

# Mateusz Felczak

---

## Przyjemność upodmiotowionych przedmiotów : dziedzictwo brytyjskich studiów kulturowych, realizm spekulatywny i gry wideo

---

Kultura Popularna nr 1 (39), 82-100

---

2014

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Mateusz Felczak

**Przyjem-  
ność  
upod-**

**miotowionych  
przedmiotów**

*Dziedzictwo  
brytyjskich stu-  
diów kulturowych,  
realizm spekulatywny i gry wideo*

Kiedy w kwietniu 2007 roku Ray Brassier, Iain Hamilton Grant, Quentin Meillassoux i Graham Harman na spotkaniu w londyńskim Goldsmiths College inicjowali ruch zwany później realizmem spekulatywnym, trudno było przewidzieć, jakie konsekwencje dla badań nad kulturą wynikną z powstania nowej szkoły myślenia o rzeczach.

Wypowiedzenie wojny filozofii dostępu (jak nazywał ją Harman), czyli prymatowi myślenia o filozoficznym „zasypywaniu przepaści” między człowiekiem a otaczającym go światem, można uważać za początek nowej ścieżki dla posthumanizmu, radykalnie zrywającej z resztkami antropocentryzmu obecnymi jeszcze w myśleniu N. Katherine Hayles czy Donny Haraway. Realizm spekulatywny nie jest prądem jednorodnym, lecz wszystkie jego nurty za swój główny cel uznają zerwanie z obowiązującym od czasów Kanta pierwszeństwem relacji człowiek–świat przed wszelkimi innymi relacjami (Harman 2013: 67). Świat, w którym kulturowa działalność człowieka przestaje zajmować uprzywilejowaną pozycję, wydaje się bardzo niebezpieczny dla brytyjskich (i każdego innych) studiów kulturowych. Pogodzenie holistycznego, systemowego i amoralnego podejścia do rzeczywistości w wydaniu realizmu spekulatywnego z tradycją studiów kulturowych, niestroniących przecież od kategorii takich, jak etyka troski, wydaje się bardzo trudne do wykonania. Tak samo problematycznym jawi się myślenie o produktach tzw. nowych mediów – programach telewizyjnych, grach komputerowych, filmach czy reklamach – jednocześnie jako o autonomicznych przedmiotach i artefaktach, poprzez które ideologia kształtuje podmiotowość ich odbiorców. Aporie te bynajmniej nie wyczerpują listy punktów zapalnych dla obu wymienianych podejść, szczególnie biorąc pod uwagę totalistyczne ambicje opisu wszelkich interakcji między bytami, szczególnie przedstawione w *Traktacie o przedmiotach* Grahama Harmana.

Pomimo powyższych zastrzeżeń współczesna popkultura ma co najmniej jeden obszar, w którym krytyczny potencjał metodologii wypracowanej na gruncie brytyjskich studiów kulturowych łączy się z filozoficznymi podwalinami zwrotu spekulatywnego i ontologii przedmiotów: są to gry wideo. Ludologia, czyli badanie gier, jest jedną z najmłodszych dyscyplin akademickich, choć potrzeba refleksji nad tym obszarem kultury popularnej od dawna znajduje swoje uzasadnienie chociażby w danych ekonomicznych dotyczących jej konsumpcji.

Naczelny postulat realizmu spekulatywnego, czyli detronizacja człowieka jako gwaranta produkcji sensownych interpretacji świata opartych na korelacji między przedmiotem a podmiotem, stoi w jawnej sprzeczności z kulturocentryczną antropologią badaczy kręgu cccs. Całościowe połączenie tych dwóch metod recepcji świata jest rzeczywiście nie do pogodzenia, lecz – jak będę się starał udowodnić – wybrane elementy świetnie ze sobą współgrają przy analizie ludologicznej, skupionej na grach jako najnowszych fenomenach kultury współczesnej. Konieczność badań sprawczości czynnika pozaludzkiego w obliczu komputeryzacji popkultury wydaje się oczywistością, a gałęzie wiedzy usiłujące połączyć refleksję humanistyczną z osiągnięciami nauk ścisłych i namysłem nad technologiami informatycznymi nieprzypadkowo mogą liczyć na hojne dotacje, czego wymownym przykładem jest działalność Software Studies Initiative Lva Manovicha na Uniwersytecie w San Diego. Z drugiej strony humanistyczna refleksja w obszarze ludologii ma bardzo silne tradycje personalistyczne, a przynależące do jej ścisłego kanonu teksty Johana Huizingi czy Rogera Caillois w centrum swojego zainteresowania stawiają człowieka jako twórcę i odbiorcę kultury zabawy (por. Huizinga

**Mateusz Felczak** – doktorant Wydziału Zarządzania i Komunikacji Społecznej UJ, związany z Instytutem Sztuk Audio-wizualnych. Groznawca, jego zainteresowania obejmują problematykę przemiany modeli monetaryzacji i dystrybucji gier w kontekście funkcjonowania w obiegu fanowskim. Publikował m.in. w „Homo Ludens”, „EKRANach” oraz „Halarcie”. E-mail: mateuszfv@gmail.com.

2007). Gry komputerowe rozumiane jako obszar popkultury, który fetyszyzuje przedmioty, a zarazem jest zanurzony w najbardziej intymnych i społecznych praktykach konsumpcji, wydają się adekwatnym obszarem do eksperymentalnego zderzenia podejść brytyjskich studiów kulturowych i realizmu spekulatywnego.

Wyczerpanie tak nakreślonego pola analizy, nawet z ograniczeniem omówienia konkretnych gier do kilku wybranych przykładów, nie jest możliwe w jednym artykule. Z tego powodu prezentowane tu uwagi mają raczej sygnalizować pewien sposób myślenia o grach, który nie wykluczałby z ludologii kulturotwórczego potencjału żadnego ze składających się na nie elementów, od wykonywanych przez gracza ruchów padem po algorytmy zachowania przedmiotów w świecie przedstawionym danego tytułu.

## I.

Stuart Hall, jeden z najsłynniejszych przedstawicieli szkoły z Birmingham, w wydanej w tomie *Working Papers in Cultural Studies* analizie opartego na licencji BBC programu *Panorama* posłużył się teorią zaczerpniętą od uznanych komentatorów marksizmu: Louisa Althussera i Antonia Gramsciego (por. McRobbie 2005: 11). Ten wczesny tekst dobrze obrazuje zwrot, jakiego wraz ze swoimi współpracownikami chciał dokonać późniejszy autor teorii kodowania i dekodowania. Zwrócenie uwagi na telewizję jako medium poddające się wielorakim interpretacjom, lecz mimo to ewokujące preferowany klucz odczytania emitowanych treści, dobrze korespondowało z podejściem do kwestii ludzkiej sprawczości samego Althussera, głoszącego, że ideologię należy postrzegać jako praktykę społeczną, której funkcją jest przekształcenie jednostek w podmioty (Howarth 2008: 144). Kluczowe wydaje się tu skupienie na tekście kultury (w tym przypadku telewizyjnym *show*) jako pewnym nośniku znaczenia, do którego odbiorca może dopasować akurat korzystną dla niego narrację. Podkreślenie wagi taktyk oporu wobec znaczenia hegemonicznego, wyrażanych poprzez różne sposoby konsumpcji, można uznać za gest podwójnie ważny: tak dla kulturoznawstwa, jak i dla myślenia o otaczających człowieka przedmiotach. Oto bowiem znaczenie wytwarza się nie tylko po jednej ze stron – konsumenta bądź tekstu kultury – ale wynika raczej z sieci powiązań, konstruowanych w codziennej przygodności interakcji pomiędzy przedmiotami. Choć modelowi nadawczo-odbiorczemu wypracowanemu przez Halla trudno przypisać zrównanie w prawach sprawczych ludzi i materii nieożywionej, to włączenie do medioznawstwa zmodyfikowanej wersji matematycznego paradygmatu komunikacyjnego Shannona-Wienera można uznać za akt przemycenia do humanistyki systemowego scjentyzmu, za którym opowiadał się też Quentin Meillassoux.

W swoim dziele *After Finitude* francuski filozof, szukając możliwości dotarcia do perspektywy opisującej poza-ludzkie, przywołuje na pomoc właśnie oświeceniową „królową nauk”.

