paralelnego świata, wątpiąc w prawdziwość snów. Te zaś w grach *The Longest Journey* i *Dreamfall* stanowią podstawowy element obszaru nieświadomego, wspólnego całemu rodzajowi ludzkiemu. Zawierają treści, które nie mogą zostać uświadomione. Arkadia jest fundamentalnym obrazem nieświadomości zbiorowej dla mieszkańców świata Stark, a Stark tym samym dla ludzi zamieszkujących Arkadię.

Korporacje jako siły zła

Korporacje przedstawione w grach Törnquista stanowią aparat władzy totalitarnej, sprawującej całkowitą władzę nad społeczeństwem. Wdrożone są do tego celu główne wymieniane cechy władzy totalnej: autokrytyzm, czyli ingerencja we wszystkie dziedziny życia obywateli, propaganda, polegająca na zafałszowywaniu rzeczywistości, oraz terror, pozwalający na zastraszanie potencjalnych przeciwników systemu (BÄCKER 1992: 9-10). Korporacje w analizowanych grach inwigilują mieszkańców Stark (i rozszerzają swe wpływy na Arkadię), dążąc do przejęcia kontroli nad ich psychiką, kłamliwie reklamując kolejne produkty (a więc stosując propagandę) i gnębiąc wszystkich, którzy im się sprzeciwiają. Z absolutnej władzy korporacji nad społeczeństwem zdaje sobie sprawę niewielu ludzi, a większość jest wręcz złudnie – jak to często bywa w dystopiiach – przekonana o swojej wolności.

Na szczycie korporacji przedstawionych w obu grach stoją postacie zdehumanizowane. Zwykle mechanizm ten służy usprawiedliwieniu aktów poniżania i okrucieństwa

wobec innych. Jak odnotowuje Sophie Oliver, dehumanizacja służy w najogólniejszym sensie do „częściowego lub całkowitego odmówienia człowieczeństwa danej osobie lub grupie osób [*denial, in part or whole, of the humanity of a person or group of persons*]” (OLIVER 2011: 86). W grach Tørnquista w odniesieniu do antagonistów również zastosowano ten zabieg narracyjny, ponieważ nie są oni przedstawieni jako ludzie pomimo występowania pod antropomorficznymi postaciami. Uczynienie szefów obu korporacji potworami może więc sugerować, że istota ludzka nie byłaby zdolna postępować tak, jak oni w dążeniu do władzy.

Refleksja na temat ludzkiej duszy pojawia się w grze *The Longest Journey*. Jednym z jej bohaterów jest Gordon, na którym korporacja wykonała operację rozszczepienia osobowości: w Stark znajduje się jego persona logiczna, w Arkadii zaś – chaotyczna. To sprawia, że Gordon przeistacza się w bezwolne, sterowane przez MTI zombie. Wprawdzie zombie jest przede wszystkim istotą nieumarłą (OLKUSZ 2016: 18)⁴, ale można uznać, że korporacja, rozszczepiając osobowość Gordona, uśmierciła go jako człowieka. Ubezwłasnowolnienie bohatera przez korporację przypominać może też psychozę, czyli, jak precyzuje Kacper Gradoń w monografii *Zabójstwo wielokrotne. Profilowanie kryminalne*: „[...] zaburzenie psychiczne charakteryzujące się zmianami chorobowymi w zakresie myślenia, świadomości, intelektu, woli, uczuć, działania i innych funkcji psychicznych, prowadzącymi do znacznych niekiedy zaburzeń zachowania w środowisku społecznym (GRADOŃ 2010: 100). Gordon doznaje tego rodzaju silnych zaburzeń percepcji, bezkrytycznie wykonując polecenia szefów koncernu. Po ponownym połączeniu duszy i objęciu funkcji Strażnika Równowagi, uzyskuje spokój, który wydaje się podobny do stanu uwolnienia czy wręcz zbawienia.

