



Grając w chorobę Metafory i dosłowności choroby w grach wideo na przykładzie *The Elder Scrolls III: Morrowind*

Playing with Illness. Metaphors and Actualities of Diseases
in Interactive Entertainment on the Basis
of *The Elder Scrolls III: Morrowind*

Abstract: Susan Sontag opens her analysis of disease metaphors with the metaphor of health and disease as dual citizenship in bordering states. Games offer us a pass to reproductions and paraphrases of reality, so we also see here the borderline experience of good health/illness. However, it is worth asking whether in interactive entertainment one can find examples of representations of diseases that do not function as metaphors.

Consequently, the aim of this essay is to analyze the metaphors put into practice – virtual life, but perhaps that is why they allow more than the observation of a dangerous pathogen. The main thesis of this essay is the position that games through the basic aspect of the medium – interactivity, often go beyond the “sentimental content” of the representation of the disease. Or at least the process of “sentimentalization” is more complex and is a product of many of the processes that make up the interactive entertainment experience.

Keywords: game studies, new media, illness and disease

Trzecie królestwo

Susan Sontag otwiera analizę metaforyki chorób od metafory choroby jako obywatelstwa. Parafrazując, każdy z nas posiada dwa paszporty – do królestwa zdrowia i do królestwa choroby. I choć wolelibyśmy na stałe być zameldowani w państwie wigoru i sanacji, jest nieuniknione, że czasem będziemy zmuszeni odwiedzić krainę niedyspozycji. Odwołując się do metafory Sontag, warto dodać, że przekroczenie granicy zdrowie/choroba, następuje rzadko z naszej własnej świadomej woli, a najczęściej wbrew usilnym staraniom. Nie jest więc to dobrowolna wycieczka do królestwa choroby, ale raczej eksmisja, zesłanie, deportacja.

Rozrywka interaktywna oferuje nam trzeci paszport, przepustkę do wirtualnych reprezentacji światów. Stanowią one reprodukcje i parafrazy rzeczywistości, tak więc również w nich widzimy dualizm zdrowia/choroby. W tym jednak przypadku podróż odbywa się za naszą zgodą, ba, często przekroczenia limitów są czymś, czego szukamy. Wielu filozofów w płynności granic widziało paradygmat postmodernizmu – od Julii Kristevej i przekraczania granic tekstu przez intertekst, po Donnę Haraway i przekroczenie granic ciała biologicznego przez cyborgizację. W przypadku chorób w rozrywce interaktywnej poszukiwania innego centrum funkcjonują podobnie. Chorujemy na własne życzenie, obcujemy z patogenami dla przyjemności, pozwalamy, by nasze cybernetyczne ciała stawały się siedliskiem cybernetycznych plag. Można to zjawisko traktować wyłącznie jako wirtualną turystykę, quasi-biologiczny “slumming”, eksplorację alt/anty-ciał bachtinowskiego karnawału. Warto jednak w tym momencie postawić pytanie, czy w rozrywce interaktywnej można odnaleźć przykłady przedstawień choroby, która nie funkcjonuje jak metafora, i “że najbliższy prawdzie sposób jej postrzegania – jak również najzdrowszy sposób chorowania – jest w najwyższym stopniu wolny od myślenia metaforycznego i najbardziej nań niepodatny”¹.

Co za tym idzie, celem niniejszego eseju jest analiza metafor wprowadzonych w życie – życie wirtualne, ale być może właśnie dlatego pozwalające na więcej niż ostrożną obserwację niebezpiecznego patogenu. Przestrzenie wirtualne to miejsca eksperymentów i eksploracji, zachęcające do wyjścia poza pasywny odbiór treści. To oczywiście prowadzi do interesującej dychotomii związanej z samą naturą tematu – tytułowe granie/zabawa w chorobę – oraz konieczność reinterpretacji granic królestw Sontag. Główną tezę tego eseju jest stanowisko, że gry przez podstawowy aspekt medium, jakim jest interaktywność, często wychodzą poza “treść sentymentalną”² reprezentacji choroby. Lub przynajmniej proces “sentymentalizacji” jest bardziej złożony i stanowi wypadkową wielu czynników, które składają się na doświadczenie rozrywki interaktywnej.

Ludologia choroby

Zanim przejdziemy do analizy zjawiska choroby w rozrywce interaktywnej, należy zwrócić uwagę na ogólną strukturę, na której opierają się wszelkie reprezentacje w tym medium. Według Juula³ ta struktura oparta jest na dwóch

1. Susan Sontag, *Choroba jako metafora. AIDS i jego metafory*, przeł. Jarosław Anders (Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 1999), 7.

2. Sontag, *Choroba jako metafora...*, 7.

3. Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (Cambridge, MA: The MIT Press, 2005), 5.

biegunach: z jednej strony są zasady gry (mechanika świata), z drugiej – narracja (fabularna struktura świata). Już na wczesnych etapach rozwoju rozrywki interaktywnej ten dualizm był wpisany w to, jak gry są projektowane i (co zapewne ważniejsze) sprzedawane. Jak zauważa Ryan, “celem gry stawało się więc ratowanie księżniczek i walka z potworami, a nie tylko zbieranie punktów poprzez trafianie w cele i unikanie kolizji z przedmiotami, mimo że potwory i księżniczki były zwykle reprezentowane przez kształty geometryczne, niewiele przypominające wspomniane stworzenia”⁴. Debata, która ze wspomnianych płaszczyzn wyznacza oś doświadczenia rozrywki interaktywnej, nadal nie została zamknięta (jak widać choćby w dyskursie Frasca⁵ i Murray⁶), jednak nie to stanowi meritum analizy tu prowadzonej. Ważne jest zaznaczenie, że reprezentacje w rozgrywce interaktywnej mogą funkcjonować na spektrum, gdzie przeciwległe bieguny wyznacza mechaniczna funkcja z jednej strony i narracja nieinteraktywna z drugiej. W omówionych poniżej przykładach przedstawione zostanie, jak reprezentacje choroby funkcjonują na tym spektrum: czasem są jedynie matematyczną funkcją zasad gry, czasem – niewiele wnoszącym do rozrywki kolorytem świata przedstawionego, a czasem tworzą nową wartość, pełniąc rolę łącznika pomiędzy mechaniką a narracją.