W jaki sposób dyskurs matematyki jest w stanie opisać świat, w którym ludzkość jest nieobecna; świat wypełniony rzeczami i zdarzeniami, które nie są korelatami żadnej manifestacji; świat, który nie jest korelatem relacji ze światem? (Meillassoux 2008: 47)

Preferowanej przez Meillassoux odpowiedzi na to pytanie udzielił już francuski myśliciel Alain Badiou: „[...] wszelka ontologia jest niczym innym, jak matematyką” (2004: 45 za Murphet 2006: 148). Autor *After Finitude* w swojej wersji filozofii spekulatywnego realizmu idzie jednak o krok dalej niż Badiou, nie godząc się na definiowanie prawdy jako praktyki politycznej. Dowartościowanie – choć nieco inaczej rozumianej – kategorii polityczności jest punktem wspólnym projektów Badiou i Halla. Dla przedstawicieli nurtu brytyjskich studiów kulturowych polityczność odnosi się do sposobów działania władzy i tworzonych przez nią relacji (Turner 2003: 197), podczas gdy dla Badiou ta wpływająca z różnicy władza jest czymś na dobrą sprawę redundantnym, niemającym nic wspólnego z kategorią prawdy. Pomimo istotnych różnic myślenie o kulturze tak Halla, jak i Badiou wychodzi od inspiracji przemyślanym przez Althussera marksizmem, co u obu tych autorów prowadzi do stworzenia wyrazistej koncepcji działań, które może podejmować człowiek jako aktywny współtwórca współczesnej kultury. Związek między postulatami studiów kulturowych a propozycjami autora *Etyki* został też dostrzeżony w postaci ich „wspólnego wroga”, jakim jest ekonomia polityczna oparta na kapitale (Murphet 2006: 158), stanowiącym skądinąd główną siłę napędową przemysłu gier wideo. W kluczu historycznym prace Meillassoux i Harmana można spróbować zrozumieć jako próbę przekroczenia jeszcze jednej granicy – po włączeniu „niskiej”, popkulturowej aktywności do obszaru badań akademickich (Hall i inni badacze z kręgu CCCS) oraz próbie odnowienia pojęcia podmiotowości (Badiou) przyszedł czas na zrównanie praw aktorów ludzkich i nie-ludzkich.

Wiara w możliwość całościowego wyjaśnienia zarówno kultury, jak i zależności kształtujących rzeczywistość przed- i pozaludzką za pomocą jakiegoś ustalonego zbioru zasad wyrażonych w sztucznym i kulturowo warunkowanym języku matematyki wydaje się bardzo łatwa do skrytykowania nawet na gruncie innych, antyantropocentrycznych postulatów samego realizmu spekulatywnego. Projekt Meillassoux zakłada jednak odstonięcie pewnego paradoksu współczesnych nauk ścisłych. Przywołując w jednym ze swoich tekstów rewolucję Cantorowską, czyli uznanie na gruncie matematyki możliwości istnienia wielu nieskończoności, filozof wyprowadza wnioski o dotychczasowym dyktacie myślenia o przyczynowości i czasie jako o „aktualizacji wiecznego zbioru możliwości” (Meillassoux 2012: 13). Postulowane przez niego w kontrze do tego paradygmatu „wyzwolenie czasu spod wszelkiego podporządkowania prawu” oznacza w praktyce zanegowanie idei jakiegokolwiek „bytu ponad”, który wyznaczałby we wszechświecie horyzont możliwości działań sprawczych podmiotów. Śmierć Boga jest więc również śmiercią człowieka, na równi z innymi przedmiotami zmuszonego do przyznania, że jako ludzie „[...] nie utrzymujemy, że jakiś byt istnieje, ale jest absolutnie konieczne, żeby każdy byt mógł nie istnieć” (Meillassoux 2008: 99). To „prawo do nieistnienia” zrównuje w sprawczości każdy możliwy przedmiot; bogowie, ludzie, idee i komputery w myśl realizmu spekulatywnego nie są ograniczeni żadną metafizyczną zasadą powołującą ich do „pożytecznego”, celowościowego trwania i pełnienia określonych funkcji. Błędne zatem jest opisywanie przedmiotów w kategoriach użyteczności – z chwilą bowiem, gdy ginie podmiot-punkt odniesienia, Kantowski model poznania staje się bezużyteczny.

Dla realizmu spekulatywnego ważny jest fakt, że przedmioty nie wyczerpują swojego sprawczego potencjału w relacjach z innymi przedmiotami. Brytyjskie studia kulturowe, poprzez mocne podkreślenie wpływu partykularnych

odczytań na sens danego przedmiotu (od srebrnej łyżki czy książkowego kryminału aż po serial telewizyjny) zdają się umieszczać sferę przedmiotowych znaczeń w „wiązce percepcji”, tzn. zespole wrażeń i interpretacji, jakie tworzą się poza nimi samymi. Innymi słowy, przedmiot według myślenia szkoły z Birmingham nabiera kulturowego znaczenia dopiero w obrębie walki znaczeń, jakie nadawane mu są w popkulturze – jego wyjściowe cechy (nie wspominając już nawet o jakichkolwiek właściwościach niedostępnych ludzkiej, zmysłowej recepcji) mogą być w takim podejściu jedynie przyczynkiem do pracy interpretacji popkulturowej. Jest to stanowisko krytykowane przez Harmana jako ograniczające horyzont naszego poznania poprzez „redukowanie w dół”, opierające się na marginalizowaniu wpływu przedmiotu na rzeczywisty kształt kultury, jaką tworzą ludzie w codziennej praktyce. Istotne wydaje się zaznaczenie faktu, że przedmioty w filozofii realizmu spekulatywnego nie ograniczają się tylko do wytworów kultury materialnej; pełnoprawnie należą do nich zarówno wyobrażone twory fantazji (np. smoki i leprechauny), jak i najbardziej prozaiczne, użytkowe narzędzia (np. śrubokręt), a nawet złożone pojęcia z zakresu nauk społecznych – Harman wymienia tu m.in. ligi narodów (por. 2013: 7). Jest to istotne o tyle, o ile umożliwia – jakże bliskie brytyjskim studiom kulturowym – myślenie o wytworach myśli ludzkiej w perspektywie całościowej, bez popadania w obciążone ideologicznie hierarchie przynależności do kultury niskiej czy wysokiej.

Uwaga Harmana na temat możliwości zniszczenia każdego, nawet najbardziej podstawowego składnika materialnej rzeczywistości jest trudna do przecenienia dla współczesnych badań nad popkulturą. Wyzbycie się przedmiotowego esencjalizmu pozwala traktować przedmioty użytku codziennego tak, jak na to zasługują, czyli bez idealizowania i przypisywania im magicznego wpływu na ludzką sprawczość, ale i bez marginalizowania ich jako przygodnych i nieznaczących wytworów myśli. Konstatacja ta umożliwia m.in. lepsze zrozumienie dyskursów, które tworzą się w obszarze użycia wciąż często marginalizowanych (bądź demonizowanych) artefaktów popkultury, jakimi są gry komputerowe. Zaprzęgnięcie do refleksji nad nimi zarówno brytyjskich studiów kulturowych, jak i realizmu spekulatywnego pozwala na ujawnienie specyficznego, a kluczowego dla zrozumienia współczesnej popkultury fenomenu: momentu manifestacji jednoczesnej pogardy dla przedmiotów i ich kultu.

## II.

W *Traktacie o przedmiotach* Harman powiada, że przedmiot jest rzeczywistością, która wytwarza rzeczywistość czasu, przestrzeni, istoty i eidosu (2013: 141). Zreferowanie tego poczwórnego podziału wymagałoby właściwie streszczenia całego Harmanowskiego projektu systematyki przedmiotów i ich wzajemnych relacji, warto więc ograniczyć się w tym miejscu do wskazania jego znaczenia dla współczesnej popkultury.

Kategorią najbardziej interesującą w kontekście badań przedmiotów związanych ze sferą gier wydaje się eidos, czyli „[...] własności, dzięki którym przedmiot zostaje uznany za to, czym jest” (Harman 2013: 148). Wykorzystanie tej właściwości harmanowskiego przedmiotu (jednej z czterech) prowokuje pytanie o granicę między przedstawieniem „wirtualnym” a „realnością” użycia przedmiotu – pad czy klawiatura pozwalają mi aktualizować się w serii akcydentalnych użyć, ale poprzez swoje wycofanie – do niepoznawalnej

„podziemnej rzeczywistości”, jak określa ją Harman (2013: 157) nie pozwalają graczowi wyczerpać swojej istoty.

Jest to o tyle ważne, że gry komputerowe niejako mimochodem przywracają popkulturze niesamowicie bogate spektrum przedmiotów – tych tworzonych za pomocą kodu wewnątrz świata przedstawionego programu komputerowego, tych służących do wyświetlania obrazu i przeprowadzania niezbędnych operacji matematycznych (*hardware*), a skończywszy na kontrolerach i taktylnych elementach interfejsu. Skoro – jak za nestorami brytyjskich studiów kulturowych powiada John Fiske – „kultura masowa nie istnieje” (Fiske 2010: 183), a uczestnicy kultury popularnej nie stanowią bynajmniej amorficznego zbioru jednostek poddających się ustalonym przez korporacje strategiom konsumpcji, również i gracze poprzez swoje działania stwarzają autonomiczne przestrzenie interakcji, za każdym razem ewokując nieco inne napięcia w ramach relacji przedmiot–przedmiot.

