

**Piotr Kubiński**

Uniwersytet Warszawski

Dyskurs filozoficzny w grach  
wideo. Wybrane konteksty  
w grach *Wiedźmin 3: Dziki  
Gon*, *The Stanley Parable*  
oraz *The Talos Principle*

Abstract

**Philosophical Discourse in Video Games. Selected Contexts in *The Witcher 3: Wild Hunt*, *The Stanley Parable*, *The Talos Principle***

The author of this article discusses the problem of presence of philosophical discourses in modern video games. The author distinguishes three main types of usage of such discourses: the anecdotal representation, the parabolic construction and the affective philosophical exercise. To support his claim the author concentrates on the analysis of three games: *The Witcher 3: Wild Hunt*, *The Stanley Parable*, *The Talos Principle*, which leads to conclusions on textual mechanisms of implementing philosophical contexts into video games. The article also points out several main philosophical topics that can be effectively undertaken by video games in the context of education.

**Słowa kluczowe:** filozofia, dyskurs filozoficzny, gry wideo, gry komputerowe, edukacja

**Keywords:** philosophy, philosophical discourse, video games, computer games, education

## Wstęp

W niniejszym artykule podejmuję kwestię obecności dyskursu filozoficznego w grach wideo. Zamiast jednak tworzyć szeroki katalog gier, w których zaznacza się problematyka filozoficzna, za znacznie bardziej użyteczne uważam pokazanie dużej rozpiętości zakresu tego zjawiska i wskazanie jego szczególnie pouczających (a także użytecznych w procesie edukacyjnym, na co wskazuję w zakończeniu artykułu) przykładów. Na podstawie analizowanego materiału proponuję wyróżnienie trzech zasadniczych rodzajów wykorzystania dyskursu filozoficznego w grach: na zasadzie reprezentacji anegdotycznej, konstrukcji opartej na paraboli i wykorzystania gry jako afektywnego ćwiczenia filozoficznego. W analizie sięgam po grę *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (CD Projekt RED, 2015), która służy mi jako przykład wykorzystania anegdotycznej reprezentacji dyskursu filozoficznego. W dalszej części artykułu posiłkuję się przede wszystkim grami *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) oraz *The Talos Principle* (Croteam, 2014) – ich autorzy świadomie odwołali się bowiem m.in. do problemów wolnej woli czy determinizmu. *The Talos Principle* w sposób eksplicytny przywołuje konkretne problemy filozoficzne, odwołując się do myśli znanych filozofów. W wypadku *The Stanley Parable* sytuacja wygląda inaczej – w grze nie pojawiają się bezpośrednio nawiązania do konkretnych myślicieli, jednak samą produkcję można odczytać jako egzemplifikację jednego z podstawowych problemów filozoficznych – problemu wolnej woli. Jest to notabene problem stanowiący jedno z centralnych zagadnień także w *The Talos Principle*. Zestawienie właśnie tych dwóch gier pozwoli zatem nie tylko naświetlić problem różnego występowania dyskursu filozoficznego w grach czy zanalizować tekstowe mechanizmy wprowadzania kontekstów filozoficznych. Dzięki tak ustawionej perspektywie interpretacyjnej możliwe będzie również sformułowanie wniosków dotyczących tego, jak we współczesnej kulturze cyfrowej może być przedstawiany problem wolności (szczególnie aktualny w kontekście posthumanizmu).

## Tło historyczne

Gry wideo od początku swojej obecności w kulturze – a więc już od połowy XX wieku – miały charakter ideologiczny, były nośnikami pewnych wartości. Wydaje się to naturalne, szczególnie ze względu na militarny, zimnowojenny kontekst, w jakim powstawały; pierwsze gry wideo najczęściej tworzone wszakże w ośrodkach naukowych związanych z przemysłem militarnym. W takim kontekście ucieczka przed ideologią była zgoła niemożliwa. Co więcej, nie była też czymś szczególnie pożądanym – pierwsze gry często projektowano w celach ściśle pragmatycznych i nierzadko z ideologią mocno związanych. Dobrze ilustruje to fakt, że w latach pięćdziesiątych wojsko intensywnie inwestowało duże środki w projektowanie pierwszych gier

symulujących działania wojenne (zwłaszcza w kontekście konfliktu NATO ze Związkiem Radzieckim) – przykładami takich gier są *Carmonette* (Army ORO, 1953) czy *Hutspiel* (Army ORO, 1955)<sup>1</sup>.

O ile więc zimnowojenny kontekst historyczny szczególnie sprzyjał temu, by pierwsze gry wideo pozostawały nieneutralne ideowo, o tyle współcześnie ta cecha gier nadal pozostaje faktem – a nawet uległa intensyfikacji. Z jednej strony przykładu dostarczają komercyjne hity – takie jak choćby cykl *Call of Duty* – prezentujące taki a nie inny światopogląd obejmujący szczególnie rozumiane kategorie „patriotyzmu” czy „demokracji”. Z drugiej strony da się wskazać całą grupę gier zaangażowanych – zwykle tworzonych z wykorzystaniem znacznie mniejszego budżetu – które nierzadko mają charakter perswazyjny, są projektowane z myślą o konkretnym przekazie ideologicznym i mogą służyć publicystycznemu opisowi rzeczywistości lub polityczno-militarnej propagandzie<sup>2</sup>.