Wszyscy jesteście chorzy Choroba jako mechanika gry

Najczęściej występującą w grach dolegliwością jest przypadłość, którą określibym chorobą generyczną – czasem do tego stopnia, że nie ma ona własnej nazwy i jest po prostu nazywana chorobą. Dla przykładu, w *Might and Magic VII: For Blood and Honor* (New World Computing, 1999), “postać zaatakowana przez niektóre potwory, takie jak nietoperze, szczury, wilkołaki i diabły, może stać się ‘chora’. Status ten można też zdobyć, grzebiąc w śmietnikach i kratkach kanalizacyjnych”⁷. Samo wyleczenie owej choroby odbywa się również czysto mechanicznie, ponieważ zawsze istnieje perfekcyjnie działające zaklęcie/mikstura,

4. Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006), 182. Wszystkie tłumaczenia pochodzą od autora.

5. Gonzalo Frasca, “Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place”, *DiGRA '03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, 2 (2003), <http://www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/> (22.02.2022).

6. Janet Murray, “Od gry-opowiadania do cyberdramy”, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. Mirosław Filiciak (Warszawa: SWPS Academica, 2010).

7. Might and Magic Wiki, “Character status”, https://mightandmagic.fandom.com/wiki/Character_status (22.02.2022).

która pozwala całkowicie usunąć patogen. W wyżej wymienionym przykładzie choroba “może zostać uleczone przez czar Leczenie Chorób lub napój magiczny”⁸.

Mianem choroby generycznej określam te przypadłości, które znajdują się na części spektrum bliskiej biegunowi mechaniki gry. Jej podstawową cechą charakterystyczną jest brak cech charakterystycznych. Pełni ważną funkcję z perspektywy rozgrywki: “[choroba] zmniejsza współczynniki siły, wytrzymałości, szybkości i celności o 30%, a intelektu i osobowości o 40%. Pogorszona zostaje skuteczność bojowa, a punkty życia i mana zostają zredukowane do 1/3 maksymalnej wartości”⁹. Narracyjna funkcja choroby nie jest jednak rozwinięta. Nie znamy jej patogenezы i etiologii (poza wektorem), jest kulturowo, politycznie i społecznie agnostyczna. Choroba generyczna jest jak statysta w filmie, istotny nie ze względu na specyficzny indywidualny charakter odgrywanej postaci, ale jako funkcja medium.

Chorobę generyczną możemy znaleźć w wielu gatunkach gier: strategiach, takich jak *Heroes of Might and Magic III* (New World Computing, 1999) lub *Northgard* (Shiro Games, 2017), RPG – *Baldur’s Gate II* (BioWare, 2000), *Legend of Grimrock II* (Almost Human Games, 2014) czy grach akcji – *Diablo III: Reaper of Souls* (Blizzard Entertainment, 2014). Jak widać w powyższych przykładach, ten typ implementacji choroby nie jest czymś, co widoczne było jedynie we wczesnym okresie rozwoju medium. Nie można więc wytłumaczyć braku głębszej charakterystyki jedynie powodami stricte technologicznymi czy brakiem doświadczenia projektantów. Choroba generyczna jest nadal funkcjonującą metaforą. Warto zatem zadać tu pytanie, dlaczego pomimo rozwoju i dywersyfikacji medium nadal tak często wykorzystywana jest skrajnie uproszczona reprezentacja.

Pomocną perspektywą może być spojrzenie na przykład innego użycia choroby generycznej – w formie przekleństwa. Tu, nawet gdy choroba jest precyzyjnie(j) określona (“zaraza”, “cholera”), w większości przypadków jej obecność jest związana nie ze szczególną charakterystyką danego patogenu, ale z “naruszeniem różnych sfer tabu kulturowego – zarówno tabu współczesnego, związanego z przyjętymi zasadami grzeczności, jak i tabu pierwotnego, w wymiarze sakralnym: [...] śmierci i choroby”¹⁰. Zarówno w przypadku przekleństw, jak i rozrywki interaktywnej, nie jest ważna dosłowność choroby, ale raczej jej wymiar efektywny/afektywny. Jak pisze Będkowska-Kopczyk “przekleństwa należą do elementów tzw. języka

8. Might and Magic Wiki, “Efekty działające na postaci w Might and Magic VII: For Blood and Honor”, https://mightandmagic.fandom.com/pl/wiki/Efekty_dzia%C5%82aj%C4%85ce_na_postacie_w_Might_and_Magic_VII:_For_Blood_and_Honor (22.02.2022).

9. Might and Magic Wiki, “Efekty działające...”, https://mightandmagic.fandom.com/pl/wiki/Efekty_dzia%C5%82aj%C4%85ce_na_postacie_w_Might_and_Magic_VII:_For_Blood_and_Honor (22.02.2022).

10. Agnieszka Będkowska-Kopczyk, “Przekleństwa jako przykład łamania tabu na podstawie języka polskiego i słoweńskiego oraz innych języków słowiańskich”, *Język a Kultura* 21 (2009), 222.

w działaniu, służącego jego użytkownikowi do osiągnięcia konkretnych celów”¹¹. W przypadku przekleństwa choroby są stosowane jako “narzędzie agresji werbalnej”¹².

