

Przyszłość gier, przyszłość człowieka

JERZY ZYGMUNT SZEJA

Polskie Towarzystwo Badania Gier

Abstract

The future of games, the future of man

The paper consists of two parts. The first one presents research on trends, concerning the latest titles by famous producers which are representative of the cRPG subgenre and enjoy a superb reception among players. The second part of the article justifies searching for those works among texts of culture that may indicate the direction of the development of not only the games themselves but also of the whole of contemporary civilisation. An example of such a work is Linia oporu (Line of Resistance) by Jacek Dukaj and this piece is the subject of the analysis.

Key words: *game, literature, future, cRPG, science fiction*

Niniejszy artykuł jest relacją z kolejnego etapu badań nad miejscem i celem gier w kulturze współczesnej. Zarysowane we wcześniejszych moich pracach kierunki są kontynuowane, a tutaj znajduję miejsce na publikację wyników badań.

Trendy kulturowe w najnowszych grach typu cRPG

Ważnym kierunkiem mojej refleksji nad kulturą współczesną i grami jako jej istotnymi składnikami jest analiza przestrzeni komunikacyjnej, w której ma miejsce społeczny obieg i wymiana informacji, więc też istotnej części kontaktów między członkami naszej cywilizacji. W tymże zakresie ważnym aspektem jest analiza osobniczo odczuwanej przestrzeni rzeczywistości. W kolejnych artykułach pokazywałem, że w kulturze zdominowanej przez telewizję, mobilną telefonię i internet oraz gry dotychczasowe rozróżnienie między rzeczywistością „realną” i „wirtualną” przestaje mieć sens. Cechą dystynktywną współczesnej komunikacji społecznej jest nakładanie się na siebie różnie pojmowanych i odczuwanych poziomów rzeczywistości. Rzeczywistość, w której żyje przeciętny uczestnik cywilizacji Zachodu, to produkt jego psychiki, na który mają wpływ zarówno obiekty fizyczne, jak też całkowicie wykreowane bitycznie oraz takie, które mają naturę hybrydyczną: są częściowo zakotwiczone w materii (por. Hopfinger 2010). Wyobrażenie świata powstaje zaś nie w wyniku osobistej obserwacji, ale uczestnictwa zmediatyzowanego: informację czerpie się za pośrednictwem mediów, a najczęstszy kontakt z innym człowiekiem też ma charakter pośredni, coraz rzadziej jest to *face-to-face*.

Ostatnia ze wspomnianych wcześniej prac, napisana trzy lata temu (Szeja, 2009), zajmowała się m.in. kwestią kontaktów erotycznych, ponieważ ten aspekt jest w prosty sposób podstawowy dla każdej zbiorowości. Po tymże artykule zająłem się inaczej rozumianą reprodukcją, niż fizyczne przedłużanie gatunku, a mianowicie ciągłością kulturową, do której to niezbędne jest nauczanie. I w tym aspekcie widzę ogromne możliwości gier. Niemniej jednak postulaty zmian w sposobie kulturyzacji nowych pokoleń, aby mogły zostać wdrożone na większą skalę, musiałyby spotkać się z odpowiednim nastawieniem ogółu społeczeństwa lub stosownych władz, stąd kontynuowanie tego kierunku rozważań ma ograniczoną skuteczność, więc i niewielki sens praktyczny. Natomiast zawsze użytecznym zadaniem naukowca jest obserwacja i analiza zmian kultury, dlatego też ocenilem, iż warto kontynuować badania samych gier, a unowocześnienie polskiej oświaty musi poczekać na większe zainteresowanie ze strony decydentów lub samych obywateli, których być może wreszcie zniecierpliwili fatalny stan szkolnictwa i jego nieprzystawalność do nowoczesnego świata (por. Bortnowski, 2008; Grabek, 2011a, 2011b; Król 2011; Papuzińska, 2011; Heller 2012; Sławek, 2012).

I tak z moich badań wynika, że rozwój gier komputerowych idzie w stronę, którą przewidywałem w artykule *Życie w grze, seks w grze* (Szeja, 2009), odwołując się wtedy m.in. do *Wiedźmina*.