Perswazja nakierowana na cele polityczne nie jest oczywiście jedynym kontekstem, który należy mieć na uwadze, gdy analizuje się rozmaite dyskursy uobecniające się we współczesnych grach wideo. W ostatnich latach można mówić o zintensyfikowanej obecności w nich dyskursu filozoficznego – który stanowi przedmiot zainteresowania niniejszego artykułu.

## Reprezentacja anegdotyczna

Dyskurs filozoficzny może uzyskiwać w grach wideo bardzo różną reprezentację. Najprostszy mechanizm, który można tutaj wskazać, należałoby określić jako reprezentację o charakterze anegdotycznym. Istotą takiego odwołania nie jest bowiem podjęcie głębokiego dialogu z konkretną myślą czy krytyczne przedyskutowanie ważnego problemu filozoficznego. Reprezentacja anegdotyczna służy raczej budowaniu nastroju gry lub wywołaniu przyjemności wynikającej z rozpoznania nawiązania intertekstualnego, jakie zostało zawarte w grze. Takie nawiązania mogą oczywiście znacząco wpływać na intelektualną przyjemność płynącą z grania, ale (inaczej niż w wypadku gier analizowanych w dalszej części artykułu) nie decydują w sposób zasadniczy o wymowie

---

<sup>1</sup> Z. Whalen, *Mainframe Games* [w:] *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, red. M.J.P. Wolf, Santa Barbara 2012; D. Djaouti, J. Alvarez, J.-P. Jessel, O. Rampnoux, *Origins of Serious Games* [w:] *Serious Games and Edutainment Applications*, red. M. Ma, A. Oikonomou, L.C. Jain, Berlin 2011; D.H. Ahl, *Mainframe Games and Simulations* [w:] *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*, red. M.J.P. Wolf, London 2008. W polskim stanie badań zwraca na to uwagę Radosław Bomba. *Idem, Gamification. Jak rzeczywistość staje się grą cyfrową?* [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków 2012.

<sup>2</sup> Więcej na ten temat pisałem w tekście: *Gry publicystyczne jako część dyskursu współczesności* [w:] *Przekaz digitalny. Z zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej*, red. E. Szczęsna, Kraków 2015.

gry czy o jej interpretacji. Doskonale widać to na przykładzie sceny pochodzącej z gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Scena ta rozgrywa się w trakcie misji pobocznej (a więc fakultatywnej) zatytułowanej *Obrońca wiary*. Główny bohater – wiedźmin Geralt, płatny zabójca potworów – ma za zadanie ustalić, kto niszczy przydrożne kapliczki znajdujące się przy wiejskich traktach. Po krótkich poszukiwaniach wiedźmin natrafia wreszcie na tropionych sprawców – okazuje się, że winowajcy to grupa żaków. Na pytanie Geralta, dlaczego niszczą miejsca kultu, jeden ze studentów odpowiada: „Jesteśmy zwiastunem błyskawicy, ciężką kroplą z chmury! Ta błyskawica zwie się nadczołowiekiem!”. Jeżeli gracz zapyta, czy studenci nie boją się, że spotka ich gniew bogów, usłyszy następującą odpowiedź: „Bogowie są martwi! My usuwamy tylko ich rozkładające się szczątki – trujące zarzewie szkodliwego zabobonu”. Co więcej, rozmówca powołuje się na autorytet i dodaje: „Mistrz Fridrich z Oxenfurtu rzecze, że bogowie umarli! Religia to opium dla ludu! Prosty lud lęka się jeno religii i kapłanów. A ten strach zakuwa nas w okowy ciemnoty! Powinniśmy stworzyć nową moralność – albo i obejść się bez moralności”.

Czytelność aluzji do filozofii Fryderyka Nietzschego, jakie można dostrzec w przytoczonej powyżej scenie, wynika nie tylko z ich nagromadzenia, lecz także stąd, że rozmówca odwołuje się do haseł, które wręcz słownikowo kojarzą się z niemieckim filozofem. Da się tu przede wszystkim wskazać przywołaną dla przykładu koncepcję nadczołowieka czy hasło „Bóg umarł”, które obecnie funkcjonuje w kulturze popularnej na zasadzie łatwo rozpoznawalnego, zbanalizowanego sloganu (używanego niekoniecznie w zgodzie z myślą niemieckiego filozofa). Da się tu ponadto wskazać charakterystyczną dla Nietzschego krytykę religii – co ciekawe, wyrażoną również słowami Karola Marksa, w którego ujęciu „Religia to opium ludu”<sup>3</sup>. Wreszcie – sam Nietzsche został tu przywołany w czytelnej aluzji jako mistrz Fridrich z Oxenfurtu<sup>4</sup>, co wydaje się sygnałem w takim stopniu czytelnym, że niepozostawiającym miejsca na wątpliwości co do źródła odwołania.

Zgodnie z wcześniejszą sugestią aluzje do twórczości niemieckiego filozofa mają tu jedynie charakter incydentalny – pojawiają się wyłącznie w tej konkretnej misji (stanowiącej zaledwie skromny wycinek gry składającej się

<sup>3</sup> K. Marks, *Przyczynek do krytyki heglowskiej filozofii prawa* [w:] K. Marks, F. Engels, *Dziela*, Warszawa 1960, t. 1. Na marginesie warto dodać, że odwołanie do Marksa jest tutaj także celowe. Świadczy o tym fakt, iż w którejś z losowych kwestii wypowiedzianych przez studentów można usłyszeć odwołanie do kapitału – jednej spośród podstawowych kategorii marksizmu i zarazem tytułu (*idem*, *Kapitał: Krytyka ekonomii politycznej*, przeł. H. Lauer, Warszawa 1970). Na widok wiedźmina Geralta – a więc odmienca wyróżniającego się bladą cerą, białymi włosami i kocimi oczyma – rozmówca może powiedzieć: „Jakby złapać do cyrku i ludziom pokazywać... Kapitał można zbić!”. Użycie właśnie słowa „kapitał”, w sytuacji gdy można było skorzystać z wielu synonimów (choćby „pieniądze” czy „majątek”), jest – w kontekście wcześniejszego cytatu z Marksa – bardzo czytelnym sygnałem.