W rozrywce interaktywnej cel jest równie narzędziowy. Jak zauważają Deterding i Zagal, w grach funkcjonuje element zabawy, który “przekształca i rekombinuje zachowania funkcjonalne, wyolbrzymia, różnicuje i sprawia, że stają się niekompletne. W efekcie zachowania tracą ‘poważne’ konsekwencje, a tym samym ich wartości instrumentalne. Zamiast tego, zachowania w grze są wykonywane dobrowolnie, motywowane wewnętrznie i autoteliczne, czyli wykonywane ‘same z siebie’”¹³. Choroba generyczna w grach jest konstruowana nie tyle na podstawie zachowania/zjawiska funkcjonalnego, ile raczej na bazie samej metafory choroby – toposu zakażenia, zepsucia, degradacji. Reilly zauważa, iż “w literaturze czasów zarazy, estetycznie metaforyczny tekst odczytuje się również jako metaforę – tekst jest narzędziem do zdemaskowania lub wyjaśnienia plagi innego, zwykle politycznego, społecznego, kulturowego lub moralnego rodzaju”¹⁴. Jednakże w omawianych grach nie następuje ta metaforyczna metastaza. Tym samym choroba generyczna staje się niemalże symulakrą, konstruktem dialektycznym odwołującym się do nieistniejącej rzeczywistości. Lub raczej: jedyną rzeczywistością, do której odwołuje się choroba generyczna, jest rzeczywistość gry (choroba “motywowan[a] wewnętrznie i autoteliczne”). Tu, dla urozmaicenia rozgrywki, konieczne jest nadanie zróżnicowanych “smaków” matematycznych struktur obowiązujących zasad. Mamy więc obrażenia od ognia, od powietrza, od lodu, obrażenia fizyczne i magiczne, obrażenia od trucizny i właśnie od choroby. Jakiej? Nieważne. *Vive la différence*.

Można jednak również spojrzeć na chorobę generyczną z innej perspektywy. Pokusić się na tezę, że właśnie przez swoją generyczność choroba jest w powyższych przykładach traktowana jako coś więcej niż metafora. Owszem, z jednej strony nabiera cech, które przyrównują ją do archetypu “złego powietrza”, “miazmatów”. Generyczna choroba sama w sobie jest metaforą dolegliwości świata niewirtualnego. Jednak już taką zmianę struktury można interpretować jako odejście od sentymentalizacji choroby. Ta reprezentacja podkreśla, jak bardzo przyziemne i rozpowszechnione jest doświadczenie wizyt w królestwie niemocy – wszyscy jesteśmy chorzy. Próba przedstawienia świata bez przynajmniej ogólnikowego odwołania się do naszego podwójnego obywatelstwa nigdy nie będzie wystarczająca.

11. Będkowska-Kopczyk, “Przekleństwa jako przykład łamania tabu...”, 222.

12. Będkowska-Kopczyk, “Przekleństwa jako przykład łamania tabu...”, 222.

13. Sebastian Deterding, José P. Zagal, *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* (New York: Routledge, 2018), 2.

14. Patrick Reilly, *Bills of Mortality: Disease and Destiny in Plague Literature from Early Modern to Postmodern Times* (New York: Peter Lang Publishing, Inc., 2015), 2.

Bez względu na to, jak fantastyczne, czy nawet naukowo-fantastyczne, są światy przedstawione, choroby zawsze będą nam towarzyszyć. Być może stanowią niewiele znaczącą przeszkodę, być może leczymy je w banalny sposób, jednak ich istnienie jest nierozzerwalnie połączone z doświadczeniem życia – nawet w światach wirtualnych.

Choruję, więc jestem

Choroba jako mechanika osadzona w narracji gry

W medium rozrywki interaktywnej funkcjonują jednak przykłady gier, w których choroba wychodzi poza generyczne reprezentacje. Istnieją dolegliwości mechaniczne – w *Plague Inc.* (Ndemic Creations, 2012) gracz kontroluje samą chorobę poprzez wpływ na charakterystykę patogenu. Dla przykładu, jeśli gracz wybiera “paranoję” jako jedną z patologii, to nieufność zakażonych sprawia, że jest mało prawdopodobne, aby szukali oni leczenia lub współpracy z innymi. Jeśli celem gracza jest rozpowszechnienie choroby na cały świat, unikanie przez zarażonych rozwiązań medycznych jest jak najbardziej pożądane. Istnieją choroby metaforyczne – w *Pathologic* (Ice-Pick Lodge, 2005) i *Pathologic 2* (Ice-Pick Lodge, 2019) gracz próbuje zrozumieć i wyleczyć śmiertelną epidemię w odosobnionym miasteczku. Jak szybko się okazuje, zaraza reprezentuje toksyczny związek człowieka ze środowiskiem naturalnym, rozdźwięk pomiędzy *technē* i *natura*. Jednakże jednym z najciekawszych przypadków przedstawienia chorób w rozrywce interaktywnej jest, gdy mechanika oparta na interaktywności świata przedstawionego przepływa przez warstwę narracyjną i zostaje w niej osadzona. Tym samym tworzy się doświadczenie, które jest szczególnie reprezentatywne dla tego medium.

The Elder Scrolls III: Morrowind (Bethesda Softworks, 2002)¹⁵ reprezentuje rzadki typ gier, w których patogeny nie są ani wyłącznie wypadkową mechanik gry, ani czysto narracyjną metaforą innych zjawisk. Choroby w *TESIII: Morrowind* są reprezentacją matematycznej struktury rozgrywki, jednak tworzą również połączenie z narracyjnymi i światotwórczymi elementami. W *TESIII: Morrowind* dochodzi nawet do jeszcze dalej idącej dywersyfikacji – na choroby, które można określić jako egzotyczne oraz narracyjne (przynajmniej w powierzchniowej interpretacji, o czym piszę w dalszej części tekstu).

W tym pierwszym przypadku mamy do czynienia z chorobami specyficznymi dla regionu, w którym odbywa się wirtualna przygoda. Ich imię legion: ataksja, bagienna gorączka, bezkościec, mgielnica, palenica, rdzawica, dreszcze, skamienica, szkarłatna plaga, tępicca, trzęsawka, trzęsica, umęczenie, węzowe szaleństwo,

15. Zwany w dalszej części eseju *TESIII: Morrowind*.

więdnienie, zarodnica, zgnilec, no i oczywiście żółty puchlak. A to tylko zwykłe choroby, bo są jeszcze cztery odsłony śmiertelnej zarazy (czarne serce, popielica, której nie należy mylić ze spowiecem i zwąglik). Występują tu również bardziej swojskie wampiryzm i lykanotropia. *TESIII: Morrowind* jest grą typu RPG, gdzie postać zdefiniowana jest przez szereg charakterystyk mających wpływ na rozgrywkę – na przykład Siła wpływa na obrażenia, które gracz zadaje w walce przeciwnikom. Wszystkie powyższe choroby funkcjonują jako element struktury rozgrywki. Ataksja więc obniża współczynnik Siły i Zwinności o dziesięć punktów, zarodnica redukuje Osobowość. Lekarstwa na choroby nie wyróżniają tych przypadków ponad większość przykładów z rozrywki interaktywnej. W świecie gry istnieją tanie i skuteczne metody szybkiego pozbycia się patogenu – czy to przez wypicie mikstury, czy zakłęcie. Na pierwszy rzut oka mamy więc tylko głębszą dywersyfikację choroby generycznej.

