



WOLNOŚĆ, RÓWNOŚĆ, BRATERSTWO? - GRY I POSTHUMANIZM

JAN STASIEŃKO



„To wielka radość móc wybrać awatara i biegać na boso po trawie, gdy ja sama tego nie mogę. [...] Nie mogę tego zrobić, ale i mogę to zrobić. To nie jestem ja, ale ze społecznego punktu widzenia wspólnota graczy nie wie, że siedzę na wózku. Mój awatar jest tak samo sprawny jak twój”¹.

¹ K. Kalning, **For Disabled Video Games Can Be a Lifesaver**, http://www.nbcnews.com/id/30116040/ns/technology_and_science-games/t/disabled-video-games-can-be-lifesaver/ (15.02.2015).

To wyznaczenie jednej z niepełnosprawnych graczek jest dobrym punktem wyjścia do definiowania gier wideo jako przestrzeni posiadających potencjał poszerzenia możliwości i niwelowania ograniczeń. Niedaleko takim stwierdzeniom do głównych założeń transhumanizmu. Jak pisze Robert M. Geraci, „wielu transhumanistów docenia swobodę i potencjał, które towarzyszą tym cyfrowym krajobrazom, i zauważa, że mogą oni promować transhumanistyczny sposób myślenia za ich pośrednictwem, poza grupami bezpośrednio związanymi z tym nurtem”². W mieszczących się po części w polu zainteresowań transhumanizmu studiach nad niepełnosprawnością i jej pokonywaniem za pomocą technologii znajdziemy bardzo wiele podobnych potwierdzeń.

Nośność perspektywy posthumanistycznej w analizie gier oraz w praktyce ich projektowania nie ogranicza się tylko do związków z transhumanizmem. Bliskość gier komputerowych i idei posthumanistycznej wydaje się dosyć oczywista, jeśli uznamy, że są one programami, które opierają się na wykorzystaniu skryptów sztucznej inteligencji, dają okazję do przenoszenia się w inną, ulepszoną rzeczywistość i są nośnikami dla pojemnych futurystycznych fabuł i postaci. Nieprzypadkowo więc jeden z najbardziej rozpoznawalnych teoretyków (i praktyków) gier wideo Ian Bogost jest równocześnie autorem książki *Alien Phenomenology*³, sytuującej się w optyce ontologii zorientowanej na obiekty. W prezentowanym tekście chciałbym wskazać te poziomy struktury gier oraz obszary korzystania z nich, w których ujawniają się wielorakie i barwne konteksty posthumanistyczne.

Fabuły, narracje, figury

Pierwszym i chyba najbardziej rozpoznawalnym takim kontekstem są inspiracje służące budowaniu motywów fabularnych. Czasem odwoływanie

się do posthumanizmu polega na wykorzystaniu prostego atrybutu bądź figury, tak jak w wypadku licznie zasiedlających światy gier cyborgów, a czasem jest tworzeniem rozbudowanej linii fabularnej koncentrującej się wokół transhumanistycznych lub ekoposthumanistycznych utopii i dystopii.

Spśród słynnych ekranowych cyborgów specyficznych dla gier można wymienić cybernetycznie zmodyfikowanego Johna-117 „Master Chiefa”, ikonę serii *Halo*, czy Jaxa z serii *Mortal Kombat* wyposażonego w bioniczne ramiona. W *Deus Ex* główny bohater, agent JC Denton, może korzystać z różnorodnych „nanowszczepów” poszerzających jego możliwości.

Fabuły, które łączą elementy cyberpunku z wątkami transhumanistycznymi, pojawiają się w warstwie narracyjnej wielu innych popularnych gier. Podstawowym konceptem fabularnym serii *Mass Effect* jest opozycja między życiem „syntetycznym” (robotycznym), reprezentowanym przez rasę Reapersów, a organicznym, które pragną zniszczyć. Pierwszoplanowa postać, którą steruje gracz, wydaje się przy tym idealnie wpisywać w koncepcję cyborga Haraway jako istoty demistyfikującej kategorię płci. Commander Sheppard jest kobietą lub mężczyzną w zależności od wyboru gracza, posiada też od drugiej części gry cybernetyczne implanty, uzupełniające jej/jego ciało powołane do życia na nowo po śmierci.

W stronę interesujących nurt transhumanistyczny genetycznych modyfikacji, psychostymulacji i mutacji organicznych kieruje się fabuła *Bio-shocku*, wzbogacona przy okazji o wątek konsekwencji etycznych związanych z modyfikacjami, które mają też wpływ na mutowanie ciała głównego bohatera w pierwszej części serii. Nabywa dzięki temu nowych umiejętności, takich jak na przykład telekineza.

