

Zamieszkując wirtualne światy

What will happen when „the way things are” in synthetic worlds becomes compared, almost unconsciously, to „the way things are” in the real world? Citizens will express increasing dissatisfaction with real-world governments.

Edward Castronova¹

Wstęp

Jak wielki jest świat wirtualny? Gdyby w ramach eksperymentu zebrać z gier wideo wszystkie wirtualne przestrzenie, przeliczyć je w skali 1:1 oraz porównać z polem powierzchni Ziemi, okazałoby się, że wirtualne światy nie zmieściłyby się ani na kilku, ani nawet na kilkunastu podobnych planetach². Rozmach wirtualnej rzeczywistości czy syntetycznych światów³ – jak nazywa je Edward Castronova – paradoksalnie wykracza poza horyzont wyznaczany przez geometrię czy matematykę właśnie dlatego, że dynamika geometrycznego przyrostu owych światów nie pozwala na dokładne pomiary. Sama wielkość (czy możliwość zmierzenia) ogromu wirtualnej rzeczywistości nie stanowi jednak podstawowego problemu naszych rozważań, jest raczej symptomem czasów, w których życie nie odbywa się jedynie w rzeczywistości lub w przestrzeni ziemskiego bytowania czy zamieszkiwania, jak powiedziałby Martin Heidegger⁴. W swojej refleksji Castronova powołuje się na pracę Lawrence’a Lessiga⁵, który powstanie libertariańskiej społeczności Internetu przedstawia historycznie jako jedną z konsekwencji upadku krajów byłego Związku Radzieckiego oraz narodzin wiary w niemożność państwowej regulacji cyberprzestrzeni⁶. Refleksja Lessiga jest dla Castronovy kluczowa także dlatego, że obaj badacze mówią o centralnej dla myślenia o rzeczywistości i cyberprze-

1 E. CASTRONOVA: *Exodus to the Virtual World. How Online Fun Is Changing Reality*. New York 2008, s. 106.

2 Wystarczy tu przywołać fakt, o którym pisze Mirosław Filiciak (a za nim także Radosław Bomba): „Powierzchnia »świata« EQ [w grze EverQuest – M.K.] wynosi obecnie – w przeliczeniu na jednostki ze świata rzeczywistego – blisko 1 000 kilometrów kwadratowych, co odpowiada dużemu powiatowi i jest obszarem potężnym”. M. FILICIAK: *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*. Warszawa 2006, s. 93. Przypomnijmy, że gra EverQuest wydana w 1999 r. stanowi pojedynczy przykład wielkości wirtualnego świata, kropkę w morzu i ułamek jego sumarycznych rozmiarów.

3 Zob. E. CASTRONOVA: *Synthetic Worlds. The Business and Culture of Online Games*. Chicago 2005.

4 Zob. M. HEIDEGGER: *Budować, mieszkać, myśleć. Eseje wybrane*. Przeł. K. MICHALSKI et al. Warszawa 1977.

5 Zob. L. LESSIG: *Code and Other Laws of Cyberspace*. New York 2006.

6 Ibidem, s. 2–5.

strzeni kwestii, czyli o tym, jak w obliczu zaistnienia syntetycznych światów zmienia się sytuacja ludzkiego bycia. W *Synthetic Worlds* Castronova pisze:

Bez względu na to, jak fantastyczne byłoby dane miejsce – czy odwiedzający je przedstawiani są jako gangsterzy, smoki czy krakersy – gościło ono i zawsze gościć będzie zwykłe ludzkie bycia, z ich codziennymi sposobami wchodzenia we wzajemne interakcje. Fizyczne środowisko jest w całości skonstruowane i może być wszystkim, czym chcielibyśmy, by było, ale ludzkie środowisko społeczne, które wyłania się wraz z tym środowiskiem fizycznym, niczym się nie różni od każdego innego ludzkiego środowiska społecznego⁷.

Teza Castronovy uzmysławia nam, że bez względu na światotwórczy aspekt cyberprzestrzeni i wirtualnych światów ich wymiar społeczny pozostaje bezwzględnie i niezmiennie ludzki. Przywołując refleksje Lessiga, Castronova dochodzi także do wniosku, że właśnie ten wymiar pozwala nie tylko na przenoszenie do światów wirtualnych skomplikowanych relacji międzyludzkich, lecz także na wytwarzanie tych relacji w wirtualnych światach. Pisze:

Wszystkie rzeczy, które mają znaczenie dla zwykłych ludzi – ich miłości, krucjaty, moralność i środki materialne – mogą odnaleźć nowy dom w miejscu innym niż Ziemia⁸.

Ta konstatacja Castronovy połączona zostaje z podstawową tezą Lessiga, że światy wirtualne, w przeciwieństwie do realnych, ograniczone są nie przez normy kulturowe i ustanawiane przez obywateli prawa, ale przez kod, który arbitralnie pozwala na dokonywanie absolutnych zmian w konstrukcji świata i jego prawach – regulowanie go⁹:

Życie w cyberprzestrzeni regulowane jest głównie przez kod cyberprzestrzeni. [...] Regulowane w takim sensie, w jakim kraty regulują ruchy więźnia, czy regulowane w takim znaczeniu, w jakim schody regulują sposób poruszania się po nich osób niepełnosprawnych. Kod jest tym, co reguluje w cyberprzestrzeni, ponieważ definiuje warunki, na których cyberprzestrzeń jest oferowana¹⁰.

7 E. CASTRONOVA: *Synthetic Worlds...*, s. 7. Jeżeli nie podano inaczej, wszystkie tłumaczenia – M.K.

8 Ibidem.

9 L. LESSIG: *Code and Other Laws...*, s. 13-15.

10 Ibidem, s. 83.

Z połączenia tych dwóch podstawowych tez powstaje bardzo ciekawa teoria mówiąca o tym, że wirtualne czy syntetyczne światy pozwalają na „zadomowienie” się w nich, pod warunkiem dostosowania się ludzi do nowego sposobu regulowania, opartego na ograniczeniach tkwiących w samym kodzie, który owe światy definiuje, porządkuje, w równej mierze czyniąc je utopią, więzieniem oraz miejscem wykluczenia.

W świetle rozważań zarówno Lessiga, jak i Castronovy kluczowe wydaje się postawienie pytania o zamieszkiwanie owych wirtualnych światów, problem ten bowiem nie został przez żadnego z badaczy poruszony. Aby jednak zrozumieć, o jakim zamieszkiwaniu będzie tu mowa, warto rozpatrzyć przykład wirtualnego świata. W grach MMO (Massively Multiplayer Online), takich jak: *Ultima Online*, *EverQuest 2*, *WildStar*, *Final Fantasy XIV*, *ArcheAge*, *RuneScape*, *Star Wars: The Old Republic*, *ARK: Survival Evolved*, kod gry pozwala na zakup, wynajęcie lub zdobycie domostwa, które można rozbudowywać, ogradzać, ochraniać etc. Podobne możliwości ma gracz w grach jednoosobowych, takich jak: *The Sims*, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *The Forest*, *Don't Starve* czy *Fallout 4*. Wybrane gry pozwalają graczowi w mniejszym lub większym stopniu na zdobycie lub stworzenie przestrzeni własnej, która jest bezpośrednio w grze nazywana domem (*The Sims*, *WildStar*, *Fallout 4*, *Skyrim*), lub jest w ten sposób określana przez samych graczy (*The Forest*, *Don't Starve*). Obranie za punkt wyjścia przestrzeni nazywanych w wirtualnych światach domem wydaje się bezpieczne, dlatego to od nich przecho- dzić będziemy w kierunku gier niedających graczom możliwości budowania lub zdobywania własnych domostw.