W *TESIII: Morrowind* zastosowano jednak kilka rozwiązań, które sprawiają, że wychodzimy poza jedynie mechaniczną implementację patogenów. Po pierwsze, warto zwrócić uwagę na sam chorobowy róg obfitości. Reilly zauważa, iż “litanizacja naukowych terminów, nierzadka w literaturze dotyczącej zarazy, jest w jej tekstowym efekcie i być może autorskim zamiarze podobna do poetyckiego zakłęcia do uprzedmiotowionego Boga [...]. Translacja zarazy, czy to na język naukowy, czy poetycki, izoluje to, co postrzegane, od tego, co jest”¹⁶. Nadanie nazw wszystkim chorobom to narzędzie kontroli – lub narzędzie tworzenia iluzji kontroli. Jednakże sam fakt, że owa litania występuje w medium rozrywki interaktywnej, wydaje się zmieniać jej charakter lub przynajmniej redefiniować pojęcie “uprzedmiotowionego Boga”. Poprzez szczegółowe odwołanie się do szerokiej palety patogenów budowany jest świat gry, a dokładniej poczucie obecności gracza w tym świecie. Jak piszą Matthew Lombard i Theresa Ditton, zjawisko obecności

[d]otyczy stopnia, w jakim medium może wytwarzać pozornie wierne reprezentacje przedmiotów, zdarzeń i ludzi – reprezentacje, które wyglądają, brzmią i/lub dają się odczuć jako “rzeczywiste”. [...] Chociaż obecność jako realizm może obejmować rodzaj realizmu społecznego, zawiera również odrębny element percepcyjny: scena z programu science fiction może mieć niski poziom realizmu socjalnego, ale wysoki realizm percepcyjny, ponieważ choć przedstawiane zdarzenia są mało prawdopodobne, przedmioty i ludzie w tekście wyglądają i brzmią tak, jak można by się spodziewać, gdyby rzeczywiście istniały¹⁷.

16. Patrick Reilly, *Bills of Mortality...*, 21.

17. Matthew Lombard, Theresa Ditton, “At the Heart of It All: The Concept of Presence”, *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3, 2 (1997), <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x>.

W tym przypadku mamy więc do czynienia z niemal paradoksalną dychotomią – choć litanie izoluje nas od patogenu, zbliża nas do świata rozgrywki, ponieważ w rzeczywistym świecie używamy litanii, by izolować nas od patogenu. Można nawet pokusić się o stwierdzenie, że w tym przypadku “uprzedmiotowionym Bogiem” jest sam gracz, a litanie stanowi suplikację o wiarę w alternatywną rzeczywistość świata przedstawionego.

Jeśli tak jest, to w przypadku *TESIII: Morrowind* gracz ma metafizyczną konkurencję. Teologię zarazy *TESIII: Morrowind* podkreśla fakt, że kolejną metodą na wyleczenie patogenu jest błogosławieństwo od kapłanów lub złożenie wotum w kapliczce. To z kolei prezentuje choroby jako formę “kary boskiej”. Wald pisze:

Iliada i Król Edyp zaczynają się od plag sprowadzonych przez występki króla. Plagi są językiem niezadowolenia bogów; królowie uczący się odczytywać ten język w końcu pojmują, że są nieświadomym źródłem cierpienia swoich poddanych. Plagi zmuszają ich do wzięcia na siebie odpowiedzialności za swoje czyny poprzez zilustrowanie związku między grupą a jednostką stanowiącą anomalie¹⁸.

Motyw choroby jako kary boskiej jest jednak wraz z rozwojem narracji gry dekonstruowany – lub przynajmniej zaprezentowany z odmiennej niż zwykle perspektywy. Pierwszym elementem są same źródła zakażenia. Zwykłymi chorobami możemy się zarazić głównie przez kontakt z zakażonymi zwierzętami. Tak zostaje najczęściej wyjaśniona niespotykana agresja naturalnej fauny prowincji Morrowind, konieczna z punktu widzenia mechaniki gry. Walka jest ważnym elementem rozgrywki, jednak twórcy starali się, by była ona choć częściowo usprawiedliwiona narracyjnie. Zwierzęta więc atakują nas nie dlatego, że gracz musi mieć przeciwników, ale dlatego, że choroba wywołuje ich agresję. To kolejna metoda budowania poczucia obecności w świecie przedstawionym gry.

W przypadku czterech odston śmiertelnej zarazy jest podobnie – możemy zarazić się, walcząc z ich nosicielami. Jednakże jej głównym źródłem pozostają burze pyłu, który jest emitowany z Czerwonej Góry, wulkanicznego szczytu znajdującego się w dosłownym i metaforycznym centrum świata przedstawionego. W Morrowind nie tylko fauna, lecz także geografia jest skażona patogenem. Gracz, wędrujący w poszukiwaniu przygód po krainie, niejednokrotnie zostaje wystawiony na zgubne działanie popiołu i chorób, które ten przenosi. Gilbert zwraca uwagę, iż

18. Priscilla Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative* (Durham: Duke University Press, 2008), 11.

Cechami życia są niepewność, ruch, kontynuacja ciała w środowisku, które je otacza i podatności jako jednostki na “zewnętrzny” kontakt. Ciało jest odczytywane jako *signifiant*, który komunikuje z otoczeniem stan tej kontynuacji (ciało wygląda na zdrowe, wychudzone, w ciąży). Otoczenie samo w sobie jest odczytywane jako kontynuacja ciała poprzez metafory, które mają swoje korzenie w sposobie, w jaki ludzie fizycznie doświadczają świata¹⁹.

