

Gry wideo i kultura autentyczności

TOMASZ Z. MAJKOWSKI

Uniwersytet Jagielloński

Abstract

Videogames and the culture of authenticity

An important result of analyzing video games as a means of communication is the identification of a mechanism for immediately verifying a player's interpretation. Each success or failure of an action is a proof of correct understanding, or a lack of it. At the same time, the interactive character of video games creates the illusion of the uniqueness of a player's choices: the impression that each gamer establishes a distinct, yet valid path towards the conclusion, based on their interpretation of the game's messages. Such an approach reveals an important component of the pleasures given by playing a game: reassuring the player about her skills as a reader of those messages, as measured by the game's systems of evaluation.

This self-centered aspect of gaming seems to be connected with the modern culture of authenticity, as identified by Charles Taylor. Its key feature is to stress self-realization as the ultimate goal of human existence. Although this aspiration should be based on an individually created, bricolaged ethical code, its central values are rooted in a common understanding of moral principles. Each individual simply chooses a set of values to practice, based on the interpretation of their social position, needs and ends. To live a life is to

choose a unique and valid moral path from the myriad options. This remark allows us to infer certain similarities between the practice of gaming and the widespread ethical principle: the videogame as a miniature model of a good life, a necessary aspect of today's culture.

Refleksja nad grami wideo prowadzona z perspektyw etycznych wydaje się niestosowna. Często przybiera postać karykaturalnej jeremiady nad przerażliwym wpływem rozrywki tego rodzaju na niewinnych młodzianków. Zestawiając fabuły gier oraz praktyki grania z nakazami etyk normatywnych (zwłaszcza nakazami o charakterze religijnym), publicyści eksponują rażącą ich niezgodność, wywodząc stąd wnioski o koniecznej erozji systemów wartości obcujących z nimi graczy – często towarzyszy mu również fałszywe założenie o młodym wieku grających (zob. Grajewski, 2002; Ulfik-Jaworska, 2002).

Inne stanowisko kładzie nacisk na to, że gry mają charakter rozrywkowy i umieszczone są w przestrzeni zabawy (zob. Huizinga, 1985), przeciwstawionej życiu potocznemu, egzystencji „na serio”. A zatem, choć ich treści rzeczywiście bywają przeraźliwe, pozostają całkowicie rozdzielone z tymi obszarami kultury, które bezpośrednio kształtują postawy moralne. Innymi słowy: jeżeli gry czegoś uczą, to raczej mimochodem wpajają umiejętności mechaniczne i logiczne. Gracz rozpoznaje bowiem sytuacje prezentowane podczas zabawy jako fikcyjne i nie przenosi charakterystycznych dla nich rozwiązań do codziennej praktyki. Argumentacja tego rodzaju ucina dyskusję: nie można prowadzić analizy w perspektywie etycznej, jeśli chce się uniknąć śmieszności niewczesnych krytyków elektronicznej rozrywki.

Perspektywy te zasadzają się jednak na założeniu, iż podstawowa relacja między zabawą a światem wartości ma charakter dydaktyczny, a walor zabawy polega na wpajaniu jakichś treści. W konsekwencji próbuje się odpowiedzieć na pytanie, czy gry wideo bawiąc – uczą, a jeśli tak, to czego. Zamierzenie to wydaje się pochodną fałszywego założenia związku gier i dzieci oraz nieaktualnego przeświadczenia o koniecznej dominacji funkcji pedagogicznej w dyskursie przeznaczonym dla młodego odbiorcy. Nie jest to jednak jedyny punkt widzenia. Wydaje się, że prócz możliwej transmisji wartości oraz umiejętności, których odbiorca nie posiada, gry wideo (jak każde zjawisko kultury) pozostają w pewnej relacji do już istniejącego systemu etycznego odbiorcy. A tenże nie tylko nasiąka ideologią, którą gra mu proponuje, ale i lokuje tę propozycję w obrębie własnego, uprzedniego wobec aktu grania światopoglądu. Niezależnie od tego, czy rzeczywiście uczą odróżniać dobro od zła, gry zawierają zatem mechanizmy i rozwiązania, identyfikowane przez odbiorcę jako wartościowe lub wartości pozbawione. Co więcej, zgodność ze światopoglądem wydaje się kluczowa dla popularności zjawiska gier wideo. Poświadczają to znakomite