Dobrym przykładem kulturotwórczego potencjału przedmiotów napotykanych wewnątrz świata przedstawionego gier jest sześcienna kostka z gry *Portal* (Valve 2007), znana szerzej społeczności graczy jako Companion Cube. Co ciekawe, nie ma ona właściwie żadnej z cech, które mogłyby zostać przypisane kategorii podmiotu – nie charakteryzuje się nadzwyczajnymi czy magicznymi właściwościami, a jej los w całości zależy od działań gracza. Jest bytem, któremu najbliższe do potocznej definicji „przedmiotu”. Kostka pojawia się stosunkowo późno (w 17. misji), od innych przedmiotów o podobnym przeznaczeniu różni ją tylko namalowane na ścianach serduszka i fakt, że przez pewien czas przypisana jest do postaci prowadzonej przez gracza. Wbrew powyższemu faktem Companion Cube okazała się składnikiem idealnie dopełniającym klaustrofobiczno-paranoiczną atmosferę gry, a jej wymuszona przez fabułę „użyteczność” wydała się graczom aktem niesłychanego okrucieństwa, przepracowywanym później w żałobnych machinimach (przykłady tego typu twórczości fanowskiej można znaleźć chociażby w serwisie YouTube – zob. *gamermonkey 2007*). Wiąż między graczem a przedmiotem przekroczyła w *Portalu* nie tylko granicę antropomorfizacji, spotykana już przecież w grach CRPG, chociażby w postaci przejętego z kanonu chwytów *fantasy* gadającego miecza, *vide* Lilarcor z drugiej części *Baldur's Gate* (BioWare 2000). Interesujący jest też fakt, że (przynajmniej w pierwszej odsłonie gry) nie ma mowy o posiadaniu przez kostkę oznak sztucznej inteligencji; wręcz przeciwnie, uporczywe milczenie Companion Cube i jej niewzruszona postawa wobec losów bohatera stanowią mogą godne uzupełnienie rozważań Leszka Kołakowskiego na temat fenomenu obojętności świata (Kołakowski 1972). Znamienne, że nadzwyczajne przywiązanie graczy do przedmiotu o tak ograniczonych możliwościach interakcji zaowocowało pojawianiem się na rynku produktów obliczonych na kapitalizację niszowej fascynacji fandomu: w sklepie internetowym Valve nabyć można pluszową replikę Companion Cube (zob. <http://store.valvesoftware.com/product.php?i=50102>), dostępne są też specjalne komplety bielizny (zob. [http://www.jinx.com/p/portal\\_2\\_companion\\_cube\\_womens\\_briefs.html](http://www.jinx.com/p/portal_2_companion_cube_womens_briefs.html)).

Pomimo udanej próby obsadzenia przez twórców *Portalu* „zwykłego” przedmiotu jako obiektu uczuć graczy, idea „myślących maszyn” wciąż doskonale funkcjonuje jako główny posthumanistyczny fetysz polskiej branży gier wideo. Zapowiadana na 2015 rok premiera gry *Cyberpunk 2077* autorstwa CD PROJEKT RED, twórców odnoszącej spore sukcesy serii *Wiedźmin*, jest tu przykładem dość symptomatycznym. Fabuła projektu ma być skupiona wokół problemu daleko idącej cyborgizacji człowieka w nadchodzącej przyszłości.

Oto światowy kryzys ekonomiczny zmusza ludzi do poddawania się rozmaitym zabiegom podporządkowującym cielesność zaawansowanej aparaturze o roli zarazem usprawniającej, jak i nadzorującej oraz mapującej fizyczne funkcje organizmu. Skupienie głównego ciężaru fabuły na decyzjach dotyczących cech awatara gracza można uznać za konsekwencję zaadaptowania do gry systemu znanego z papierowego RPG *Cyberpunk 2020*, choć jest to w takim samym stopniu świadectwo preferowania przez twórców interakcji opartej na modyfikacji postaci, nie zaś świata gry. Wypada zaznaczyć, że stosunkowo nowe polskie publikacje dowartościwiają możliwość wpływu na rozgrywkę poprzez ludologiczny „zwrot ku przedmiotom”, który może przybrać postać przypominającą „[...] budowanie relacji z owym [fikcyjnym] światem, możliwość poddawania go transformacji” (Prajzner 2012: 60). Jak dalej pisze w swoim eseju Katarzyna Prajzner, „[...] gracz posiada dostęp do rozmaitych elementów świata gry, może poddawać je przekształceniom i w ten sposób budować poczucie własnej w nim obecności” (Prajzner 2012: 60). Kluczowa wydaje się zwłaszcza ta ostatnia obserwacja: pozycjonowanie siebie wobec innych bytów w świecie przedstawionym gry nie jest już tylko kolejną iteracją „zabawy w Boga”, lecz stanowi wyzwanie polegające na znalezieniu wspólnego języka oraz wypracowanie płaszczyzny interakcji z obecnymi w niej przedmiotami. Tak konstruowanemu „poczuciu obecności” człowieka w sztucznym świecie zdominowanym przez technikę niedaleko do Heideggerowskiego myślenia o rzeczach, które stanowiło kluczową inspirację dla Grahama Harmana. Jak poucza nas już wstęp do najśłynniejszego polskiego zbioru esejów Sztukmistrza z Messkirch, „[...] młotek jest młotkiem, drzewo drzewem i w ogóle świat takim właśnie światem ze względu na określone ludzkie życie, choć z drugiej strony pojęcie życia czy egzystencji jest tożsame z pojęciem obecności w świecie” (Heidegger 1977: 15).

### III.

Po nakreśleniu inspiracji badaczy CCCS i filozofów kręgu realizmu spekulatywnego oraz wskazaniu możliwości badania przedmiotu jako elementu świata przedstawionego gry pora skupić się na najbardziej potocznym rozumieniu „rzeczy” związanych z grami, czyli znajdujących zastosowanie w komputerowej rozrywce urządzeniach wyjścia i wejścia.

Urządzenia służące sterowaniu grami, jako że przynależą do sfery opisywanych przez realistów spekulatywnych przedmiotów, z definicji posiadają wspomniany już eidos, czyli zbiór pozazmysłowych cech, które sprawiają, że zostają one przez nas odpowiednio rozpoznane i zakwalifikowane (Harman 2013: 151). Choć konstatacja taka może wydawać się podejrzanie antropocentryczna jak na nurt *object-oriented philosophy*, to jednak okazuje się bardzo przydatna w myśleniu o narzędziach rozrywki poza wąskim horyzontem przydatności czy użyteczności. Analizując takie myślenie o przedmiotach w kontekście brytyjskich studiów kulturowych, nie wystarczy jedynie skonstatować nieuchronny fakt starzenia się przedmiotów i „psucia się” joysticków wraz z upływem czasu; dlatego też właśnie „czasem” nazywana jest przez Harmana relacja między przedmiotem zmysłowym a wielością jego zmysłowych, zmieniających się jak w kalejdoskopie cech (2013: 146). Analizowane w tym tekście narzędzia umożliwiają ludziom przede wszystkim kontrolę rozgrywki – ta trudna do precyzyjnego zdefiniowania cecha stanowi wspólny mianownik wszystkich urządzeń wejścia służących grom wideo, od analogowych pokręteł Magnavox



Odysey aż po wykrywającego ruchy człowieka Kinecta. Ukryte założenie reklam padów i urządzeń do gry zakłada (krytykowany chociażby przez Stuarta Halla) „pozytywistyczny” model zapośredniczonej medialnie komunikacji, z użytkownikami już wtłoczonymi w odpowiedni zestaw polityk smaku. Tak klasyfikowani odbiorcy wymagają jedynie designerskiego i kulturowego „dopasowania” do nich przedmiotów związanych z cyfrową rozrywką. Badacze szkoły z Birmingham, poprzez włączenie w obręb wypracowanego przez siebie języka opisu popkultury pojęć znanego francuskiego jezuita Michela de Certeau, niejako otworzyli pole dla dowartościowania (a czasem po prostu dostrzeżenia) codziennych praktyk towarzyszących konsumpcji towarów, jakimi są gry wideo. John Fiske, opisując sposoby, w jakie dzieci oglądają telewizję, dostrzega „[...] włączenie tego aktu w pozostałe elementy ich codzienności” (Fiske 2010: 157), co w praktyce sprowadza się do wyboru mniej lub bardziej uważnej postawy podczas emisji określonego materiału. Praktyki takie są możliwe m.in. dlatego, że medium telewizji nie karze użytkownika za poświęcanie mu zbyt małej ilości uwagi – wręcz przeciwnie, niektóre telenowele mają konstrukcję fabularną, która wręcz sprzyja wykonywaniu innych czynności podczas ich oglądania. Opuszczenie paru odcinków – a nawet sezonów – *Klanu* czy *Na dobre i na złe* nadal pozwala niezbyt wiernemu widzowi na szybkie odnalezienie się w bieżącej sytuacji i zrozumienie aktualnych perypetii bohaterów.

Gry komputerowe, jak mogłoby się wydawać, funkcjonują na całkowicie odmiennych zasadach, a presja nieustannej interakcji zdaje się nieledwie warunkiem *sine qua non* wciągającej i dobrze zaprojektowanej rozgrywki. Mamy tu jednak do czynienia ze specyficznym typem oszustwa, w jakie wciągają gracza przedmioty związane z kulturą otoczką rozrywki elektronicznej. To właśnie one, poczynając od coraz bardziej skomplikowanych technologicznie urządzeń wejścia (klawiatury, pady, „piloty” Nintendo Wii, wyposażony w funkcję mapowania ludzkiej postaci Kinect), a kończąc na elementach świata przedstawionego gier (wszelkie statystyki, wirtualne zasoby, mechaniczne zasady regulujące rytm dobowy i czas gry itd.) zdają się coraz bardziej absorbować uwagę i ciało gracza, zawłaszczając do dyskursywnego pola „zabawy” coraz to nowe sfery związane z kulturowymi rytuałami funkcjonowania społecznego. Jako przykład można tu podać gry ruchowe typu *Just Dance* oraz wbrew stereotypowym konotacjom bardzo im bliskie w angażowaniu cielesności gracza produkcje pretendujące do miana symulatorów wojskowych, z wymagającą wysokiej immersji rozgrywką i daleko idącą medykacją awatara, wprowadzaną poprzez mnożenie stref podatnych na różnego rodzaju obrażenia – do tej kategorii przypisać można gry gatunku FPS, jak objęte oficjalnym patronatem rządu USA *America's Army* (United States Army, 2002–2009).

Równocześnie dokonuje się jednak ruch odwrotny, będący w dużej mierze wynikiem kalkulacji ekonomicznej: zbyt duże zaangażowanie w produkt – w tym przypadku grę wideo – jest dość trudne do skutecznego zmonetyzowania. Innymi słowy, tak piętnowane w mediach głównego nurtu zagrożenie płynące z uzależnienia od danej gry nie zawsze przekłada się na ekonomiczny zysk, jaki czerpią z tak radykalnych praktyk konsumenckich ich twórcy.

Wprzęgnięcie analizy ekonomicznej do wyjaśnienia konkretnych fenomenów z zakresu kultury popularnej jest praktyką dość szeroko stosowaną przez przedstawicieli brytyjskich studiów kulturowych. Przykładem takiego podejścia jest tekst dotyczący wkładu Fredrica Jamesona i jego analizy logiki kulturowej późnego kapitalizmu, zamieszczony w książce Angeli McRobbie

*The Uses of Cultural Studies*. Jak przyznaje w nim autorka pracy *Feminism and Youth Culture*, umiejscowienie kultury popularnej i kapitalistycznej ekonomii w centrum refleksji nad postmodernizmem przyczyniło się do zbudowania sporego autorytetu tego badacza w kręgu studiów kulturowych (zob. McRobbie 2005: 155). Na tym tle ciekawe wydaje się sprawdzenie intuicji Jamesona w perspektywie rozwoju rynku gier komputerowych jako nowej gałęzi popkulturowego przemysłu. Można zaryzykować stwierdzenie, że początki podejścia „neoliberalnego” w gospodarce zbiegły się z komputerowym kryzysem przełomu lat 70. i 80. XX wieku, wywołanym zalewem rynku przez niedopracowane i niegrywalne produkcje z obszaru komputerowej rozrywki. Smutnym symbolem zapaści stała się *E.T. the Extra-Terrestrial* (Atari 1982), jedna z pierwszych gier opartych na licencji filmowych hitów kasowych. Pomimo rozbudowanej kampanii reklamowej i ustaleniu daty premiery na sezon zakupów prezentowych przed świętami Bożego Narodzenia *E.T.* poniosła spektakularną finansową klęskę, przyczyniając się do milionowych strat, które dotknęły nie tylko firmę Atari, ale i cały ówczesny rynek gier wideo.

Warto nadmienić, że periodyzacja procesu rozwoju gospodarki kapitalistycznej zaproponowana przez wychodzącego od pozycji marksistowskich Jamesona znalazła swoje potwierdzenie nie tylko w o kilka dekad nowszych, neomarksistowskich analizach Michaela Hardta i Antonia Negriego, ale i w procesach rozwoju globalnego rynku rozrywki komputerowej. Przełomem w projektowaniu oprogramowania komputerowego był koniec lat 50. i początek 60. ubiegłego wieku. Jest to czas, który Fredric Jameson (2011: XXI) określa jako [...] ekonomiczne przygotowanie gruntu pod postmodernizm czy późny kapitalizm [...], kiedy to dobiegły końca powojenne niedobory dóbr konsumpcyjnych i części zamiennych, i można było wreszcie wprowadzić nowe produkty oraz technologie (także medialne)”.

Wtedy też w przeżywającym swoją złotą erę Massachusetts Institute of Technology powstał LISP, jeden z dwóch najstarszych i używanych do dzisiaj języków programowania wysokiego poziomu. Możliwości związane z jego praktycznym użyciem przyczyniły się do szybkiego postępu w pracach nad sztuczną inteligencją, co w bezpośredni sposób przełożyło się na rozwój gier komputerowych. W 1961 roku powstał *Spacewar!*, gra, która pierwotnie była efektem testowania możliwości komputera PDP-1. Program wykorzystywał algorytmy symulujące podstawowe prawa fizyki i umożliwiał graczom kontrolowanie wystrzeliwujących rakiety statków kosmicznych. Olbrzymi sukces *Spacewar!* opierał się przede wszystkim na rozbudzeniu entuzjazmu i wyobraźni studentów innych uczelni technicznych na terenie USA, w środowisku których stał się jednym z najpopularniejszych „programów testowych”. Twórcy gry działali w warunkach otwartego paradygmatu wymiany informacji – każdy chętny mógł uzyskać dostęp do kodu źródłowego *Spacewar!* i wykorzystać go bądź zmodyfikować według własnego uznania. Ten swoisty początek ruchu wolnego oprogramowania był jednak tylko chwilowym przystankiem na drodze do komercjalizacji i popularyzacji rozrywki komputerowej na zasadach kapitalistycznego obrotu towarów. Następną dekadą to już narodziny gier wideo jako części kultury popularnej, coraz mniej związanej z małą grupą profesjonalnych pasjonatów-informatyków.

Pierwsze dopuszczone do komercyjnej dystrybucji konsole, czyli podłączane do telewizora urządzenia zewnętrzne w całości projektowane z myślą o rozrywce, datuje się na początek lat 70. Sukces nowego podejścia do elektronicznej zabawy wiązał się pośrednio z mimetyzmem przedmiotów wykorzystywanych

w produkcji jej artefaktów. Najpopularniejszym dodatkiem do pierwszej dystrybuowanej komercyjnie konsoli Magnavox Odyssey była pieczołowicie wykonana replika strzelby. Pewnym paradoksem może wydawać się fakt, że rozwój technologii zahamował trend odwzorowywania przez przemysł gier wideo przedmiotów znanych użytkownikom z codziennego użycia. Miejsce kontrolerów emulujących wygląd broni stopniowo zajęły przyrządy umożliwiające przekazywanie bardziej precyzyjnych i skomplikowanych komunikatów na linii człowiek–komputer, które z swoich założeniach projektowych uwzględniały konieczność symultanicznego wykonywania więcej niż jednej akcji – przykładem takiego designu są dziś wyposażone w kilkanaście klawiszy funkcyjnych myszki przeznaczone dla graczy MMO. Współczesne kształtowanie się praktyk użycia urządzeń wejścia wykorzystywanych w grach odślania bardzo interesujący spłot popkulturowych praktyk konsumpcji, globalnych trendów w zakresie designu oraz strategii forsowanych przez największe w tym segmencie rynku korporacje.