Kolejny sukces polskich twórców, *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, wyraźnie zaznacza wątek seksualny, prezentując sceny pod tym względem znacznie

śmielsze, niż część pierwsza. Nie przeszkodziły w tym istotne ograniczenia fabularne (ważną misją bohatera jest próba odnalezienia Yennefer, dawnej miłości, oraz Triss, obecnej kochanki, więc nie może on zbyt poszukiwać okazji do przygód erotycznych).

Choć zwykle nie posądzamy twórców polskich tekstów kultury o światowy prymat w eksponowaniu śmiałych wątków seksualnych, jednak pokusiłem się o skonfrontowanie polskiej produkcji z reprezentatywnym tytułem uznanego producenta zachodniego. Mój wybór padł na firmę o świetnych notowaniach w zakresie komputerowych gier fabularnych (zwłaszcza cRPG), Bioware, i znakomicie przyjęty cykl *Dragon Age* (dwie części, pierwsza z licznymi już dodatkami rozszerzającymi fabułę).

Okazało się, że wątki romansowe, a zwłaszcza kwestia kontaktów seksualnych, mają w owym cyklu znaczenie jeszcze większe niż w produkcji polskiej. Wywierają doniosły wpływ nie tylko na fabułę, ale nawet na mechanikę rozgrywki (system bonusów zależny od relacji z głównym bohaterem; z kolei wiele z tych relacji ma charakter seksualny). Istotną różnicą względem dzieła CD-Projektu są liczne wątki homoseksualne – z tym, że w pierwszej części *Dragon Age* trudno je uznać za równoprawne wątkom heteroseksualnym, które są ważniejsze dla fabuły. Inaczej w części drugiej, gdzie ich znaczenie jest zbliżone.

Podobnie jak w produkcji rodzimej, akty seksualne są częściowo wizualizowane. Obaj producenci nie ustrzegli się absurdów spowodowanych procedurami ratingowymi (czyli autocenzurą branży, której działanie można porównać do sławnego Kodeksu Haysa – por. ArtsReformation.Com, 1930) i wybraną konwencją (sceny erotyczne są filmami powstałymi na silniku gry – gdyby były niezależne od niego, mogłyby mieć inny charakter). W scenach aktów seksualnych w produkcji amerykańskiej bohaterowie obejmują się, całują i pieszczą w różnych pozycjach w łóżkach, ale cały czas mają na sobie komplet bielizny, a czasem nawet broń. W grze polskiej Triss w trakcie igraszek miłosnych z Geralem jest naga, ale sam wiedźmin ma na sobie zasnurowane skórzaną spodnie, co śmieszy dodatkowo, ponieważ scena stosunku rozgrywa się w wypełnionym wodą podziemnym basenie. Jeśli zaś nakażemy naszemu bohaterowi skorzystanie z usług jednej z wielu prostytutek, okaże się, że i w tych aktach Geralt nie pozbywa się dolnej części garderoby.

Bardzo ważnym aspektem *Dragon Age*, zwłaszcza w części pierwszej, są relacje między bohaterami drugoplanowymi, których wyborami zawiadują osobne skrypty, mające m.in. imitować ich życie psychiczne. Postaci te nie tylko rozmawiają ze sobą na różne tematy bez inicjatywy gracza, ale też potrafią się ze sobą spierać z powodu wyborów erotycznych protagonisty. Bohaterowie tacy często zabiegają o sympatię lub miłość głównej postaci oraz potrafią przejawiać

zazdrość a niewiernemu kochankowi czy kochance czynić wyrzuty. Niektóre wybory na polu erotycznym mogą spowodować odejście danej osoby z drużyny, co ma ważny wpływ na fabułę.

Nawet czynności prokreacyjne są przedmiotem wyborów moralnych gracza oraz mają ogromny wpływ na losy bohaterów. Na przykład¹ jedna z ważniejszych intryg dotyczy przejęcia duszy pradawnego bóstwa z Arcydemoną przez spłodzone z Morrigan dziecko postaci, w którą wciela się gracz (a jeśli ta jest kobietą – przez dziecko Alistaira). Główny bohater musi w tym celu spędzić noc z przybraną córką Flemeth, choćby wcześniej związał się np. z Lelianą – albo namówić do tego czynu Alistaira². Tylko w ten sposób można utrzymać w drużynie do finału Morrigan (jest to bardzo istotne z powodu jej potencjału bojowego), a co ważniejsze, to jedyny sposób ocalenia życia przez postać prowadzącą. Cena zaś jest wysoka: bohater nigdy nie ujrzy swego dziecka i będzie musiał żyć ze świadomością, iż najprawdopodobniej zostało ono w nieodwracalny sposób skażone lub nawet zniszczone przez ducha przejętego z Arcydemoną. W dodatku wiele wskazuje na to, że dziecko to będzie przedmiotem jakiejś intrygi knutej przez Morrigan (a może jeszcze przez Flemeth). Może być nawet tak, że jest potrzebne do jakiegoś przerażającego rytuału, który da Czarownicy z Głuszy nieśmiertelność.