sukcesy tych gier, które stawiają graczom cele cieszące się wysokim prestiżem w ich macierzystej kulturze, jak choćby seria *Civilization* (wzywająca do postępu naukowego i społecznego, którego rezultatem jest wytworzenia społeczeństwa neoliberalnego – zob. Szczerbakiewicz, 2002) czy *The Sims* (pochwala nieograniczonej konsumpcji).

Oczywiście, sprowadzenie obserwacji do poziomu analizy fabuły gry (czemu mogłyby sprzyjać powyższe, wyraziste przykłady) równocześnie komplikuje analizę zjawiska i zapoznaje być może najistotniejszą jego składową. Wymagałoby bowiem zmierzenia się z obfitością proponowanych przez gry wideo fabuł oraz uznania ich zależności od propozycji literackich i filmowych. Choć umiejscowienie gier wideo w systemie komunikacji treści popkultury wydaje mi się zagadnieniem frapującym, tego rodzaju redukcja utrudnia rozpoznanie specyfiki medium, pozostaje zatem poza obszarem zainteresowania niniejszej refleksji. Identyfikacja relacji gier wideo i światopoglądu ich miłośników – czy szerzej, światopoglądu kultury Zachodu, która ten fenomen wytworzyła – powinna raczej skoncentrować się na tych elementach zjawiska, które wydają się dla niego swoiste, czy też odróżniają je od innych składowych kultury.

Pośród rozmaitych argumentów, z pomocą których Espen Aarseth (2004) przekonuje o konieczności stworzenia nowych perspektyw metodologicznych w celu ograniczenia pretensji literaturoznawstwa, szczególnie nacechowany etycznie wydaje się postulat, iż gry „w przeciwieństwie do literatury, nie traktują o Innym [*Other*], ale o Sobie [*Self*]” (s. 50, tłum. T.M.). Wyrażona z pewną emfazą myśl wskazuje, że mechanizmy komunikowania treści przez gry wideo nie są adekwatne do prezentacji ludzkiego wnętrza w całej jego złożoności (to jest do literackiego „spotkania z Innym”). Oferują jednak alternatywę: w jakiś sposób umożliwiają graczowi poznawanie meandrów własnej tożsamości. Do szczegółów tego procesu powróć później, na razie najistotniejsze wydaje się zwrócenie uwagi na tradycyjny postulat stawiany wobec gier wideo od początku ich istnienia (zob. Fiske, 2010): zobowiązanie do interaktywności. W przeciwieństwie do innych mediów gra powinna zapewnić użytkownikowi swobodę ekspresji, reagując posłusznie na decyzje, które tenże podejmuje.

Im większa złożoność gier, tym istotniejszym zagadnieniem staje się interaktywność: w dyskursie krytycznym stanowi istotne kryterium oceny, a możliwość osiągnięcia własnych celów i swoboda w rozwiązywaniu problemów to niebagatelne składowe przyjemności czerpanej z zabawy. Wymuszanie założonych przez twórców rozwiązań, przymus realizacji ścieżki fabularnej i niewielka swoboda postępowania dyskwalifikują grę w oczach krytyków. A zatem, jak słusznie zauważa Aarseth, zadaniem gry jest nie tyle umożliwienie wcielenia się w kogoś innego (to jest – w bohatera, z całą jego psycholo-

giczną złożonością), co zapewnienie platformy samorealizacji, ograniczonej wprowadzie systemem reguł, ale nie założeniami fabularnymi.