<sup>4</sup> Oxenfurt – niedysiejszy ośrodek akademicki – jest jednym z miejsc w fikcyjnym świecie wiedźmina, w których toczy się akcja gry.

z ponad 200 misji, które ponadto są często znacznie bardziej rozbudowane niż stosunkowo prosta i raczej liniowa misja *Obrońca wiary*). Zdarzenia te nie mają istotnego znaczenia z perspektywy głównego wątku fabularnego, nie wpływają na późniejsze wydarzenia i przede wszystkim są całkowicie poboczne, opcjonalne – gracz może nie ukończyć tej misji lub też nawet w ogóle jej nie rozpocząć (może bowiem w ogóle nie dojść do spotkania ze zleceniodawczynią), co w żadnym stopniu nie przeszkodzi w ukończeniu gry. Funkcja tego konkretnego nawiązania do myśli Nietzschego jest zatem przede wszystkim humorystyczna. To notabene typowy zabieg dla serii produkowanych przez CD Projekt RED gier o Gerałcie. Jak wskazywałem w innym tekście, nawiązania intertekstualne – i wynikający z nich dystans ironiczny – są tak częste i brzemiennie w skutki, że należy je traktować jako jeden z podstawowych rysów w charakterystyce serii *Wiedźmin*<sup>5</sup>.

Na komiczną rolę tej sceny wskazują także obydwa możliwe zakończenia misji. Gracz kierujący Gerałtem może bowiem zdecydować się powstrzymać żaków niszczących kapliczki (w tym celu będzie musiał stoczyć ze studentami dość prostą, nierówną walkę); może też uznać, że nie chce im przeszkadzać, i po prostu odejść. Niezależnie od tego, na jakie rozwiązanie zdecyduje się gracz, w dialogu pojawia się humorystyczne nawiązanie do realiów współczesnego życia studenckiego. W pierwszej sytuacji Gerałt grozi żakom słowami „Bo pójdę po panią z dziekanatu” – komizm tej sytuacji jednoznacznie wynika z bezpośredniego przełożenia dzisiejszego wyobrażenia o szkolnictwie wyższym (i o związanej z nim biurokracji) na realia świata *fantasy* przedstawionego w grze (w alternatywnym przebiegu misji Gerałt podsumowuje słowa rozmówcy pełnym politowaniem westchnięciem „Studenci...”). To odwołanie się do współczesnych realiów i wyjście poza konwencję gry zostaje dodatkowo wzmocnione zabiegiem zburzenia czwartej ściany – tę ostatnią kwestię Gerałt wypowiada bowiem, zwracając się wprost do gracza oraz patrząc w obiektyw cyfrowej „kamery”<sup>6</sup>.

Oprócz rozbawienia gracza, który rozpozna nawiązanie, scena ta pełni także inną funkcję. Gracz zostaje tu bowiem postawiony w sytuacji wyboru, w którym musi zdecydować: wspierać żaków starających się wyzwolić społeczeństwo spętane religią czy raczej stanąć w obronie tej religii. Jaką decyzję trzeba podjąć i zawsze będzie ona miała wymiar ideowy. Co więcej, wybór ten jest także umotywowany pragmatycznie. Aby wykonać misję (a w rezultacie – aby zdobyć nagrodę w postaci niewielkiej liczby punktów

<sup>5</sup> Zob. P. Kubiński, *Dystans ironiczny w grach „Wiedźmin” i „Wiedźmin 2: Zabójcy królów”* [w:] *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, red. R. Dudziński, A. Flamma, K. Kowalczyk, J. Płoszaj, Wrocław 2015.

<sup>6</sup> Warto odnotować, że zabieg ten ma jednocześnie charakter emersyjny, a więc na krótko wybija gracza z immersji, rekompensując mu to przyjemnością innego rodzaju (w tym wypadku wynikającą z komizmu). Na temat emersji jako kategorii w badaniu tekstów cyfrowych zob. P. Kubiński, *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media” 2014, nr 5.

doświadczenia), trzeba powstrzymać niszczycieli kapliczek. Można więc powiedzieć, że gra dodatkowo nagradza w tym wypadku postawę polegającą na obronie dotychczasowego porządku. Wydaje się to tym bardziej interesujące, że obraz religii i religijności w całej serii *Wiedźmin* nie jest czarno-biały, ale raczej zniuansowany (przy czym często pojawiają się tu sceny ukazujące religię jako narzędzie manipulacji<sup>7</sup>). Kwestia ta, choć niewątpliwie interesująca, wykracza jednak poza zakres niniejszego artykułu.

Wreszcie warto przytoczyć jeszcze jedną, istotną w tym kontekście wypowiedź studenta napotkanego przez Geralta. Jeżeli bohater zdecyduje się nie przeszkadzać w niszczeniu kapliczek, doradzi studentom, by mieli się na baczności: „Róbcie, co chcecie. Ale na waszym miejscu wyniosłbym się stąd. Ze względu na ghule”. Odpowiedź żaka przynosi następną humorystyczną aluzję: „I ty uważaj. Albowiem kto długo walczy z potworami, ten sam staje się potworem. I... otchłań w niego spogląda”. Rozbawienie może tu budzić przede wszystkim sposób, w jaki wypowiedziana jest ta kwestia – w głosie wyraźnie słyhać zawahanie, brak pewności siebie. Można to odczytać jako sygnał powierzchownej znajomości filozofii „Mistrza Fridricha” przez bohatera – który męczy się jak nieprzygotowany student na egzaminie. Dodatkowym zabiegiem humorystycznym jest to, że fragment *Poza dobrem i złem* jest tutaj przytoczony niedokładnie – fragment ten (w tłumaczeniu Grzegorza Sowińskiego) brzmi bowiem „Kto walczy z potworami, niech uważa, by sam nie stał się potworem. A gdy długo spoglądasz w otchłań, również otchłań spogląda w ciebie”<sup>8</sup>. Na marginesie warto odnotować, że ten sam fragment pism Nietzschego został również wykorzystany jako motto do innej bardzo popularnej w Polsce gry *Wrota Baldura* (BioWare, Black Isle Studios, 1998). Przykład ten pokazuje, że myśl Nietzschego okazuje się zastanawiająco inspirująca dla twórców gier wideo – znów wydaje się jednak, że oddziaływanie nietzscheizmu ma charakter raczej powierzchowny, ograniczający się do utrwalonych w kulturze hasel kojarzonych z niemieckim filozofem.

Zarówno w wypadku trzeciej części *Wiedźmina*, jak i pierwszej części *Wrót Baldura* dyskurs filozoficzny zostaje wykorzystany jedynie na zasadzie anegdoty – oczywiście, jej rozpoznanie pozwala wnieść do odczytania utworu nowe sensory, jednak nie sposób utrzymywać, że mają one istotne znaczenie w kontekście całości utworu. Oprócz wskazanej już funkcji humorystycznej czy działania polegającego na budowaniu nastroju gry takie nawiązanie może służyć także intelektualnej przyjemności gracza, który rozpoznaje obecność filozoficznego dyskursu w grze<sup>9</sup>.

<sup>7</sup> Widać to na przykład w misji *Opium dla ludu* (na marginesie trzeba odnotować ponowne odwołanie do zniekształconego cytatu z Marksa). Gracz może tu odkryć, że grupa chłopów daje się manipulować inteligentnemu stworzeniu, które podaje się za boga i żeruje na ich naiwności.

<sup>8</sup> F. Nietzsche, *Poza dobrem i złem. Preludium do filozofii przyszłości*, przeł. G. Sowiński, Kraków 2001, s. 98.

<sup>9</sup> Więcej na ten temat zob. P. Kubiński, *Dystans ironiczny...*

## Gra jako afektywne ćwiczenie filozoficzne

Z zupełnie innym – można by wręcz powiedzieć: systemowym – uobecnieniem i wykorzystaniem dyskursu filozoficznego mamy do czynienia w dwóch grach, do których odwołuję się w tytule artykułu: *The Stanley Parable* oraz *The Talos Principle*. Analizę warto zacząć od tej drugiej. W *The Talos Principle* – dziele chorwackiego studia Croteam – gracz przemieszcza się w różnych światach, które – jak bardzo szybko się okazuje – z perspektywy diegetycznej są dziwnymi konstruktami, swego rodzaju sztucznymi rzeczywistościami wirtualnymi o niejednoznacznym statusie. Świadczy o tym wiele dowodów: jawnie fasadowa konstrukcja świata fabularnego (wśród antycznych ruin mnóstwo tu nowoczesnych urządzeń i cyfrowych teleportów), informacje wyświetlane na poziomie graficznego interfejsu użytkownika (sugerują one, że bohater jest w istocie zaprogramowaną sztuczną inteligencją) czy rwący się obraz (zakłócenia mają podkreślać zapośredniczony charakter diegezy). Zadaniem głównej postaci i kierującego nią gracza jest rozwiązywać zagadki logiczno-przestrzenne. Nagrodą za pokonywanie poszczególnych łamigłówek okazują się specjalne kostki – sigile – pozwalające odblokować dostęp do następnych zagadek.

Od pierwszych chwil działaniom gracza towarzyszy tajemniczy głos przedstawiający się jako boski twórca (jego pierwsze słowa brzmią: „Oto jestem, moje dziecko. Z prochu powstałeś i stąpasz po moim ogrodzie. Usłysz mój głos i wiedz, że jam jest twój stwórca, którego zwą ELOHIM”). Wypowiadane przez niego słowa objawiają domniemaną konstrukcję świata: „W różnych miejscach na tej ziemi przygotowałem dla ciebie próby, a w każdym z nich ukryty jest sigil. Twoim zadaniem jest odszukanie tych sigili. Tak służyć będziesz przyszłym pokoleniom i zyskasz życie wieczne”. Elohim zdaje się zatem w pierwszych chwilach demiurgiem, być może istotą boską – a na pewno wyższą instancją. Podróż bohatera przez świat gry jawi się natomiast jako swoisty sprawdzian – nagrodą za pomyślny wynik ma być inna, doskonalsza forma egzystencji – co w pewnym stopniu wpisuje się w modele znane z wielu religii, a także niektórych systemów filozoficznych. Wizja ta może wydawać się w obrębie gry stosunkowo wiarygodna, ponieważ świat diegetyczny rzeczywiście jest prezentowany jako konstrukt, jako przestrzeń zapośredniczona, a więc wtórna. To z kolei pozwala także postrzeć sam progres w grze jako obraz coraz głębszego wtajemniczenia w wiedzę metafizyczną lub jako w ogóle metaforę aktu poznania, w którym kolejne komnaty z zagadkami reprezentują kolejne stopnie wtajemniczenia. Taka interpretacja wydaje się uzasadniona tym bardziej, że jedno z zakończeń gry polega na akcie transcendencji – połączeniu się bohatera z twórcą. Inne zaś – na złamaniu nakazów Elohima i wyzwoleniu się z symulowanego świata. To gracz własnym postępowaniem musi rozwiązać powstający tu dylemat polegający na wyborze pomiędzy niezależnością a posłuszeństwem. Mówiąc inaczej: między sceptycyzmem a zaufaniem lub – wiarą.

Co jednak o wiele ważniejsze, gra eksplicytnie formułuje problemy natury filozoficznej. Jednym z ważnych elementów *The Talos Principle* są dostępne w świecie diegetycznym specjalne terminale, za pomocą których można przeszukiwać archiwalną bazę danych, odnajdować tam dokumenty i różnoraką korespondencję. Aby jednak uzyskać dostęp do tej bazy danych, bohater musi zdobyć uprawnienia administratora – w ramach standardowej procedury urządzenie musi przy tym zweryfikować, czy bohater nie jest robotem (co jest tu przedstawiane jako standardowy system zabezpieczeń blokujący dostęp do bazy danych osobom niepowołanym). W tych dialogach z maszyną – które, dodajmy, mają charakter całkowicie poboczny, opcjonalny – bohater sterowany przez gracza musi zatem udowodnić, że jest człowiekiem. Mówiąc inaczej, gracz musi w trakcie tych dialogów z automatem zdać test Turinga<sup>10</sup>. Test ten jest jednak doprawdy wyjątkowy, i to z dwóch powodów. Po pierwsze, w oryginalnym teście Turinga obiektem poddawany testowi miała być wszakże maszyna, badającym zaś – człowiek. Sytuacja, jaka zachodzi w grze, jest jednak odwrotna, ponieważ to człowiek (gracz) usiłuje udowodnić swoje człowieczeństwo maszynie. Niezwykłość tej sytuacji polega jednak jeszcze na tym, że – po drugie – bohater sterowany przez gracza... faktycznie nie jest człowiekiem, tylko maszyną, androidem obdarzonym jakąś formą świadomości. Jest to widoczne już na samym początku gry, kiedy w pierwszych scenach bohater osłania ręką twarz przed promieniami słonecznymi – dzięki temu, że akcja jest postrzegana z perspektywy pierwszoosobowej, gracz od razu może dostrzec mechaniczne przedramiona postaci. Ta obserwacja potwierdza się także w sytuacji korzystania z terminali (dłonie bohatera korzystającego z urządzenia także są mechaniczne) i przede wszystkim po przełączeniu perspektywy na trzecioosobową (gracz może to zrobić opcjonalnie, przy czym perspektywą wyjściową jest ta pierwszoosobowa). Wówczas gracz widzący sylwetkę bohatera w całej okazałości nie ma już żadnych złudzeń – kierowany przez niego bohater nie jest człowiekiem.

W kontekście niniejszego artykułu najbardziej interesujące jest jednak to, że w trakcie korzystania z terminali (gdy gracz stara się uzyskać uprawnienia administratora i później) bohater prowadzi za pośrednictwem komputera dialog z inną, tajemniczą postacią. Ów rozmówca stara się w pewnym momencie wywołać w protagoniście wątpliwości co do jego sytuacji, stawia kłopotliwe pytania, krytykuje odpowiedzi gracza/bohatera („Czy naprawdę wierzysz w te bzdury? Wciąż trzymasz się kurczowo swoich irytujących wierzeń?”), stara się także podważyć wiarygodność słów Elohima. Zwłaszcza na początku gracz nie może mieć pewności co do rzeczywistego charakteru i statusu rozmówcy, jawiącego się trochę jak sokratejski akuszer wydobywający wiedzę z interlokutora. Czy głos ten nie jest aby pokusą zesłaną przez Elohima, by sprawdzić wierność bohatera – jeżeli tak, to przypominałby diabła z biblijnej Księgi Hioba, gdzie Szatan jest nie tyle przeciwnikiem Boga, ile jego sługą, z boskiego

<sup>10</sup> A.M. Turing, *Computing Machinery and Intelligence*, „Mind”, 1950 nr 236.

przyzwolenia wypróbowującym wierność człowieka (Hi, 1,6–12)<sup>11</sup>? Czy nie jest to ktoś taki, jak Kartezjański zły duch, potężny zwodzieciel – „niebywale potężny i, jeśli wolno tak powiedzieć, złośliwy i przebiegły, który używa całej swej mocy i całej swej zmyślności, aby wprowadzić mnie w błąd?”<sup>12</sup>. Sytuacja komplikuje się tym bardziej, że w trakcie jednego z dialogów niespodziewanie odzywa się głos Elohima, który nazywa naszego rozmówcę kłamcą: „Nie myśl, że nie wiem, kim jest Kłamca wijący się pośród Ukrytych Słów. Jego mądrość jest pusta i zrodzona z rozpacz. Nie pozwól omotać się pajęczyną ułudy. Miej wiarę we mnie, a jego marne iluzje rozwieją się niczym koszmary w świetle poranka”.