Schyłek roku 2011 przyniósł kolejną odsłonę jednego z najważniejszych cyklów CRPG: *The Elder Scrolls*. Najnowsza część nosi tytuł *Skyrim* i tak jak poprzednie została stworzona przez Bethesda Game Studios. Podobnie jak wszystkie opisywane w tym artykule gry, jest przeznaczona tylko dla odbiorców dorosłych. Jej twórcy nie zdecydowali się na rewolucyjne zmiany. Podstawowe różnice względem części poprzednich mają charakter graficzny i zostały umożliwione przez rozwój techniki komputerowej. Niemniej jednak, mimo zachowawczego charakteru, i w tym tytule widać charakterystyczną ewolucję.

Po pierwsze gra jest dużo bardziej brutalna i krwawa. O ile oba *Wiedźminy* nie różnią się bardzo pod tym względem, podobnie jak części cyklu *Dragon Age*, o tyle w *Skyrim* można zauważyć zmianę, ponieważ stanowi on już piątą odsłonę cyklu i na przestrzeni kilkunastu lat transformacja jest bardzo wyraźna. Zapewne część zmian wynika z samej technologii (wcześniej trudno było oddać tak realistycznie np. strugi tryskającej krwi), ale istotna była też decyzja

¹ Przykład odwołuje się bezpośrednio do fabuły gry; jego prymarnym celem jest wykazanie wagi aspektu seksualnego i prokreacyjnego, a wtórnym – relacja z badaniami. Głębsze objaśnienie relacji między bohaterami oraz uwarunkowań ontologicznych, politycznych i innych świata przedstawionego nie wydaje się właściwe, ponieważ rozerwałoby główny dyskurs artykułu. Zainteresowanych odsyłam do stosownych portali tematycznych, np. <<http://www.dragon-age.com.pl/>>.

² Morrigan jest przybraną córką Flemeth, a obie są Czarownicami z Głuszy. Leliana i Alistair to towarzysze postaci gracza, a Arcydemona – wódz demonicznej armii Plagi, z którą bohaterowie walczą.

skierowania gry tylko do odbiorcy dorosłego oraz ogólnokulturowy trend naturalistycznego ukazywania przemocy, tak widoczny m.in. w filmach fabularnych.

Skyrim różni też od poprzednich części wprowadzenie aspektu erotycznego, choć w bardzo wąskim zakresie. Nie ma żadnych scen rozbieranych, żadnych nawet sugestii kontaktów seksualnych. Łóżka służą tylko do spania, zresztą we wszystkich szatach noszonych za dnia (czy w zbroi). Trudno też wyciągać jakiegokolwiek wnioski z obserwacji, że np. jakiś jarl śpi w dużym łóżu z dowódcą swej straży. Nic z takich wspólnych łóżek nie wynika, choćby jedno ze śpiących było kobietą, a drugie przystojnym rycerzem.