W kolejnych akapitach niniejszego tekstu omówione zostaną szczegółowe przykłady „zadomowienia” w dwóch całkowicie różnych gatunkach gier, co ma uwypuklić zasadnicze podobieństwo analizowanych gier, polegające na uczynieniu zamieszkiwania jednym z tematów czy problemów rozgrywki. Analizy wybranych tytułów stanowią podstawę zaproponowanej w tekście tezy na temat paradoksalnego charakteru zamieszkiwania wirtualnych światów. Paradoks czy aporia zostały uwidocznione poprzez odniesienie do Heideggerowskiej kategorii bycia ku śmierci, kategorii, która obnaża niemożność pogodzenia wirtualnego i fikcyjnego bytu postaci, awatara czy marionetki z byciem ku śmierci gracza. Kolejne paragrafy stanowią próbę opisaną, w jaki sposób kategorie współczesnej hermeneutyki Paula Ricoeura oraz pojęcia z pogranicza teorii krytycznej oraz teatrologii pozwalają lepiej zrozumieć aporetyczny charakter zamieszkiwania wirtualnych światów jako istotny wymiar ludzkiej egzystencji. Poprzez problematyzację relacji gracza do wirtualnego świata jako kwestii bycia-sobą-jako-innym oraz odwołanie się do roli wyobraźni cielesnej w grze

aktorskiej możliwe jest postawienie tezy, że gry w ramach metafory „zamieszkiwania” pozwalają przekraczać antropocentryczną perspektywę wobec innego, a zatem mogą być odczytywane także jako istotny element kształtujący nową trans-humanistyczną etykę.

Dwie gry o zamieszkiwaniu

Niech za przykład gier o zamieszkiwaniu posłużą nam z jednej strony gra o zamieszkiwaniu *sensu stricto* – *The Sims*, z drugiej natomiast gra o przetrwaniu – *The Forest*. Gra, a w zasadzie cały cykl gier *The Sims* stawia gracza w pozycji boga – pozwala tworzyć i kontrolować postaci w grze, decydować o wyglądzie ich mieszkań, typie wykonywanej pracy, ich związkach interpersonalnych etc. Poza konstruowaniem własnego domu celem gry jest także zamieszkiwanie go, czyli wykonywanie w nim różnego rodzaju czynności: od mycia naczyń, meblowania, uprawiania ogrodu, odkurzenia po kompletną przebudowę, zmianę ułożenia pięter i wymianę ogrodzenia. Gracz kontroluje także czynności fizjologiczne swoich Simów – karmi ich, rozmnaża, zapewnia komfort odpoczynku, dba o utrzymywanie higieny, opiekuje się nimi (gasi pożary, wzywa pogotowie). Gra *The Sims* symuluje zatem za pomocą kodu i mechaniki określone sytuacje, które znamy z rzeczywistości: chodzenie do pracy, robienie zakupów, meblowanie etc. O ile jednak symulowanie domu, czy po prostu „zabawa w dom”, jest przedmiotem grania w grę *The Sims*, o tyle wszystko to, co gracze wytwarzają w obrębie kodu jako symulakrum¹¹ swojego środowiska społecznego, jest środowiskiem społecznym w sobie: jako projekcja przyjaźni, więzi rodzinnych i społecznych etc. Gdyby gra *The Sims* pozwalała na granie z innymi graczami, można byłoby powiedzieć, że w miejscu symulacji środowiska społecznego mielibyśmy rzeczywiste środowisko społeczne ze wszystkimi jego realnymi elementami, o których wspominają Lessig i Castronova.

Inaczej wygląda problem gry *The Forest*. Gracz zostaje wrzucony w świat kanibali-mutantów grasujących na wyspie, na której rozbija się samolot z graczem i jego synkiem. Istotą rozgrywki jest walka bohatera z kanibalami, przetrwanie, odnalezienie syna i czekanie na pomoc, jednym słowem: klasyczna robinsonada z kanibalami w tle (brakuje jedynie Piętaszka). *The Forest* to gra zarówno dla jednej, jak i dla wielu osób, które mogą dołączyć do rozgrywki w trybie wieloosobowym. Mechanika gry zakłada i przedstawia takie czynniki, jak: zmęczenie, stan zdrowia i higieny postaci, a także poziom głodu i pragnienia. Te aspekty mechaniki wraz z zakodowaną możliwością konstruowania budynków mieszkalnych i obronnych, a także narzędzi, pułapek i broni czynią z gry *The Forest* bardzo

¹¹ Zob. J. BAUDRILLARD: *Symulakry i symulacja*. Przeł. S. KRÓLAK. Warszawa 2005.

ciekawy przykład połączenia rzeczywistych interakcji społecznych pomiędzy graczami z symulowaną koniecznością budowania „bezpiecznej” przestrzeni domu, w której możliwe jest zapisanie stanu gry, gotowanie oraz odpoczynek postaci. Ponadto gra nie reguluje interakcji pomiędzy graczami, dlatego też mogą oni zarówno współpracować, jak i zabijać swoje awatary, zwalczając się w grze.

Zamieszkiwanie i śmierć

Warto się zastanowić, co będziemy rozumieć przez pojęcie zamieszkiwania, kiedy będziemy mówić o wirtualnych światach gier wideo. W tekście *Budować, mieszkać, myśleć* Martin Heidegger nie tyle definiuje, czym zamieszkiwanie jest, ile zadaje bardzo istotne pytania o status zamieszkiwania jako podstawowej ludzkiej czynności. Zaczniemy jednak od prostego założenia, które w swej prostocie skomplikuje nieco nasze rozważania. Heidegger pisze:

Śmiertelni są ludźmi. Nazywają się Śmiertelnymi, bowiem mogą umierać. Umierać oznacza: podołać śmierci jako śmierci. Tylko człowiek umiera, i to nieustannie, tak długo, jak pozostaje na Ziemi, pod Niebem, w obliczu Istot Boskich. Mówiąc: Śmiertelni, myślimy już i Ziemię, Niebo i Istoty Boskie, nie bierzemy jednak pod uwagę prostoty ich wszystkich.

Prostotę tę nazywamy czworokątem (*das Geviert*). Śmiertelni są w czworokącie, mieszkając. Zaś podstawowym rysem zamieszkiwania jest zachowywanie. Śmiertelni mieszkają, zachowując czworokąt – to znaczy dając wolne pole jego istocie¹².

Podstawowe pytanie, które w świetle refleksji Heideggera musimy zadać grze komputerowej, jest trojakiej natury. Po pierwsze, czy, a jeśli tak, to jak umieramy w grze, czy można podołać śmierci w grze? Czy umierając w grze, umieramy na Ziemi, pod Niebem i w obliczu Boskich Istot? Po drugie, czy myśląc o grze jako przestrzeni do zamieszkiwania, stwarzamy czworokąt? A jeśli nie stwarzamy czworokąta, to czy możemy mieszkać, nie zachowując niczego? I w końcu, po trzecie, zapytać musimy: czy wirtualny świat bierze pod uwagę prostotę Śmiertelnych, Nieba, Ziemi i Istot Boskich, czy jest wprost przeciwnie i nie bierzemy w świecie wirtualnym pod uwagę prostoty ich wszystkich?

Pytanie o śmierć w grze nie dotyczy w naszej refleksji ani mechaniki, ani przedstawięń, ani estetyki śmierci jako tego, co za pomocą

12 M. HEIDEGGER: *Budować, mieszkać, myśleć*. Przeł. K. MICHALSKI. W: IDEM: *Budować, mieszkać, myśleć...*, s. 321–322.

techniki komputerowej stanowi ni mniej, ni więcej, tylko element gry jako dzieła sztuki¹³. Jest rzeczą pewną, że umierając w grze, nie umieramy jako ludzie, jako Śmiertelni. A jednak umieramy jako Śmiertelni na Ziemi, grając w grę. Ten niuans nie może umknąć naszej uwadze, bo umieranie staje się istotą gry, tak jak staje się istotą sztuki, kiedy to życie jest stawką, a życie jest stawką w grze tak długo, jak długo gra ta toczy się w obliczu upływającego czasu, bycia-ku-śmierci. Nie można grać w grę, nie mając życia, nie można grać, jednocześnie nie oddając grze tego, co stanowi horyzont Śmiertelnych, czyli czasu, poprzez który każde bycie musi podołać śmierci jako śmierci. Nieustanność umierania każdego człowieka nie jest zatem obok gry, poza nią, w innym świecie. To raczej gra zdarza się przypadkowo w trakcie życia, które stara się podołać śmierci jako śmierci. W tym przypadku gra symuluje jedynie podołanie śmierci, stawką gry jest bowiem życie w nią zainwestowane¹⁴. Czy jednak oznacza to, że wirtualny świat nie przedstawia Ziemi, Nieba, Istot Boskich? Oczywiście, jeżeli bowiem czas Śmiertelnych ma się stać stawką w grze, to musi ona uczynić ten świat ludzkim. Jak gra może uczynić świat wirtualny ludzkim? Heidegger pisze:

Zamieszkiwanie jako czworakie zachowywanie czworokąta dokonuje się właśnie w ratowaniu Ziemi, w zgodzie na Niebo, w oczekiwaniu Istot Boskich, w posłuszeństwie istotcie Śmiertelnych¹⁵.