W tych dialogach – które, dodajmy, mają charakter całkowicie poboczny, opcjonalny – rozmówca stawia konkretne problemy natury etycznej, ontologicznej czy epistemologicznej. Na przykład gracz musi wyrazić swoje zdanie na temat tego, czy świadomość jest zjawiskiem fizycznym, czy nie. Musi także wybrać jedną spośród kilku możliwych definicji świadomości, np.

- a) świadomość jest zbudowana z neuronów;
- b) świadomość jest czymś, co wykracza poza prawa fizyki;
- c) świadomość to inne określenie duszy;
- d) świadomość to złożony system funkcjonalny.

I choć rozmówca chętnie wykazuje naiwność odpowiedzi gracza (wybór odpowiedzi jest zdeterminowany przez twórców gry), to jednak można założyć, że istotą omawianego zabiegu jest nie tyle dojście do istoty problemu, ile samo postawienie pytania natury filozoficznej. Chodzi o zwrócenie uwagi gracza na pewien problem teoretyczny i o skłonienie go do refleksji na ten temat (co nie jest przecież funkcją najczęściej przypisywaną grom wideo, nazywając rzecz eufemistycznie). Tematem tym najczęściej okazują się sztuczna inteligencja oraz fundamenty procesu poznania. Ponadto *The Talos Principle* pozwala się zastanowić nad tym, kogo lub co godzi się nazwać osobą („Dlaczego SĄDZISZ, że jesteś osobą?”). To szczególnie aktualne w kontekście Object-Oriented Ontology, czyli – mówiąc w dużym uproszczeniu – tej refleksji filozoficznej, która uwzględnia badanie egzystencji i sprawczości także innych podmiotów niż ludzie (a więc odrzuca hierarchiczną ontologię antropocentryczną)<sup>13</sup>. Wreszcie – dotyka problemu wolności, jej granic i pod-

<sup>11</sup> Na ten temat zob. np. A.M. di Nola, *Diabeł. O formułach, historii i kolejach losu Szatana, a także o jego powszechnej a złowrożej obecności wśród wszystkich ludów, od czasów starożytnych aż po teraźniejszość*, przeł. I. Kania, Kraków 2004, s. 154.

<sup>12</sup> Kartezjusz, *Medytacje o filozofii pierwszej*, przeł. J. Hartman, Kraków 2004, s. 41. Notabene skojarzenie z Kartezjuszem jest tym bardziej zasadne, że w jednym z dialogów nasz rozmówca odsyła wprost do rozważań tego filozofa – np. do pytania o to, czy prawa matematyczne mogą być traktowane jako jeden z epistemologicznych pewników. Co więcej, *The Talos Principle* można postrzegać jako wariację na temat pytania o prawdziwość istnienia.

<sup>13</sup> Zob. na ten temat np. I. Bogost, *Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing*, Minneapolis 2012.

staw. Robi to, z jednej strony artykułując tę problematykę, a z drugiej – stawiając gracza w sytuacji faktycznego wyboru.

*The Talos Principle* jest przy tym szczególnie predestynowana do poddania pod refleksję właśnie tej problematyki za sprawą szczególnej charakterystyki głównego bohatera (który jest androidem obdarzonym rozwiniętą sztuczną inteligencją i który zdaje sobie sprawę z tego, że porusza się w wirtualnej rzeczywistości). Gra wprowadza użytkownika w sytuację, w której empatyzuje się z postacią robota, androida, sztucznej inteligencji. I chociaż problem ten nie musi być przez graczy świadomie konceptualizowany, to jednak w rozgrywkę (zwłaszcza w część dialogową) trwale wpisany jest pewien eksperyment myślowy, a mianowicie pytanie, jak robot postrzeżałby świat, gdyby dysponował samoświadomością? Co zmieniłoby się w mojej sytuacji, gdybym nagle dowiedział się, że jestem robotem? W jakim stopniu moja koncepcja samego siebie uległaby przekształceniu? Czy moje postrzeganie świata zmieniłoby się? Czy uznałbym wtedy własną wolę za fakt czy złudzenie? Powyższe pytania są formułowane w grze wprost: w jednym z plików w terminalu komputerowym gracz może bowiem znaleźć treść zadania – prawdopodobnie przeznaczonego dla studentów – które polega na napisaniu krótkiego eseju filozoficznego omawiającego te właśnie kwestie. Co jednak w tym wszystkim najważniejsze – gra pozwala nie tylko przemyśleć ten problem, lecz także stwarza jego symulację pozwalającą (oczywiście w ograniczonym zakresie) przeżyć go dzięki identyfikacji gracza z bohaterem gry. Staje się afektywnym ćwiczeniem filozoficznym.

## Struktura paraboliczna

Dostrzeżenie zarysowanej powyżej problematyki w *The Talos Principle* pozwala przetrząść pomost między tą a ostatnią grą, której chciałbym poświęcić uwagę, a której przykład jest nie mniej interesujący niż poprzedni. W *The Stanley Parable* zagadnienia tradycyjnie przypisywane dyskursowi filozoficznemu nie są artykułowane wprost – inaczej niż w *The Talos Principle* nie znajdzie się tutaj odwołań do konkretnych myślicieli czy nurtów filozoficznych. A mimo to grę daje się odczytać jako parabolę ilustrującą jeden z fundamentalnych problemów filozoficznych, a mianowicie problem wolnej woli – ten sam, który stanowił tak ważny temat w poprzednio omówionej produkcji.