Gra umożliwia natomiast zawarcie małżeństwa z wybraną postacią. Bohater może pozytywnie odpowiedzieć na propozycję matrymonialną, która pojawi się w opcjach dialogowych, jeśli postać przez nas kierowana ma założony medalion Mary (bogini miłości i małżeństwa) oraz jest kawalerem lub panną. Płeć nie ma żadnego znaczenia zarówno dla postaci, jak i dla kapłanów sankcjonujących związki. Trudno ocenić, czy jest to wyraz poglądów twórców tytułu, poprawności politycznej, czy po prostu mechaniki gry (rozdzielenie płci wymagałoby zmian oraz istotnie ograniczyłoby liczbę postaci do wyboru). Bohater, z którym zawarliśmy ślub, zaczyna się do nas zwracać „kochanie” i to jest najwyraźniejsza zmiana w grze. Małżonek może się do nas przeprowadzić (jeśli kupiliśmy dom) lub my możemy się przenieść do niego (jeśli to on ma mieszkanie). Można też dalej mieszkać osobno. Jeśli małżonek jest kupcem i przeprowadzi się do nas, to może w naszym domu otworzyć sklep. Do tego raz dziennie ugotuje nam posiłek, który zresztą zabierzemy ze sobą, bo w grze opłaca się jeść tylko w trakcie... walki (jedzenie przywraca postaci zdrowie, czasem też siłę). I to koniec zmian. Nie ma żadnej nocy poślubnej, pocałunków itd. Małżonek nawet nie śpi w tym samym łóżu.

W trakcie swoich analiz dostrzegłem ważną tendencję, która od pewnego czasu narasta w tego typu grach. Coraz lepsze silniki graficzne obsługiwane przez coraz wydajniejsze komputery umożliwiają oddanie realistycznej mimiiki postaci. Zostało to wykorzystane przez twórców i spora część rozgrywki to rozmowy z różnymi postaciami świata gry, w tym z członkami własnej drużyny, jak w *Dragon Age*. Od tych rozmów zależy znacznie więcej, niż kiedyś, w tym często powodzenie całych misji, z główną włącznie. Warto zwrócić uwagę na kolejny argument w dyskusji nt. alienacji graczy i socjalizującej roli gier (por. Szeja 2004, s. 29–32).

Związek z wyżej określoną cechą ma też inna, wyraźna we wszystkich analizowanych tytułach: gra stawia gracza wobec wyrazistych dylematów moralnych i często stara się wytworzyć w nim poczucie winy. Grający często musi decydować, kogo ratować, a kogo nie, jaką stronę poprze przeciwko której. A że za każdym wyborem stoją nieźle zbilansowane argumenty „za” i „przeciw”, część

z tych dylematów ma charakter tragiczny, jak w antycznych dramatach (np. Sofoklesa): nie jest możliwe uwzględnienie wszystkich wartości. Mamy też odpowiednik fatum: pewnych klęsk nie da się odwrócić, mimo najszczerzych starań. Na przykład król Foltest w *Wiedźminie 2* zawsze zginie, podobnie rodzeństwo i matka naszego bohatera w *Dragon Age 2* czy Kodlak w *Skyrim*.

Przywołane wyżej gry są reprezentatywne dla całości podgatunku cRPG i wskazują na rozwój zaobserwowanych już kilka lat wcześniej tendencji do pogłębiania i komplikowania konstrukcji psychologicznej bohaterów, co widać zarówno w warstwie wizualnej (wzrost znaczenia mimiki), jak i fabularnej. Szczególnie istotnym trendem, charakterystycznym dla wszystkich współczesnych tekstów kultury, jest wzrost znaczenia relacji erotycznych. W przeciwieństwie np. do filmów akty seksualne i nagość nie są wizualnie eksponowane – inaczej, niż przemoc i agresja, które są ukazane bardzo realistycznie

Pierwsza część mego artykułu wskazuje na istotne dla analizy gier cechy jednego z ważniejszych podgatunków – komputerowych odpowiedników narracyjnych gier fabularnych. Poniżej zajmuję się kwestiami bardziej ogólnymi, dotyczącymi *homo ludens* i jego kultury.

Człowiek jest grą

Na pierwszej poznańskiej konferencji „Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał” w 2005 roku wygłosiłem referat, w którym analizowałem przyczyny popularności fantastyki (Szeja, 2007). Kwestia ta jest moim zdaniem podstawowa, ponieważ bez niesłychanego powodzenia fantastyki w literaturze, filmie i grach nie powstałaby ludologia jako dziedzina naukowa. Znaczące miejsce gier we współczesności jest związane z ich organicznym połączeniem z fantastyką, a być może źródła popularności i gier, i fantastyki w innych mediach są identyczne i stanowią cechę dystynktywną kultury współczesnej.