Wirtualne światy gier to właśnie światy koncentrujące się wokół ratowania Ziemi (czynienia jej bezpieczną) oraz wyzwiania jej sensu:

13 O fenomenie śmierci w grach wideo bardzo ciekawie pisał Jason Tocci, który przedstawił śmierć jako element niewygodny z perspektywy narracji oraz coraz ciekawiej przepracowywany w ramach mechaniki gry - dysonans ludonarratywny (odsuwanie śmierci, racjonalizacja odrodzenia etc.). Zob. J. Tocci: „*You Are Dead. Continue?*”: *Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction*. „*Eludamos. Journal for Computer Game Culture*” 2008, vol. 2 (2).

14 Pod tym względem nasza refleksja odbiega od problematyki śmierci postaci w grze typu OSGON (One-Session Games Of Narration) zaproponowanej przez Gonzalo Frascę do opisanie tych gier, które nie pozwalają na załadowanie rozgrywki z poprzedniego zapisu, przez co śmierć wirtualnej postaci jest *de facto* analogiczna do śmierci narracyjnej. Zasadniczo jednak postulowane przez Frascę rozróżnienie śmierci w grach wideo i śmierci narracyjnej nie zmienia niczego w przyjmowanych tu założeniach, ponieważ przedmiotem naszego zainteresowania nie jest modus fikcyjnej śmierci awatara, „kukiełki” czy postaci w grze, ale problem bycia ku śmierci, które poprzez swoją nie-fikcyjną śmiertelność czyni zamieszkiwanie wirtualnych światów niemożliwym i aporetycznym. Por. G. FRASCA: *Don't Play It Again, Sam: One-session and Serial Games of Narration*. „*Digital Arts and Culture Conference 1998*”. <http://cmc.uib.no/dac98/papers/frasca.html> [dostęp: 9.10.2016].

15 M. HEIDEGGER: *Budować, mieszkać, myśleć...*, s. 322-323.

gracz *The Sims* ratuje Ziemię przed ruiną, obróceniem się w niezamieszkałe pustkowia, nadając Ziemi sens rodzinnego domu; gracz *The Forest* ratuje Ziemię przed kanibalami-potworami, wyrąbuje las, buduje ogrodzenia, aby uczynić Ziemię bezpieczną i jasną. Wirtualne światy zawsze proponują Niebo, na które gracze się zgadzają – zgoda ta dotyczy zmienności pór dnia i nocy, zakodowanych w grze cykli, przebiegu gry jako gry dla Śmiertelnych; zarówno *The Sims*, jak i *The Forest* wymagają zgody na niebo, pod którym toczy się gra. W wirtualnych światach gier, nawet w tych, w których Śmiertelni grają role bogów, nadal oczekują oni Istot Boskich, a wyczekiwanie ich nadejścia jest często sygnalizowane przez symbole (krzyże i Biblia w *The Forest*), reprezentacje (chrześcijaństwo i islam w *The Sims*) i wiarę w ocalenie. Czy wirtualne światy pozwalają spełnić posłuszeństwo śmierci Śmiertelnych? Tak i nie. Jeśli bycie posłusznym śmierci oznacza gotowość na śmierć dobrą – to wirtualne światy dają wyobrażenie dobrej śmierci (w materialnym i rodzinnym domu – *The Sims*, czy też w akcie poświęcenia własnego życia dla ratowania syna przed kanibalami – *The Forest*). Czy śmierć w grze jest wypełnieniem istoty Śmiertelnych? Być może jest ona raczej próbą przygotowania na śmierć, zrozumienia, na czym posłuszeństwo śmierci polega. Pewne jest jednak, że śmierć w wirtualnych światach może być zarówno pustym przedstawieniem, jak i momentem refleksji nad dobrą śmiercią. Pozostaje ona jednakże obca grze tak długo, jak długo życie stanowi jej stawkę. Zgoda na grę jest w tej mierze zgodą na Śmierć i jednocześnie jest przeciwko niej. Zarówno w *The Sims*, jak i w *The Forest* śmierć nie jest sensem gry, ten bowiem polega na zachowaniu życia przed śmiercią.

Powróćmy teraz do podstawowego pytania: czy grając w grę, stwarzamy czworokąt czy zamieszkujemy jej wirtualny świat? Tak i nie. Heidegger pisze, że zachowywanie czworokąta odbywa się poprzez rzeczy:

Zamieszkiwanie zachowuje czworokąt, wprowadzając jego istotę w rzeczy. Jednakże rzeczy kryją czworokąt tylko wtedy, gdy one same, jako rzeczy, pozostawione są w swej istocie. Kiedy tak się dzieje? Wtedy, gdy Śmiertelni otaczają opieką rzeczy samodzielnie rosnące i gdy z rozmysłem wznoszą te rzeczy, które nie rosną same. Opieka i wznoszenie są budowaniem w sensie węższym. Zamieszkiwanie, w tej mierze, w jakiej chowa czworokąt w rzeczy, jest – jako takie przechowywanie – budowaniem¹⁶.

Czy w wirtualnym świecie rzeczy nie są już od samego początku nośnikami czworokąta jako efekty działania techniki (*téchne*) obec-

¹⁶ Ibidem, s. 323.

nej w grze w postaci kodu? Przypomnijmy, że Heidegger traktuje technikę w znaczeniu *téchne* jako to działanie, które poprzez skład i zestaw wiąże się z *poiesis*¹⁷, czyli jako jeden z podstawowych sposobów na ujawnianie się rzeczy oraz dochodzenie do prawdy (*aletheia*)¹⁸. Zwróćmy zatem uwagę na fakt, że wirtualny świat jest od samego początku światem – rzeczą, światem pozostawionym w swej istocie w najbardziej podstawowym doświadczeniu gracza. W *The Sims* czy *The Forest* wirtualny świat jest właśnie tym, czym jest, wirtualnym światem, światem – rzeczą, nawet jeżeli owa rzecz sprowadza się do zbioru danych zainstalowanych na dysku komputera. W tym znaczeniu wirtualny świat jako rzecz jest jednym ze sposobów przechowywania czworokąta, a jednocześnie przechowuje rzeczy w sobie, rzeczy przynależne tylko światu wirtualnemu jako światu samemu w sobie, który zachowują. Dopiero teraz widzimy, że gry jako rzeczy przechowują czworokąt niejako podwójnie: w sobie jako grach oraz w sobie jako wirtualnych światach. O tym fenomenie pisał Tom Boellstorff jako o paradoksie ontologii wirtualnych światów:

Wirtualne światy jak gdyby połykają swój własny ontologiczny ogon w tym sensie, że są pierwszym ludzkim tworem, który dopuszcza rekurencyjność *techné*, dając w ten sposób ludziom zupełnie nowe sposoby pojmowania samych siebie w kategoriach życia w kulturze i fizycznego ucieleśnienia¹⁹.

Budowanie czy po prostu tworzenie gier ma zatem dwojaki charakter: jest budowaniem i zamieszkiwaniem w sensie przechowywania czworokąta Śmiertelnych oraz budowaniem i zamieszkiwaniem w sensie przechowywania czworokąta wirtualnych światów, których stawką jest czas poświęcony przez Śmiertelnych grze. Grając w gry – rzeczy, Śmiertelni zachowują czworokąt: ratują Ziemię, godzą się na Niebo, oczekują Istot Boskich, pozostają posłuszni własnej istocie. Grając w gry, Śmiertelni zachowują także czworokąt wirtualnych światów, ponieważ godzą się na oddanie im swojego czasu, czasu bycia-ku-śmierci, dlatego ratują wirtualną Ziemię, godzą się na wirtualne Niebo, oczekują wirtualnych Istot Boskich i pozostają posłuszni własnej Śmiertelności, która zawsze obecna jest w obliczu śmierci wirtualnej. W tej mierze Śmiertelni

17 M. HEIDEGGER: *Pytanie o technikę*. Przeł. K. MICHALSKI. W: M. HEIDEGGER: *Budować, mieszkać, myśleć...*, s. 231-239.

18 Ibidem.

19 T. BOELLSTORFF: *Dojrzewanie w Second Life. Antropologia człowieka wirtualnego*. Przeł. A. SADZA. Kraków 2012, s. 84. Projekt Boellstorffa jest szczególnie bliski naszej propozycji hermeneutyki gier wideo, która zakłada właśnie otwarcie bycia na bycie-interpretowanym, a zatem postawienie pytań o to, czego bycie dowiaduje się o sobie poprzez zaangażowanie w wirtualne światy.

nie zamieszkują wirtualnych światów, grając w grę jako rzecz, i jednocześnie zamieszkują wirtualne światy, oddając im czas swojego bycia-ku-śmierci. Zamieszkiwanie wirtualnych światów jest zatem zawsze aporią rzeczy; za pomocą tej aporii zamieszkujemy Ziemię, a jednocześnie za jej pomocą porzucamy Ziemię dla innej Ziemi, którą ratujemy, inwestując w nią czas naszego bycia-ku-śmierci. Ponieważ Śmiertelni mają jedno bycie-ku-śmierci, ta aporia okazuje się zasadniczym problemem. Bo czy można ratować Ziemię, zgadzać się na Niebo, oczekiwać Istot Boskich i być posłusznym istocie Śmiertelnych, gdy posiada się dwie Ziemie, dwa Nieba, dwa wymiary Istot Boskich i zaledwie jedną Śmiertelność? W tym sensie za pomocą gier zamieszkujemy nasz świat na zasadzie paradoksu – rezygnując z niego na rzecz świata wirtualnego²⁰. W tym miejscu nasza refleksja rozchodzi się z rozważaniami Boellstorffa, który stawia tezę, że zamieszkiwanie Second Life pozwala na to, aby „wirtualne stało się realne”²¹.

Zamieszkiwanie wirtualnych światów jako teatr – problem tożsamości narracyjnej

Ten problem trzeba rozwiązać najpierw, bez jego zrozumienia nie można się bowiem posunąć w myśleniu o zamieszkiwaniu dwóch Światów. Jeżeli Śmiertelność jest jedna, a światy są dwa, to należy, przede wszystkim, odpowiedzieć na pytanie o status siebie samego w obliczu własnej inności, wynikającej z niemożności pogodzenia bycia ku śmierci z bytem fikcyjnej postaci²². Pomocny w rozstrzygnięciu tej kwestii okazuje się Paul Ricoeur, który pisze:

20 Por. „Elektronika byłaby medium stwarzającym świat człowieka, a jego immersyjność umożliwia urealnianie tego, co elektroniczne, oraz skłania do rozstrzygnięć dotyczących wyboru rzeczywistości”. M. OSTROWICKI: *Człowiek w Rzeczywistości Elektronicznego „Realis”*. *Zanurzenie*, s. 549. http://www.ostrowicki.art.pl/Czlowiek_w%20orzeczywistosci_elektronicznego_realis_Zanurzenie.pdf [dostęp: 14.06.2016].

21 Por. „Dla mieszkańców Second Life technika była jednak warunkiem koniecznym wirtualnego zamieszkania i zakorzenienia: będąc *online*, zamieszkiwali miejsca, które były wirtualne, ale jednocześnie autentyczne. Budowanie można zatem uznać za pewien fach czy też wytwórczość (*craft*) – odmianę *techné* – poprzez którą wirtualne staje się realne”. T. BOELLSTORFF: *Dojrzewanie w Second Life...*, s. 135. Nie sposób jednak nie zgodzić się z Boellstorffem, kiedy odnosząc się do widmologii Derridy, pisze o tym, że obecność w wirtualnej rzeczywistości jest jedynie metafizyką obecności. Zob. *ibidem*, s. 153-154.

22 Najlepiej owa niemożność uwidacznia się w przypadkach zgonów graczy przed komputerami. O tym fenomenie wspomina Radosław Bomba: „Młodzi dwudziestokilkuletni gracze, zafascynowani dynamiczną rozgrywką, zapominali o realnym świecie i potrzebach swojego organizmu, grając bez przerwy na odpoczynek, posiłek czy sen. Często nie wstając przez kilkadziesiąt godzin od komputera, gracze ci umierali przed monitorem z wyczerpania, odwodnienia organizmu lub wskutek zawału”. R. БОМБА: *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*. Toruń 2014, s. 67.

Postaci teatru i powieści są istotami ludzkimi tak jak my. W tej mierze, w jakiej własne ciało jest wymiarem tego-który-jest-sobą, wyobrażeniowe wariacje wokół kondycji cielesnej są zmianami dotyczącymi tego-który-jest-sobą i jego bycia sobą. Ponadto, na mocy zapośredniczającej funkcji własnego ciała w strukturze bycia w świecie, cecha bycia sobą cielesności rozciąga się na cielesność świata jako cielesnie zamieszkałego. Cecha ta określa kondycję ziemską jako taką i nadaje Ziemi znaczenie egzystencjalne, które na różne sposoby przyznawali jej Nietzsche, Husserl i Heidegger. Ziemia jest tu czymś więcej i czymś innym niż planetą: jest to mistyczna nazwa cielesnego umocowania w świecie. Oto co ostatecznie zakłada opowieść literacka jako podległa ograniczeniu, które sprawia, że jest ona *mimesis* działania. Bo działanie *naśladowane* w fikcji i poprzez nią także pozostaje podległe ograniczeniu cielesnej i ziemskiej kondycji²³.

Ta refleksja Ricoeura jest efektem przyjęcia przezeń tezy, że istnieje coś, co nazywa on tożsamością narracyjną, która wynika z określonej konstrukcji zbudowanej w ramach tożsamości opowieści z samą sobą. Francuski filozof pokazuje, że działanie w fikcyjnej opowieści, czyli działanie aktorów na scenie lub postaci literackich w tekście, zawsze znajduje się w orbicie *mimesis*. Naśladowanie działania w fikcji, a zatem i w wirtualnych światach jest dla niego zawsze ograniczone i zależne od wyobrażenia budowanego na doświadczeniu bycia człowiekiem, bycia w ciele / bycia ciałem i bycia na ziemi. Ricoeur uświadamia nam zatem, że *mimesis* działania, jakkolwiek nieludzkie by ono było, zawsze jest naśladowaniem działania wobec owej podstawowej ludzkiej kondycji bycia w ciele, w czasie i na Ziemi – „bycia umocowanym cielesnie w świecie”²⁴. Sprowadzenie bycia w świecie oraz doświadczenia świata wirtualnego do wspólnego mianownika lub wspólnego zakotwiczenia w ludzkiej kondycji nie rozwiązuje jednak aporii, która wynikała z problemu zamieszkiwania wirtualnych światów. Uznanie, że bycie w świecie gracza oraz jego działania jako wirtualnej postaci są umocowane w cielesnej i ziemskiej kondycji ludzkiej, stanowi zaledwie pierwszy krok

23 P. RICOEUR: *O sobie samym jako innym*. Przeł. B. CHEŁSTOWSKI. Oprac. i wstęp M. KOWALSKA. Warszawa 2003, s. 248.

24 O tym problemie z innej, ale bardzo bliskiej perspektywy pisał Rafał Kochanowicz: „Zatem nawet wirtualny mebel czy jakakolwiek inna rzecz ułożona w wirtualnej makiecie stanowi świadectwo wnikania do świata gry najbardziej podstawowych – *niejako egzystencjalnych* – oczekiwań wobec animowanej »nie-ludzkiej przestrzeni« wyznaczonej granicami quasi-mitologicznych fragmentów”. R. KOCHANOWICZ: *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury*. Poznań 2014, s. 135, podkr. – M.K.

do zrozumienia, jak możliwe jest bycie-sobą-jako-innym w wirtualnym świecie²⁵. Okazuje się bowiem, że uznanie za podstawę cielesnego umocowania w świecie gracza w przeciwieństwie do jego awatara nadal nie daje odpowiedzi na pytanie, czym różni się relacja gracza i jego awatara od – powiedzmy – relacji aktora i jego roli czy czytelnika i postaci w tekście. Oznacza to, że nadal nic nie możemy powiedzieć o możliwości zamieszkiwania wirtualnych światów, bo nie wiemy do końca, o jakiej inności mówimy, kiedy nazywamy gracza grającego w grę tym-który-jest-sobą-jako-innym.

