

Agata Zarzycka

Uniwersytet Wrocławski

## Gra w autokreację

### Abstract

#### A Game of Self-Fashioning

This paper is aimed to demonstrate the appropriation of mechanisms of self-fashioning by the medium of video game, where they function as factors structuring the relationship between the player and their avatar. Moreover, the analysis involves the contribution of those factors to the player's self-reflection stimulated by their oscillation between agency and its regulation, the combination of which is characteristic of the video game experience.

**Słowa kluczowe:** autokreacja, technologie siebie, gry wideo, autorefleksyjność

**Keywords:** self-fashioning, technologies of the self, video game, self-reflexivity

Doświadczenie niesione przez grę wideo – rozumiane jako recepcja narracji, immersja czy też interakcja – przyciąga zróżnicowane ujęcia metodologiczne – od nauk informatycznych przez pedagogikę i psychologię po literaturo- bądź kulturoznawstwo czy też filozofię. Analizowanie wielowymiarowej relacji między graczem a grą wymaga często użycia elastycznych oraz interdyscyplinarnych pojęć, do których zaliczyć można kluczową dla niniejszego artykułu koncepcję autokreacji (*self-fashioning*). Jerold J. Abrams nie waha się przypisać jej statusu jednego z biegunów spektrum współczesnej zachodniej myśli filozoficznej. Podkreślając różnicowanie teoretyczne „autokreacyjnego” nurtu, wymienia wśród jego przedstawicieli m.in. Michela Foucaul-

ta, Richarda Shustermana, Alexandra Nehamasa, Stanleya Cavella i Richarda Rorty'ego<sup>1</sup>.

Dla badaczy gier szczególnie inspirujące wydają się prace pierwszych dwóch filozofów z powyższej listy. Felan Parker<sup>2</sup> i Stefano Gualeni<sup>3</sup> odwołują się do Foucaultowskich „technologii siebie” (*technologies of the self*), analizując praktyki społeczności skupionych wokół gier wideo, a wykraczających poza normatywne ramy ich funkcjonowania w obszarze komercyjnej rozrywki. Henrik Smed Nielsen<sup>4</sup> stosuje kategorie somaestetyczne Shustermana w analizie doświadczenia gry, natomiast Tad Bratkowski omawia gry kontrolowane ruchem jako formę realizacji oraz wyzwanie dla postulatów somaestetyki<sup>5</sup>. Podczas gdy wspomniane teksty skupiają się na aplikacji koncepcji autokreacyjnych do opisu bezpośredniego doświadczenia gry, niniejszy artykuł postuluje raczej zapożyczenie, żeby nie powiedzieć – zawłaszczenie mechanizmów autokreacji przez sam kod gry i jej warstwę narracyjną.

Moje rozważania dotyczą przede wszystkim gier, w których awatar graacza jest zarazem stosunkowo złożonym bohaterem fabularnym, postrzeganym z perspektywy pierwszo- lub trzecioosobowej. Taka konstrukcja postaci łączy dwa bieguny doświadczenia gry wideo – recepcję fabuły i somatyczne zaangażowanie w rozgrywkę (*gameplay*), które Rune Klevjer uważa za główny wyróżnik tego medium. Posiłkując się koncepcją ucieleśnionej tożsamości Maurice'a Merleau-Ponty'ego, Klevjer definiuje jako awatara każdy „nośnik, który zapewnia graczowi sprawczość i obecność w świecie gry” i oddziela tak rozumianą emanację gracza od fikcyjnej postaci, ujętej w wymiarze fabularnym gry<sup>6</sup>. Na tej podstawie wykazuje, że podstawowym

<sup>1</sup> J.J. Abrams, *Aesthetics of Self-fashioning and Cosmopolitanism: Foucault and Rorty on the Art of Living*, biblioteka elektroniczna Questia, www.questia.com [dostęp: 18.08.2015] – oryginał w: „Philosophy Today” 2002, t. 46, nr 2, s. 185–192. Drugim biegunem filozoficznym wskazanym przez Abramsa jest wymieniony w tytule „kosmopolitizm”, nastawiony na przeciwdziałanie nierównościami społecznymi, a reprezentowany m.in. przez Jurgena Habermasa i Marthę Nussbaum.

<sup>2</sup> F. Parker, *In the Domain of Optional Rules: Foucault's Aesthetic Self-Fashioning and Expansive Gameplay*, strona internetowa konferencji „The Philosophy of Computer Games 2011”, która odbyła się w Atenach w dniach 6–9 kwietnia 2011 r., <https://gameconference2011.wordpress.com/program/> [dostęp: 18.08.2015]. Autor omawia praktyki autokreacyjne, polegające na modyfikowaniu zasad gry przez graczy.

<sup>3</sup> S. Gualeni, *Freer Than We Think: Game Design as a Liberation Practice*, strona internetowa konferencji „The Philosophy of Computer Games 2014”, która odbyła się w Istambule w dniach 13–16 listopada 2014 r., <http://gamephilosophy2014.org/program/> [dostęp: 18.08.2015]. Autor interpretuje projektowanie gier w kategoriach praktyki autokreacyjnej.

<sup>4</sup> H.S. Nielsen, *The Computer Game as a Somatic Experience*, „*Eludamos: Journal for Computer Game Culture*” 2010, nr 4(1), s. 25–40. Zob. też *Playing Computer Games: Somatic Experience and the Experience of the Somatic*, t. 1, Aarhus 2012.

<sup>5</sup> T. Bratkowski, *Investigating the Relevance of Shusterman's Somaesthetics to Motion-Controlled Gaming*, „Pragmatism Today” 2012, t. 3, nr 2, s. 50–56.

<sup>6</sup> R. Klevjer, *Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games* [w:] *The Philosophy of Computer Games*, red. H. Fossheim, T.M. Larsen, J.R. