

Degeneracja, cyborgizacja, ewolucja – przedstawienia transhumanistycznych utopii i dystopii w grach komputerowych¹

W jednym z zakończeń wydanej w 2010 roku gry *Bioshock 2* możemy usłyszeć, jak Eleanor, jedna z głównych postaci tej opowieści, wypowiada następujące zdanie: „Jeśli utopia to nie miejsce, tylko ludzie, to musimy bardzo ostrożnie wybierać, gdyż świat wkrótce się zmieni”². Eleanor odnosi się w ten sposób do realizowanego przez jej matkę projektu stworzenia – na drodze genetycznych mutacji – pierwszego prawdziwego utopianina (czy raczej utopianki). Słowa bohaterki, chociaż mają na celu jedynie domknięcie opowiedzianej w grze historii, sygnalizują też ciekawą perspektywę badawczą, otwierającą alternatywne ścieżki rozważań o utopiach (jak również o dystopiach i antyutopiach). Nie są to ścieżki zupełnie przez badaczy zapoznane (Fredric Jameson dostrzega znaczenie posthumanizmu w nowszych utworach utopijnych), po prostu rzadziej uczęszczane niż klasyczne drogi analizy utopijnych struktur politycznych, technik kontroli społecznej czy hierarchii wartości obowiązujących w danych utopiach. Nie ma w tym nic dziwnego – poczynając od pierwszej, **założycielskiej** książki Morusa, wiele utworów opowiadało historie o nieistniejących miejscach i panujących tam warunkach. Nawet niektóre przywoływane przeze mnie przykłady da się odczytywać jako utopie przestrzenne (doskonale widać to chociażby w grze *Bioshock* – wykreowane w niej podwodne miasto Rapture mogłoby się stać przedmiotem wielu analiz). Myślę jednak, że warto również znaleźć miejsce na dyskusję o utopianach, szczególnie zaś o rozwijającym się w aktualnie micie postczłowieka. Słusznie zauważa Jameson, że współczesne utopie mają służyć oswojeniu przyszłości, „narzuceniu temu, co nieprzewidywalne, realnych kształtów”³. Jest to element – wedle słów Ulricha Becka – fazy „modernizacji refleksyjnej”⁴, czyli radzenia sobie ze

1 Przez „gry komputerowe” rozumiem zarówno gry przeznaczone na komputery osobiste, jak i te przeznaczone na konsole.

2 „If utopia is not a place but a people then we must choose carefully, for the world is about to change”. *Bioshock 2*. 2K Marin, 2010. Jeżeli nie podano inaczej, tłum. – P.G.

3 F. JAMESON: *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*. Przeł. M. PŁAZA, M. FRANKIEWICZ, A. MISZK. Kraków 2011, s. 270.

4 U. BECK, A. GIDDENS, S. LASH: *Modernizacja refleksyjna. Polityka, tradycja i estetyka w porządku społecznym nowoczesności*. Przeł. J. KONIECZNY. Warszawa 2009, s. 17.

społecznym ryzykiem poprzez krytyczne przyglądanie się działaniom ludzkości i namysł nad ich dalszymi konsekwencjami. Przekształcanie ludzkiego ciała jest jedną z widocznych już na horyzoncie możliwości zmian technologicznych, które się urzeczywistnią prawdopodobnie jeszcze w tym stuleciu. Tworzone są coraz bardziej zaawansowane protezy, rozwija się wiedza o genomie (choć pełna ingerencja w ludzkie geny jest zakazana), a także transplantologia... Wszystko to wskazuje, że przyszłość, w której można będzie na przykład kupić sztuczne oczy, dużo lepsze od naturalnych, jest nie tylko możliwa, lecz wielce prawdopodobna. Niepewność, w jakim kierunku pójść owe technologiczne przekształcenia, rodzi potrzebę urealnienia tego tematu, z czym doskonale radzą sobie zarówno opowieści o utopijnych obietnicach, jak i dystopijne ostrzeżenia. Odbywać się to jednak musi właśnie w historiach o pojedynczych osobnikach, przedstawicielach nowego, postludzkiego gatunku, nie zaś wyłącznie w dziełach traktujących o całych miastach czy narodach.

Jest wiele artefaktów kultury, w których znajdziemy wątki transhumanistyczne. Ja jednak chciałbym się ograniczyć jedynie do gier komputerowych. A właściwie do jednego ich typu: gier, w których gracz kontroluje pojedynczego wirtualnego awatara⁵. W nich bowiem odzwierciedlenie znajduje część transhumanistycznych zjawisk. Odbiorca doświadcza obecnych tam postludzkich figur w wyjątkowy, niedostępny w innych mediach sposób, dzięki czemu zyskuje możliwość wyprowadzenia wielu ciekawych analiz. Zaczę jednak od sprecyzowania, jaki dyskurs transhumanistyczny pojawia się w grach.

Transhumanizm w grach

Transhumanizm jest niezwykle zróżnicowanym nurtem myślowym, przedstawiającym zarówno projekty dosyć umiarkowane, jak i pomysły oraz oceny bardzo radykalne. Mnie w tej analizie będzie interesować przede wszystkim ta wersja transhumanistycznych idei, którą można znaleźć w grach wideo. Zasadniczo ma ona jednolite podstawy, powtarzające się we wszystkich omawianych tytułach (pomimo różnych wniosków, które poszczególni twórcy prezentują w swoich scenariuszach). Można zatem wyróżnić trzy **filary** wirtualnych rozważań o przekształcaniu człowieka w inny byt: funkcjonalizm, kult ciała i indywidualizm.

⁵ Rozważania opieram na analizie wybranych, reprezentatywnych przykładów gier z tej kategorii, zawierających wątki transhumanistyczne. Gier spełniających te kryteria można by oczywiście znaleźć więcej, jednak nadmiar przykładów jedynie zaciemniłby przekaz tekstu.

Funkcjonalizm. Pierwszą z podstaw, czyli funkcjonalizm, Max More opisuje jako przekonanie, że „self musi być uruchomione w jakimś fizycznym medium, niekoniecznie jednak w medium, które jest biologicznie ludzkie – czy w ogóle biologiczne”⁶. To, co nazywamy umysłem, sprowadza się przede wszystkim do szeregu spełnianych przez niego funkcji. Jeśli zatem możemy doprowadzić do sytuacji, w której dokładnie te same funkcje mentalne spełniane będą przez obiekt o zupełnie innych fizycznych właściwościach, to między tym nowym umysłem a jego wcześniejszym biologicznym odpowiednikiem nie ma żadnych różnic. Dzięki takiemu ujęciu problemu otrzymujemy hipotetyczną możliwość przenoszenia czy kopiowania ludzkiego umysłu i unikamy pułapki dualizmu sugerującego, że umysł jest osobną substancją. Otwierają się przed nami perspektywy rozważań o cyborgicznych **powłokach**, w których postludzkie istoty poruszają się po futurystycznych światach. Możliwe stają się również refleksje dotyczące zagrożeń i szans związanych z różnymi modyfikacjami umysłu (chodziłoby tu o usuwanie niepożądanych elementów, ale też dodawanie nowych, specjalnych procesów). Nie mamy wszak do czynienia z niepodzielną całością, ale ze zbiorem części funkcjonujących jako system. Postacie, których emocjonalne i kognitywne możliwości zostały drastycznie zredukowane, takie jak Ludzie w Czerni (Men in Black) z gry *Deus Ex*, Agenci Iluminatów z *Deus Ex 2: Invisible War* czy cyborgi z *Metal Gear Rising: Revengeance*, nie mogłyby się pojawić, gdyby ich twórcy nie przyjęli funkcjonalistycznych założeń na temat umysłu. W przypadku każdej z tych postaci doszło do ingerencji w psychikę, ingerencji na tyle silnej, że pod względem zachowania te cyborgiczne figury zaczynają przypominać humanoidalne roboty. Oczywiście modyfikacje nie muszą być tylko ograniczające, można również znaleźć przykłady zabiegów wzbogacających (choćby interfejs gry *Deus Ex: Human Revolution* będący – według scenariusza – interfejsem wyświetlanym na soczewkach nowych oczu Adama Jenseña).

Wreszcie ostatnim efektem przyjęcia założeń funkcjonalistycznych jest ugruntowanie dominacji umysłu nad ciałem⁷. W myśl tych koncepcji spełnia ono rolę nośnika danych umysłowych – niezbędnego, ale zarazem podrzędnego wobec rozgrywających się wewnątrz niego procesów. Rzecz jasna, bez ciała umysł nie byłby w stanie oddziaływać na rzeczywistość (co więcej, bez ciała nie ma umysłu),

6 „[...] self has to be instantiated in some physical medium but not necessarily one that is biologically human – or biological at all”. M. MORE: *The Philosophy of Transhumanism*. In: *The Transhumanist Reader*. Eds. M. MORE, N. VITA-MORE. Chichester 2013, s. 7, podkr. – P.G.

7 Trzeba jednak zaznaczyć, że akurat ten efekt nie jest charakterystyczny wyłącznie dla funkcjonalizmu. Wiele nurtów filozoficznych, drastycznie od niego odmiennych, również propaguje takie ujęcie relacji umysłu do ciała.

jednakże nie jest wymagane żadne konkretne ciało (na przykład naturalne), ale ciało jakieś, dowolny nośnik, dzięki któremu interakcja może zachodzić. Nośnikiem takim może być zatem zarówno organiczne ciało, cybernetyczna powłoka, jak i system komputerowy bazy (w tym stanie znajduje się Mistrz z *Fallouta*) czy kamery i drony składające się na system monitorujący Rapture (przez nie na rzeczystwo oddziałuje Gilbert Alexander z *Bioshock 2*).

Kult ciała. Paradoksalnie drugą podstawą omawianej przeze mnie koncepcji transhumanistycznej jest kult ciała, czyli mieszanka hedonistycznej etyki z ewolucjonistyczną zasadą przetrwania najsilniejszych. Ciało może i jest tylko nośnikiem, jednak już sama możliwość wymiany takiego nośnika skłania do traktowania go niczym gadżetu i poszukiwania jego najlepszego modelu. Tak jak współcześni ludzie przywiązują wagę do obowiązującej mody czy marki samochodu, który będą prowadzić, tak ludzie z futurystycznych opowieści troszczą się o ciało⁸. Ma ono dostarczać maksimum przyjemności (chodzi o jakość bodźców zmysłowych i wygodę obsługi) zarówno swojemu użytkownikowi, jak i innym ludziom stykającym się z tym ciałem. Musi zatem spełniać odpowiednie kryteria ideału piękna danej epoki (czy też danej subkultury)⁹. Warstwa estetyczno-zmysłowa nie jest jednak najważniejsza. Ciało musi także – niezależnie od środowiska, w jakim się znajdzie – zapewnić przewagę (lub przynajmniej wyrównywać szanse) w starciu z innymi ciałami należącymi do osób rywalizujących z użytkownikiem danego ciała o wartościowe zasoby. Innymi słowy: zmiana nośnika powinna się dla danej jednostki wiązać ze zwiększeniem szans na sukces w ewolucyjnym wyścigu zbrojeń. Celem, do którego się tu dąży, jest osiągnięcie materialnej doskonałości. Jeżeli nowy nośnik nie spełnia kryteriów, jest prezentowany (oraz interpretowany przez postaci wewnątrz świata gry) jako słaby, bezużyteczny, a często również odpychający wizualnie. Sytuację tę najlepiej obrazują postaci mutantów, których sylwetki są bardzo wyraźnie zdeformowane. Ich cielesną integralność przełamują skrzywienia, narośle, rozrost tkanki mięśniowej itp. Już przy pierwszym kontakcie z mutantami gracz rozumie, że ma do czynienia z postaciami potencjalnie niebezpiecznymi.

⁸ Szczególnie w historiach, w których przemiana w postczłowieka jest celowa i zaplanowana, a większość postludzi to technologicznie zmodyfikowane cyborgi, nie zaś organicznie przekształceni mutanci będący skutkiem jakiegoś błędu.

⁹ Przykładowo w *Deus Ex: Human Revolution* spotykamy gangstera z tandetnie wyglądającymi złotymi wszczepami rąk. O ile jednak gracza przyzwyczajonego do eleganckiej czerni Adama Jensena taka kolorystyka może razić, o tyle nietrudno sobie wyobrazić, że dla ludzi, wśród których rzeczony gangster się obracał, była ona przejawem wyrafinowanego gustu.

Hedonizm i ewolucjonizm to nie jedyne elementy składające się na kult ciała. Znaczenie cielesności dla zrozumienia tego, jak działa umysł ludzki, podkreśla nurt ucieleśnionego poznania w naukach kognitywnych. W myśl tych koncepcji struktury naszego myślenia zależą od naszych cielesnych uwarunkowań. Określona budowa anatomiczna naszych ciał kształtuje nasze doświadczenie, nasz język i nasz obraz samych siebie. Stąd każda zmiana może pociągnąć za sobą nieprzewidziane konsekwencje, ale jednocześnie każda zmiana może ulepszyć człowieka nie tylko fizycznie, lecz także mentalnie.

Indywidualizm. Trzecią i ostatnią podstawą, o której należy wspomnieć, jest normatywny indywidualizm, rozumiany tutaj jako przekonanie, że kryterium decydującym o wartości poszczególnych zjawisk jest jednostka i jej potrzeby. A ujmując rzecz precyzyjniej: najważniejszy jest umysł jednostki i jego potrzeby. Różne teorie transhumanistyczne przyjmują różne koncepcje normatywne, jednakże te pojawiające się w grach bardzo silnie ciążyą w stronę indywidualizmu. Jest to związane z wyróżnioną rolą kontrolowanego przez gracza awatara (do czego odniosę się w dalszej części artykułu) i przejawia się w pozytywnym ocenianiu dążeń do ulepszenia siebie. **Ja** jest traktowane niczym sarte'owski **projekt**: zależy od tego, jak będziemy chcieli siebie realizować. Samorealizacja jest w tym przypadku radykalna, gdyż nie tylko przekształca naszą psychikę, lecz także w liberalny sposób zmienia podległą nam materię (zwykle niełatwo poddającą się przekształceniom). Podkreślany jest tutaj wpływ jednostki na kształt własnego życia, co z kolei pozwala ukryć wpływ, jaki na tę jednostkę wywiera społeczeństwo. Indywidualizm to najbardziej kontrowersyjny z wymienionych przeze mnie **filarów**, gdyż w wielu scenariuszach jest podważany niedługo po tym, jak zostaje wprowadzony. Wypływa to jednak z faktu, że indywidualizm stanowi podstawę **utopijnej** wizji przyszłości, ta zaś zazwyczaj jest prezentowana w tandemie ze swoim dystopijnym drugim dnem. Większość gier, w których gracz kontroluje awatara, opiera się na konflikcie, ten natomiast może się pojawić tylko wtedy, kiedy utopia nie działa tak, jak powinna. Pomimo tych słabości indywidualistyczne koncepcje są ważną częścią całej narracji (szczególnie zaś mitu o wyjątkowości samego gracza).

Te trzy **filary**, które budują transhumanistyczną narrację o wirtualnych światach, można określić jako zbiór podstawowych założeń, wokół których rozbudowują się kolejne koncepcje lub ogniskują się polemiki. Dlatego też nie sposób tych filarów pominąć, gdy analizuje się gry komputerowe, w których występują postludzkie postaci. Jak jednak łatwo dostrzec, nieosadzone w odpowiednim kontekście filary nie będą w stanie stworzyć spójnej teorii. Kult ciała

wydaże się stać w sprzeczności z tezą o nadrzędności umysłu nad ciałem, a funkcjonalistyczne modyfikowanie psychiki nie współgra z indywidualizmem. Jeśli chciałoby się spoić z sobą te trzy fundamenty, należałoby sięgnąć po dodatkowe pojęcia – podstawowe dla słownika gracza: optymalizację i progres. Każdy, kto miał nieco więcej do czynienia z komputerami i wykorzystywał je do grania, dobrze wie, że zarówno hardware, jak i software wymagają ciągłych konserwacji, aktualizacji i ulepszeń. Nowsze tytuły wymagają silniejszych kart graficznych, więcej RAM-u, efektywniejszych procesorów czy konsol nowszej generacji. Nie można być zapalonym graczem i nie aktualizować sprzętu służącego do grania. Właśnie dlatego opisywana przeze mnie narracja tak doskonale (niemal automatycznie) przystaje do gier komputerowych. Graczom łatwo przyswoić koncepcję ujętą w ramy optymalizacji i progresu. Przefiltrowana przez te pojęcia narracja mówi nam o pojedynczym, indywidualnym umyśle, który jeśli chce siebie ulepszać i lepiej realizować swoje potrzeby, musi nieustannie przekształcać swój nośnik, zwiększając tym samym swoje możliwości dokonywania zmian w świecie. Nośnik tej postludzkiej inteligencji jest przedmiotem wyjątkowej troski, jednakże jest to troska o ważne narzędzie służące do osiągnięcia innych celów (zarówno hedonistycznych, jak i ewolucjonistycznych), nie zaś troska o ciało samo w sobie jako wartość.

Mechaniczna warstwa gier

Podział na awatara i NPC-ów. Znamy już główną oś narracji transhumanistycznej obecnej w grach komputerowych. Gry nie są jednak medium wyłącznie narracyjnym, dlatego jeśli chcemy się dokładniej przyjrzeć sposobom prezentacji postludzkich figur w grach, musimy również przeanalizować warstwę mechaniki gier i zbadać, jak konkretne systemowe rozwiązania wpływają na całość opowieści. W szczególności chciałbym się przyjrzeć relacji między rolą przydzieloną danej postaci (awatar lub NPC) a sposobem przedstawiania tej roli.

Awatar i NPC spełniają zupełnie różne funkcje. Awatar to przedłużenie gracza w świecie gry, podstawowym kryterium oceny awatara jest więc kryterium wygody użytkowania. Wartość awatara zależy od płynności kontroli, jaką gracz będzie nad nim posiadał, często również od stopnia, w jakim awatar pozwoli graczowi (na czas rozgrywki) utożsamić się z odgrywaną rolą¹⁰. Jeśli awatar nie

¹⁰ O ile w ogóle mamy fabularnie zasygnalizowaną jakąś rolę i o ile gra w ogóle stara się skłonić gracza do identyfikacji z daną rolą (czego nie robią „komediowe” gry w stylu *Goat Simulator – Symulator kozy*).

jest zupełnie przezroczysty i gra dostarcza o nim jakichś informacji, to muszą być one dla gracza w pewien sposób atrakcyjne. Coś musi gracza do tej postaci przyciągnąć – nawet jeśli miałyby to być jedynie jej nadzwyczajne umiejętności. Wartość NPC-a rozpatruje się w kontekście roli przydzielonej mu w świecie gry i zależy od wrażenia, jakie zdoła (lub nie) wywołać na graczu. Przeciwnicy mają być dla gracza zarówno wyzwaniem, jak i tym elementem świata gry, który należy wyeliminować. Najprostszym sposobem uzyskania tego efektu jest przedstawianie ich jako figur jednoznacznie niegodziwych, zwyrodniałych czy godnych politowania. W innych przypadkach potrzeba usunięcia wrogów może zostać podana w wątpliwość – mam tu na myśli postaci niejednoznaczne, w stosunku do których gracz nie jest pewny, jak powinien się zachować. Taki sposób przedstawiania przeciwników pojawia się jednak dość rzadko i tylko w ważnych miejscach opowieści¹¹.

Rodzi się zatem pytanie: jak specyfika ról awatara i NPC-a wpływa na przedstawienia postludzkich figur? Nietrudno się domyślić, że wpływ ten jest dosyć znaczący. Jeśli chodzi o awatara, to między nim a graczem musi zostać zawiązana nić sympatii, niekoniecznie na poziomie fabularnym, czasem wystarczy poziom wizualno-mechaniczny. Można to uzyskać na różne sposoby, istnieją bowiem różne grupy graczy wymagające osobnych podejść. Sposobem najprostszym i często najskuteczniejszym jest „wyidealizowanie” danej postaci – podkreślanie elementów wskazujących na jej pozytywne cechy, siłę, żywotność, spryt, umiejętności, władzę, skuteczność etc. W przypadku postaci, które są technologicznymi hybrydami, nie jest to trudne zadanie. Mechaniczne wszczepy bardzo łatwo dają się uzgodnić zarówno z chłodną elegancją, nadającą awatarowi wygląd profesjonalisty (doskonałym przykładem jest Adam Jensen z *Deus Ex: Human Revolution*), jak i z dziką żywiołowością superbohatera (na przykład Raiden z *Metal Gear Rising: Revengeance*). Posiadanie przez daną postać tego typu wszczepów niemal nie wymaga uzasadnienia fabularnego. Podobnie jak współczesne gadzety technologiczne spełniają zarówno określone kryteria techniczne, jak i estetyczne, tak też w świecie przedstawionym gry wytwarzane przez wielkie korporacje cyborgiczne części ciał są najczęściej projektowane ze smakiem. Nieco bardziej skomplikowana jest sytuacja biologicznie zdegenerowanego mutanta. Z jednej strony jest on figurą ucieleśniającą zagrożenia i ryzyko związane z rozwojem technologicznym. Z drugiej – ma spełniać fantazję o posiadaniu supermocy

¹¹ W niektórych tytułach – na przykład *Deus Ex: Human Revolution* – pojawia się zachęta do przejścia gry bez zabijania przeciwników, jednakże nawet ten **pacyfistyczny** model rozgrywki ma wbudowane metody eliminacji NPC-ów (mniej krwawe, ale nadal odbierające im – przynajmniej czasowo – możliwość działania w świecie gry).

i spodobać się kontrolującemu go graczowi. Żeby pogodzić z sobą te dwie sprzeczne koncepcje, twórcy gier stosują różne zabiegi maskujące groteskowość takiej postaci bądź przekształcające ją z odpychającego potwora w budzącego podziw, lub przynajmniej interesującego, herosa. Doskonale widać to na przykładzie Alexa Mercera – głównej postaci *Prototype*. Fabuła gry przedstawia go jako zainfekowanego groźnym wirusem niebezpiecznego mutantą, który może w dowolny sposób transformować swoje ciało. Działanie tego wirusa faktycznie wydaje się bardzo destrukcyjne: zarażeni nim NPC to groteskowe figury, wyglądem bardziej przypominające potwory niż ludzi. Alex jest jednak zaprojektowany zupełnie inaczej. Dzięki wirusowi może dowolnie przekształcać swoje ciało, ale używa tej mocy tylko do transformacji rąk (poza momentami, kiedy przybiera postać człowieka, którego właśnie pożarł, wtedy jednak nadal na ekranie wyświetlana jest w pełni ludzka postać, po prostu o innym wyglądzie). Kiedy Alex zmienia swoje ręce w szpony, bicz, miecz czy tarczę, nie widzimy w bohaterze figury potwornej, tylko młodego zakapturzonego mężczyznę o potwornych rękach. Groteskowość Alexa zostaje ukryta pod jego wizualnym przedstawieniem, uwaga gracza skupia się zaś na wygodzie używania zaoficerowanych mu przez grę mocy. W roli awatara mutant nie różni się zatem wielce od cyborga. Są to dwie strony tej samej fantazji, skonstruowane tak, żeby móc ją jak najlepiej spełniać.

NPC również przedstawiani są w przejawiony sposób, inne cechy wychodzą tu jednak na plan pierwszy. Tak jak awatar musi się wyróżniać i ukrywać mankamenty, które mogłyby go czynić mniej atrakcyjnym dla gracza, tak NPC musi sugerować graczowi, jakie powinien on podjąć względem NPC działania. Jeśli zatem NPC ma być przeciwnikiem, przeszkodą, którą należy pokonać, to wszystkie jego niedoskonałości powinny zostać podkreślone. Stąd wszelkiego rodzaju negatywne koszty rozwoju nowych technologii, skrzętnie ukryte w przypadku awatara, ze zdwojoną siłą ujawniają się w postaciach NPC-ów. Mogą to być deformacje fizyczne lub emocjonalne (na przykład zachowania psychotyczne – te przejawiają chociażby splicerzy z *Bioshocka* czy supermutanci z *Falloutów*), ale także sytuacje, kiedy nośnik zaczyna dominować nad umysłem, przekształcając go wbrew woli postaci. Między figurami cyborgów i mutantów dają się też zauważyć wyraźne różnice. Cyborg, nawet w swojej odczłowieczonej wersji, jest zawsze częścią systemu. Jeśli traci kontrolę nad swoimi działaniami, to najczęściej dlatego, że ktoś inny mu tę kontrolę odebrał, podporządkował go sobie jako swoiste narzędzie. Filar indywidualizmu może się więc odrobinę zachwiać, ale nadal mamy tu sytuację, kiedy umysł panuje nad nośnikiem, po prostu ten umysł nie jest tym samym umysłem, który wcześniej zamieszkiwał dane ciało. Mutant z kolei jest dużo ciekawszą posta-

cią, gdyż zawsze stanowi zagrożenie dla systemu. Może co prawda być **oswojony** (da się to osiągnąć na przykład przy użyciu feromonów, tak jak robił to Andrew Ryan w *Bioshocku*), nadal jednak będzie się poddawał swojej zwierzęcej naturze, słuchał swoich instynktów. Jest istotą postludzka, która zamiast wskazywać na wielkość ludzkiego umysłu czy na potęgę technologii, wskazuje na zwierzęcy, organiczny element ludzkiego dziedzictwa. Odczłowieczony cyborg przypomina robota, odczłowieczony mutant – bestię. Ten pierwszy budzi podziw dla nowej technologii (pomimo jednoczesnego wzbudzenia lęku przed zagrożeniami, jakie mogą się z nią wiązać), ten drugi budzi odrazę.

Iluzja kontroli nad grą. Asymetria sposobów przedstawiania awatarów i NPC-ów to niejedyny element mechaniki gier komputerowych, który doskonale współgra z dyskursem transhumanistycznym. Jest jeszcze inna, zupełnie podstawowa cecha gier, która pozwala na wyrażenie lęków przed modyfikacjami ciała. Chodzi mi o ergodyczność i związaną z nią iluzję interaktywności. Stwierdzenie, że gry są systemami ergodycznymi i że Nowe Media nie są tak interaktywne, jak sądzili wcześni ich badacze, jest już dziś czymś oczywistym¹² – zwłaszcza po publikacjach Lva Manovicha i Espena Aarsetha. To jednak, co dość wyraźnie widać z analitycznej perspektywy zewnętrznego obserwatora, nie jest tak jasne z immersyjnej pozycji gracza. Podczas rozgrywki nie zastanawiamy się nad tym, że nasz wpływ na wirtualną rzeczywistość sprowadza się w istocie do wyboru jednego z szeregu wcześniej przygotowanych stanów. Możliwość wpływu na ruchy awatara i względna wolność w doborze pożądanego stanu gry (co często jest związane z talentem gracza do poruszania awatarem) wytwarza w graczach przeświadczenie o jego władzy nad wirtualnym światem¹³. Twórcy gier starają się to przeświadczenie dodatkowo wzmocnić poprzez stosowanie różnych trików mających podnieść poziom immersji – na przykład poprzez zwiększanie liczby elementów otoczenia, które gracz jest w stanie zniszczyć podczas walki, lub poprzez umieszczanie w grze stanów pobocznych, których osiągnięcie nie jest wymagane do uzyskania stanu finalnego, czyli zakończenia. Wszystko to jednak tylko

12 Jest to nieco bardziej skomplikowane w przypadku gier sieciowych, szczególnie zaś gier sieciowych w tzw. modelu piaskownicy (sandbox), w których relacje między graczami również stanowią element gry. Ich przypadek nie wnosi jednak nic do tego artykułu, więc poza zaznaczeniem ich odmienności w tym względzie nie będę się nimi zajmował.

13 Gry, które nie są w stanie wywołać tego wrażenia – czy to ze względu na mało responsywną, niewygodną konfigurację klawiszy kontrolujących awatara, czy na zbyt częste odbieranie graczowi kontroli nad grą, czy wreszcie na zaprogramowanie zbyt niskiej liczby stanów, w których gra może się znajdować w każdym danym momencie – dostają negatywne oceny i są uważane za produkty nieudane.

iluzja i umiejętne jej zburzenie pozwala stworzyć bardzo silny, emocjonalny przekaz o determinizmie, wolnej woli i realnej kontroli nad własnym ciałem; przekaz trafiający do gracza na poziomie osobistym. Grą, która w sposób mistrzowski dokonała takiego zburzenia (nie niszcząc przy tym immersji gracza w świat), jest wielokrotnie już omawiana w środowiskach akademickich strzelanka pierwszoosobowa z 2007 roku, czyli *Bioshock*.

W tym kultowym FPS-ie gracz wciela się w postać Jacka Wynanda – jedyne ocalałego z katastrofy lotniczej na środku morza – i przemierza podwodne korytarze zrujnowanego utopijnego miasta Rapture, starając się znaleźć sposób na ucieczkę. Rapture pełne jest na wpół szalonych, groteskowych **splicerów** – groźnych mutantów, uzależnionych od tajemniczej substancji ADAM. Używający tej samej substancji (pozwala ona osiąść specjalne umiejętności) oraz sporego arsenału przeróżnych broni Jack (czy może raczej kontrolujący Jacka gracz) przebija się przez kolejne korytarze upadającej utopii, aby doprowadzić do konfrontacji z jej twórcą – charyzmatycznym Andrew Ryanem. Jedyńm sojusznikiem Jacka jest tajemniczy Atlas, on jednak nie bierze bezpośredniego udziału w walce, a jedynie porozumiewa się z graczem przez radio.

Pozornie mogłoby się wydawać, że *Bioshock* oferuje użytkownikowi całkiem dużą swobodę nawiązywania relacji z wirtualnym środowiskiem. Różnorodne plazmidy (moce) i bronie dają możliwość pokonywania przeciwników na równie różnorodne sposoby, a liniowość przemieszczenia się z punktu A do punktu B (czyli głównej czynności napędzającej fabułę) daje się rozbić w toku eksploatacji opcjonalnych części mapy – czy to w celu zdobycia apteczki, amunicji, czy też zastrzyków z EVE (specjalną substancją zużywaną podczas korzystania z plazmidów). Co prawda gra wyraźnie podpowiada, dokąd mamy się udać (na ekranie wyświetla się strzałka kierująca do następnego celu, a przedmioty istotne dla fabuły są podświetlane), ale doświadczony gracz¹⁴ potraktuje to zapewne jako czysto mechaniczną pomoc, niemającą nic wspólnego z opowiadaną historią.

Przełamanie towarzyszącego graczowi wrażenia kontroli nad swoim uczestnictwem w fabule następuje po ukończeniu dwóch trzecich gry, kiedy dochodzi do konfrontacji z Andrew Ryanem. A przynajmniej próby konfrontacji, gdyż sama gra ją uniemożliwia – graczowi odebrana zostaje kontrola nad postacią, którą odtąd może jedynie obserwować. Z krótkiego monologu Ryana dowiadujemy się, że wolność naszych działań to tylko iluzja. Jack nie jest zwykłym rozbitkiem, ale efektem eksperymentu naukowców z Rapture, którzy zaprogramowali go tak, żeby bezwarunkowym

¹⁴ Doświadczony, czyli taki, który grał też w inne gry FPS.

posłuszeństwem reagował na frazę „Czy byłbyś tak miły?” („Would you kindly”)¹⁵. Atlas często używał tej frazy w rozmowach, które prowadził z graczem przez radio (już od pierwszego komunikatu, w którym zaproponował mu, żeby wykorzystał leżący obok klucz francuski jako broń). Innymi słowy: realizowanie kolejnych celów, które wydawało nam się działaniem nieprzymuszonym, było w istocie nieświadomym wykonywaniem zewnętrznych poleceń. Gracz, który miał być nadrzędnym umysłem kontrolującym niesamodzielny wirtualny nośnik, okazał się jedynie biologicznym komponentem złożonego programu komputerowego. Wewnątrz tego programu podległy komputerowi aktant – NPC – wydawał określone komendy, które gracz posłusznie wykonywał (gdy nauczył się już, które klawisze wcisnąć, żeby robić to jak najefektywniej). Komputer był przygotowany nawet na kontakt z biologicznymi podzespołami o niskim poziomie skuteczności (czyli słabymi graczami), którym dawał proste wskazówki: podświetlał ważne przedmioty i umieszczał na ekranie strzałkę wskazującą kierunek ruchu. Po ujawnieniu tej prawdy graczowi zostaje oddana kontrola nad postacią, nie ma on już jednak uczucia władzy, a jedynie poczucie fasadowości swoich działań. Gracz pozostaje w relacji cyborgicznej, ale nie jest już jej dominującym elementem. Kontrola gracza nad nośnikiem okazuje się iluzją.

Transhumanistyczne lęki w dystopijnym wydaniu

Przyjrzeliliśmy się warstwie mechanicznej gier i treściom, które się w tej warstwie kryją, czas powrócić na poziom opowieści, tym razem jednak nie po to, by zrekonstruować podstawową, transhumanistyczną narrację (w duchu której budowane są wirtualne sylwetki postludzi), ale po to, by zrekonstruować te miejsca, w których pojawiają pęknięcia w narracji. To właśnie w tych miejscach dostrzec można lęki wywoływane przez możliwość ingerencji w ludzkie ciało. I tak jak opowieściom o utopianach towarzyszy zazwyczaj nieco naiwny optymizm, tak załamanie spójności w opisującej ich narracji daje nam wizje dystopijne czy antyutopijne. Moment pojawienia się takiej niespójności często okazuje się motorem napędzającym cały wątek fabularny, jednakże konsekwencje tych pęknięć widać nie tylko w losach pojedynczych bohaterów, lecz także w całej konstrukcji wirtualnego świata.

Niesamodzielność przekształceń. W poprzednich akapitach skupiłem się na pokazaniu, jak *Bioshock* wykorzystuje swoją własną mechanikę rozgrywki, by zburzyć przeświadczenie gracza o kontroli, którą ma on nad awatarem. W warstwie fabularnej często

¹⁵ *Bioshock*. 2K Boston, 2007.

poruszany jest podobny problem: na ile zmodyfikowany człowiek posiada kontrolę nad swoim nowym nośnikiem. Jak już wspominałem, ideą przyświecającą przekształcaniu ciała jest zaprojektowanie lepszego, wydajniejszego nośnika danych dla umysłu. Nośnik ten miałby odpowiadać naszym specyfikacjom i realizować wyznaczone przez nas potrzeby. Niestety narracja opowiadająca o stwarzaniu siebie samego jest jedynie optymistyczną fantazją. Przekształcenie ciała za pomocą technologii wprowadza do relacji umysł – ciało zewnętrzne czynniki, na które człowiek nie ma wpływu. Najniebezpieczniejszym z tych czynników jest przymus oddania swojego nośnika w obce ręce na czas dokonywania modyfikacji. W przeciwieństwie do narzędzi znajdujących się poza ciałem (na przykład samochodu), których modyfikacje są nam dostępne do wglądu, nasze ciało nie poddaje się tak prostej weryfikacji. To ono bowiem jest filtrem, za pomocą którego zbieramy dane ze świata. Jeśli zatem coś w tym filtrze zostałoby zmienione w sposób inny, niż sobie tego życzyliśmy, prawdopodobnie nie byłibyśmy w stanie tego samodzielnie zauważyć¹⁶. Właśnie ten problem porusza gra *Deus Ex: Human Revolution*, która przenosi nas do świata niedalekiej przyszłości, kiedy to mechaniczne modyfikacje ciała stały się już czymś powszechnym. W tej wirtualnej rzeczywistości nadchodzi moment, kiedy zarówno naszej postaci, jak i wielu innym cyborgom na całym świecie zaczyna szwankować jeden z biochipów odpowiedzialnych za połączenie systemu nerwowego z mechanicznymi kończynami. Kliniki LAMB, w których dokonywane są modyfikacje, oferują zamienny biochip bez usterki poprzedniego. Jak się jednak wkrótce okazuje, cała sytuacja jest wielkim oszustwem, a nowy podzespół ma wbudowaną szkodliwą dla użytkowników funkcję. Problemu z biochipem możemy doświadczyć zarówno z poziomu awatara (jeżeli wymienimy swój biochip na nowy, to w czasie walki z jednym z bossów wszystkie nasze moce zostaną dezaktywowane), jak i obserwatora NPC-ów (po odebraniu odpowiedniego sygnału wszyscy użytkownicy nowego biochipa doświadczają koszmarnych halucynacji i wpadają w morderczy szał).

Nie tylko w wyznawcach teorii spiskowych może się zrodzić niepokój, na ile ludzie, którzy poddadzą się procedurze cyborgizacji, będą panować nad własnym ciałem. Jeżeli faktycznie uda się opracować takie modyfikacje, to dostęp zarówno do nich, jak i do zasobów potrzebnych do ich konserwacji na pewno będzie dosyć kosztowny. W przeciwieństwie do użytkowników samochodu, telefonu czy komputera użytkownicy nowych technologii nie będą

¹⁶ Mam tu na myśli oczywiście działania celowe. Błędy przy modyfikowaniu ciała prawdopodobnie będą się objawiać przeróżnymi formami dysfunkcji, które od razu rzucą się użytkownikowi takiego ciała w oczy.

w stanie przestać z nich korzystać, jeśli z jakiegoś powodu tracą płynność finansową. Ponieważ zaś patenty na tego typu technologie pozostaną w rękach wielkich ponadnarodowych korporacji, nietrudno sobie wyobrazić, do czego będą się mogły posunąć, żeby przywiązać do siebie klientów i wymusić na nich dostosowanie się do korporacyjnych wymagań. Podobny wątek pojawia się w *Deus Ex: Human Revolution* i w *Deus Ex: The Fall*, które do świata gry wprowadzają neuropozynę – środek, dzięki któremu organizm nie odrzuca wszczepianych nieorganicznych elementów. Środek ten jest niezbędny do normalnego funkcjonowania wszystkich zmodyfikowanych ludzi (poza Adamem Jensenem, gdyż jest on anomalią), a dostęp do niego pozostaje ograniczony. Korporacje celowo produkują zbyt małe w stosunku do zapotrzebowania ilości neuropozyny, żeby móc manipulować zarówno jej ceną, jak i uzależnionymi od tej substancji cyborgami. Ciało, najbardziej osobista własność każdej jednostki, staje się w ten sposób obiektem nowych relacji biowładzy. Indywidualistyczna utopia przeradza się w korporacyjny koszmar.

Odejście od humanoidalnych nośników. Kontrola nad nośnikiem to niejedyny słaby punkt realizacji idei transhumanistycznych. Z radykalnie rozumianego indywidualizmu mogą wyrastać dalsze, paradoksalne zjawiska, które znakomicie są punktowane w omawianych tu grach. Jednym z nich jest tak zwany **umysł-rój**, czyli trudna do sklasyfikowania hybryda, łącząca w sobie cechy zarówno indywidualistyczne, jak i kolektywistyczne. Migotliwość pojęcia umysłu-roju doskonale ukazuje jedno z zakończeń gry *Deus Ex 2: Invisible War*. Na chwilę oddam głos Heliosowi, zaawansowanej sztucznej inteligencji, która we wspomnianym zakończeniu połączyła się w jeden umysł z umysłami całej ludzkości. Sto dwadzieścia pięć lat po tym wydarzeniu Helios wypowiada takie słowa:

Nasza jedność wkrótce będzie absolutna. Ostatnie granice zanikają. Tak. Podziel się swoim umysłem ze wszystkimi. Otwórz się. Twoje potrzeby są potrzebami wszystkich [...]. Zmieńcie siebie nawzajem i zmieńcie siebie samych. Jedyna granica, jaka kiedykolwiek istniała, to **self**¹⁷.

Mamy tu do czynienia z nietypową sytuacją. Oto próba osiągnięcia skrajnie egoistycznego indywidualizmu. Nie dość, że nasze potrzeby są najważniejsze, to jeszcze są one potrzebami, które wszyscy mają zaspokajać. Nie ma ważniejszych celów niż nasze

17 „Our unity will soon be absolute. The remaining boundaries are vanishing. Yes. Share your mind with everyone. Open yourself. Your needs are the needs of all [...]. Transform each other and transform yourselves. The only frontier that have ever existed is the self”. *Deus Ex 2: Invisible War*. Ion Storm, 2003, podkr. – P.G.

cele, nie ma ważniejszego umysłu niż nasz umysł. To nasze wybory ustalają kryterium wartości dla wszystkich ludzi. Aby jednak osiągnąć tę indywidualistyczną utopię, potrzebna jest, paradoksalnie, radykalna wersja kolektywu: taka, w której nie tylko potrzeby wspólnoty są priorytetowe, lecz także poszczególne ciała okazują się zbywalnymi nośnikami, do których nie trzeba się szczególnie przywiązywać. Wprawdzie na poziomie fizycznym umysł-rój pozostaje kolektywem, ale na poziomie psychicznym jest pojedynczym bytem – na tym polega jego paradoks. Nie można więc mówić o poświęcaniu własnych potrzeb dla dobra ogółu ani o jakimkolwiek przymusie społecznym. Jest to jeden z przykładów „przekroczenia granic życia osobniczego”¹⁸. Pojedyncze fizyczne nośniki danych są tylko fragmentami całej sieci elementów, za pomocą których umysł-rój wpływa na świat (w tym na siebie samego). Oczywiście można próbować obejść ten problem, mówiąc o zewnętrznym wpływie na indywidualny umysł i nazywając to manipulowaniem potrzebami jednostki. O ile jednak taka argumentacja mogłaby być trafiona w przypadku umysłów-rojów powstałych na bazie pasożytnictwa (z takimi bytami mamy do czynienia choćby w *System Shock 2* czy w *Prototype*), o tyle trudno byłoby ją obronić w przypadku bytów opartych na otwieraniu się na siebie obcych jaźni (te są obecne w *Deus Ex 2: Invisible War*). Potrzeby organizmu Helios-ludzkość są – jak sam Helios to określa – utopijnym „konsensusem”¹⁹. Powstały w wyniku połączenia potrzeb tysięcy ludzi w wirtualnym, uniemożliwiającym kłamstwo środowisku. I choć de facto mogą się różnić od potrzeb, jakie wcześniej postulowałyby każdy poszczególny człowiek, to można je uznać za naturalną ewolucję istniejących już pragnień. Koncepcja stania się częścią jednego organizmu jest dla nas dzisiaj dosyć niepokojąca. Doświadczenie, jakie potencjalnie zdobywałaby taka istota, wydaje się całkowicie nieludzkie, oddalone od znanych nam mechanizmów na tyle, że aż trudno je sobie wyobrazić.

Zjawiskiem pod pewnymi względami podobnym do opisanego jest radykalne zrealizowanie kultu ciała prowadzące do wyzbycia się ciała ludzkiego i przejścia w stan zbliżony do bezcielesności. Do tego właśnie dąży Bob Page, jedna z głównych postaci gry *Deus Ex*. Planuje on przejście z silnie zmodyfikowanego, ale nadal humanoidalnego w swojej formie ciała w amorficzną chmurę naniotów; pozwoli mu to być symultanicznie we wszystkich ważnych miejscach na świecie. Page opisuje swoją transformację w następujących słowach: „Wkrótce będę nową formą życia. Wszędzie, tak jak powietrze. Ewoluuując, kopiując się, ciągle ewoluując”²⁰. Mamy

18 F. JAMESON: *Archeologie przyszłości...*, s. 8.

19 *Deus Ex 2: Invisible War...*

20 „Soon I will be a new life-form. Everywhere, like air. Evolving, self-replicating, always evolving”. *Deus Ex. Ion Storm*, 2000.

tutaj do czynienia z adaptacją do środowiska na tyle ekstremalną, że powstały w jej wyniku postczłowiek pod żadnym względem nie przypomina już człowieka. Jego fizyczny nośnik funkcjonuje według zupełnie innych praw niż te, które rządzą normalnymi organizmami. Spójność zostaje zaburzona – ciałem nie jest ani żaden pojedynczy nanit, ani cała ich chmura, ta bowiem pozostaje rozproszona, pozbawiona całościowości, jaką charakteryzuje się bryła tkanek. Jest to nadal jakiś nośnik, nie jest to już jednak ciało. Oczywiście, z czysto ewolucyjnego punktu widzenia taki nowy nośnik może być efektywniejszy niż humanoidalne (nawet w pełni zcyborgizowane) ciało, gdyż jest niemal niezniszczalny (dopóki poszczególne nanity są od siebie odpowiednio oddalone). Cenę za taki zysk płaci się jednak na poziomie psychicznym – trzeba sobie bowiem poradzić zarówno z napływem danych z wielu źródeł naraz, jak i z zaburzonym obrazem własnego ciała. Podobnie jak w przypadku umysłu-roju, taki model nośnika jest nam zbyt obcy, żeby współczesny człowiek był w stanie zobrazować sobie typ doświadczeń, jaki się z takim nośnikiem wiąże.

Przymus uczestnictwa. Innym niebezpiecznym zjawiskiem związanym z rozwojem technologii umożliwiających przekształcanie ludzkiego ciała jest nieunikniony społeczny przymus korzystania z nowych wynalazków. Historia ludzkości pokazuje, że każde nowe narzędzie rewolucjonizujące jakiś wycinek rzeczywistości dawało swoim użytkownikom olbrzymią przewagę w rywalizacji o władzę, prestiż, zasoby czy prawo do przekazywania własnych genów. Przedmioty przekształcają rzeczywistość samym swoim istnieniem (co doskonale udowadniają Marshall McLuhan czy Bruno Latour) i nie pozwalają się cofnąć do czasu sprzed ich wynalezienia. Obiekty z transhumanistycznych fantazji nie są pod tym względem wyjątkowe; można by nawet powiedzieć, że zmiana, którą wprowadzają, jest dużo głębsza. Cybernetyczne wszczepy, mechaniczne protezy pozwalające swoim użytkownikom na więcej niż normalne kończyny, nanoboty, które po wprowadzeniu do organizmu umożliwiają dokonywanie nadludzkich wyczynów, czy specjalny mutagen zapewniający swojemu nosicielowi niemalże magiczne moce – wszystkie te przedmioty są na tyle użyteczne, że odmowa (lub niemożność) korzystania z nich automatycznie stawia odmawiającą osobę na przegranej pozycji. Osoba taka nie może realnie rywalizować z użytkownikiem nowinki technologicznej i jest skazana na powolną utratę znaczenia i pozycji społecznej.