Wydaje się, że aby zrozumieć ową inność wynikającą z bycia sobą, należy zadać podstawowe i wieloznaczne pytanie „kto?” (działa, mówi, opowiada o sobie, jest odpowiedzialny)²⁶. W wybranych za przykład grach *The Sims* oraz *The Forest* to pytanie obnaża szereg zależności, gdyż ten, który działa, mówi, opowiada i ponosi odpowiedzialność, jest od razu rozdwojony: a) na klikającego myszą i naciskającego przyciski klawiatury gracza oraz działającą w wirtualnym świecie postać; b) na tego, który mówi do siebie przed ekranem, oraz tego, który mówi do innych w wirtualnym świecie ustami innego; c) na tego, który opowiada o sobie na Ziemi lub o sobie-jako-innym swoim rozmówcom w wirtualnym świecie; d) na tego, który ponosi odpowiedzialność na Ziemi za złamanie reguł gry, oraz tego, który ponosi odpowiedzialność jako inny w wirtualnym świecie. Odpowiedź na pytanie „kto?” wyraźnie profiluje gracza jako tego-który-jest-sobą, a jednocześnie jako tego-który-jest-sobą-jako-innym zarówno na Ziemi, jak i w wirtualnym świecie. Gracz posiada zatem tożsamość w znaczeniu prawno-biologicznym oraz tożsamość narracyjną lub – precyzując – tożsamość sceniczną, która czyni zeń aktora w tym znaczeniu, w jakim pozostając sobą, gracz jest zarazem sobą-samym-jako-innym. Rafał Kochanowicz pisze o tej sytuacji, że „Odgrywanie roli postaci, w którą wciela się żywy człowiek-gracz, pociąga za sobą niejedną efekt, który skłonni byłibyśmy kojarzyć ze zjawiskami z przestrzeni scenicznego”²⁷. Badacz fabularyzowanych gier wideo uzmysławia nam także, że mają

25 W tym miejscu warto zaznaczyć, że postawiony w tekście problem bycia sobą jako innym w kontekście zamieszkiwania różni się od ujęcia prezentowanego przez przywołanego wcześniej Bombę. „Parafrazując Žižka, mamy w grach komputerowych do czynienia z przesunięciem zaangażowania od Innego, rozkoszującego się zamiast mnie, do mnie samego rozkoszującego się za pomocą Innego i wreszcie do mnie stającego się Innym (reprezentacją ekranową, awatarem)”. R. BOMBA: *Gry komputerowe...*, s. 80–81. Bomba posługuje się w opisie relacji Ja – Inny Slavojem Žižka kategorią „interpasywności”, natomiast w niniejszym tekście przyjmuję kategorie bycia sobą jako innym Paula Ricoeura. Bomba nigdzie w swojej książce do Ricoeurowskich pojęć się nie odnosi, stąd też konieczne jest zaznaczenie tej różnicy metodologicznej.

26 P. RICOEUR: *O sobie samym jako innym...*, s. 494–495.

27 R. KOCHANOWICZ: *Fabularyzowane gry komputerowe...*, s. 135.

one nie tylko cechy klasycznej gry na scenie, lecz także cechy teatru lalek – dlatego Kochanowicz używa kategorii marionetki czy „postaci-kukiełki”²⁸. W tym miejscu jego rozważania można połączyć z proponowaną przeze mnie hermeneutyką Ricoeurowską, problematyką teatru rozumianego po goffmanowsku jako „teatr życia codziennego” oraz z „teatralnością jako medium”, która jest już efektem zdekonstruowania przez Samuela Webera kategorii teatru za pomocą pojęcia medialności. Erving Goffman opisuje **mimetyczność**, o której pisał Ricoeur, w kategoriach teatralnych:

Postać, którą aktor przedstawia w teatrze, w pewnym sensie nie jest prawdziwa, a jej istnienie nie ma tych realnych konsekwencji, jakie ma istnienie całkowicie wymyślonej postaci odgrywanej przez mistyfikatora. Jednak *skuteczne* przedstawienie którejkolwiek z tych fałszywych figur wymaga posłuszenia się prawdziwymi *technikami*, tymi samymi technikami, dzięki którym w życiu codziennym ludzie radzą sobie z rzeczywistymi sytuacjami społecznymi²⁹.

Zwróćmy uwagę, że można przepisać ten fragment Goffmana w taki sposób, aby zastąpić słowo „aktor” słowem „gracz”, a „teatr” – pojęciem „wirtualnego świata”. W ten sposób uzyskamy *de facto* tezę Lessiga i Castronovy, tezę wzbogaconą jednak o istotny dla nas, z perspektywy tożsamości gracza, aspekt sceniczności czy teatralności wirtualnego świata. Zastosowanie teorii Goffmana nie prowadzi natomiast do automatycznego zanegowania tezy o możliwości zamieszkiwania wirtualnych światów, jeżeli bowiem życie codzienne uznajemy za teatr, to nie możemy odmawiać owej teatralności codziennego życia sytuacji najbardziej codziennej dla milionów ludzi – sytuacji grania w gry. Ponadto gry stają się w tym kon-

28 Por. ibidem, s. 35, 44–45. Kochanowicz pisze, że: „Związki gier komputerowych z teatrem nie ograniczają się tylko do tzw. »odgrywania roli«, ale dotyczą także »informatycznej personalizacji« prowadzonego bohatera, który staje się wirtualnym odpowiednikiem marionetki – sterowanej już, rzecz jasna, nie za pomocą sznurków, lecz interfejsu”. Ibidem, s. 44. Problematyka teatru lalek jest w badaniach gier o tyle istotna, że pozwala się zdystansować od wszelkich projektów, które operują metaforami „wcielenia” lub obecności w wirtualnym świecie jako ekstansji świata realnego (Olli Tapio Leino, Daniel Vella). Teza Kochanowicza, który spogląda na fabularyzowane gry wideo jak na makiety, w których gracze bawią się marionetkami, nie tylko jest trafna, lecz także pozwala na zdystansowanie się wobec groźby wpadnięcia w pułapkę metafizyki obecności. Stanowi także oryginalną polską kontrpropozycję dla ujęć badawczych takich jak „cyberdrama” Janet H. MURRAY (*Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA 1997) czy teoria komputera jako teatru Brendy LAUREL (*Computers as Theatre*. Upper Saddle River 2014).

29 E. GOFFMAN: *Człowiek w teatrze życia codziennego*. Przeł. H. DATNER-ŚPIEWAŁ, P. ŚPIEWAŁ. Warszawa 2008, s. 279.

tekście najbardziej jaskrawym przejawem teatru życia codziennego, stanowią bowiem scenę *per se*. Ale powiedzieć, że gry to teatr, to wciąż za mało. Dlatego z pomocą przychodzi nam Samuel Weber, który zarówno w *Teatralności jako medium*, jak i w *Benjamin's Abilities*, odwołując się do refleksji Waltera Benjamina, proponuje interpretację teatru jako medium. Weber twierdzi, że jest ono współcześnie zdeterminowane przez „cytowalność gestu”, rozumianego jako otwarcie sceny na pewną potencjalność zdarzeń przeciwko odtwarzaniu faktów³⁰. Cytowalność czyni także coś istotnego z czasem, Weber pisze bowiem:

Zacytowany jako cytowany, gest nie jest po prostu obecny, ale rozszczepia się między przeszłością i terażniejszością, przywołując przeszłość jako zapowiedź nieprzewidywalnej przyszłości³¹.

Cytowalność gestu pozwala na przemyślenie gry wideo właśnie w perspektywie cielesności rozczłonkowanej poprzez medium, jakim jest teatr, a więc cielesności, która stanowi alternatywę dla cielesności ludzkiej, uprzywilejowanej w kulturze Zachodu w stosunku do cielesności zwierzęcej, roślinnej, obcej etc. Chodzi o wyodrębnienie członków ciała, które jako niezależne stają się tym, co „pociąga”³² ciało w różne strony. Czy nie z taką sytuacją mamy do czynienia w chwili, gdy ciało wkracza na scenę gry wideo? Czy palce, stopy, dłonie, nadgarstki nie wybijają się wówczas na jakąś niesamowitą niezależność w stosunku do zanurzonego w medium ciała gracza, który postawiony jest w zasadzie w sytuacji widza? Weber pisze:

To, co „digitalne”, wskazuje poza swoje bezpośrednie przejawy, jest „alegoryczne” w takim sensie, jaki nadał temu terminowi Benjamin: nie oznacza tego, co reprezentuje, ale coś innego, coś, co mieści się gdzie indziej. Każde „tu i teraz” wskazuje w kierunku „tam i wtedy”. „Jakości” wizualne, słowne, akustyczne, przedmioty „wrażeń zmysłowych” są wytwarzane przez ciągi relacji, które nie pozostają w żadnej nieodłącznej relacji z czymkolwiek poza najbardziej elementarną formą samej relacyjności, to znaczy opozycją binarną³³.

Można powiedzieć, że owo alegoryczne rozumienie digitalności, które proponuje Weber, jest w zasadzie zbieżne ze współczesnym

30 S. WEBER: *Teatralność jako medium*. Przeł. J. BURZYŃSKI. Kraków 2009, s. 20.

31 Ibidem, s. 22.

32 Ibidem, s. 26.

33 Ibidem, s. 26–27.

rozumieniem immersji, czyli – mówiąc w absolutnym skrócie – polisensorycznego zanurzenia w wirtualnym świecie, w wirtualnym ciele etc.³⁴ Zwróćmy uwagę na to, że niezależnie od wyboru pojęcia zarówno immersja, jak i Benjaminowska alegoria tłumaczą to, w jaki sposób medium rozluźnia absolutną tożsamość bycia z własnym ciałem, otwierając tym samym nową perspektywę bycia-sobą-jako-innym. Stąd gry wideo pozwalają graczom na wyobrażeniowe „wchodzenie w ciało” o innej wrażliwości, emocjonalności, a zatem na doświadczenie cytowalności gestu – nawet jeśli jest on z góry zaprogramowany. Przykładem takiej cytowalności w grze *The Forest* byłby skrypt pozwalający na to, by gracz, poprzez swego awatara, doświadczył, jak na jego ręce ląduje ptak. Zwróćmy uwagę, że owa cytowalność gestu widoczna jest już w gramatycznie splątanim opisie samego zdarzenia, bo nie wiadomo, kto bardziej doświadcza kontaktu z ptakiem: ten-który-jest-sobą czy ten-który-jest-sobą-jako-innym. Scena, w której gracz bierze udział, jest od samego początku teatralna, stanowi w końcu element scenariusza gry, w tym znaczeniu, w jakim elementem scenariusza jest tak zwane zeskryptowane wydarzenie. Niemniej samo wydarzenie na scenie *The Forest* staje się niepowtarzalne w swojej powtarzalności właśnie za sprawą własnej cytowalności i re-cytowalności: można je powtórzyć, ale zawsze w zmienionych okolicznościach, przy innym oświetleniu, miejscu spoczynku postaci etc. Co więcej, lądujący na ręce awatara ptak pociąga ją za sobą, wbrew woli omnipotentnego gracza, dokonuje rozczłonkowania jego ciała za sprawą digitalnego gestu, zawiesza zatem sytuację kontroli na rzecz poddania się byciu-sobą-jako-innym własnego awatara. Język znów płacze się w naszej próbie opisu tego zjawiska, wskazując na to, że gramatyka nie nadąży, nie jest w stanie usidlić jednej tożsamości. Dlaczego tak się dzieje? Odpowiedź na to pytanie pozwoli nam lepiej zrozumieć, co gra jako medium robi z graczem jako tym-który-jest-sobą-jako-innym, a zatem w jaki sposób jako inny zamieszkuje on wirtualne światy.

Teatralność gry a jej medialność

Podstawową kwestią w przypadku gry, rozważanej w perspektywie teatralności i medialności, jest pytanie o sposób, w jaki w ramach gry i poprzez nią dochodzi do separacji tożsamości prawnobio logicznej oraz tożsamości narracyjnej. Stawką tych rozważań będzie możliwość wypracowania określonej etyki właściwej wirtualnym światom gier wideo, etyki związanej z cytowalnością gestu i otwarciem na nieznaną tego-który-jest-sobą-jako-innym. Owa etyka

³⁴ O immersji jako nowej poetyce odbioru zob. K.M. MAJ: *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych*. Kraków 2015, s. 183–196.

wyduje się kluczowa dla problemu zamieszkiwania wirtualnych światów, ponieważ pozwala na wyciągnięcie wniosków na temat tego, co owo aporetyczne zamieszkiwanie daje samemu byciu w jego rozumieniu siebie i świata. Pytanie o grę jako medium rozważamy w orbicie problemu medialności opisanego przez Samuela Webera w *Benjamin's Abilities*. Analizując pisma Benjamina poświęcone teatrowi epickiemu Brechta, Weber rozwija w pewnym momencie rozumienie terminu *Zustände*, który jest kluczowy dla budowania dystansu pomiędzy aktorem a odgrywaną przezeń rolą³⁵. Ten efekt dystansu okazuje się centralny dla cytowalności gestu, o której pisze Weber, a rozumianej właśnie jako wyzwanie rzucone tradycyjnej identyfikacji aktora z rolą. To zawieszenie do złudzenia przypomina sytuację gracza w grze, który jest-sobą-jako-innym – cytuje swoją rolę, ale nie do końca się z nią identyfikuje. A zatem to, co zostaje w grze zawieszony, jednocześnie stanowiąc jej stawkę, to życie rozumiane jako ciągłość tego-który-jest-sobą. Poprzez tę zbieżność w zawieszeniu życia pomiędzy teatrem a grą wideo dochodzimy do tezy Benjamina o wirtualności medium. Tezę tę Weber przywołuje w swojej książce:

I to właśnie owo *dojście-do-zatrzymania* konstytuuje to, co dla Benjamina, od jego pierwszych do ostatnich pism, można określić jako *wirtualność mediów*, media jako wirtualność. Medium, a tym bardziej „przekaz”, który zdaje się ono przynosić, nigdy nie jest po prostu aktualne, rzeczywiste czy obecne. Chodzi tu raczej o zawieszenie wszelkiego przekazywania i wynikającą z tego wirtualność. Taka wirtualność daje się odczuć jako *ingerencja* [*intervention*]: media są tym, co *wchodzi pomiędzy*, rozsuwając wszystko, co byłoby obecne dla siebie. To dlatego medium, w tym znaczeniu, nigdy nie stanowi *elementu*, w którym rzeczy miałyby miejsce, *własne* miejsce. Jako ingerencja, powoduje ono, że granice całej wewnętrzności drżą – nawet jeśli są to granice samego przetrwania³⁶.