Z tego też względu na rynek zostają wypuszczone Konsole Snów – urządzenia do wykorzystania percepcji podprogowej (sublimalnej), będącej rodzajem zaprojektowanego oddziaływania informacji na podświadomość człowieka, które odnosi się do słuchowych i wzrokowych bodźców trwających na tyle krótko, aby nie zostały zarejestrowane w sposób świadomy (MAKOWSKI 2012: 77-80). Za podobny bodziec uznaje się czasem informacje docierające do mózgu ludzkiego podczas snu. Odbiorca tego typu komunikatów staje się bezbronny i bardziej podatny na sugestię. W rzeczywistości uznaje

⁴ Wedle podjętej przez popkulturę wersji prezentowanej w filmach George'a A. Romero. Jednak, co warto zaznaczyć, metaforę niewolnictwa, obecną przecież w opisywanej sytuacji, należy raczej „wiązać z zachodnio-afrykańską genezą zombizmu i późniejszym pochodzeniem haitańskim figury zombie, powiązanych z woduistycznymi wierzeniami i haitańskim folklorem” (MURAWSKA 2016: 59).

się, że siła przekazu podprogowego jest przeceniana, ale mimo to został on w wielu państwach zakazany jako nieetyczny (MAKOWSKI 2012: 77-80). Wspomniane Konsole Snów mają służyć do implikowania ludziom zamiarów korporacji, dzięki czemu, po przebudzeniu, osoby korzystające z tych urządzeń uznają dążenia koncernu za własne. Korporacja wpływa też na emocje i uczucia jednostek, co może doprowadzić do rozpadu więzi międzyludzkich. Bohaterowie *Dreamfall* korzystają z *Konsoli Snów* z własnej woli, pozwalają się więc dobrowolnie okradać z indywidualności. Korporacja zyskuje tym samym zaufanie klientów, dzięki czemu zaczyna ich zniewalać, stosując metodę perswazji mającą doprowadzić do zmiany osobowości. O tego typu psychomanipulacji wypowiedział się następująco Bogusław Dziadzia:

Ze skrajną formą psychomanipulacji mamy do czynienia przy zmianie osobowości [...]. Szczególnie interesującą i kontrowersyjną kwestią jest tzw. pranie mózgu, rozumiane jako proces głęboko posuniętej indoktrynacji. [...] Podobnie jak w większości zabiegów manipulacyjnych do zmiany osobowości najłatwiej doprowadza się wtedy, gdy osoba poddawana wymienionemu procesowi nie jest świadoma stosowanych wobec niej zabiegów lub jest przekonana o ich słuszności (DZIADZIA 2008: 32).

W ten sposób większość społeczeństwa ma stać się przychylna działaniom koncernu i być na jego usługach. *Konsola Snów* oficjalnie zaś służy relaksowi i rozrywce, co tylko skłania ludzi do jej kupowania. Wydaje się, że nawet wysocy rangą pracownicy Wati Corp nie znają dokładnego działania tego urządzenia i przestali mieć w zasadzie wpływ na projekt. Władze korporacji przypominać tu mogą Wiktora Frankensteinia z powieści Mary Shelley, który usiłował rozwikłać zagadkę śmierci i stworzył potwora (SHELLEY 1989: 21-26)⁵. Szefowie koncernu dążą zaś do zapanowania nad snami i podświadomością, co zdaje się obracać przeciwko nim.

Śnienie jest przedstawione w obu grach jako siła potężniejsza i starsza od świata, całkowicie od niego niezależna, moc, która dała wszystkiemu początek i może wszystko obrócić w pył. W wyniku naruszenia porządku wszechświata uaktywniło się antagonistyczne do Śnienia Odśnienie, również niemożliwe do kontrolowania. Warte odnotowania jest, że losy złodzieja snów, Briana Westhouse'a, który usiłował przedostać się do swego świata przy pomocy potęgi snów przypominać mogą mit o Ikarze, który mimo ostrzeżeń

⁵ Jak wspomina Essaka Joshua w monografii *Mary Shelley: Frankenstein*: „Stworzenie potwora jest postrzegane jako transgresja lub grzech, którego skutkiem jest wielka kara [*The creation of the monster is seen as a transgression or sin which is followed by a great punishment!*]” (JOSHUA 2007: 29).

ojca, Dedala, wzbil się na skrzydłach zbyt wysoko, za co spotkała go śmierć (MARKOWSKA 2002: 224)⁶.