W *TESIII: Morrowind* przyjęta zostaje perspektywa, którą można nazwać ekokrytyczną – naturalny krajobraz świata przedstawionego nie jest jedynie tłem do rozrywki, ale poprzez swój wpływ na gracza zyskuje element sprawczości. Od wulkanu, przez pył, przez chorobę, po ciało, cały system istnieje w stanie kontynuowanej komunikacji. Co więcej, wprowadzenie środowiskowego źródła patogenu wzmacnia iluzję połączenia pomiędzy środowiskiem gry, awatarem i samym graczem. Gdy ukończymy grę, czerwony odcień burz pyłowych znika, natura zostaje “uzdrowiona”. Metafora komunikacji świat/jednostka jest kolejnym elementem, który buduje zjawisko obecności poprzez sprawczość gracza. Choroba jest tym, co łączy i spaja rozproszone elementy świata przedstawionego.

Chory system. Choroba jako metafora świata przedstawionego

Samo geograficzne umiejscowienie wulkanu w centrum świata wiąże się również z jego rolą w narracji rozrywki. Patogeny, jakie stanowią śmiertelne zarazy niesione na pyłe wulkaniczny, są tworzone przez Dagoth Ura, wygnanego i zakazanego półboga Morrowind. Dagoth Ur jest wrogiem rządzącej w krainie Trójcy: posądza ich o zdradę i kolaborację z siłami Imperium, które okupuje prowincję. Celem Dagoth Ura jest ustanowienie niepodległego królestwa i wygnanie wszystkich, którzy nie są czystej krwi Dunmerami (rasa pochodząca z Morrowind). W tym więc przypadku choroby niesione na wulkanicznym pyłe są formą terrorystycznej wojny biologicznej.

Co za tym idzie, w procesach gry choroba jest prezentowana przez szereg metafor. Po pierwsze patogen jako zepsucie społeczne – rak rewolucji i rebelii. Jak pisze Wald,

Rewolucyjne idee były zaraźliwe, podobnie jak heretyckie wierzenia i praktyki. Szaleństwo i niemoralność określano jako zaraźliwą częściej niż mądrość lub cnotę. Użycie tego terminu

19. Pamela K. Gilbert, *Disease, Desire, and the Body in Victorian Women's Popular Novels* (Cambridge: Cambridge University Press, 1997), 46.

w medycynie nie było ani bardziej, ani mniej metaforyczne niż jego ideowy odpowiednik. Rozprzestrzenianie choroby i rozprzestrzenianie idei były materialne i empiryczne, nawet jeśli nie były widoczne. Obydwa pokazywały moc i niebezpieczeństwo ciał w kontakcie i demonstrowały jednoczesną kruchość i trwałość więzi społecznych²⁰.

Ta interpretacja jest również podkreślona przez psychologiczny efekt chorób stworzonych przez Dagoth Ura. Poza deformacją fizyczną patogen wpływa na psychikę zakażonych – przynajmniej tych, którzy należą do “wybranej rasy”. Najpierw pojawiają się sny i somnambuliczne wizje, które przeobrażają zakażonego w Śpiącego. Z czasem intensywność snów narasta, aż Śpiący staje się Śniącym. W tej fazie jest już w pełni pod wpływem ksenofobicznej ideologii i atakuje każdego, kto nie chce się podporządkować nowemu łaadowi. Jak głoszą zarażeni chorobą, “Lord Dagoth zesłał zarazę, aby zniszczyć cudzoziemców i skarcić tych Dunmerów, którzy naginają się do obcej woli. Kto sprzeciwia się Lordowi Dagothowi, uschnie i umrze. Kto dołączy do Lorda Dagotha, zostanie uzdrowiony i wzmocniony, wypełniony mocą i chwałą”²¹. Choroby roznoszone przez wulkaniczny pył są więc metaforą zgubnego wpływu wywrotowych idei i rewolucyjnego fermentu, który toczy zdrową tkankę społeczną.

W tym przypadku mamy do czynienia z metaforą, która funkcjonuje w sferze koncepcyjnej, ale również nabiera fizycznego wymiaru. (De)formacja ideologiczna jest połączona z (de)formacją ciała wyznawców. Powierzchnowa analiza wydawałaby się sugerować, że jest to jedynie odwołanie do tropu “body horror”, budującego afektywną siłę przekazu na wrodzonej niechęci do odstępstw od ciała “normalnego”. W tym przypadku patologiczne zmiany funkcjonują jednak raczej jako groteskowe ciało w interpretacji Mikhaila Bakhtina. Jak pisze Gilbert, “jest to ciało określone przez jego liminalne struktury i stany, w których wewnątrz i zewnątrz są połączone. W karnawale graniczny aspekt groteskowego ciała jest przedstawiony bezpośrednio do obserwacji, kwestionując ideologie, które uprzywilejowują porządek i władzę/własność, z ich doksą zamkniętych i nieprzeniknionych ciał, zdominowanych przez rozum i wolę”²². Wszystkie te elementy możemy odnaleźć w *TESIII: Morrowind*. W liminalnej przestrzeni ciało/środowisko naturalne ciało biologiczne jest penetrowane przez patogen, zmienia się, formuje na nowo. W liminalnej przestrzeni obcy/natywny ciało polityczne jest penetrowane przez rewoltę, zmienia się, formuje na nowo. Poprzez tę metamorfozę dla wyznawców choroba staje się błogosławieństwem – zaraza “jest nazywana

20. Wald, *Contagious...*, 12–13.

21. Unofficial Elder Scrolls Pages, “Morrowind:Dreamer (NPC)”, [https://en.uesp.net/wiki/Morrowind:Dreamer_\(NPC\)](https://en.uesp.net/wiki/Morrowind:Dreamer_(NPC)) (22.02.2022).

22. Gilbert, *Disease, Desire, and the Body...*, 17.

przez członków Domu Dagoth ‘Boską Chorobą’, a cierpiących na nią ‘Dziećmi Jego Ciała’. Wyznawcy wierzą, że jest to ewolucja rasy Dunmerów, przynosząca im jedność i nieśmiertelność, oraz chroniąca przed wszelkimi wpływami zewnętrznymi”²³. To z kolei przekłada się na mechanikę gry – chorując śmiertelnie, jesteśmy odporni na inne patogeny.

W państwie, które funkcjonuje pod okupacją, gdzie jego rodowici mieszkańcy są obywatelami drugiej kategorii, gdzie możnowładcy kolaborują z okupantem dla własnych zysków, Dagoth Ur snuje wizje nowego ciała (biologicznego i politycznego). Obiecuje radykalny przewrót, odrodzenie, jedność, nieśmiertelność i ochronę przed zarazą obcych ideologii. Dla samych wyznawców moment zakażenia to moment oświecenia, a choroba staje się obrzędem przejścia. Widać tu echa myśli Deleuze’a i Guattariego: “nie, masy nie zostały oszukane; w tamtym momencie i w tamtych warunkach pragnęły faszyzmu [...] pragnienie wytwarza realność lub, inaczej mówiąc, produkcja pragnąca jest niczym innym jak produkcją społeczną”²⁴. W analizowanej przez Sontag *Białej Zarazie* Karela Čapka, tajemnicza, podobna do trądu choroba, pojawia się w państwie kontrolowanym przez faszystów. Zapadają na nią ludzie po czterdziestce, czyli ci, których można obarczyć moralną odpowiedzialnością za stan rzeczy. Jednak, jak stwierdza Sontag, choroba ma tu wymiar “narzędzia kary (ostatecznie zaraza dosięga również samego dyktatora)”²⁵. W *TESIII: Morrowind* choroba funkcjonuje w bardziej złożony sposób. Z jednej strony jest przyczyną ksenofobii i agresji, jak również jej skutkiem. Sfera ideologiczna zyskuje w *TESIII: Morrowind* wymiar fizyczny najpierw poprzez przedstawienie propagandy jako choroby, a następnie społeczności chorych jako społeczności politycznej.

Tym samym nie można procesu choroby postrzegać wyłącznie jako degradacji. Chorzy stają się częścią dosłownego *corpus politicum* – Śpiący sami twierdzą, iż “[z]ycie jest snem. Krew jest snem. Śpimy w jednej duszy, duszy Lorda Dagotha”²⁶. Hobbesowski Lewiatan jest tu tym bardziej realny, bo sam Dagoth Ur konstruuje pod Czerwoną Górą biomechanicznego olbrzyma, który ma być nowym bogiem Dunmerów. Choroba staje się katalizatorem zmiany, doświadczeniem progowym w politycznym karnawale rewolucji.

Sontag wielokrotnie zaznacza, że choroba jest konstruowana, staje się narracją kulturową, religijną, społeczną, socjalną. W natłoku tych znaczeń utracony jest jej podstawowy wymiar – medyczny. Powtarzając wcześniejszy cytat Sontag,

23. The Elder Scrolls, “Corprus”, <https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Corprus> (22.02.2022).

24. Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Anty-Edyp. Kapitalizm i schizofrenia*, tom 1, przeł. Tomasz Kaszubski (Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej, 2008), 35–36.

25. Sontag, *Choroba jako metafora...*, 145.

26. Unofficial Elder Scrolls Pages, “Morrowind:Dreamer (NPC)”, [https://en.uesp.net/wiki/Morrowind:Dreamer_\(NPC\)](https://en.uesp.net/wiki/Morrowind:Dreamer_(NPC)) (22.2.2022).

“choroba to nie metafora i [...] najbliższy prawdzie sposób jej postrzegania – jak również najzdrowszy sposób chorowania – jest w najwyższym stopniu wolny od myślenia metaforycznego i najbardziej nań niepodatny”²⁷. Sontag idzie nawet o krok dalej, dochodząc do radykalnego, aczkolwiek niebezpiecznego wniosku, iż “metafory i mity zabijają”²⁸. Płynność pojęć w *TESIII: Morrowind* (choroba jako ideologia, ideologia jako choroba) sprawia, że metafora zatacza pełny krąg. Przez klamrę pojęciową zaznaczona jest reifikacja obu pojęć i ich dialektyczna geneza. A to z kolei odgrywa znaczącą rolę w ostatnim i być może najbardziej istotnym aspekcie rozgrywki.

Czwarta ściana nie chroni przed zarażeniem Choroba jako dekonstrukcja medium

Analizując zjawisko choroby w rozrywce interaktywnej, można dojść do wniosku, że w tym medium funkcjonują dwa rodzaje chorób – patogeny wpisujące się w schemat mechaniki gry (choroby “generyczne” omówione na początku eseju) oraz choroby “narracyjne”. Ten drugi gatunek, do którego na pierwszy rzut oka kwalifikuje się spaczenie w *TESIII: Morrowind*, funkcjonuje jako tło rozrywki, element świata przedstawionego lub wytłumaczenie mechaniki gry (agresja przeciwników, cel gry). Jednak tym, co czyni *TESIII: Morrowind* szczególnie ciekawym przypadkiem do analizy, jest to, że nasz awatar zapada na chorobę, która z początku traktowana jest jako wspomniane tło.

Nie dzieje się to przypadkowo, nie jest to jedynie mechaniczna wypadkowa procesów. W czasie swoich poszukiwań bohater gry infiltruje bazę ksenofobicznego kultu, w której jej przywódca najpierw próbuje perswazji:

Dagoth Ur jest Przebudzonym Panem Szóstego Domu, który przybył, aby obalić fałszywych bogów, wypędzić cudzoziemców z krainy i przywrócić starożytną chwałę Morrowind. Każę ci udać się na Czerwoną Górę. [...] Droga do Czerwonej Góry jest długa i pełna niebezpieczeństw, ale jeśli jesteś godzien, znajdziesz tam wiernego przyjaciela, który oferuje ci mądrą radę i moc, dzięki której będziesz mógł naprawić świat²⁹.