Zarówno w *Deus Ex*, jak i w *Mass Effect* i wielu innych tytułach spotkamy się także z różnorodnymi wcieleniami wszechwładnej i zmiennokształtnej

² R.M. Geraci, *Video Games and the Transhuman Inclination*, „Zygon: Journal of Religion and Science” 47/2012, s. 735–756.

³ I. Bogost, *Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing*, Minneapolis 2012.

sztucznej superinteligencji w typie Kurzweilowskiej „Osobliwości”. W *System Shock* oponentem głównego bohatera jest kierujący stacją Citadel SHODAN, w *Deus Ex* potężną istotą, która ma możliwość opanowania całego świata, jest Helios.

Przykładem odwołania się do nowego materializmu w budowaniu konwencji gier jest z kolei *The Mountain* O'Reilly'ego. Gra jest jednym z ostatnich przykładów nurtu określanego jako nie-gry (*non-games*), które można w pewnym sensie uznać za odpowiednik literackiego *nouveau roman*. Mamy tu do czynienia z tytułami, które eksperymentują z wydolnością gier jako tworzywa artystycznego i które wprowadzają do rozgrywki elementy ambitniejsze, refleksyjne oraz formy interakcji odbiegające od tych opierających się na tradycyjnym modelu wyrazistego zwycięstwa i pokonywania typowych przeszkód i oponentów. W grze użytkownik inspirowane wyłonienie się z niebytu góry, która staje się dla gracza źródłem niecodziennych doświadczeń i powoduje zmianę optyki myślenia. Ów specyficzny symulator jest próbą zarysowania nie-ludzkiej perspektywy formowanej z „punktu widzenia” wielkiego naturalnego obiektu.

To odczuwanie świata jako całości, tak charakterystyczne dla nurtów ekologicznych, przyświecało chyba również twórcom gry mobilnej *Garden of Life*, w której gracz znajduje w kosmosie fragment zniszczonej planety Wellness, gdzie ma szansę odtworzyć florę planety dzięki magicznemu drzewu Yuko. Podobny wydźwięk ma *SimEarth* studia Maxis.

Artificial intelligence i artificial life a gry

Jednym z podstawowych wątków pojawiających się w obszarze myśli posthumanistycznej, który zakreślony został przez nurt cybernetyczny i obecny jest także w pracach Raya Kurzweila i N. Katherine Hayles, jest kwestia sztucznej inteligencji. Użytkowe zastosowania skryptów AI są w tej chwili tak powszechne, że nawet trudne do sklasyfikowania i oczywiście stanowią również istotny element

struktury gry. Trudno jednak w tym skromnym tekście poruszyć kwestie wszystkich tak rozbudowanych kontekstów AI w grach. Pośród współczesnych trendów można wskazać wykorzystanie tak zwanej AI emergentnej, która rozwija się wraz z rozwojem sytuacji w grze (np. seria *Far Cry* jest doceniana za takie rozwiązania). Inne wątki to stopniowe przenoszenie osiągnięć programów konwersacyjnych do budowania list dialogowych między bohaterem, którym steruje gracz, a pozostałymi postaciami. Przez ten zabieg ich rozmowy stają się bogatsze i mniej przewidywalne, a budowanie dialogu nie jest tworzeniem zamkniętego katalogu odpowiedzi. Rozwój inteligencji botów, czyli postaci w grze, które symulują zachowania „żywych” graczy, owocuje z kolei organizacją konkursów podobnych do Nagrody Loebnera, przyznawanej dla twórców programów konwersacyjnych, które przejdą sławny test Turinga. Tak zwane BotPrize⁴ ostatni raz została przyznana w 2012 roku zespołowi badaczy z University of Texas w Austin oraz indywidualnie doktorantowi z Uniwersytetu w Breście Mihaiowi Polceanu. W obu projektach opracowane boty określane były jako bardziej ludzkie niż ludzcy gracze.

Kolejnym aspektem, na który warto zwrócić uwagę, jest kwestia wykorzystywania w grach koncepcji *artificial life*. Kategoria ta, która pojawiła się wcześniej w symulacjach naukowych i wielu projektach artystycznych, w świecie gier zaowocowała osobnym gatunkiem symulatorów życia. Pośród nich warto przede wszystkim zwrócić uwagę na symulacje życia biologicznego, które nie oddają może tak drobiazgowo procesów ewolucji i różnicowania się genetycznego organizmów, ale pozwalają obserwować te procesy w ludycznej otoczce. Pośród najciekawszych i najpopularniejszych znajdziemy takie gry, jak *Creatures* czy *Simlife*. Z kolei *SimEarth* i *Star Wars Episode I: The Gungan Frontier* to przykłady gier, w których użytkownik może zarządzać całym ekosystemem planety.