Problem ten poruszany jest w niemal każdej pozycji z serii *Deus Ex*: w *Invisible War* przybiera postać konfliktu posiadaczy nanobotów z osobami niekompatybilnymi z tą technologią, w *Human Revolution* – podziału na ludzi niezmodyfikowanych i na cyborgi, mniej

lub bardziej przekształcone (podział ten przebiega równoległe do podziału na bogatych i biednych). W obu tych grach narasta stratyfikacja społeczeństwa, która doprowadza do konfliktu. Jak poucza nas historia świata²¹, ludziom postawionym na przegranej pozycji i pozbawionym dostępu do wyrównującej szansę technologii pozostaje jeszcze jedna reakcja pozwalająca na zachowanie szans w ewolucyjnym wyścigu. Tą reakcją jest opór, czy to w postaci przemocy (tak działa grupa Purity First z *Human Revolution* oraz organizacja templariuszy z *Invisible War*), czy też ograniczający się do protestów i agitacji politycznej (taki typ działania preferowali członkowie Humanity Front z *Human Revolution*). Celem nadrzędnym osób reagujących w ten sposób jest narzucenie zupełnie innego przymusu: zakazu korzystania z nowych technologii. Zarówno terror, jak i ostre regulacje prawne dają tym ludziom nadzieję na osiągnięcie takiego rezultatu. Jest to oczywiście prosta droga do totalitaryzmu, co widzimy w jednym z zakończeń *Invisible War*, w którym stajemy po stronie templariuszy i za pomocą nanobotów naszego bohatera przekształcamy całą ludzkość tak, żeby była niekompatybilna z potencjalnymi modyfikacjami. Nie prowadzi to jednak do zażegnania konfliktu, ale jedynie oddaje władzę ludziom wcześniej jej pozbawionym. Kolejnym etapem tej rewolucji są krwawe polowania na osoby wspierające stary system. Kiedy zaś większość dawnych wrogów jest już martwa, władza zaczyna szukać nowych zagrożeń, które mają uprawomocnić istnienie aparatu opresyjnego. Można tu zacytować przywódcę: „Mamy nowego wroga. Jego imię to błąd”²². Skłonność do totalitaryzmu przejawia się już w samej retoryce, którą posługują się te organizacje. Główna narracja skupia się bowiem na zachowaniu czystości ludzkiego gatunku, a zmodyfikowanych ludzi określa jako abominacje, dziwadła (*freak*) czy wybryki natury. Wniosek, który płynie z tych gier, jest dosyć gorzki: pojawienie się nowej technologii pozwalającej na zmianę ludzkiego ciała na lepszy nośnik musi doprowadzić do jednego z dwóch systemów opresji. Albo będzie to dominacja postludzi nad posiadaczami przestarzałych naturalnych ciał, albo krwawy opór przeciwko tej technologicznej nierówności, który doprowadzi do zradyzalizowania społeczeństwa i nastania państwa totalitarnego.

Fredric Jameson wymienił dwa czynniki wyróżniające utopie kreowane współcześnie: nacisk na złożoność zamiast na prostotę i pochwała pluralizmu zamiast jedności. Cechy te doskonale opisują omawiane przeze mnie figury utopian, które przekraczają proste

21 Można by wymienić: rewolucję francuską, rewolucję bolszewicką, dojście Hitlera do władzy czy współczesne niepokoje w krajach arabskich.

22 „We have a new enemy. That enemy's name is error”. *Deus Ex 2: Invisible War...*

pojęcie naturalnego organizmu i modyfikują się tak, żeby realizować bardziej skomplikowane formy. Tam gdzie pojawia się dążenie do ujednoczenia i zmniejszenia złożoności modyfikowanych jednostek, tam utopijna obietnica przekształca się w dystopijny koszmar. Nie znaczy to jednak, że złożoność zawsze jest oceniana pozytywnie. Zbyt duży poziom skomplikowania może być równie odpychający co zbyt duża prostota. Często zaś zagrożenia i obietnice idą w parze: prawdziwy utopianin zostaje osadzony w roli awatara i oddany w ręce gracza, a groteskowe dystopijne istoty stają na jego drodze jako przeciwnicy do pokonania. Niektóre tytuły czynią z gracza niemalże świeckiego mesjasza, postać, której działania mogą doprowadzić do transhumanistycznego przebóstwienia ludzkości. W innych jest on zaledwie anomalią, jedynym udanym eksperymentem w świecie pełnym zdeformowanych, nieludzkich stworów. Zawsze jednak bierze udział w próbie uchwycenia i doświadczenia niepewnej przyszłości, której zwiastuny dostrzec już można w świecie współczesnym.

Paweł Gąska

**Degeneration, Cyborgization, Evolution –
Presentations of Transhumanistic Utopias and Dystopias
in Computer Games**

Summary: Visions created by enthusiasts and critics of transhumanism represent both utopian possibilities and dystopian consequences entailed by creation of new humans. Narratives representing various ways of human evolution appear in many kinds of media, the text, however, concentrates on computer games whose form is eminently interesting in this respect. In computer games, the player becomes a cyborg, to some extent, as he/ she controls activities of the virtual avatar being aware, at the same time, of his/ her own corporeality.

The aim of the article is to trace two main ways in which the effects of the transhuman evolution into the post-human are represented in chosen games. On the one hand, the ultimate post-human becomes a biological entity degenerated into a condition which is worse than contemporary homo sapiens, and on the other hand, it becomes a technological entity turned into a being of superhuman abilities. The article explores their role and their form in both the structure of the game and the virtual world itself. The material of this study comes from games in which the player controls a single avatar: Bioshock series, Deus Ex series, System Shock 2 and Prototype.

Key words: transhumanism, avatar, virtual world

Pawel Gaška

**Dégénérescence, cyborgisation, évolution :
représentations des utopies et dystopies transhumanistes
dans les jeux vidéo**

Résumé : Les visions créées par les enthousiastes et critiques du transhumanisme reflètent aussi bien le potentiel utopique que les dangers dystopiques qu'entraîne l'apparition d'une nouvelle sorte de l'homme. Bien que les narrations présentant les chemins de l'évolution humaine divergents apparaissent dans différentes formes d'expression, le présent article se concentre sur le médium des jeux vidéo, constituant sous cet angle un cas extrêmement intéressant. Grâce au jeu vidéo, les joueurs deviennent à un certain degré cyborgs, parce qu'en se servant de leur avatar virtuel, ils sont toujours conscients de leur corporalité.

L'objectif de cet article est de retracer les deux façons majeures de la représentation des effets de l'évolution transhumaniste vers un post-homme dans des jeux. D'un côté, il s'agit d'un individu biologiquement dégénéré en un état pire par rapport à la condition présente de Homo sapiens, de l'autre, d'un individu technologiquement transformé en un être à des capacités surhumaines. L'article se concentre sur leur rôle et leur forme non seulement dans la structure du jeu mais aussi dans le monde virtuel que le joueur visite. Les exemples sont extraits des jeux aux motifs transhumanistes, dans lesquels le joueur contrôle un seul avatar: la série Bioshock, la série Deus Ex, System Shock 2 et Prototype.

Mots clés : transhumanisme, avatar, monde virtuel