Postawione w tamtym wystąpieniu tezy zdają się słuszne i dziś, natomiast jedno zagadnienie warto podkreślić i uzupełnić. Mianowicie w każdym przypadku – a wyróżniłem wtedy trzy główne kierunki poszukiwania motywacji popularności fantazji światostwórczej – wizje przyszłości czy alternatywnej historii mają sens o tyle, o ile niosą informację ważną dla nas już dziś. I nie przez przypadek z trzech przywoływanych wtedy autorów (Tolkien, Le Guin, Blumenberg) aż dwa to twórcy literatury fantastycznej.

Ważne zadanie ludologii – podobnie jak wielu innych nauk – to ustalenie przyczyn stanu obecnego, co jest interesujące samo w sobie, ale istotne szczególnie dlatego, że pozwala określić stan przyszły. W postępowaniu zgodnym z wynikami naukowymi należy, rozumiejąc przyczyny stanu aktualnego, tak

działać, aby przyszłość była bardziej zadowalająca od terażniejszości. Inaczej: rozumienie zasad otwiera możliwość skutecznej ingerencji w rzeczywistość, czyli zastosowań technologicznych. Jeżeli zaś w miejsce ustaleń naukowych bierzemy sądy wpisane w literaturę lub w refleksję o kulturze osób kompetentnych i tę kulturę współtworzących, ufamy, że pisarz jako wciąż najważniejsze medium kultury może pokazać, dokąd ta kultura zmierza. W istocie od pewnego poziomu refleksji i kompetencji nie ma różnicy między wypowiedzią geniusza literackiego a wypowiedzią kompetentnego kulturoznawcy – poza, oczywiście, samym materiałem wypowiedzi. Pisarz ma zresztą większe pole manewru, ponieważ może się wypowiedzieć zarówno tekstem dyskursywnym, naukowym lub zbliżonym do naukowego – przykładem może być esej *O baśniach* J.R.R. Tolkiena (1994) – jak i *stricte* literackim.

Podobną do literatów funkcję spełniają w kulturze współczesnej również wybitni reżyserzy, muzycy i geniusze innych dziedzin sztuki. Zapewne niedługo do tego elitarnego grona zaliczać się będzie także twórców wysokiej jakości gier. Zgodnie z zasadą określoną przez Marylę Hopfinger scena medialna ma charakter kumulacyjny: nie zanikają stare sposoby komunikacji artystycznej czy społecznej, obok resztek kultury oralnej wiele tekstów dalej ma charakter typograficzny, choć o kształcie najnowszej kultury decydują dominujące przekazy audiowizualne, multimedialne i interaktywne (Hopfinger, 1997).

Zajmując się ludologią, wyrażamy pogląd o doniosłym znaczeniu gier we współczesności i dającej się przewidzieć przyszłości, więc tekstu kultury zdolnego wyrazić w koherentnej wizji kwestie nas frapujące powinniśmy poszukiwać wśród dzieł autorów, którzy jednocześnie spełniają trzy założenia:

1. Tworzą fantastykę, najlepiej w typie *science fiction* jako bezpośrednio opartym na paradygmacie naukowym (*fantasy* wymusiłaby analizę metafor, archetypów, obniżając jednoznaczność wniosków). Wskazane jest, aby taka wizja dotyczyła najbliższej przyszłości, ponieważ z jednej strony łatwiej ją poddać ocenie, a z drugiej – jest o wiele bardziej wiarygodna z samej zasady stawiania prognozy (zamiast literatury pięknej i filmów spełniających powyższe założenia pod uwagę można wziąć eseje futurologiczne).
2. Uwzględniają niesłychany rozwój gier we współczesności – zwłaszcza gier komputerowych oraz nowych typów interfejsów. Dobrze, jeśli dzieła takie wyciągają wnioski z ogólnych tendencji do brania udziału w grach i zabawach – czy to od strony karnawalizacji kultury współczesnej (por. Bełkot 2008), czy od strony grywalizacji (por. Tkaczyk 2012), czy od strony innych ujęć zjawiska.
3. Tworzą teksty na wysokim poziomie intelektualnym i artystycznym oraz cieszące się dobrym przyjęciem odbiorców. Wysoki poziom tekstów udowadnia kompetencję kulturową twórców, a także ich prawo do najgłębszego wyrażania tejże kultury i jej kształtowania. Z kolei popu-

larność jest z jednej strony dowodem wyrażania istotnych dla ogółu problemów, z drugiej – umiejętności przekazywania tychże zagadnień w sposób zrozumiały, co dowodzi, że interesujące nas treści mają prymat nad ukształtowaniem formalnym (ma ono za zadanie wspomagać przekaz autorski, a nie być celem artystycznym samym w sobie).