⁴ Zob. <http://botprize.org/>

Innym ciekawym problemem, który mieściłby się w obszarze zainteresowań nurtu posthumanistycznego, jest przyciągający coraz więcej uwagi naukowców problem samodzielności gracza w grze. Pojawiają się tezy, że agentywność w grach nie jest wolną wolą gracza, ale stanowi wypadkową między oczekiwaniami gracza a modelem obliczeniowym proponowanym w grze. Tym samym agentywność w grach wpisuje się w ramy teorii aktora-sieci⁵. Zakres stopnia tej swobody pojawia się jako opcja na przykład w *The Sims* i znacząco wpływa na kształt rozgrywki. Problemy te są szczególnie wyraziste, kiedy weźmiemy pod uwagę częstą strategię wspomagania bohatera bezpośrednio sterowanego przez gracza niezależnymi pomocnikami. Jeśli stają się oni zbyt inteligentni i samodzielni, spada poczucie agentywności u gracza, a kiedy nie są oni zbyt samodzielni, powstaje wrażenie, że ich tylko eskortujemy⁶.

Interfejsy

Kontynuując wątki związane z transhumanistycznymi aspektami technologii gier, warto skoncentrować się także na interfejsach. Z jednej strony w obszarze futurystycznych wizji i fabularnych narracji umiejscawia się cała gama takich interfejsów, które operują zróżnicowanymi technologiami i znacząco poszerzają możliwości percepcyjne użytkowników. W pamiętnym *ExiStenZ* Davida Cronenberga mamy do czynienia z rzadkim przykładem biointerfejsu, który bezpośrednio ewokuje posthumanistyczną refleksję nad możliwością budowania wet-ware'owych połączeń z urządzeniami o biologicznej ontologii. Natomiast przypominający penetrację waginy sposób przyłączania się do biokonsol przez otwór w kręgosłupie prowokuje genderowe pytania o status płciowy bohaterów. W niezbyt wyszukany *Gamerze* z 2009 roku wykorzystana została koncepcja bliska *body hackin-*

gowi – w brutalnych interaktywnych widowiskach gracze zamiast wirtualnymi bohaterami sterują prawdziwymi ciałami zachowujących świadomość skazańców.

Oczywiście wspomniane interfejsy pojawią się obecnie w utworach fabularnych, ale eksperymenty naukowe już teraz próbują doganiać owe artystyczne wizje. Obiecująca jest cała gama projektów naukowych dotyczących alternatywnych systemów sterowania w grach, związanych z wykorzystaniem aktywności elektrofizjologicznej mózgu. Projekt interfejsu mózgowego rozwijany przez naukowców z Uniwersytetu w Grazu pozwala zagrać w *World of Warcraft* przy użyciu fal mózgowych. System EEG Emotive EPOC został w jednej z eksperymentalnych gier połączony z Kinectem. Powstają też coraz bardziej zaawansowane produkcje bezpośrednio dedykowane systemom EEG, takie jak *NeuroMage* – gra, w której użytkownicy wcielają się w rolę magów wykorzystujących wybrane czary i moce przy użyciu umysłu. Zaczynają być także organizowane pierwsze konferencje poświęcone neurogamingowi.

Pośród innych innowacyjnych interfejsów znajdziemy także systemy wykorzystujące śledzenie ruchu gałek ocznych (*eyetracking*). System Sentry firmy Tobii pozwala „oczyma” zagrać w *Assassins Creed Rouge*, tworzone są też gry specjalnie dedykowane temu urządzeniu, na przykład *Son of Nor*. Co ciekawe, autorzy tego systemu, który wydawałby się idealnym rozwiązaniem dla osób niepełnosprawnych, niemających możliwości poruszania rękoma, zachęcają do używania swojego *eyetrackera* raczej osoby zdrowe. Pozwala on ich zdaniem na nowe doznania w grach i na osiągnięcie przewagi nad graczami sterującymi rozgrywką tylko przy użyciu tradycyjnych kontrolerów.

Nowe stosunki interpersonalne i społeczne

Bardzo ciekawym obszarem budowania relacji posthumanistycznych w obrębie gier są również coraz częstsze przykłady sytuowania wirtualnych

⁵ Zob. na przykład B. Latour, *Splatając na nowo to, co społeczne. Wprowadzenie do teorii aktora-sieci*, przekł. A. Derra, K. Abriszewski, Kraków 2010.