Oficjalna strona internetowa najnowszej odsłony konsoli PlayStation wiele miejsca poświęca funkcjom pada, pierwszego ujawnionego publicznie elementu wyposażenia tego urządzenia, który jest właściwie jedynym w zestawie przedmiotem przeznaczonym do dotykowej interakcji z człowiekiem (zob. <http://pl.playstation.com/ps4/features/dualshock4>). Co znamienne, w najnowszym kontrolerze Sony wszystkie funkcje aktywuje się, używając części interfejsu dedykowanego grom – nawet przesuwanie widocznego na ekranie kursora odbywa się nie za pomocą touchpada umieszczonego na DualShocku, lecz analogowych gałek. Być może mankamenty sterowania PlayStation 4 są tylko drobnym błędem w planie projektowym Sony, można jednak zauważyć, że doskonale (bo subtelnie) modelują one codzienność praktyk korzystających z niej graczy. Deyan Sudjic w popularnej publikacji *Język rzeczy* dowodzi, że przedmioty codziennego użytku

[...] zostały zaprojektowane tak, by posiadały osobowość, dawały wskazówki co do swojej obsługi i pozwalały w pełni wykorzystać ich dotykowe właściwości. Na nasze rozumienie tych przedmiotów wpływa kilka wspólnych zagadnień. Wszystkie zależą od tego, jak wykorzystamy ich zdobienia, barwę, kształt czy rytuał użytkowania. Nawet w naszych postmechanicznych czasach te elementy nie utraciły znaczenia. Sposób naszej interakcji z ekranami i światem cyfrowym kształtuje się pod wpływem tego, jak projektanci próbują ułożyć nasze relacje ze światem fizycznym (Sudjic 2013: 63).

Tego rodzaju subtelna manipulacja zachowaniami użytkownika poprzez modelowanie zakresu użyteczności przedmiotów bywa intensywnie wykorzystywana w całym przemyśle gier wideo. Odpowiednie ustawienie relacji konsumenta do gry jako obiektu jest też ważnym elementem marketingowych strategii dystrybucji.

Przestrzeń stacjonarnych sklepów z grami komputerowymi w Polsce przez wiele lat przypominała przywoływane przez Fiska centra handlowe jako miejsca realizacji rozmaitych podstępów i taktyk (Fiske 2010: 40). Jest to jednak analogia w krzywym zwierciadle. Ze względu na cyfrową postać medium po przeglądzie półek z najnowszymi produkcjami niedoszły nabywca udawał się do domu i ściągał z sieci nielegalną kopię bądź też

kupował upatrzoną grę za odpowiednio mniejszą kwotę u osoby trudniącej się piractwem. Inaczej niż w przykładach przedstawionych przez autora *Zrozumieć kulturę popularną* nie dokonywała się tu „kradzież wizerunku i stylu”, który zostałby później odtworzony na bazie indywidualnych możliwości takich „spacerowiczów”. Zamiast tego następowało dokładne powielenie dominującej narracji, tyle że w warunkach niezgodnego z prawem dostępu do określonych dóbr kultury. W takich sytuacjach mechanizmy reklamy nie przestawały oczywiście działać, więc największą popularnością cieszyły się tytuły wysokobudżetowe, których pozytywnym wyróżnikiem była marka serii, np. *Call of Duty* (Activision 2003–2013), *Battlefield* (EA 2002–2013), kolejne odsłony *The Elder Scrolls* (Bethesda 1994–2011), nie zaś prezentowane w grach konkretne rozwiązania dotyczące mechaniki czy fabuły. W warunkach polskich sposób, w jaki przeszczepiony kapitalizm wprowadzał gry do obiegu kultury, spowodował zahamowanie inwencji rodzimych twórców, niezdolnych konkurować z wielkimi studiami w zakresie jakości grafiki, metod monetyzacji i kanałów dostępu do graczy. Istotnym czynnikiem, który zapoczątkował stopniową zmianę w sposobach konsumpcji gier, było wprowadzenie na szeroką skalę nowych metod dystrybucji, z pominięciem punktów sprzedaży detalicznej. Usługi takie jak Steam nie tylko w udany sposób przełamały monopol sprzedaży pudełkowej, ale wprowadziły do samego aktu kupowania element społecznościowy, co w połączeniu z dużą dostępnością gier niezależnych i dobrze opracowanym algorytmem promocji przekonało sporą część graczy do regularnego wydawania pieniędzy na produkty elektroniczne służące rozrywce komputerowej.

Kulturotwórczy potencjał przedmiotów niejednokrotnie najwyraźniej ujawnia się w sytuacji komunikacyjnej sytuującej je w szerszym kontekście możliwych do prześledzenia praktyk konsumpcji. Brytyjskie studia kulturowe położyły znaczne zasługi w podkreśleniu znaczenia faktu „dobrego” czy odpowiedniego wyglądu w sytuacjach komunikacyjnych, z którymi najczęściej mamy do czynienia w popkulturze. Ciekawym przykładem analizy informacji, jakie są kodowane przez powierzchowność, jest książka Jackie Stacey *Star Gazing: Hollywood Cinema and Female Spectatorship* (1994). Atrakcyjność wizualna ujęta w kategorii obrazów, których kulturowa ocena zmienia się w zależności od historycznego kontekstu i projektowanej grupy odbiorczej, stanowi punkt, w którym diagnozy filozofii skupionej na przedmiotach i brytyjskich studiów kulturowych spotykają się w próbie zrozumienia piktoralnego fetyszyzmu kultury popularnej. Skoro, jak pisał Harman, człowiek niczym się nie wyróżnia spośród innych obiektów, a „[...] każda relacja natychmiast wytwarza nowy przedmiot” (2013: 165), trudno się dziwić perswazyjnej sile zestawienia przedmiotu-obrazu z przedmiotem zmysłowym, które w analizie reklamy mydła Lux opisuje Jackie Stacey (1994: 3). Umieszczenie obok siebie rzeźby wykonanej na podobieństwo idealnie zbudowanej (i ubranej) aktorki nasuwa przy tym skojarzenia z procesem powszechnym w grach 3D, gdzie gracz projektuje swoją reprezentację (awatara) według określonych kodów uznawanych w danym gatunku gier za najlepsze. Tendencja do odtwarzania stereotypów kulturowych tak w grach, jak i w telewizji (opisywana przez Stacey reklama z 1955 roku była przecież tylko początkiem prymatu tego typu wizualnych przedstawień w popkulturze) bardzo silnie wiąże się z ich materialną prezentacją, wchodzącą w relacje zbliżone do tych opisanych przez Grahama Harmana w *Traktacie o przedmiotach*.

## IV.

Badanie sieci relacji między przedmiotami związanymi z rozrywką komputerową prowokuje bliższe przyjrzenie się bardziej ukrytemu przed typowym użytkownikiem poziomowi sprawczości, czyli oprogramowaniu oraz szeroko rozumianej podstawie informatycznej gier. Jest to zarazem kolejna sfera, w której krzyżują się obszary zainteresowań współczesnych studiów kulturowych oraz realizmu spekulatywnego (choć jak się okaże, filozofia zwrócona ku przedmiotom napotyka tu poważną krytykę swojego rzekomo obiektywnego paradygmatu).

Swój niebagatelny wkład w popularyzację *object-oriented ontology* ma Ian Bogost, cieszący się uznaniem przedstawiciel *game studies* i autor wpływowej koncepcji retoryki proceduralnej. Jego książka *Alien Phenomenology or What It's Like to Be a Thing* wskazuje na metaforę jako narzędzie adekwatne do opisu rzeczy, które znajdują się poza możliwościami percepcyjnymi człowieka. Ta paradoksalna konstatacja wypływa z konsekwentnego dążenia w *Obcej fenomenologii* do odnalezienia sposobów, w jakich można (a nawet powinno się) myśleć na temat podmiotów innych niż ludzkie. Bogost z typową dla siebie odwagą proponuje eksperymentalne „wcielenie” się w to, co nie-ludzkie, by móc docenić sprawczość i życie przedmiotów codziennego użytku. Jego analiza zostaje wprowadzona w czyn podczas lekcji, w czasie której demonstruje on studentom podstawy działania komputera Atari 6502 (Bogost 2012: 128), podkreślając przy tym jego sprawczość jako przedmiotu. Fakt ten jest o tyle istotny, że główny cel dydaktyczny całego przedsięwzięcia to zapoznanie młodzieży z działaniem algorytmów składających się na specyficzny „język” maszyny. Matematycznymi podstawami nie tylko sztucznej inteligencji, ale i reguł kształtujących codzienną rzeczywistość zajmuje się w swoim projekcie filozoficznym także Quentin Meillassoux, zwracając w ten sposób uwagę na spójność zasad rządzących wszechświatem – uniwersum, w którym na równych prawach funkcjonują wszystkie formy tak ożywionych, jak i nieożywionych bytów. Bogost w *Alien Phenomenology* udowadnia, że ostatecznym celem „poznania innego” jest zapobieżenie jego nadmiernej instrumentalizacji, która w przypadku maszyn komputerowych przynosi bardzo niebezpieczne – również dla człowieka – skutki. Uznanie sprawczości urządzeń elektronicznych i umożliwiającego ich działanie kodu wyrwa nas jako konsumentów dostarczanych przez maszyny informacji z ignorancji i beztroskiego nadużywania ich mocy. Jak zdaje się sugerować Bogost, współcześnie powinniśmy traktować wszelkie byty nieożywione na równi z nami nie dlatego, że kiedyś mogłyby się zwrócić przeciwko swoim panom i władcom, ale ponieważ tak naprawdę nic nas od nich nie różni.