W ten sposób mechanizm gry wideo niepostrzeżenie zbliża się do ustaleń etycznych: wartością jest wolność samostanowienia, potępić należy natomiast więzy rozstrzygnięć uprzednich wobec naszego rozpoznania sytuacji. Mechanizm ten stanowi zatem blahą (gdyż realizowaną w pierwszym rzędzie w formule rozrywkowej) miniaturę postawy powszechnej we współczesnej kulturze Zachodu, sygnowanej wezwaniami, by „być sobą” i „realizować własny potencjał”, odrzucając przy tym konwencjonalne etyki normatywne. Choć przeświadczenie to wydaje się rodzajem anty-etyki, lokuje się w samym centrum systemu wartości, rozpoznanego przez Charlesa Taylora (2002) jako „kultura autentyczności”. Kanadyjski filozof polemizuje ze zdaniem apokaliptyków, którzy w dążeniu do egotycznej samorealizacji rozpoznają nihilizm, narcyzm czy hedonizm. Przekonuje, iż samorealizacja – będąca konsekwencją romantycznego postulatu, iżby każdy był człowiekiem na własny sposób – nie jest objawem relatywizmu i moralnej indyferencji, ale w systemie światopoglądowym nowoczesnego człowieka Zachodu zyskuje samodzielną wartość jako podstawa alternatywnego systemu wartości. Odkrycie i ekspresja własnej „wewnętrznej głębi” to jednocześnie przyznanie analogicznego prawa wszystkim innym ludziom. Nie odbywa się też w całkowitej izolacji od problematyki etycznej: nawet rekonstruując samodzielnie własne powołanie, przyjąć należy kryteria ogólnospołeczne, pozwalające zweryfikować trafność wyboru. Etyka autentyczności ma charakter dialogiczny, konstytuuje się w ramach negocjacji z innymi jej uczestnikami.

Rozwój gier wideo wydaje się potwierdzać hipotezę o korelacji między tym rodzajem rozrywki a upowszechnianiem ideału samorealizacji: kolejne propozycje, cieszące się szczególnym prestiżem, poszerzają obszar swobody. Równocześnie wraz z rozwojem komunikacji elektronicznej mnożą się narzędzia pozwalające skonfrontować efekt własnych wyborów z decyzjami innych graczy, by w ten sposób wytworzyć wspólny horyzont wartości. A zatem gra w *The Sims* umożliwia nie tylko dokonywanie wyborów odnośnie do drogi życiowej pozostających pod kontrolą gracza postaci – ale i porównanie własnych wyników z osiągnięciami innych graczy. Analogicznie, społeczność miłośników gier ekonomicznych, których tematyką jest rozwój miasta (czyli, podobnie jak *The Sims*, pozornie pozbawionych wyrazistego celu), chętnie zestawia i porównuje rozmaite rozwiązania pod kątem efektywności, estetyki czy trudności wyzwania (świadczenia znaleźć można w licznych portalach internetowych, poświęconych kolejnym tytułom). Bezpośredniej konfrontacji trafności dokonywanych w obrębie gry wyborów służy rozgrywka sieciowa, w której – jak sądzę – społeczność potrzebna jest przede wszystkim jako tło

dla własnych osiągnięć, proberz, wedle którego uczestnik *World of Warcraft* czy *Second Life* mierzy własne postępy i dokonania.