Dualizm a Równowaga

Śnienie i Odśnienie, starsze od obydwu światów i podziału na Arkadię i Stark nie są z gruntu złe, jednak próba ich wykorzystania może mieć zgubne skutki dla ludzkości. Śnienie dało początek wszystkiemu – wszystko bowiem jest snem potężnej, nieśmiertelnej istoty. Gdy jej sen się skończy, nastąpi również koniec świata. Odśnienie, choć wydaje się destrukcyjne, jest również potrzebne, a pod koniec gry *Dreamfall Chapters* obie te siły spotykają się. Śnienie i Odśnienie można porównać do pochodzących z chińskiej filozofii pierwotnych sił Yin i Yang, które nie wykluczają się, lecz wzajemnie się uzupełniają (WANG 2012: 7).

W analizowanych grach w ogóle dostrzec można charakterystyczny dualizm – świat podzielony jest na pół, istnieją dwie części duszy Gordona (chaotyczna i logiczna), Alvin pozostaje w równej mierze człowiekiem, co maszyną, sen przeciwstawiony jest jawie, Śnienie i Odśnienie zaś są wobec siebie komplementarne. Dualizm w ujęciu religijnym pojawia się w wielu wierzeniach świata (najwidoczniej w manicheizmie) i u jego podstaw leży próba odróżnienia dobra od zła. Dualizm skrajny (w religii) stanowi założenie, że świat powstał w wyniku przenikania się dwóch równorzędnych i odwiecznych sił (GOSWAMI 2015). Naturalna dwoistość wszechświata stoi u podstaw występującej w grach Tørnquista Równowagi. Strażnik Równowagi przebywa w wieży poza światami, ma niezamącony umysł i dzięki temu może strzec podziału. Stan psychiczny, w którym się znajduje, porównać można do ataraksji (termin wprowadzony przez Demokryta z Abdery), określającej stan braku zamętu i niepokoju, znamionujący ideał wewnętrznej równowagi. Wierzano, że stan ataraksji można osiągnąć przez wyzbycie się pragnień i lęków oraz kierowanie się rozumem. W filozofii cynizmu, sceptycyzmu i stoicyzmu ataraksję utożsamiano ze szczęściem (ZIEMIŃSKA 2013: 58). Niemal synonimiczną dla ataraksji jest *upekkhā*, czwarta z Czterech Niezmierzoności (szlachetnych stanów umysłu), występująca w buddyzmie. Stanowi bezstronny, całkowicie zrównoważony stan umysłu, który charakteryzuje się brakiem pragnień i uprzedzeń – a osoba, która dostąpi tego stanu, pozostaje niewzruszona (PIO 1988: 116). W grach Tørnquista ataraksja lub *upekkhā* jest osiągalna wskutek oddzielenia od duszy. Strażnik składa ofiarę z własnego życia w służbie

⁶ Trop ten podejmuje skądinąd film otwierający grę *Deus Ex: Human Revolution* (2011) studia Eidos Montréal.

Równowadze. Można go uznać za niewolnika Równowagi, choć dla wspomnianego już Gordona Halloway'a objęcie funkcji Strażnika okazało się zbawienne i oczyszczające.

Podsumowanie

Ragnar Tørnquist powiedział w wywiadzie (FRENCH & TØRNQUIST 2015), że Konsola Snów ma służyć odłączaniu ludzi od siebie nawzajem i od rzeczywistości, co czyni ich podatnymi na sugestie, bezbronniymi i łatwymi do wykorzystania. Urządzenia te są pułapkami na swoich własnych użytkowników. Tørnquist oparł ten pomysł na obserwacji rzeczywistości, w której komunikacja międzyludzka w coraz większej mierze polega na wykorzystaniu nowoczesnych urządzeń i jest spolaryzowana. Cyberpunkowy świat *The Longest Journey* i *Dreamfall*, w którym wszystko opiera się na danych cyfrowych jest według twórcy gier rzeczywistością, w której za kilkaset lat ludzkość może się znaleźć (FRENCH & TØRNQUIST 2015). Już dziś można zauważyć, jak bardzo uzależnione od nowoczesnych urządzeń bywają dzieci, które kiedyś przecież staną się dorosłe i to one będą tworzyć społeczeństwo. Tørnquist przyznaje, że jest równocześnie podekscytowany i przerażony, gdy wyobraża sobie, jak może wyglądać świat za dwadzieścia lat i później; należy jednak zaakceptować fakt, że to już nasza przyszłość i nie ma sposobu na jej powstrzymanie. W opinii Tørnquista trzeba znaleźć jednakże sposób na takie wykorzystanie nowoczesnej technologii, aby stała się czymś pozytywnym dla ludzkości, zwłaszcza jeśli nie da się już zatrzymać rozwoju technicznego (FRENCH & TØRNQUIST 2015). Twórca obu gier twierdzi, że za sto lat ludzie nie będą zdolni do odróżnienia tego, co wirtualne od rzeczywistości. Uważa, że nie ma sensu się tym martwić, ponieważ nie istnieje dowód na to, że świat wokół nas jest realny. Tørnquist argumentuje swoje stanowisko stwierdzeniem, że nikt nie powiedział, że trzeba fizycznie istnieć, aby istnieć w ogóle. Norweski producent gier rozważa, czy ludzie już obecnie nie żyją w symulacji nawigowanej przez doskonalszą od nas cywilizację (FRENCH & TØRNQUIST 2015).

Podjmując temat korporacjonalizacji zachodzącej w dystopijnym świecie przyszłości, Tørnquist wprowadza motywy religijne i filozoficzne (dualizm lub ataraksja), tym samym wskazując na wpływ współczesnych korporacji nie tylko na ludzkie ciało, ale także ludzką duszę. Zagrożenie dostrzega w możliwym złym wykorzystaniu osiągnięć techniki, co jest typowe dla dystopii. Za to właśnie ludzkość może zapłacić ogromną cenę, tracąc zdolność odróżniania tego, co realne, od tego, co wyobrażone, zostać zniewolona przez szefów międzynarodowych koncernów. Równocześnie, we wspomnianym Odsnieniu dostrzec można właśnie ów prowadzący do negatywnych skutków wpływ korporacji

i cyfryzacji. Sugerując, że Odsńienie jest potrzebne i niezbędne dla prawidłowego funkcjonowania wszechświata, Tørnquist może stwierdzać, że korporacjonalizacja to zjawisko nieuchronne i nie należy go zwalczać, powinno się jednak wykorzystać jego potencjał tak, aby było dla cywilizacji korzystne, a nie zgubne. W ten sposób obydwie przeanalizowane gry pozwalają na prowadzenie narracji uwrażliwionej na problemy społeczne i stwarzające przestrzeń do obserwacji oraz krytyki zjawisk współczesnej kultury.

Źródła cytowań

- BANDOCH EWA (2010), *Rola zabaw świetlicowych opartych na baśniach i bajkach w kształtowaniu aktywności twórczej dzieci*, Kraków: Promotor Kraków.
- BÄCKER ROMAN (1992), *Totalitarym: Geneza, istota, upadek*, Toruń: Index Books.
- BÖKE INGMAR (2013), 'Dreamfall Chapters – Ragnar Tørnquist Interview', *Adventure Gamers*, online: <http://www.adventuregamers.com/articles/view/24090> [dostęp: 30.08.2019].
- BUDAKOV, VESSELIN M. (2010), 'Dystopia. An Earlier Eighteenth-Century Use', *Notes and Queries*: 57, ss. 86-88.
- CHOJNACKI, PIOTR (2015), 'Rola i instrumenty oddziaływania korporacji ponadnarodowych w gospodarce globalnej', *Studia Ekonomiczne*: 210, ss. 69-78.
- DZIADZIA, BOGUSŁAW (2008), *Wpływ mediów: Konteksty społeczno-edukacyjne*, Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls”.
- FRENCH, AMANDA, RAGNAR TØRNQUIST (2015), 'Ragnar Tørnquist discusses Dreamfall Chapters, technology and crowdfunding', *Clicqst.com*, online: <http://clicqst.com/2015/04/14/ragnar-tornquist-discusses-dreamfall-chapters-technology-and-crowdfunding/> [dostęp: 30.08.2019].
- GŁAŻEWSKI, MICHAŁ (2010), 'Dystopia albo ontologia Zło-bytu', *Przegląd Pedagogiczny*: 1, ss. 30-51.
- GOSWAMI, AMIT (2015), *Bóg jeszcze nie umarł. Co fizyka kwantowa mówi o naszym pochodzeniu*, Białystok: Iluminatio.
- GRADOŃ, KACPER (2010), *Zabójstwo wielokrotne. Profilowanie kryminalne*, Warszawa: Wolters Kluwer Polska.

- ILNICKI, RAFAŁ (2011), *Bóg cyborgów*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Adama Mickiewicza.
- JONG, PHILIP (2006), 'Ragnar Tornquist, Funcom', *Adventure Classic Gaming*, <http://www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/interviews/231/> [dostęp: 30.08.2019].
- JOSHUA, ESSAKA (2007), *Mary Shelley: 'Frankenstein'*, Tirril: Humanities-Ebooks.
- JUSZCZYK, ANDRZEJ (2014), *Stary, wspaniały świat. O utopiach pozytywnych i negatywnych*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- KOSTECKA, WERONIKA (2014), *Baśń postmodernistyczna: przeobrażenia gatunku. In-tertekstualne gry z tradycją literacką*, Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich.
- KSIĘSKI, KRZYSZTOF (2012), 'Dystopijna wizja świata bliskiego zasięgu. Cyberpunk jako złożone zjawisko kulturowe. Zarys zjawiska', *Kultura i Historia*: 21, online: <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/3271> [dostęp: 30.08.2019].
- MAJ, KRZYSZTOF. M. (2014A), 'Eutopie i dystopie. Typologia narracji utopijnych z perspektywy filozoficzno-literackiej', *Ruch Literacki*: 2 (323), ss. 153-174.
- MAKOWSKI, MICHAŁ (2012), 'Jawne i ukryte formy aktywności umysłu', *Via Mentis*: 1, ss. 73-84.
- MARKOWSKA, WANDA (2002), *Mity Greków i Rzymian*, Warszawa: Iskry.
- MCLYNN, FRANK (2000), *Carl Gustav Jung*, przekł. Robert Bartołot, Poznań: Zysk i S-ka.
- MURAWSKA, SANTANA (2016), 'The Rise and Fall and Rise of The Walking Dead. Od *Nocy żywych trupów* do 11 września', w: Ksenia Olkusz (red.), *Zombie w kulturze*, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta, ss. 57-67.
- OLIVER, SOPHIE (2011), 'Dehumanization. Perceiving the Body as (In)Human', w: Christian Neuhäuser, Elaine Webster, Hannes Kuch, Paulus Kaufmann (red.), *Humiliation, Degradation, Dehumanization. Human Dignity Violated*, New York: Springer, ss. 85-100.
- OLKUSZ, KSENIA (2016), 'Jak ugryźć temat? Wieloaspektowość figur zombie', w: Ksenia Olkusz (red.), *Zombie w kulturze*, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta, ss. 17-32.

- PIO, EDWINA (1988), *Buddhist Psychology: A Modern Perspective*, New Delhi: Abhinav Publications.
- SIKORSKI, DARIUSZ (2006), 'Archetyp i nieświadomość zbiorowa w poglądach C.G.Junga i ich znaczenie dla źródłoznawstwa', w: Artur Górak, Krzysztof Skupieński (red.), *Formuła, Archetyp, Konwencja w źródle historycznym*, Lublin: RSIL Instytut Badawczy „Libra”, ss. 11-23.
- SZTUKA, MARIUSZ (2013), *Anachronizm i aktualność: Idea resocjalizacji w sporze o nowoczesność*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- WALIŃSKA, MARZENA (2003), *Mitologia w staropolskich cyklach sielankowych*, Katowice: Wydawnictwo Gnome.
- WANG, ROBIN R. (2012), *Yinyang. The Way of Heaven and Earth in Chinese Thought and Culture*, New York: Cambridge University Press.
- WORSOWICZ, MONIKA (2013), 'Zgorszenie czy rozczarowanie? – polskie komentarze do sprawy brytyjskiej afery podsłuchowej', *Studia Medioznawcze*: 2 (53), ss. 143-156.
- WRÓBEL, SZYMON (1997), *Odkrycie nieświadomości: czy destrukcja kartezjańskiego pojęcia podmiotu poznającego?*, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- ZIEMIŃSKA, RENATA (2013), *Historia sceptycyzmu. W poszukiwaniu spójności*, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.