*The Stanley Parable* to gra, której zasadnicza akcja prawie w całości rozgrywa się w opuszczonej przestrzeni biurowej. Podobnie jak w grze autorstwa Croteam, tak i tu działaniom bohatera towarzyszy głos jakiejś wyższej instancji – tym razem jest to Narrator. Początkowo podstawową funkcją tego głosu wydaje się nadawanie grze czytelności i spójności przez objaśnianie sytuacji, w której znajduje się bohater, a także artykułowanie jego motywacji i myśli (sam bohater nie odzywa się bowiem przez całą grę). Widać to najlepiej już w pierwszych zdaniach, które kreślą sytuację tytułowego Stanleya, wypowia-

danych przez Narratora w filmie wprowadzającym do rozgrywki: „Oto opowieść o człowieku imieniem Stanley. Stanley pracował w firmie, w dużym budynku, gdzie był pracownikiem numer 427”. Początkowo Narrator wydaje się mniej lub bardziej obiektywnym sprawozdawcą wydarzeń. Szybko jednak okazuje się, że rola Narratora jest skomplikowana, ponieważ nie sprowadza się do relacjonowania wydarzeń – także je antycypuje i w ten sposób stara się wymóc na bohaterze (i graczu) odpowiednie postępowanie. Najczytelniejszym tego przykładem jest sytuacja, w której bohater dociera do dwójga otwartych drzwi. Wówczas Narrator oznajmia, że bohater wybrał drzwi po lewej stronie – mówi to jednak, zanim jeszcze gracz zdążył rzeczywiście dokonać wyboru. Tym zaskakującym, nowatorskim zabiegiem twórcy *The Stanley Parable* skonstruowali scenę, która zmusza gracza do dokonania prostego wyboru: czy postąpić zgodnie ze słowami Narratora (a więc pozwolić opowieści rozwijać się w zaplanowany sposób), czy wykazać się nieposłuszeństwem i przekorą (a w rezultacie zmusić opowiadacza, by dostosował wypowiedzi do działań gracza). Konstrukcja gry wpisuje zatem gracza w sytuację wyboru opartego na opozycji posłuszeństwo – bunt (która notabene jest także bardzo wyraźnie obecna w *The Talos Principle* i w kształtującej się tam relacji)<sup>14</sup>.

Czy jednak bunt zaprojektowany z góry jako jedna z możliwości (w dodatku zaprojektowany przez tego, wobec którego się buntujemy) nadal pozostaje buntem? Bohater gry w istocie nie może wyzwolić się ze świata gry – niezależnie od tego, do którego z potencjalnych zakończeń doprowadzą działania gracza, rezultat zawsze będzie ten sam: gra automatycznie uruchomi się ponownie, bez pytania gracza o zdanie. Stanley zaś znów stanie przed koniecznością dokonania (pozornego) wyboru: posłuszeństwo – bunt. Można pomyśleć, że jedynym sposobem całkowitego wyzwolenia się z tego dylematu – jedynym aktem prawdziwej wolności – jest porzucenie gry, wyłączenie jej. Nawet jednak i ta decyzja została przez twórców nacechowana znaczeniowo – nie może stać się całkowicie dobrowolnym aktem grającego, ponieważ w jednej z możliwych scen głos narratorski nawołuje gracza do wyłączenia gry „Naciśnij *escape* i wybierz opcję *Opuść grę*. Nie ma innego sposobu na pokonanie tej gry! Poruszając się naprzód, zawsze podążasz ścieżką wytyczoną przez kogoś innego. Skończ teraz, a będzie to twój jedyny prawdziwy wybór”. Czy jednak wyłączenie gry po usłyszeniu tych słów będzie miało tak wyzwalający charakter, jak zdaje się sugerować głos? Czy nie będzie to mimowolnym aktem posłuszeństwa wobec dyskursu gry? Rzecz jasna, odpowiedzi na te pytania zależą między innymi od tego, jak rozumie się takie pojęcia, jak wolność, wolna wola czy determinizm. W tym wypadku (choć można by się zastanawiać, czy nie jest to regułą) od samych odpowiedzi ważniejszy wydaje się jednak sam fakt sformułowania problemu. To, że *The Stanley Parable* w szczególny sposób sprzyja postawieniu pytań natury filozoficznej, stanowi

<sup>14</sup> Więcej na ten temat pisałem w tekście: *Zagraj to jeszcze raz, Stanley. „Mise en abyme” oraz gra konwencją i narracją w „The Stanley Parable”*, „FA-art” 2015, nr 1–2 (99–100).

jej cechę silnie charakterystyczną. Wynika ona stąd, że gra u samej swojej podstawy została zaprojektowana wokół eksperymentu myślowego, który wiąże się z kwestią wolności.

## Wnioski

Przykłady zanalizowane w niniejszym artykule miały służyć zademonstrowaniu różnorodności, z jaką dyskurs filozoficzny może manifestować się w grach wideo – widać wyraźnie, że jego występowanie nie ogranicza się do (choćby i znaczącej) anegdoty. Zarówno *The Talos Principle*, jak i *The Stanley Parable* podejmują konkretne zagadnienia filozoficzne, choć robią to na różne sposoby: wprost bądź na zasadzie paraboli. Interpretacja powyższych przykładów pozwoliła zarysować trzy podstawowe mechanizmy: reprezentacji anegdotycznej, konstrukcji opartej na paraboli i skonstruowania gry jako afektywnego ćwiczenia filozoficznego. Choć ów zestaw obejmuje ważne i reprezentatywne przejawy omawianych mechanizmów, to jednak z pewnością może być rozszerzany (można mieć także nadzieję, że twórcy będą opracowywać nowe sposoby podejmowania problematyki filozoficznej w grach) w późniejszych badaniach.

Warto przy tym odnotować, że dzięki wykorzystaniu wskazanych powyżej mechanizmów gry mogą być wykorzystywane jako narzędzie w edukacji filozoficznej. Nie zastąpią tekstu pisanego – to oczywiste. Mogą być jednak użytecznym materiałem egzemplifikacyjnym, objaśniającym lub choćby wprowadzającym kontekst filozoficzny na zasadzie anegdoty. Dzięki interaktywnej formie i wykorzystaniu medium gry wideo taki materiał może stanowić szczególnie atrakcyjne wprowadzenie zwłaszcza dla uczniów od najmłodszych lat obcujących z mediami cyfrowymi. Odwołuję się tu oczywiście do rozpoznania Marka Prensky'ego, który nazywa osoby wychowane w kontekście cyfrowym: cyfrowymi tubylcami – w opozycji do cyfrowych imigrantów<sup>15</sup>. Tak kategoryczne skontrastowanie z sobą tych grup budzi co prawda uzasadnione wątpliwości<sup>16</sup>, jednak nie zmienia to faktu, że poziom oswojenia z danym medium ma wpływ na preferencje edukacyjne i efektywność poszczególnych metod dydaktycznych.

Do wniosków ogólnych warto dodać jeszcze spostrzeżenie o charakterze bardziej szczegółowym. Sądzę, że zwłaszcza z analizy dwóch ostatnich przykładów wyłania się obraz gier wideo jako medium szczególnie predysponowanego do przedstawiania jak najbardziej współczesnej problematyki

<sup>15</sup> M. Prensky, *Digital Natives, Digital Immigrants Part 1*, „On the Horizon” 2001, t. 9, nr 5.

<sup>16</sup> Na temat krytycznego opracowania propozycji Prensky'ego zob. S. Bennett, K. Maton, L. Kervin, *The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence*, „British Journal of Educational Technology” 2008, nr 5(39).

związanej ze sztuczną inteligencją czy podmiotami innymi niż ludzie. Gra wideo – w przeciwieństwie do mediów nieinteraktywnych, takich jak tradycyjny film – pozwala nie tylko obserwować działania takich agentów, lecz także się w nich wcielać i kierować ich działaniami, a więc przyjmować wobec nich szczególną postawę, wyjątkowo sprzyjającą empatii. Dzięki opisanym powyżej zabiegom gra wideo może stać się nie tylko źródłem przyjemności intelektualnej, lecz także punktem wyjścia do dyskusji o naturze filozoficznej.

## Bibliografia

- Ahl D.H., *Mainframe Games and Simulations* [w:] *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*, red. M.J.P. Wolf, London 2008.
- Bennett S., Maton K., Kervin L., *The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence*, „British Journal of Educational Technology” 2008, nr 5(39).
- Bogost I., *Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing*, Minneapolis 2012.
- Bomba R., *Gamification. Jak rzeczywistość staje się grą cyfrową?* [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków 2012.
- Djaouti D., Alvarez J., Jessel J.-P., Rampnoux O., *Origins of Serious Games* [w:] *Serious Games and Edutainment Applications*, red. M. Ma, A. Oikonomou, L.C. Jain, Berlin 2011.
- Kartezyusz, *Medytacje o filozofii pierwszej*, przeł. J. Hartman, Kraków 2004.
- Kubiński P., *Dystans ironiczny w grach „Wiedźmin” i „Wiedźmin 2: Zabójcy królów”* [w:] *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, red. R. Dudziński, A. Flamma, K. Kowalczyk, J. Płoszaj, Wrocław 2015.
- Kubiński P., *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media” 2005, nr 5.
- Kubiński P., *Gry publicystyczne jako część dyskursu współczesności* [w:] *Przekaz digitalny. Zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej*, red. E. Szczęsna, Kraków 2015.
- Kubiński P., *Zagraj to jeszcze raz, Stanley. „Mise en abyme” oraz gra konwencją i narracją w „The Stanley Parable”*, „FA-art”, 2015, nr 1–2 (99–100).
- Marks K., *Kapitał: Krytyka ekonomii politycznej*, przeł. H. Lauer, Warszawa 1970.
- Marks K., *Przyczynek do krytyki heglowskiej filozofii prawa* [w:] K. Marks, F. Engels, *Dziela*, Warszawa 1960, t. 1.
- Nietzsche F., *Poza dobrem i złem. Preludium do filozofii przyszłości*, przeł. G. Sowinski, Kraków 2001.
- Nola A.M. di, *Diabeł. O formułach, historii i kolejach losu Szatana, a także o jego powszechnej a złowrogiej obecności wśród wszystkich ludów, od czasów starożytnych aż po teraźniejszość*, przeł. I. Kania, Kraków 2004.
- Prensky M., *Digital Natives, Digital Immigrants Part 1*, „On the Horizon” 2001, t. 9, nr 5.
- Turing A.M., *Computing Machinery and Intelligence*, „Mind”, nr 236, 1950.
- Whalen Z., *Mainframe Games* [w:] *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, red. M.J.P. Wolf, Santa Barbara 2012.

Ludografia

*Carmonette* (Army ORO, 1953).

*Hutspiel* (Army ORO, 1955).

*The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013).

*The Talos Principle* (Croteam, 2014).

*Wiedźmin 3: Zabójcy królów* (CD Projekt RED, 2015).