Oczywiście – gry, które precyzyjniej niż wyliczone powyżej symulatory określają cele rozgrywki, posługują się bardziej bezpośrednimi metodami ewaluacji. Umożliwiają dalszą zabawę, gdy gracz na skutek swoich posunięć usuwa blokadę treści gry i powoduje aktywację kolejnych jej sekwencji. Wówczas polem samorealizacji jest możliwość rozmaitego pokonania trudności (stąd upadek prestiżu gier przygodowych, promujących konkretne ujęcie, wraz z poszerzaniem obszaru interaktywności gier). Ewentualnie przyznają punkty, nagradzając trafne posunięcia. W takiej sytuacji gracz prócz progresji fabuły może starać się zmaksymalizować skuteczność, mierzoną liczbowo lub z pomocą przyrostu statystyk awatara. Wyrażona w ten sposób ewaluacja sprzyja maksymalizacji efektywności, przenosząc ciężar emocjonalny z kolei fabularnych na efektywność rozgrywki. Dochodzi tym samym, często wbrew założeniom fabuły, do całkowitej instrumentalizacji sytuacji, doświadczanych w czasie gry. Postaci i sytuacje, z którymi gracz się spotyka, stanowią tylko pretekst dla osiągnięcia maksymalnej skuteczności. Bezpiecznie świadomy, iż ma do czynienia z fikcją, gracz decyduje się – dla nagrody – na rozwiązania, które poza kontekstem gry zidentyfikowałby jako niemoralne. Stąd, jak sądzę, przeświadczenie o deprawacji w rezultacie praktyki grania.

Wybór skuteczności, zwłaszcza w realizacji założonych celów, nie jest jednak ani rezultatem grania, ani nawet praktyką szczególnie z grami związaną. To rezultat wysokiego prestiżu racjonalności instrumentalnej (Taylor, 2002, s. 90-103), który wiąże się ściśle z ideałem samorealizacji, zapewniając podstawowe narzędzie rozpoznania trafności wyborów. Stanowi też szczególnie prestiżowy model myślenia, zapewniający prymat metodom argumentacji opartej na zasadach ekonomii zysków i strat, wyrażonej językiem technicznym i matematycznym. O powszechności tego ideału stanowi zarówno język debaty publicznej, uzależnionej od metod statystycznych i punktów procentowych, jak i powszechność piśmiennictwa poradnikowego, perswadującego redukcję szkodliwego wpływu innych na naszą samorealizację – a zatem instrumentalizującego relacje międzyludzkie. Gry wideo często wykorzystują obydwa modele: sprowadzają wirtualne postaci, z którymi gracz może się spotkać, do funkcji w obrębie rozgrywki i skłaniają grającego do określonego działania za pomocą systemu nagród wyrażonego językiem matematycznym. Innymi słowy: skuteczność, zwłaszcza w grze jednoosobowej, mierzona jest z pomocą punktów, wykresów, słupków czy rosnących wskaźników procentowych. Ich przyrost zależy od trafności decyzji gracza: za niektóre działania otrzymuje on wyższą nagrodę, inne punktowane są gorzej. Jeszcze inne wyrażone są z pomocą systemu osiągnięć, przyznawanych za dokonanie określonej liczby

kumulujących się działań: eliminację stu przeciwników, zgromadzenie miliona sztuk złota i tak dalej.

W ten sposób gra zapewnia prestiżowy, gdyż odwołujący się do poetyki matematyczno-ekonomicznej (zob. Taylor, 2002, s. 97), i kulturowo akceptowany sposób pomiaru trafności przedsięwziętego modelu samorealizacji. Podejmując w obrębie gry decyzję – w oparciu o swoje rozpoznanie sytuacji – gracz otrzymuje informację zwrotną nie tylko w postaci rozwoju fabularnego (o nieustalanej wartości: kolejne opowieści są obszarem indywidualnych interpretacji oraz preferencji), ale też jednoznacznie rozumianych nagród liczbowych. Swoboda ulega dobrowolnemu ograniczeniu: spośród dostępnych możliwości gracz kierujący się zasadą efektywności wybiera te, które zapewniają mu wysoką nagrodę. Istotne jest, że decyzję tę podejmuje dobrowolnie, ze świadomością, iż gdyby miał taki kaprys, mógłby realizować rozwiązania sprzeczne z duchem gry i słabo punktowane (na przykład doprowadzić rodzinę z *The Sims* do upadku i bankructwa). Jednocześnie większym prestiżem wydadają się cieszyć te gry, które oferują kilka komplementarnych metod zdobywania nagrody, nie przesądzając, którą ścieżkę gracz musi obrać. Dzięki temu obszar samorealizacji ulega poszerzeniu, a wybory stają się mniej wymuszone.