Miejsce, w którym fascynacja matematyką i sztucznymi językami oprogramowania staje się dla realizmu spekulatywnego czymś więcej niż tylko jednym z punktów odniesienia i zaczyna przypominać esencjalistyczne fantazje na temat spójnego zbioru zasad rządzących światem, bywało już przedmiotem krytyki medioznawców. Dobrym przykładem wypunktowania niebezpieczeństw, jakie niesie ze sobą przeniesienie postulatów ontologii przedmiotów do badań nad współczesną kulturą wizualną, jest artykuł Alexandra Gallowaya *The Poverty of Philosophy: Realism and Post-Fordism*. Autor jednoznacznie stwierdza w nim, że „istnieje zbieżność między dzisiejszymi ontologiami a oprogramowaniem używanym przez wielki biznes” (Galloway 2013: 347). Przywołując przede wszystkim tezy stawiane w przełomowej dla realizmu spekulatywnego książce Meillassoux *After Finitude*, Galloway

wskazuje na podobieństwo myślenia za pomocą całościowych, wertykalnych struktur, jakimi są przedmioty w ujęciu *object-oriented philosophy*, do sposobu, w jaki funkcjonują współcześnie używane języki programowania obiektowego. Z tej analogii wynikać ma łatwość, z jaką realizm spekulatywny pozbywa się konieczności refleksji etycznej. Skoro świat i język, w którym mówią do nas na co dzień informatyczne produkty wielkich korporacji, ustrukturyzowany jest jak narzędzie, to trudno nie zaakceptować logicznej konieczności systemu konsumpcji wyznaczanego przez horyzont tak pozycjonowanych przedmiotów. Z eseju autora *The Interface Effect* można wyczytać rozczarowanie powielaniem przez Meillassoux „korelacionistycznej pułapki”, przed którą on sam przestrzegał: oto przedstawiana jako nowatorska i radykalnie posthumanistyczna koncepcja filozoficzna jest tak naprawdę przetworzeniem beztróskiego scjentyzmu, zafascynowanego rzekomo „czystością ideologiczną” matematyki. Realizm spekulatywny w świetle tej krytyki znajdowałby się tak naprawdę na pozycji naiwnego ludzkiego podmiotu, z zachwytem percypującego autonomiczną dyktaturę języka maszyn, które sam zaprojektował. Galloway w *The Poverty of Philosophy* poprzestaje na zauważeniu potencjalnie fatalnych konsekwencji braku moralności w filozofii spekulatywnych realistów, lecz pytanie o możliwe sposoby ujmowania dzisiejszych zależności między producentami a konsumentami produktów popkultury pozostaje bez odpowiedzi.

Praktykowane przez przedstawicieli CCCS całościowe podejście do badań nad kulturą pozwala przyrzeć się temu, jak dywersyfikacja platform rozrywki komputerowej przyczyniła się do wykrywania nowego modelu korzystania z dóbr kultury, jakimi są gry komputerowe. Dla Alexandra Gallowaya, jako wnikliwego badacza zjawisk związanych z kulturą używania narzędzia, jakim jest komputer, oprogramowanie (*software*) jest podstawową formą produkcji, przynależącą do postfordyzmu, będącego z kolei przejawem najnowszej fazy kapitalizmu (Galloway 2013: 351–352). Mając na uwadze fakt, że gry to po prostu programy komputerowe o określonych funkcjach, można zadać pytanie o ich związki z globalnymi politykami wytwarzania i wymiany wiedzy. Rynek konsolowy, niemal od początku pozbawiony właściwych komputerom osobistym pretensji dydaktycznych, bardzo szybko zaadaptował dyskurs „nieograniczonej zabawy”, stwarzając urządzenia determinujące tak czas, jak i sposób ich użycia. Nie byłoby to możliwe bez odpowiednich narzędzi, a więc określonego designu i polityk wyglądu, które pomogły przełamać bariery klasowe i wiekowe w dotarciu do nowych grup konsumenckich: osób starszych czy kobiet w średnim wieku zainteresowanych „zdrowym trybem życia”. Powyższą charakterystykę spełniła w 2006 roku Nintendo Wii, konsola oferująca nadzwyczaj bogatą bibliotekę prostych gier ruchowych, z nazwą mającą przypominać inkluzywne angielskie *we*, czyli «my» – w domyśle: wszyscy.

W obrębie produkcji niezależnych można już znaleźć tytuły udanie wciągające gracza w niejednoznaczne fabuły, w których przebieg rozgrywki nie zawsze opiera się wyłącznie na ludzkiej sprawczości. Przykładem takiego podejścia jest *Papers, please* (2013), stworzona przez Lucasa Pope'a logiczna gra-symulator pracy urzędnika kontroli granicznej. Rozgrywka w tej oryginalnej produkcji w całości polega na operowaniu przedmiotami, z którymi styka się celnik, codziennie decydujący o wpuszczeniu, odmowie wpuszczenia bądź zatrzymaniu w areszcie ludzi chcących wejść na teren antyutopijnego kraju znanego pod nazwą Arstotzki. W przeciwieństwie do gier przygodowych przedmioty w *Papers, please* nie służą wyjaśnieniu żadnej zagadki, nie da się też

skonstruować z nich niczego wykraczającego poza zakres ich bezpośredniej, logicznej użyteczności. Monotonne sprawdzanie zgodności danych zapisanych w dokumentach z biometrycznymi i politycznymi wytycznymi narzucanymi odgórnie przez zarządzenia fikcyjnego, totalitarnego państwa jest przy tym jedyną aktywnością, która przynosi w grze dochód. Każdy obsłużony zgodnie z normami petent równa się odpowiedniej sumie zarobionej dniówki, za którą gracz musi utrzymać całą rodzinę, pod koniec każdego cyklu rozdysponowując zawsze niewystarczające środki finansowe na bieżące potrzeby. By zapewnić sobie i bliskim minimum niezbędne do dalszej egzystencji, gracz zmuszony jest traktować ludzi na podstawie posiadanych przez nich dokumentów, sprowadzając komputerowe reprezentacje osób do stałej sumy pięciu dolarów, które przysługują mu za ich obsłużenie. Przychylenie się do prośb nielegalnych emigrantów czy członków ruchu oporu niemal natychmiast skutkuje odgórnym upomnieniem i karą finansową, jest więc z punktu widzenia mechaniki gry bardzo niekorzystne. Przyjemność czerpana w trakcie gry okazuje się trudna do zlokalizowania: archaiczna grafika, celowo redundantny *gameplay* i przytłaczająca fabuła składają się na obraz kolejnej edukacyjnej *serious game*, nad zapewnienie rozrywki przedkładającej walory wychowawcze. Alexander Galloway mógłby wskazać *Papers, please* jako produkcję, w której dokonuje się upiornie antyutopijne ziszczenie postulatów spekulatywnego realizmu o „równym statusie wszystkich bytów”, gdzie człowiek nie jest wart więcej niż posiadane przez niego przedmioty. Pomimo wszystkich tych cech *Papers, please* jest pozycją zaskakująco wciągającą, która krytycznie problematyzuje obecne w codzienności relacje rozumianych po Harmanowsku rzeczy. Wbrew programowo antyutopijnej i przesycionej duchem panoptyzmu fabule gra wymyka się Foucaultowskiemu oddaniu całej sprawczości mechanizmom biowładzy i logice ujarznienia. Wskazują na to liczne fragmenty rozgrywki, w których trudno określić reguły rządzące posunięciami „władzy”, np. nie jesteśmy karani za przepuszczenie przez granicę osoby z ręcznie spreparowanym paszportem – regułą nadrzędną jest bowiem zgodność danych, nie zaś ich (ewidentnie fałszywa) proveniencja. Analogiczna sytuacja dotyczy problematyzowania sfery seksualności: prześwietlenie skanerem, służące wykryciu materiałów wybuchowych, często ujawnia wyraźną niezgodność między deklarowaną płcią, zdjęciem i wyglądem twarzy a cechami płciowymi widocznymi podczas prześwietlenia danej osoby. Wszystkie z możliwych finałów *Papers, please* wydają się dobrze korespondować z postuletem Grahama Harmana z *Traktatu o przedmiotach*: „[...] jeśli wyjdziemy od naiwności, a nie od wątplenia, to przedmioty natychmiast znajdują się w samym centrum” (2013: 11). Sprawczość przedmiotów w grze Lucasa Pope’a sytuuje się obok systemu władzy i gracza wcielającego się w urzędnika maszyny biurokratycznej – dokumenty niejako same ustalają przebieg fabuły, wyznaczając nieprzekraczalny horyzont możliwych działań. Nawet bardzo skuteczna rozgrywka przeprowadzona w antytotalitarnym i wolnościowym kluczu, choć kończy się zwycięstwem rewolucjonistów, powoduje jedynie restytucję władzy artefaktów biurokracji, tyle że pod nieco zmienioną nazwą „Nowej Arstotzki”. Gra, której mechanika radykalnie odwzorowuje egalitarną sprawczość wszystkich przedmiotów, obrazuje więc tragiczną sztuczność pojęć takich, jak etyka czy sprawiedliwość.