⁶ Zob. A.J. Champandard, *This Year in Game AI: Analysis, Trends from 2013*, <http://aigamedev.com/open/editorial/2013-retrospective/> (15.02.2015).

podmiotów w rolach społecznych zajmowanych do tej pory przez ludzi oraz budowania specyficznych interpersonalnych relacji z nimi. Dostyc trywialnym przykładem są rozbierane sesje bohaterek gier, czego przykładem jest wiedźminowska Triss Merigold w sesji dla polskiej wersji „Playboya” w 2011 roku. Często jednak akty wydzwigania bohaterów gier do statusu podmiotów mają charakter dużo donioślejszy i zaczynają funkcjonować jako swego rodzaju manifesty lub eksperymenty z wydolnością norm społecznych i stopniem akceptacji nie-ludzi jako podmiotów.

Interesującym przypadkiem są śluby graczy lub graczek z bohaterami i bohaterkami gier. W 2009 roku japoński użytkownik konsoli Nintendo DS posługujący się pseudonimem Sal9000 poślubił w trakcie ceremonii transmitowanej na żywo w sieci bohaterkę gry randkowej *Love Plus* Nene Anegasaki. Ślub ten, który doczekał się youtubowych parodii i niewybrednych komentarzy w sieci, wydaje się świadectwem potrzeby formalizowania takiego rodzaju intymności, który obejmuje sferę nie-ludzkiego. Choć podobny pigmalioniczny motyw znajdziemy i u Gibsona w literackiej *Idoru*, i ostatnio u Spike’a Jonze’a w filmowej *Her*, to przypadek Sala9000 pokazuje, że nie-ludzkie obiekty miłości mogą pojawić się nie tylko w fabularnych opowieściach, ale i w codziennym życiu. Ślubowi Sala bardzo blisko do praktyk społeczności obiektofilów, której istnienie również ostatnio zaczyna docierać do opinii publicznej.

Wspólnota Objectum Sexuals nastawiona jest na budowanie intymnych relacji z przedmiotami. Czasem są to niewielkie obiekty, takie jak organy kościelne czy samochody, a czasem duże obiekty architektoniczne, takie jak mur berliński, Most Golden Gate w San Francisco czy Wieża Eiffla, niekiedy wreszcie adresatem uczucia, tak jak w wypadku postaci z gier, są obiekty niematerialne. Przypadek obiektofilów czasem ukazywany jest jako przykład dewiacji seksualnej, ale zarówno ślub z bohaterką gry, jak i zaślubiny z murem berlińskim pokazują raczej, że nie o źródła nowej przyjemności seksualnej tu chodzi, tylko o formalizowanie uczucia, które

z seksem nie musi mieć dużo wspólnego. Członkowie wspólnoty OS nie odzęgają się od budowania ze swoimi przedmiotami relacji seksualnej, ale bardziej pragną ceremonię ślubu wykorzystać do manifestowania „czystej miłości”⁷. Gracze wpisujący się w tę wspólnotę jawią się więc z jednej strony jako awangarda „praktyki” posthumanizmu, a z drugiej – powinni stać się obiektem zainteresowań przedstawicieli nurtów, które z posthumanizmem są łączone, na przykład nowy materializm⁸.

Wagę postaci z gier w porządku społecznym rezerwowanym dla ludzi pokazują również dobrze akty nienawiści i wzdargy wobec nich. W czasie innej, również japońskiej ceremonii ślubu, tym razem między kobietą a mężczyzną, która miała miejsce w 2012 roku, panna młoda rozbiła na oczach gości konsolę Nintendo DS z zainstalowanym na niej symulatorem randkowym, należąca do świeżo upieczzonego męża, aby rytualnie odciąć go od wirtualnej konkurentki⁹. Obok takich rytualnych aktów destrukcji hardware’u czy software’u warto zwrócić także uwagę na specyficzne praktyki poniżania i eksterminowania przez graczy własnych postaci w grach. Najbardziej charakterystyczną i rozpowszechnioną tego typu formą interakcji z bohaterami gry jest celowe męczenie i eksterminowanie postaci w grze *Sims*. Jak dowodzą badania jednej z moich studentek Magdaleny Kamyszek przeprowadzone na sporej próbie 300 graczy, wymyślne zabijanie Simów jest drugą po ich rozwijaniu przyjemnością, jaką czerpią grający. Bogaty arsenał środków ich zabijania obejmuje na przykład budowanie basenów, z których nie ma wyjścia, podpalanie wirtualnych agentów, a nawet budowanie wymyślnych scenariuszy i przestrzeni, w których są oni torturowani i poniżani.