Przedstawiona przez Webera definicja medium i wirtualności pozwala zrozumieć, że rolą gry wideo jako medium jest właśnie rozsunięcie czy też „wejście pomiędzy” tego-który-jest-sobą i tego-który-jest-sobą-jako-innym. To właśnie dlatego, że gra wideo ingeruje w moje bycie-sobą, jestem w stanie wcielić się w rolę innego, co nie oznacza, że ów inny miałby w grze własne miejsce. Zobaczymy zresztą, że paradoks gramatycznego pomieszczenia zaimków, który

35 S. WEBER: *Benjamin's Abilities*. Cambridge, MA-London 2008, s. 103-112.

36 Ibidem, s. 113.

pojawia się przy próbie zapisu doświadczenia gry („ptaszek usiadł mi na ręce”, „byłem w tej lokacji” etc.), jest właśnie efektem drgania granic tożsamości wywołanego medialnością gry. „Dojście-do-zatrzymania”, będące efektem *Zustände*, w którym pomiędzy graczem a jego postacią nie ma tożsamości, jest właśnie tym momentem, w którym w grę wchodzi cytowalny gest. Rozsunięcie obecności gracza dla siebie ma w tym przypadku kluczowe znaczenie zarówno dla ontologii, jak i dla epistemologii gier wideo. Wynika z tego także konieczność przemyślenia etyki cytowanego w grze gestu, ponieważ ten-który-jest-sobą-jako-innym nadal odpowiada na kluczowe pytanie „kto?” – „kto jest odpowiedzialny za konkretne działania?”. Medialne rozsunięcie tożsamości gracza nie pozostaje bez wpływu na kwestię zamieszkiwania wirtualnych światów. Okazuje się bowiem, że w zatrzymaniu wywołanym przez cytowalność gestu przejawia się marzenie o tym, aby „tu i teraz” wirtualnego świata postawić wobec „tam i wtedy” ziemskiego zakotwiczenia śmiertelnego ciała.

Cytowalność gestu a relacja z innym

Pomocą w zrozumieniu etycznego znaczenia medialnego rozsunięcia tożsamości gracza służyć może fiński filozof Esa Kirkkopelto, który w swoim *A Manifesto for Generalized Anthropomorphism* (2004) proponuje, żeby to, co my, za Paulem Ricoeurem, nazywamy byciem-sobą-jako-innym, przemyśleć jako nowy typ otwarcia siebie na doświadczenie obcości. Pisze:

musimy potraktować wykraczanie poza siebie bardzo dosłownie, jako wchodzenie w inne, fundamentalnie obce doświadczenia ulokowane poza powrotem do tego, co swoje. W tym miejscu, uogólniając figurę, manifestując ideę, że jeśli tylko zechcę, mogę być wszystkim i niczym, oznacza, że uznaję różnicowanie i mnogość doświadczeń i nie próbuję zawsze redukować ich wszystkich do mojego własnego, ludzkiego doświadczenia. Noszę moją ludzką twarz tak jak maskę wobec tego, co nie jest ludzkie, i pozwalam temu nie-ludzkiemu manifestować się poprzez tę maskę. To doświadczenie nie zwiększa moich mocy, ale jest uznaniem mojej jednoczesnej niemożliwości i nieskończonej niewspółmierności³⁷.

Kirkkopelto porusza w swoim manifestie kilka kwestii kluczowych dla badań nad grami wideo i zamieszkiwaniem wirtualnych

37 E. KIRKKOPELTO: *A Manifesto for Generalized Anthropomorphism*. Przeł. M. LYTYINEN. <http://www.eurozine.com/articles/2004-09-07-kirkkopelto-en.html> [dostęp: 21.02.2016].

światów. Po pierwsze, zwraca uwagę na to, co do tej pory – na podstawie refleksji Castronovy i Lessiga – uznawaliśmy za nieistotne, a wręcz żartobliwe³⁸: na kształt, postać i istotę innego-którym-jestem-jako-sobą. Po drugie, pozwala nam mówić już nie o jednym i tym samym ludzkim doświadczeniu społecznym, ale o różnych i niewspółmiernych doświadczeniach inności, nieredukowalnych do tego, co ludzkie. Po trzecie, jeśli zrozumiemy, że przedstawiona analiza gier *The Forest* oraz *The Sims* była od początku antropocentryczna, oraz rozszerzymy nasze pole badawcze o gry, które przedstawiają ludzkość jako jedną z wielu opcji wyboru własnej inności, a zatem jako maskę lub marionetkę, to możliwe będzie zrozumienie pełnych możliwości namysłu etycznego, jakie oferują nam wirtualne światy gier wideo. Po czwarte, refleksja Kirkkopelto skłania nas do przemyślenia na nowo samej możliwości zamieszkiwania wirtualnych światów w obliczu tego, co doświadczenie nieredukowalne do ludzkiego czyni z ludzkim doświadczeniem zamieszkiwania.

Aby rozważyć tak zarysowane problemy, należy najpierw dookreślić, jak właściwie projekt Kirkkopelto, będący projektem ściśle związanym z gestem i możliwościami ludzkiego ciała, ma się do gier wideo, w których ludzkie ciało nie wykonuje gestu scenicznego przekształcenia się w innego. W tekście *The Ethics of Gastropods. An Analysis of a Trans-Human Practice*³⁹ z 2015 roku Kirkkopelto wzbogaca swoje wcześniejsze analizy o istotny kontekst badań nad Iana Bogosta fenomenologią obcego⁴⁰, Bogost z kolei konstruuje swoje rozważania, opierając się na teorii ontologii zorientowanej przedmiotowo (OOO – Object Oriented Ontology)⁴¹ Grahama Harmana. Bogost w bardzo czytelnym i wygodnym w użyciu skrócie definiuje, na czym owo nowe podejście polega. Pisze:

OOO umiejscawia rzeczy w centrum bycia. My, ludzie, jesteśmy elementami, ale nie jedynymi elementami zainteresowania filozoficznego. OOO twierdzi, że nic nie posiada specjal-

³⁸ Castronova nieprzypadkowo w ciągu możliwych awatarów, które mogą służyć graczom, wymienia krakersy – uzyskuje przez to efekt komizmu, ale jednocześnie skutecznie odsuwa na dalszy plan problem inności jako problem ontologiczny obecny w wirtualnych światach. Porzucenie tej problematyki na rzecz relacji społecznych wydaje się Castronovie istotniejsze w perspektywie projektu politycznego, o którym pisze.

³⁹ Zob. E. KIRKKOPELTO: *The Ethics of Gastropods. An Analysis of a Trans-Human Practice*. Dostęp online: <http://www.eurozine.com/articles/2015-10-21-kirkkopelto-en.html> [dostęp: 21.02.2016].

⁴⁰ I. BOGOST: *Alien Phenomenology, or What It's Like to be a Thing*. Minneapolis 2012.

⁴¹ Serdeczne podziękowania należą się w tym miejscu Grzegorzowi Czemielowi, z którym prowadziliśmy długie dyskusje podczas konferencji *Fictional Maps* (Katowice, 21-23 stycznia 2016 r.) po jego wystąpieniu poświęconemu właśnie Object Oriented Ontology w perspektywie filozoficznej realizmu spekulatywnego.

nego statusu, ale że wszystko istnieje na równi – hydraulicy, bawełna, bonobo, odtwarzacze DVD oraz piaskowiec, dla przykładu⁴².