Pewne problemy, jakie wskazują krytycy metod badawczych wypracowanych na gruncie CCCS, polegają na niedowartościowaniu „tradycji konwencjonalnej socjologii ilościowej”, jak nazywa to David Muggleton (2004: 14). W jego książce *Wewnątrz subkultury* czytamy, że „[...] podejście CCCS sytuuje subkultury młodzieżowe w teoretycznej strukturze ucisku, konfliktu i wyzysku

klasowego” (Muggleton 2004: 27). Zbliżone do cytowanego wyżej zarzuty wobec szkoły z Birmingham, dotyczące zbytniego upolitycznienia metodologii i marginalizowania znaczenia głosów osób – podmiotów analizy prowokują pytanie o znaczenie ideologicznego zaangażowania uczestników współczesnej popkultury. Innymi słowy, zasadne wydaje się podniesienie kwestii, czy konsumenci gier wideo dzisiaj rzeczywiście stosują taktyki w rozumieniu de Certeau, postaci tak inspirującej dla Johna Fiske’a oraz wielu innych badaczy z kręgu CCCS. Choć pierwsze komercyjne sukcesy związane z grami komputerowymi można uznać za konsekwencję wprowadzania w życie opartego na wolnym dostępie modelu dystrybucji wiedzy, praktyk DIY oraz wysokiej społecznej (i technologicznej) świadomości ówczesnych graczy-konsumentów, to nawet pobieżne spojrzenie na przemysł rozrywki komputerowej pozwala na dostrzeżenie głębokich zmian, jakie poczynił w tym segmencie neoliberalny kapitalizm. Zostawiając na boku nostalgię za czasami sprzed ponad dwóch dekad, warto zastanowić się, co zadecydowało o ewolucji praktyk konsumowania gier komputerowych. Lata 90. XX wieku można w elektronicznej rozrywce nazwać czasem silnych osobowości, które potrafiły narzucić innym swój punkt widzenia i wizję konkretnych rozwiązań wprowadzanych za sprawą szybko rozwijającej się technologii. Przykładem może być postać założyciela i Software Johna Carmacka, genialnego programisty i współtwórcy tak kluczowych dla popularyzacji gier tytułów, jak *Doom* (1993) czy *Quake* (1996). Podejście Carmacka do konsumenta było – jak można by powiedzieć, stosując zarzucony już w studiach nad grami podział – wybitnie ludologiczne, tzn. przyznawało prymat zabawie nad narracją czy fabułą. Jego słynne stwierdzenie, że „[...] historia w grze jest jak historia w filmie pornograficznym; spodziewamy się, że będzie, ale nie jest aż tak ważna” (Kushner 2003: 120), było w istocie bardzo dosadnym wyrażeniem smaku sporej części graczy, sytuujących się jeszcze w latach 90. XX wieku na antypodach popkultury. Poczynając od ruchu wolnego oprogramowania, po stymulowane rozwojem Internetu społeczności fanowskie i ich twórczość, taktyki oporu wobec dominującej narracji były zawsze żywo obecne w środowisku związanym z grami. Świadczenia drobnych sukcesów działań społeczności graczy złożyłyby się na długą listę udanych interwencji i uwzględnionych nawet przez największe firmy postulatów, by wspomnieć tu chociażby wydanie przez EA darmowego DLC *Mass Effect 3: Extended Cut* (2012) z alternatywnymi zakończeniami popularnej sagi czy zapowiedź całkowitej likwidacji domu aukcyjnego przez twórców *Diablo III* (Blizzard 2012).

Analiza gier wideo nie może więc rezygnować z refleksji nad politycznością działań tak twórców, jak i odbiorców tego medium. Niektórzy autorzy skupieni wokół filozofii przedmiotów również dostrzegają bezcelowość dystansowania się od tej sfery, dostrzegając w realizmie spekulatywnym i pokrewnych mu kierunkach potencjał ujawniania głęboko ukrytych zależności władzy. Jak pisze Levi R. Bryant:

Jeśli istnieje polityczny potencjał realizmu spekulatywnego, teorii aktora-sieci i nowych materializmów, zrodzi się on ze zdolności tych orientacji do ujawniania niespodziewanych stron zagadnień politycznych, niespodziewanych sposobów, w jaki władza funkcjonuje poprzez nieznaczące sprawczości, oraz poprzez otwieranie nowych i kreatywnych możliwości odpowiedzi na destruktywne i opresywne formy władzy. (Bryant 2013: 21).



Obok zarzutów o odcinanie się od politycznego (czy jakiegokolwiek innego) zaangażowania w terażniejszość projekt spekulatywnych realistów podatny jest na napięcia w samym swoim centrum. Punktem mogącym budzić wątpliwości wśród badaczy popkultury jest stosunek niektórych luminarzy *object-oriented ontology* do oddźwięku, jaki znalazła ta filozofia wśród społeczności skupionej wokół niezwiązanych z instytucjami akademickimi stron internetowych. Ray Brassier w wywiadzie dla kwartalnika „Kronos” w ostrych słowach skomentował zaangażowanie nieposiadających filozoficznego wykształcenia entuzjastów realizmu spekulatywnego:

Nie sądzę, by Internet był właściwym medium dla poważnej, filozoficznej debaty; nie uważam też, by dopuszczalne było organizowanie w sieci za pośrednictwem blogów filozoficznego ruchu, który żeruje na entuzjazmie łatwowiernych studentów. Zgadzam się z Deleuzem, że ostatecznie najbardziej podstawowym zadaniem filozofii jest walka z głupotą, dlatego nie dostrzegam żadnej filozoficznej wartości w „ruchu”, którego najbardziej widocznym osiągnięciem jak dotąd stało się zorganizowanie internetowej orgii głupoty” (Rychter, Brassier 2011).

Bezpośrednim przedmiotem ataków Brassiera była działalność blogerska Grahama Harmana, łączącego w swojej internetowej publicystyce refleksję filozoficzną, uwagi natury społeczno-geopolitycznej i komentarze oraz informacje dotyczące życia akademickiego (zob. DoctorZamalek, WordPress). Takie pozbawione paternalistycznej pretensjonalności i synkretyczne podejście do kwestii popularyzacji filozoficznego oraz światopoglądowego stanowiska łączy autora *Traktatu o przedmiotach* z postawą artykułowaną pod koniec lat 70. przez niektórych autorów z kręgu *British cultural studies*. Jak pisał Paul Willis, kultura w rozumieniu szkoły z Birmingham „[...] jest materialnością naszego codziennego życia, fundamentem naszych najbardziej powszechnych intuicji” (Willis 1979: 185 za Turner 2003: 2). Filozofia zwrócona ku przedmiotom zwraca się także ku codzienności, w wydarzających się w każdej chwili interakcjach między przedmiotami upatrując jedyne „sensu” dziejącej się rzeczywistości. Odcięcie się od produktywności kulturowej fanów może być postrzegane jako zabieg analogiczny do paternalistycznego deprecjonowania „niskiej” kultury mas, jaką pogardzała swego czasu szkoła frankfurcka. Zarówno studia kulturowe, jak i filozofia zwrócona ku przedmiotom mierzą się z pewnym zestawem praktyk wykluczania. W wypadku przedstawicieli CCCS byłyby to próby rugowania z pola refleksji akademickiej obszaru przynależącego do popkultury, w realizmie spekulatywnym zaś – negowanie sprawczości przedmiotów.