W ten sposób gry wideo stają się platformą dla trzeciego komponentu kultury autentyczności, będącego pochodną pozostałych (Taylor, 2002, s. 36-56): gwarantują dystrybucję uznania. Wynikają z postulatów powołania do samorealizacji i wysokiego prestiżu racjonalności instrumentalnej – te jednak pozostają niespełnione, dopóki nie doczekają się społecznie usankcjonowanej akceptacji. Skonstruowany samodzielnie system wartości korzysta zawsze z komponentów uznawanych za wartościowe; zatem wysoki prestiż zyskuje poświęcenie życia karierze, nauce lub wychowaniu dzieci, niski natomiast – podporządkowanie innych aktywności grom wideo. Hierarchię tę wspiera rozumowanie oparte na bilansie zysków i strat, w myśl którego pierwsza grupa wartości przynosi wymierne korzyści finansowe lub emocjonalne, druga natomiast – otyłość i wady wzroku. Życiowe wybory zyskują akceptację dopiero w konfrontacji z wyborami innych.

Gry wideo na własną, błahą miarę wykorzystują podobny mechanizm. Liczba zdobywanych punktów to analogon społecznego systemu uznania – premiuje podejmowane samodzielnie wybory wedle ich znaczenia w obrębie danego tytułu. Równocześnie, odarte z porównania do osiągnięć innych, same punkty niewiele znaczą: by ustalić, jak dobrze radzimy sobie z rozgrywką, musimy porównać własne dokonania do rezultatów wyborów cudzych. Stąd wysoka popularność rozgrywki internetowej oraz konieczność formowania społeczności, których celem jest zapewnienie społecznego tła dla indywidualnych dokonań swoich członków. Praktyka grania staje się w ten sposób minia-

turą dobrego życia dla uczestników kultury autentyczności: wymaga samodzielnego podejmowania znaczących wyborów, za podstawowe kryterium przyjmując wprawdzie doraźną skuteczność, ale zmierzając do osiągnięcia społecznego uznania i osobistego spełnienia.

Dostrzeżenie tej zależności – przy jednoczesnym uznaniu prymatu kultury autentyczności w społeczeństwie Zachodu – wydaje mi się szczególnie istotne dla rozpoznania kariery gier wideo jako uprzywilejowanego rodzaju zabawy. Po pierwsze, zaistnienie tego modelu rozrywki to rezultat korelacji między rodzajem społecznego imaginariusium, czyli sposobem rozumienia sposobu funkcjonowania jednostki w społeczeństwie (zob. Taylor, 2010) powszechnego w danej kulturze, a podstawową zasadą gier cieszących się w nim szczególnym prestiżem – eksponuje ją Roger Callois (1997). Rola gier wideo, jako metafory autentyczności, byłaby zatem podobna do funkcji szachów jako metafory feudalizmu w społeczeństwie rycerskim (zob. Bubczyk, 2009). Jednocześnie zbieżność z uprzednimi rozpoznaniem światopoglądowymi sprzyja propagacji tekstów popkultury. Jak wskazują jej obserwatorzy, utwierdzenie czytelnika – czy, w tym wypadku, gracza – w przeświadczeniu o trafności jego sądów o świecie stanowi jądro odczytania popularnego i przesądza o płynącej z niego przyjemności (zob. Barthes, 2008; Eco, 1996).