Gdy nie zgadzamy się na ofertę przyjaźni, przywódca sekty atakuje. Nawet jeśli protagoniście udaje się go pokonać, zostaje “obdarowany” błogosławieństwem Dagoth Ura – chorobą. Co gorsza, akurat ten patogen opiera się uzdrawiającym

27. Sontag, *Choroba jako metafora...*, 7.

28. Sontag, *Choroba jako metafora...*, 101.

29. Unofficial Elder Scrolls Pages, “Morrowind:Dagoth Gares”, https://en.uesp.net/wiki/Morrowind:Dagoth_Gares (22.02.2022).

właściwościom wszystkich zwyczajnych środków, które leczą choroby generyczne *Morrowind*. Jedynym ratunkiem jest udanie się do leprozorium – kolonii zaraźliwych patogenem, gdzie badacz zarazy oferuje niebezpieczną metodę uzdrowienia. Kuracja się częściowo udaje i choć protagonista nie jest całkowicie uleczony, przynajmniej negatywne skutki choroby zostają wytłumione.

W tym procesie szczególnie zasługuje na uwagę fakt, że zarażenie patogenem jest oparte na defamiliaryzacji tropów i metafor zbudowanych na medialnej piśmienności gracza. Już na wczesnych etapach gry protagonista jest prześladowany przez koszmary, w których widzi upiorną postać. Ta reprezentacja jest traktowana jako zwyczajowe wprowadzenie do rozrywki, a nie znak, że choroba od początku ma wpływ na samą postać gracza. Drugim elementem jest usunięcie typowych sposobów na uleczenie choroby. W tym procesie następuje silniejsze związanie mechaniki rozrywki (choroba obniżająca cechy fizyczne, tym samym utrudniająca grę) i “lore”. Gracz, wybity z rytmu prostych, wyuczonych rozwiązań, musi zredefiniować swoje podejście do świata przedstawionego.

Wpływ reprezentacji nie jest jednak wyłącznie oparty na języku medium rozrywki interaktywnej. Jednym z elementów budujących doświadczenie jest “medykalizowany natywizm”. Termin ten został stworzony przez historyka Alana Krauta, aby opisać, jak “stygmatyzowanie imigrantów jest uzasadnione ich związkiem z chorobą zakaźną [...] to coś więcej niż tylko nałożenie zagrożenia chorobą na grupę. Choroba wiąże się raczej z niebezpiecznymi praktykami i zachowaniami, które rzekomo wskazują na wewnętrzną różnicę kulturową, i to wyraża niszczycielską, transformacyjną moc grupy”³⁰. W *TESIII: Morrowind* funkcjonują dwie perspektywy: narracyjna – doświadczenie bohatera gry w krainie *Morrowind* oraz medialna – doświadczenie gracza w medium gry. W obu przypadkach to my jesteśmy na pierwszy rzut oka imigrantem. Aczkolwiek, gdy weźmiemy pod uwagę struktury sprawczości, oczywistym staje się, że jest to raczej rola kolonizatora. I po raz kolejny gra redefiniuje obydwa podejścia. W pierwszym przypadku świat z początku konstruowany jest tak, by gracz interpretował swoją rolę jako “wybrańca” – z jednej strony ratującego świat, z drugiej oderwanego od jego rzeczywistości, istniejącego ponad normami i kulturą obcej ziemi. *TESIII: Morrowind* konsekwentnie zmusza nas nie tylko do pełnej immersji w nowym środowisku, lecz także do stania się jego częścią, najpierw przez aklimatyzację kulturową, a następnie przez “fizyczne” doznanie środowiska. W przypadku doświadczenia gracza w medium gry widzimy podobny proces. Sprawczość gracza często jest traktowana jako główny element medium. Tu jednak sprawczość zostaje ograniczona – przed zarazą nie można uciec, nie można się nie zarazić; ostatecznie na zawsze pozostajemy pod jej wpływem.

30. Wald, *Contagious...*, 8.

W obu przypadkach choroba znów staje się katalizatorem przemiany percepcji. Jak zauważa Kari Nixon, “by zdefiniować nasze poczucie samostanowienia, pokładamy nadzieję w zdolności do istnienia niezależnie od innych, w zdolności do definiowania się na tle innych [...]. Choroba destabilizuje tę ciężko wywalczoną stabilność egzystencjalną”³¹. I dalej, pisząc o histerii dotyczącej wirusa Ebola w 2014 roku: “Choroba odważyła się przekroczyć granice, [Amerykanie] wierzyli, że są poza nawiasem takich infekcji. To, że nasze stłumione lęki, tak zgrabnie (i fałszywie) zagnieżdżone na innym kontynencie, mogły wrócić, by nas prześladować, było zaskakującym i przytłaczającym objawieniem”³². Patogeny podkreślają jedną z esencji metafory choroby; transgresję, przekroczenie granic, kontestację ściśle wyznaczonego limitu. W *TESIII: Morrowind* przekroczone zostają granice medium/odbiorca, narracja/mechanika, redefiniując tym samym przyjęte paradygmaty i tworząc przez to znacznie bardziej wiarygodne środowisko.

Podsumowanie

Choroby w rozrywce interaktywnej często zyskują wymiar banalnie dosłowny albo groteskowo obrazowy. Są tylko mechaniką ubraną w słowa (lub raczej słowo), szokują bez kontekstu, spływają reakcją do walki lub ucieczki. Przekaz jest nie tylko czytelny – wydaje się nawet, że przez brak metaforycznego niuansu często aż nazbyt oczywisty. Można traktować te wszystkie “urzeczywistnienia” jako *dictum* fantastyczności świata przedstawionego. Jak jednak zauważają Deleuze i Guattari, “[n]ie istnieje społeczna produkcja rzeczywistości z jednej strony i produkcja pragnąca fantazji z drugiej. Obie formy produkcji mogą ustanowić się jedynie poprzez związki wtórne w postaci mechanizmów introjeksi i projekcji”³³. Fantastyczne przedstawienia nie są wizją nieznanego, ale krzywym zwierciadłem, w którym odbija się rzeczywistość, podmiotem w trakcie stawania się, decentralizacją ustalonych kategorii. I dalej:

Maszyny pragnące nie są maszynami fantazmatycznymi czy onirycznymi, które miałyby się w jakiś sposób różnić od maszyn technicznych czy społecznych i je podwajać. Prędzej to fantazje są wtórnymi środkami wyrazu, które wywodzą się z tożsamości tych dwóch rodzajów maszyn w ich konkretnym środowisku. Z tego powodu fantazja nigdy nie jest czymś jednostkowym, ale, jak wykazała analiza instytucjonalna, zawsze jest fantazją grupy³⁴.