⁷ Zob. wyznania członków omawianej społeczności, dostępne na: <http://www.objectum-sexuality.org/> (15.02.2015).

⁸ Do kwestii relacji uczuciowej z obiektami odwołują się na przykład: J. Clemens i D. Pettman, **Avoiding the subject: Media, culture and the object**, Amsterdam 2004.

⁹ A. Westalke, **Groom brings virtual girlfriend to wedding, bride smashes game with hammer**, „Japan Daily Press”, 27.11.2012, <http://japandailynews.com/groom-brings-virtual-girlfriend-to-wedding-bride-smashes-game-with-hammer-2718951> (19.02.2015).

Interesujące obserwacje płyną z analizy forów, na których ten temat się pojawia. Dyskusje graczy pokazują, że sprzeciw wobec tego typu praktyk bądź ich akceptacja wiąże się także ze zniuansowanym definiowaniem statusu ontologicznego wirtualnych istot. Okrucieństwo graczy jest często usprawiedliwane „pikselową” naturą Simów i ich nieczłowieczeństwem, ale jednocześnie zaskakująco bliskie jest Agambenowskiemu ideom obozu, stanu wyjątkowego czy muzułmana.

Ciekawie w tej perspektywie rysuje się również strategia odwrotna, zastosowana przez użytkowników gry *Creatures*. Okazuje się, że i pośród użytkowników tej gry znajduje się spora grupa takich, którzy kreowane stworzenia traktują w sposób sadystyczny lub je po prostu zaniedbują. Jeden z takich graczy o nicku AntiNorn założył nawet stronę poświęconą torturom Nornów. Wywołało to oburzenie sporej liczby członków społeczności graczy, którzy zawiazali Federację Przeciwno Nadużyciom Sztucznego Życia. Dla torturowanych Nornów empatyczna część graczy przygotowała też swego rodzaju klinikę przywracającą zdrowie i kondycję tych wirtualnych stworzeń¹⁰.



Na najbardziej prymarnym poziomie gra jest wciąż ową inną, lepszą przestrzenią, w której gracz może więcej i uzyskuje efekt szybciej niż w życiu. Choć „inne światy” gier w kontekście generalnego „rozpływania się” granicy między tak zwanym realem a rzeczywistością wirtualną pokazywane są często jako te miejsca, które utrwalają nierówności społeczne i pogłębiają cyfrowy podział, dla wielu niepełnosprawnych mogą stać się przestrzenią równościową. Taką, w której ich niedostatki nie są tak widoczne, albo taką, w której ich niepełnosprawność może dać im wręcz przewagę, stając się kompetencją, a nie ograniczeniem.

Posthumanizm jako teoria krytyczna, która obala mity oraz historyczne i polityczne zakorzenienia humanizmu, wpisuje się jednocześnie w obecne stadium rozwoju gier, kiedy stają się one coraz bardziej wysublimowanym metanarzędziem krytyki kulturowej i społecznej. Tam, gdzie poddaje ona pod dyskusję pojęcie człowieczeństwa i antropocentryzm kultury, jest również miejsce dla gier posiadających coraz to lepsze możliwości demistyfikacji stereotypów i uproszczeń. Oczywiście i one mogą utrwałać negatywne wzorce i motywy, żeby wspomnieć choćby stereotypy dotyczące kobiet, z którymi walczy w grach Anita Sarkeesian. Niemniej jednak krytyczny potencjał gier rośnie zarówno ze względu na coraz doskonalsze technologie, jak i świadomość twórców.

Kontekst wchodzenia bohaterów gier w przestrzeń społeczną, w której próbuje się ich stawiać w roli równych ludziom podmiotów, oraz dyskusja dotycząca ontologii Simów i Nornów pokazują dobitnie, że jedną z najistotniejszych funkcji idei posthumanistycznej jest obecnie badanie podmiotowej łączliwości, bo jak pisze Rosi Braidotti: „Potrzebujemy nowych ram dla określenia wspólnych punktów odniesienia i wartości, aby zrozumieć zawrotne transformacje, których jesteśmy świadkami”¹¹.

¹⁰ Zob. <http://www.reocities.com/Heartland/Acres/2933/tortnorns.html> (19.02.2015).

¹¹ R. Braidotti, *Po człowieku*, przekł. J. Bednarek, A. Kowalczyk, Warszawa 2014, s. 360.