Przyjmując za punkt wyjścia ontologię zorientowaną przedmiotowo (OOO), Kirkkpelto pokazuje, że można wyprowadzić z niej nową transhumanistyczną etykę. W opisywanych w *The Ethics of Gastropods* eksperymencie oraz ćwiczeniu proponuje być-jako-ślimak-z-sadzawki (*pond slime*) – w owym byciu-sobą-jako-innym wykorzystać siłę wyobraźni. Kirkkpelto dochodzi do wniosku, że transformacja (wprawdzie karykaturalna), która ma w tym przypadku miejsce, poprzez próbę fenomenologicznego wyobrażenia sobie doświadczenia inności pozwala na chwilę uzyskać etykę nie do końca ludzką, transhumanistyczną, co stanowi dla filozofa nowy wymiar i nową możliwość eksperymentalnego badania artystycznego⁴³. Dla nas istotne jest natomiast zwrócenie przez Kirkkpelto uwagi na rolę wyobraźni w całym tym procesie transformacji w innego. Pisze bowiem autor *The Ethics of Gastropods*, że:

Nie jesteśmy w stanie wskazać, w którym miejscu wyobraźnia zmienia się w doświadczenie cielesne i *vice versa*. Przeciwnie, powinniśmy myśleć o wyobraźni w ogóle jako cielesnej, nawet w naszych snach na jawie, gdy ciało śniącego jedynie udaje martwe⁴⁴.

Teza Kirkkpelto pozwala zrozumieć, że suma możliwości bycia-sobą-jako-innym tak w teatrze, jak w grze wideo polega właśnie na aktywacji wyobraźni, która – choć nie wiadomo kiedy – zmienia się w doświadczenie cielesne. Kirkkpelto proponuje myśleć o wyobraźni jako cielesnej *per se*, co oznacza, że niemożliwe staje się już sprowadzenie jej jedynie do procesu czysto umysłowego – wykracza ona poza fenomenologiczną relację noetyczno-noematyczną i zamienia się w myślenie ontologiczno-hermeneutyczne silnie ugruntowane w ludzkiej cielesności. Co więcej, przyjęcie za Kirkkpelto perspektywy ontologii zorientowanej przedmiotowo (OOO) oznacza, że zakotwiczone w byciu na Ziemi ciało, o którym pisaliśmy za Heideggerem, można rozważać od tej pory w relacji

42 I. BOGOST: *Alien Phenomenology...*, s. 6. Można oczywiście się spierać, czy stanowisko prezentowane przez badaczy z kręgu ontologii zorientowanej przedmiotowo jest do pogodzenia ze stanowiskiem reprezentowanym przez Ricoeura, niemniej wydaje mi się, że istnieje możliwość uruchomienia dialogu pomiędzy nimi właśnie dzięki takim kategoriom, jak cytowalność gestu, bycie sobą jako innym czy zamieszkiwanie wirtualnych światów.

43 E. KIRKKOPELTO: *The Ethics of Gastropods...*

44 Ibidem.

do wirtualnego ciała awatara. Okazuje się zatem, że dzięki powiązaniu z sobą wyobraźni i doświadczenia cielesnego gry mogą służyć, a w zasadzie od lat służą wypracowywaniu określonej postawy etycznej w myśl transhumanistycznej etyki bycia-sobą-jako-innym. Podnoszona wcześniej aporia niemożliwego do pogodzenia bytu wirtualnej postaci z byciem ku śmierci nie zostaje przekroczona, zamieszkiwanie wirtualnych światów staje się natomiast metaforą procesu na równi niebezpiecznego oraz etycznie i pedagogicznie ciekawego. O ile bowiem cielesnie zakotwiczone na Ziemi bycie ku śmierci nigdy nie będzie zamieszkiwać we właściwym sensie wirtualnych światów, o tyle dzięki pojęciom takim jak bycie-sobą-jako-innym, tożsamość narracyjna czy cytowalność gestu lepiej rozumiemy implikacje płynące z problematyki „zamieszkiwania” w odniesieniu do wirtualnych światów gier wideo.

Podsumowanie

Jeżeli wcześniej pytałem, jak możliwe jest zamieszkiwanie wirtualnych światów, to właśnie teraz, dzięki kategorii bycia-sobą-jako-innym, mogę udzielić odpowiedzi na to pytanie. Jestem-sobą-jako-innym w grze za sprawą mojej wyobraźni, która zrównuje moje ciało z ciałem awatara, moją Ziemię – z wirtualną Ziemią, moją śmiertelność – z nieśmiertelnością mojego awatara, moje oczekiwanie istot boskich – ze współobcowaniem z nimi, moje bycie – z wirtualnym bytem. Ale to nie koniec, bo zamieszkiwanie wirtualnych światów oznacza, że spotykam się z innością doświadczenia nie-ludzkiego jako inny-którym-jestem-jako-sobą dzięki wyobraźniowo-cielesnej transformacji. To za sprawą owej transformacji jestem także sobą-jako-innym i innym-jako-sobą pod postacią tożsamości narracyjnej. Jeżeli wcześniej dostrzegaliśmy aporię ziemskiego bycia oraz bycia w wirtualnym świecie i zwracaliśmy uwagę na stawkę, jaką jest życie, to teraz widoczne staje się drugie – medialne – znaczenie owej stawki. Jeżeli bowiem stawkę w grze stanowi życie, to rozsuniecie tożsamości dokonywane przez medium jest właśnie efektem zajęcia przez medium miejsca, które wcześniej zarezerwowane było dla wyobraźni. Ale medium gry wideo nie wymusza rezygnacji z wyobraźni, jest ono raczej jej hiperbolizacją dokonaną za pomocą techniki, która wkracza tam, gdzie wyobraźnia do tej pory swobodnie przepływała. Dlatego właśnie wirtualne światy pochłaniają czas życia w równej mierze co marzenie na jawie pochłaniające czas sniącego, ale dzięki swojej spotęgowanej medialnie mocy są to w stanie czynić szybciej, lepiej i skuteczniej. W tej perspektywie pytanie o możliwość zamieszkiwania wirtualnych światów musi zostać zrównane z pytaniem o to, czy możliwe jest zamieszkiwanie własnej wyobraźni – ale wyobraźni pomyślanej za Kirkkopelto jako cielesna. Odpowiedź na to pytanie będzie zarazem

pozytywna i negatywna. Możemy zamieszkiwać i zamieszkujemy wirtualne światy właśnie dlatego, że nasza cielesna wyobraźnia pozwala na poddanie ich antropomorfizacji – zbudowanie w nich Heideggerowskiego czworokąta. Zamieszkujemy je zatem zawsze jako ten-który-jest-sobą-jako-innym. W tej mierze nigdy nie jesteśmy w stanie zamieszkiwać ich w pełni, tak jak zamieszkujemy Ziemię, ponieważ zdajemy sobie sprawę – podobnie jak teoretycy ontologii zorientowanej przedmiotowo⁴⁵ – z faktu, że perspektywa antropomorficzna pozostaje właśnie taka: otwiera na nieznanne i pozwala człowiekowi doświadczyć inności dzięki właściwym mu zdolnościom i umiejętnościom.

45 Zob. I. BOGOST: *Alien Phenomenology...*, s. 63–66.

Michał Kłosiński

Dwelling in Virtual Worlds

Summary: The article explores the paradox of simultaneous coexistence in two worlds. It raises questions concerning Martin Heidegger's notion of dwelling understood as constructing, building and managing both virtual and real spaces. The main thesis of the article is that it is impossible to reconcile the world of being with the virtual presence in the world of video games arising from human finitude: being toward death. The article also attempts at answering the question about the manner in which (in the framework of virtual dwelling) the narrative identity is constructed in games and about the role of imagination in media theatrics of game players' activities.

Key words: video games, virtual worlds, dwelling, presence

Michał Kłosiński

En habitant les mondes virtuels

Résumé : L'article analyse le paradoxe de l'Être dans deux mondes en même temps et pose des questions concernant la problématique d'habiter définie d'après Martin Heidegger en tant que pratique de construire, bâtir et d'aménager l'espace aussi bien virtuel que réel.

La proposition principale de l'article traite de l'impossible rapprochement entre le monde de l'Être et la présence virtuelle dans les jeux vidéo, laquelle ressort de la finitude de l'homme et de son Être-vers-la-mort. L'article essaie aussi de répondre à la question sur la façon (dans le cadre de cet habitat virtuel) de la production de l'identité narrative dans un jeu aussi bien qu'à la question portant sur le rôle de l'imagination dans le cadre de la théâtralité médiatique des actions entreprises par un joueur dans un jeu.

Mots clés : jeux vidéo, mondes virtuels, habiter, bâtir, présence