31. Kari Nixon, *Kept from All Contagion. Germ Theory, Disease, and the Dilemma of Human Contact in Late-Nineteenth-Century Literature* (Albany: State University of New York Press, 2020), 237.

32. Nixon, *Kept from All Contagion...*, 237.

33. Deleuze, Guattari, *Anty-Edyp...*, 35.

34. Deleuze, Guattari, *Anty-Edyp...*, 36.

Obraz chorób w grach jest zniekształcony, jednak nierozzerwalnie połączony ze światem, który nas otacza. Wracając do interpretacji Sonntaga, można owe fantastyczne refleksy interpretować jako porzucenie bagażu metafor – “Oczywiście nie sposób myśleć bez metafor. Nie oznacza to jednak, że nie istnieją pewne metafory, których powinniśmy unikać, lub które powinniśmy odesłać na zasłużony odpoczynek. Równie oczywisty jest fakt, że wszelkie myślenie jest interpretacją. Co nie oznacza, że niekiedy należy być ‘przeciw’ interpretacji”³⁵. Połączenie dosłowności i metafory w *TESIII: Morrowind* jest dokonywane na różne sposoby, jednak główną metodą jest nieustanne przekraczanie granicy pomiędzy interaktywną mechaniką rozgrywki a narracją, czy “lore” gry. Choroby są prezentowane nie tylko jako metafora głębszych, poważniejszych procesów. Choroby funkcjonują jako głębsze, poważniejsze procesy. Są na równi sprawcze jak ideologie, zmiany kulturowe czy społeczne. Przez swoją inwazję do żywej biologicznej tkanki stają się nierozzerwalnym element rzeczywistości i wpływają na samostanowienie – zarówno gościa w wirtualnym świecie, jak i być może gracza czerpiącego doświadczenie z tego świata. W efekcie spełnione zostaje dictum Sontag, sugerującej, że “od metafor nie można się zdystansować, jedynie ich unikając. Należy je obnażać, krytykować, wałkować, zużywać”³⁶. Interaktywna natura medium gry sprawia, że grając w choroby, stajemy się aktywnym uczestnikiem procesu recyklingu i pracy z metaforami.

Bibliografia

- Będkowska-Kopczyk, Agnieszka. “Przekleństwa jako przykład łamania tabu na podstawie języka polskiego i słoweńskiego oraz innych języków słowiańskich”. *Język a Kultura* 21 (2009), 209–224.
- Deleuze, Gilles, Félix Guattari. *Anty-Edyp. Kapitalizm i schizofrenia*, tom 1, przeł. Tomasz Kaszubski. Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej, 2008.
- Deterding, Sebastian, José P. Zagal. *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York: Routledge, 2018.
- Frasca, Gonzalo. “Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place”. *DiGRA '03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, 2 (2003). <http://www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/> (22.02.2022).
- Gilbert, Pamela K. *Disease, Desire, and the Body in Victorian Women's Popular Novels*. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.
- Juul, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2005.

35. Sontag, *Choroba jako metafora...*, 93–94.

36. Sontag, *Choroba jako metafora...*, 180–181.

- Lombard, Matthew, Theresa Ditton. "At the Heart of It All: The Concept of Presence", *Journal of Computer-Mediated Communication* 3, 2 (1997), <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x>.
- Murray, Janet. "Od gry-opowiadania do cyberdramy". W: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. Mirosław Filiciak, 63–77. Warszawa: SWPS Academica, 2010.
- Nixon, Kari. *Kept from All Contagion Germ Theory, Disease, and the Dilemma of Human Contact in Late-Nineteenth-Century Literature*. Albany: State University of New York Press, 2020.
- Reilly, Patrick. *Bills of Mortality: Disease and Destiny in Plague Literature from Early Modern to Postmodern Times*. New York: Peter Lang Publishing, Inc., 2015.
- Ryan, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- Sontag, Susan. *Choroba jako metafora. AIDS i jego metafory*, przeł. Jarosław Anders. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 1999.
- Wald, Priscilla. *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*. Durham: Duke University Press, 2008.

Źródła internetowe

- Might and Magic Wiki, Character status. https://mightandmagic.fandom.com/wiki/Character_status (22.02.2022).
- Might and Magic Wiki, "Efekty działające na postaci w Might and Magic VII: For Blood and Honor". https://mightandmagic.fandom.com/pl/wiki/Efekty_dzia%C5%82aj%C4%85ce_na_postacie_w_Might_and_Magic_VII:_For_Blood_and_Honor (22.02.2022).
- The Elder Scrolls, "Corprus", <https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Corprus> (22.02.2022).
- Unofficial Elder Scrolls Pages, "Morrowind:Dagoth Gares". https://en.uesp.net/wiki/Morrowind:Dagoth_Gares (22.02.2022).
- Unofficial Elder Scrolls Pages, "Morrowind:Dreamer (NPC)". [https://en.uesp.net/wiki/Morrowind:Dreamer_\(NPC\)](https://en.uesp.net/wiki/Morrowind:Dreamer_(NPC)) (22.02.2022).

Ludografia

- Baldur's Gate II* (BioWare, 2000).
- Diablo III: Reaper of Souls* (Blizzard Entertainment, 2014).
- Heroes of Might and Magic III* (New World Computing, 1999).
- Legend of Grimrock II* (Almost Human Games, 2014).
- Might and Magic VII: For Blood and Honor* (New World Computing, 1999).
- Northgard* (Shiro Games, 2017).
- Plague Inc.* (Ndemic Creations, 2012).
- Pathologic* (Ice-Pick Lodge, 2005).
- Pathologic 2* (Ice-Pick Lodge, 2019).
- The Elder Scrolls III: Morrowind* (Bethesda Softworks, 2002).