Powyższe założenia swego czasu częściowo spełniał Stanisław Lem, ale za mało interesowały go gry, by zobaczyć, dokąd może prowadzić jedna z dróg rozwoju fantomatyki, którą przecież przewidział na długo przed *Matrixem* braci Wachowskich. Zapewne istotne było też to, że na komputerach znał się głównie teoretycznie.

W zgodnej opinii współczesnych krytyków literackich oraz czytelników Jacek Dukaj jest jedynym współczesnym polskim autorem, którego można nazwać godnym następcą Stanisława Lema. A w przeciwieństwie do autora *Summa technologiae* na grach nie tylko zna się niezłe, ale też potrafi używać idiolektu uczestników rozgrywek sieciowych. Podkreślam tu wagę języka, bo przecież coraz lepiej rozumiemy założenia filozofii Ludwiga Wittgensteina, że „Granice mojego języka są granicami mojego świata”: tylko to potrafimy zrozumieć, co umiemy opisać (i odwrotnie). Wnikliwość i sprawność językowa jest podstawowym parametrem, którym powinien odznaczać się dobry pisarz, a Dukaj na tym polu jest znakomity: o ile większość współczesnych autorów stosuje w różnych swoich dziełach język bardzo podobny, to krakowski filozof do każdego większego utworu używa osobnego idiolektu, bo tylko w takim dostosowaniu języka do przedmiotu opisu uzyskuje odpowiednią precyzję, głębię i wiarygodność.

Jest to bardzo ważne również dlatego, że w większości Dukaj tworzy wizje o charakterze *science fiction*. Konwencja realistyczna zwykle wymusza na twórczym powieść historyczną stosowanie stylizacji archaicznej, a w ogóle trudno sobie wyobrazić dobrą literaturę pozbawioną zabiegów stylizacyjnych. Stylizować język powinni również twórcy fantastyki naukowej, opisujący przyszłość, choć jest to znacznie trudniejsze: dokumenty i literatura z dawnych lat są znakomitą pomocą dla używających archaizacji, współczesność zaś jest nie tylko bogata w źródła, ale i poddaje się bieżącej obserwacji uczestniczącej. Projektowanie języka przyszłości natomiast musi się oprzeć tylko na kompetencji lingwistycznej autora i jego wyczuleniu na procesy charakterystyczne dla najnowszych przemian języka.

Utworem spełniającym wyżej przedstawione założenia jest *Linia oporu* – powieść zamieszczona w tomie *Król Bólu*, opublikowanym w 2010 roku przez krakowskie Wydawnictwo Literackie. Tu, po raz kolejny zresztą, Dukaj udowadnia, że pasjonują go sprawy podobne do tych, które żywo zajmowały Stanisława Lema: przemiany ludzkości i jej przyszłość. Pisarz wyciąga konsekwencję ze zmian zachodzących już dziś, wnikliwie spogląda na rewolucję w społecznym komunikowaniu się, na drogi rozwoju telewizji, gier i interne-

tu. Pokazuje naszą przyszłość, w mojej ocenie bardzo prawdopodobną, choć oczywiście jak każda, nawet najlepsza futurologia, wizja ta nie może przewidywać zmian o naturze podstawowej, które dopiero zajądą i być może unieważnią wszystko. Niemniej jednak należy pamiętać, ile wizji fantastycznych, choćby Lema, powoli się realizuje w naszej cywilizacji.

Dukaj pokazuje, kim będzie człowiek jutro. Oczywiście w tym celu musi też pokazać, kim jest człowiek dziś. Zostaje więc w *Linii oporu* sformułowana definicja człowieka, definicja, na którą nie może nie zwrócić uwagi żaden ludolog: **Człowiek jest grą**. Dukaj pokazuje, że rewolucja medialna i informatyczna to w istocie autoewolucja człowieka. O wiele ważniejszą sprawą od biologii jest kwestia sensu: człowiek jest kulturą, bo kultura jest przestrzenią sensów, jakie nadaje on sobie i światu. Sens określa sposób, cel i sam kształt bytu – zwłaszcza wtedy, gdy narzędzia technologiczne wyzwalają nas z biologicznych uwarunkowań. Człowiek zatem jest taką grą, która trwa i w trakcie której na bieżąco określane są zasady i cele, w tym sam podmiot może owe zasady i cele modyfikować.