Sedno powodzenia gier wideo wydaje się zatem zawierać w trójkącie, którego wierzchołki wyznaczają trzy składowe systemu etycznego autentyczności: powołanie do samorealizacji, prestiż rozumu instrumentalnego i potrzeba społecznego uznania. W powyższym szkicu starałem się pobieżnie zasugerować możliwe perspektywy refleksji nad relacją gier wideo i kultury autentyczności. Żywię przekonanie, że wnikliwsze na ten temat studia przyniosą dojrzałe wnioski na temat specyfiki fenomenu elektronicznej rozrywki oraz perspektywy jej ewentualnego zwrotu w stronę form i treści schlebających wyższym aspiracjom etyki autentyczności: przekroczenia alienujących form samorealizacji na rzecz poszukiwania powszechnie podzielanych wartości, ufundowanych na podstawach innych niż instrumentalizacja otoczenia społecznego (zob. Taylor, 2002).

LITERATURA

- Aarseth, E. (2004). *Genre trouble: Narrativism and the art of simulation*. W: N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan (red.), *FirstPerson: New media as story, performance, and game*. Cambridge: The MIT Press.
- Barthes, R. (2008). *Mitologie* (tłum. A. Dziadek). Warszawa: Aletheia.
- Bubczyk, R. (2009). *Gry na szachownicy w kulturze dworskiej i rycerskiej średniowiecznej Anglii na*

- tle europejskim*. Lublin: Wydawnictwo UMCS.
- Callois, R. (1997). *Gry i ludzie* (tłum. A. Tatariewicz, M. Żurowska). Warszawa: Volumen.
- Eco, U. (1996). *Superman w literaturze masowej* (tłum. J. Ugniewska). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Fiske, J. (2010). *Przyjemność gier wideo* (tłum. M. Szota). W: M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli* (s. 11-131). Warszawa: Wydawnictwa SWPS Academica.
- Gajewski, M. (2002). Niebezpieczne gry komputerowe. *Wychowawca, 1*, http://www.wychowawca.pl/miesiecznik/12_108/07.htm, 16 IV 2011.
- Huizinga, J. (1985). *Homo ludens* (tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza). Warszawa: Czytelnik.
- Szczerbakiewicz, R. (2002). „Cywilizacja” vs. cywilizacja. *Teksty Drugie, 6*, s 158-166.
- Taylor, C. (2002). *Etyka autentyczności* (tłum. A. Pawelec). Kraków: Znak.
- Taylor, C. (2010). *Nowoczesne imaginaria społeczne* (tłum. A. Puchejda, K. Szymaniak). Kraków: Znak.
- Ulfik-Jaworska, I. (2002). Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne? *Wychowawca, 1*, http://www.wychowawca.pl/miesiecznik/12_108/06.htm, 16 IV 2011.

dr Tomasz Z. Majkowski, literaturoznawca, badacz kultury popularnej, asystent w Zakładzie Technologii Gier Wydziału Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej, Uniwersytet Jagielloński, tomasz.majkowski@uj.edu.pl

Gry wideo i kultura autentyczności

Abstrakt

Gdy analizować grę wideo jako komunikat oraz narzędzie komunikacji, szczególnie znaczenia nabiera mechanizm weryfikowania poprawności hipotezy interpretacyjnej gracza. Sukces lub porażka przedsięwziętego w ramach możliwości gry działania jest dowodem na trafność albo mylność sądów grającego – systemem natychmiastowej weryfikacji interpretacji. Jednocześnie interaktywność medium buduje sugestię unikatowości przyjętego sposobu postępowania. Takie ujęcie ujawnia istotną składową przyjemności gry: utwierdzanie użytkownika w przeświadczeniu o czytelniczej uodolności, mierzonej dzięki systemom oceny i jednoznacznie potwierdzonej, jeżeli podjęta czynność kończy się sukcesem. Ten egocentryczny aspekt czynności grania wydaje się pozostawać w związku z systemem etyki autentyczności, zidentyfikowanej przez Ch. Taylora, pozwalając rozpoznać zjawisko gier wideo jako konieczną składową kultury współczesnej.