Stosunkowo nowe, pisane już ze świadomością zwrotu spekulatywnego teksty powołujące się na tradycję brytyjskich studiów kulturowych dostrzegają w pierwszych pracach kluczowych badaczy tego nurtu sprzeciw wobec ówczesnej postaci humanizmu. Neil Badmington w tekście *Cultural Studies and the Posthumanities* (2006: 260–261) przywołuje dorobek Raymonda Williama w kontekście poszerzania obszaru badań kulturowych o wykluczaną większość podmiotów, którym odmawia się wpływu w tworzeniu tekstów kultury. Choć od docenienia kulturotwórczej roli marginalizowanych grup społecznych, np. imigrantów (zob. Williams 1992), do analogicznego uznania zwierząt i przedmiotów prowadzi dość długa droga, w opinii Badmingtona to

właśnie studia kulturowe otworzyły humanistykę na perspektywę poza-ludzką. W polskiej refleksji na temat gier spotkać można jednak opinie, które bardzo nieufnie odnoszą się do możliwości twórczego i wzajemnego oddziaływania na siebie elementu technologicznego i ludzkiego. Takie stanowisko zajęła Dominika Urbańska-Galanciak, badaczka zajmująca się praktykami społeczności polskich graczy. Ustanowiła ona opozycję między działaniami gracza a rolą informatycznej podstawy gry. „Koncepcja gry komputerowej jako fenomenu ergodycznego bardzo dobrze oddaje sytuację uczestnictwa w jednoosobowej grze komputerowej, gdzie oponentem grającego jest algorytm interaktywnego programu rozrywkowego” (Urbańska-Galanciak 2009: 47). Autorka *Homo players* uważa przy tym ergodyczność, termin wprowadzony do ludologii przez Espena Aarsetha, za zawężenie pojęcia interaktywności. Przyjęcie takiego wniosku sprowadzałoby wszelkie związki gry i gracza do modelu czysto reaktywnego, w którym grający po prostu odpowiada na komunikaty gry, nigdy nie wprowadzając do dialogu żadnego własnego znaczenia.

Analizowane tu wątpliwości wysuwane wobec realizmu spekulatywnego, brytyjskich studiów kulturowych oraz przykład (braku) ich wykorzystania w rodzimej refleksji nad grami komputerowymi świadczą o potencjalnych trudnościach, jakie może napotkać próba wprowadzenia tych paradygmatów do polskiej ludologii. Pomimo tych zastrzeżeń warto zaryzykować eksperyment przeszczepiania radykalnych koncepcji filozoficznych oraz niemłodych już intuicji dotyczących kultury popularnej do badań nad grami wideo, najbardziej przecież synkretycznej z form cyfrowej rozrywki.

## V.

Gry komputerowe są specyficznym tekstem popkultury, na który składają się bardzo ściśle powiązane ze sobą aspekty technologiczne, jak podstawa sprzętowa czy oprogramowanie, oraz ludologiczne, związane z komunikacją człowieka z komputerem. Charakteryzuje je bardzo nietypowa sytuacja nadawczo-odbiorcza, ponieważ konsumpcja produktu jest tu równoznaczna z koniecznością interakcji i podejmowaniem samodzielnych decyzji. Film można obejrzeć lub nie, natomiast nie da się nie uczestniczyć w grze, którą chce się poznać. Można oczywiście oglądać cudzą rozgrywkę (rosnąca popularność tego typu praktyk jest przyczyną komercyjnego sukcesu opartych na technice streamingu telewizji internetowych, takich jak twitch.tv), lecz podstawowym modusem grania jest indywidualne i pełne uczestnictwo. Fakt ten sprawia, że niezwykle trudno jest wydawać naukowe sądy dotyczące całości społeczności graczy, a przed daleko idącymi generalizacjami nie chroni badaczy nawet powoływanie się na świadomą niedoskonałość podejścia brytyjskich studiów kulturowych metodologię badania subkultur Davida Muggletona (por. Urbańska-Galanciak 2009: 14).

Używanie rozmaitych przedmiotów wewnątrz światów przedstawionych w grach komputerowych stanowi podstawowy element mechaniki interakcji dla wielu gatunków, od przygodówek, poprzez gry logiczne, aż po CRPG. Najwybitniejsze osiągnięcia polskich projektantów gier – zarówno w obszarze produkcji wysokobudżetowych, takich jak *Bulletstorm* (People Can Fly 2011), *Wiedźmin* (CD PROJEKT RED 2007–2014), jak i quasi-artystycznych projektów testujących granice możliwości oprogramowania, takich jak *Linger in Shadows* (Plastic 2008) – ukierunkowane są przy tym na kulturotwórcze działania graczy rozumiane za Fiske'em jako przestrzeń negocjacji znaczeń.

Dostrzeżenie w przedmiotach równorzędnej człowiekowi instancji sprawczej w połączeniu z dowartościowaniem kulturotwórczego potencjału gier komputerowych może stanowić ciekawą ścieżkę interpretacji fenomenów związanych z tym segmentem cyfrowej rozrywki. Trudno obecnie wskazać element współczesnej kultury wizualnej, który w stopniu większym niż gry katalizowałby w sobie napięcia wywołane przez zderzenie technologii, taktyk odbioru i polityk przyjemności.

## BIBLIOGRAFIA

- Badmington, Neil. 2006. Cultural Studies and the Posthumanities. W: Hall, Gary, Birchall, Clare (red.). *New Cultural Studies. Adventures in Theory*. Edinburgh: Edinburgh University Press, s. 260–272.
- Bogost, Ian. 2012. *Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bryant, Levi R. 2013. Politics and Speculative Realism. *Speculations*, 4, s. 15–21. DoctorZamalek2 [online]. *WordPress*. Dostęp: <http://doctorzamalek2.wordpress.com/> [10.01.2014].
- Fiske, John. 2010. *Zrozumieć kulturę popularną*. Tłum. Katarzyna Sawicka. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Galloway, Alexander R. 2013. The Poverty of Philosophy: Realism and Post-Fordism. *Critical Inquiry*, 2 (39), s. 347–366.
- gamermonkey. 2007. Companion Cube...whyyyyyyy... [online]. *YouTube*. Dostęp: <http://www.youtube.com/watch?v=YqQISNKWZSA> [15.09.2014].
- Harman, Graham. 2013. *Traktat o przedmiotach*. Tłum. Marcin Rychter. Warszawa: PWN.
- Heidegger, Martin. 1977. *Budować, mieszkać, myśleć. Eseje wybrane*. Tłum., wstęp i wybór Krzysztof Michalski. Warszawa: Czytelnik.
- Huizinga, Johan. 2007. *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*. Tłum. Maria Kurecka, Witold Wirpsza. Warszawa: Aletheia.
- Howarth, David. 2008. *Dyskurs*. Tłum. Anna Gąsior-Niemiec. Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Jameson, Fredric. 2011. *Postmodernizm, czyli logika kulturowa późnego kapitalizmu*. Tłum. Maciej Płaza. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Kain, Erik. 2013. 'Grand Theft Auto V' Crosses \$1B In Sales, Biggest Entertainment Launch In History [online]. *Forbes*. Dostęp: <http://www.forbes.com/sites/erikkain/2013/09/20/grand-theft-auto-v-crosses-1b-in-sales-biggest-entertainment-launch-in-history/> [15.09.2014].
- Kushner, David. 2003. *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. New York: Random House.
- McRobbie, Angela. 2005. *The Uses of Cultural Studies*. London: Sage.
- Meillassoux, Quentin. 2008. *After Finitude. An Essay on the Necessity of Contingency*. Tłum. [z j. fr. na j. ang.] Ray Brassier. London: Continuum International Publishing Group.
- Meillassoux, Quentin. 2012. Potencjalność i wirtualność. Tłum. Piotr Herbich, *Kronos*, 1 (20), s. 5–18.
- Muggleton, David. 2004. *Wewnątrz subkultury. Ponowoczesne znaczenie stylu*. Tłum. Agata Sadza. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Murphet, Julian. 2006. Cultural Studies and Alain Badiou. W: Hall, Gary, Birchall, Clare (red.). *New Cultural Studies. Adventures in Theory*. Edinburgh: Edinburgh University Press, s. 147–160.

- Prajzner, Katarzyna. 2012. Gracz, postać, obecność i tożsamość. W: Pitrus Andrzej (red.). *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Rychter, Marcin. Brassier, Ray. 2011. Jestem nihilistą, bo wciąż wierzę w prawdę [online]. *Kronos*. Dostęp: <http://www.kronos.org.pl/index.php?23150,897> [15.09.2014].
- Stacey, Jackie. 1994. *Star Gazing: Hollywood Cinema and Female Spectatorship*, New York: Routledge.
- Sudjic, Deyan. 2013. *Język rzeczy*. Tłum. Adam Puchejda. Kraków: Karakter.
- Turner, Graeme. 2003. *British Cultural Studies. An Introduction*. London: Routledge.
- Urbańska-Galanciak, Dominika. 2009. *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Wallop, Harry. 2009. Video games bigger than film [online]. *The Telegraph*. Dostęp: <http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/6852383/Video-games-bigger-than-film.html> [15.09.2014].
- Williams, Raymond. 1992. The Metropolis and the Emergence of Modernism. W: Brooker, Peter (red.). *Modernism/Postmodernism*. New York: Longman, s. 82–93.