Dukaj czerpie metaforę i język z gier internetowych, szczególnie często jednak przywołuje teatr, choć głównie po to, by podkreślić zanik dystynkcji: ten teatr jest życiem, a życie teatrem nie dlatego, że gracze odczuwają przekleństwo określonej z góry roli, jak Makbet w swym słynnym monologu. Raczej po gombrowiczowsku: każdy ma gębę, bo człowiek bez gęby nie jest możliwy, chyba że jest szalonym, półnagim Aleksandrem Selrikiem – ciekawym, bo antytetycznym pierwowzorem Robinsona Crusoe. Dukaj pokazuje, że pytanie dziś o „prawdziwość”, „realność” ma jeszcze mniejszy sens, niż w czasach pisania *Ferdydurke*, a to z powodu postępu technologicznego umożliwiającego prawie dowolną autokreację (zarówno w obrębie masek/ról, jak i biologii). Portretowany przez Dukaję człowiek XXI wieku zarządza swoją pamięcią, swoją seksualnością, swoim starzeniem się i oczywiście swoją rzeczywistością – czy też „tzw. rzeczywistością”, jak woleliby tradycjonałści, ale autor skutecznie pokazuje (i na planie fabularnym, i w odwołaniach do różnych dziedzin wiedzy, np. do filozofii – w tym zwłaszcza do jakże przydatnego Wittgensteina) nieskuteczność czy też praktyczny zanik tej opozycji.

Takie ujęcie zgodne jest z moimi badaniami i analizami. O zaniku dystynkcji między „rzeczywistością” a „rzeczywistością poszerzoną” (i w sensie poszerzenia o gry, i w sensie AR – *augmented reality* oraz VR – *virtual reality*) pisałem w artykułach *Świat graczy* (Szeja, 2008a) oraz *Cywilizacja zabawy. Próba spojrzenia w przyszłość* (Szeja, 2008b), a kontynuowałem wybrane wątki w *Życiu w grze, seksie w grze* (Szeja, 2009).

W świetle *Linii oporu*, tak jak i w fantomatyce Lema czy matriksie Wachowskich, pytanie o prawdziwość traci sens. Człowiek jest swoją pamięcią, pamięcią swoich przeżyć. A gdy panuje nad tym, co chce przeżywać, i nad tym, co pamięta, jest swoją własną autokreacją. Pytanie o zakres tej wolności stanowi

jedno z najważniejszych pytań Dukaja – kwestia ta okazuje się też najistotniejsza dla intrygi powieści. Bohater jest kreatorem trendów kulturowych, należy więc do stosunkowo nielicznego grona ludzi mających prawdziwy wpływ na rzeczywistość. Jednocześnie rozumie, że tak naprawdę nie da się odróżnić, czy to on wpływa na kulturę, by ludzie tak, a nie inaczej określali sens rzeczywistości, czy też jego powodzenie rynkowe bierze się stąd, że jest produktem owej kultury, więc tworzy to, co musi tworzyć.

To zresztą pytanie uniwersalne, które można zadać każdemu artyście – choć uprawiana przez Pawła gałąź sztuki jest nowa, możliwa dopiero współcześnie, więc do traktowania jej jako działalności artystycznej trzeba się będzie dopiero przyzwyczaić. Tak jak do nowego języka opisującego nową rzeczywistość. Warstwa językowa powieści Dukaja jest jak zawsze u tego autora perfekcyjnie dostosowana do tematu i opisywanego świata – mamy do czynienia ze znakomitą stylizacją na język bliskiej przyszłości, świetnie zakorzeniony w procesach współczesnych, zapewne trudny dla czytelników rzadko używających internetu oraz gier sieciowych. Niemniej jednak niewiele wynika z tego, że niektórzy mogą nie pokonać bariery językowej – przecież tym bardziej nie zajmie ich problematyka tej powieści, której doniosłość zrozumieć, a choćby tylko odczuć mogą osoby uczestniczące w usieciowionej kulturze multimedialnej, a zwłaszcza ten podtyp miłośników *science fiction* i *fantasy*, który stoi po stronie *szlai* (gier społecznych przeżywanej roli; dziś najbliższej nich znajdują się MMORPG z pełną wizualizacją).

Tytułowa *Linia oporu* to stale od nowa ustalana w trakcie gry w człowieka granica ludzkości – stale obecna, stale podlegająca dekonstrukcji, rekombinacji i społecznej negocjacji. Zmienna, jak zmienny jest człowiek.

LITERATURA

- ArtsReformation.Com (1930). *The Motion Picture Production Code*. Online: <www.artsreformation.com/a001/hays-code.html>. Data dostępu: 29 sierpnia 2012.
- Belkot, A. (2008). Karnawalizacja jako pojęcie ludyczne. W: A. Surdyk, J. Szeja (red.), *Homo Communicativus*, 3(2), 45–57.
- Bortnowski, S. (2008). Ocena dydaktycznego aspektu zmian w spisie lektur dokonanych 24 sierpnia 2007 r. *Polonistyka*, 1.
- Dukaj J. (2010). *Linia oporu*. W: J. Dukaj, *Król bólu* (s. 5–227). Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Grabek, A. (29 listopada 2011). Matematyki w polskich szkołach po prostu źle się uczy. *Dziennik Gazeta Prawna*.
- Grabek, A. (12 grudnia 2011). Nauczyciele nie przyjmują winy za edukacyjną porażkę polskiej oświaty. *Dziennik Gazeta Prawna*.

- Heller, M. (2012). Śmierć uniwersytetów. *Tygodnik Powszechny*, 28.
- Hopfinger, M. (1997). *Kultura audiowizualna u progu XXI wieku*. Warszawa: Instytut Badań Literackich.
- Hopfinger, M. (2010). *Literatura i media. Po 1989 roku*. Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Król, M. (9 grudnia 2011). Polska szkoła i samodzielność myślenia. Dwa różne pojęcia. *Dziennik Gazeta Prawna*.
- Papuzińska, M. (14 marca 2011). Mitologia wyższa. Szkoły wyższe – reforma i mity. *Polityka*.
- Sławek, T. (2012). Mądrość i statystyka. *Tygodnik Powszechny*, 30.
- Szeja, J.Z. (2004). *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków: RABID.
- Szeja, J.Z. (2007). *Przyczyny popularności fantastyki i gier fabularnych w kulturze współczesnej*. W: A. Surdyk (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (t. 1, s. 189–195). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Szeja J.Z. (2008a). Świat graczy. *Homo Communicativus*, 2(4), s. 13–21.
- Szeja, J.Z. (2008b). Cywilizacja zabawy? Próba spojrzenia w przyszłość. *Homo Communicativus*, 3(5), s. 147–154.
- Szeja, J.Z. (2009). Życie w grze, seks w grze. *Homo Ludens*, 1(1), 257–267.
- Tkaczyk, P. (2012). *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*. Gliwice: Onepress Helion.
- Tolkien, J.R.R. (1994). O baśniach (tłum. J. Kokot). W: J.R.R. Tolkien, *Drzewo i liść oraz Mythopoeia*. Poznań: Zysk i S-ka.
- Wittgenstein, L. (1997). *Tractatus logico-philosophicus* (tłum. B. Wolniewicz). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

dr Jerzy Zygmunt Szeja, kulturoznawca i krytyk literacki,
Przewodniczący Zarządu Głównego Polskiego Towarzystwa
Badania Gier, jszeja@pro.onet.pl

Przyszłość gier, przyszłość człowieka

Abstrakt

Artykuł składa się z dwóch części. Pierwsza przedstawia badania trendów, którym podlegają najnowsze tytuły renomowanych producentów reprezentatywne dla podgatunku cRPG i cieszące się znakomitą odbiorczych graczy. Druga część artykułu uzasadnia poszukiwanie wśród tekstów kultury dzieł, które mogą wskazać kierunek rozwoju nie tylko samych gier, ale też całej współczesnej cywilizacji. Przykładem takiego dzieła jest Linia oporu Jacka Dukaja i to ona stanowi przedmiot analizy.

Słowa kluczowe: gra, literatura, przyszłość, cRPG, science fiction

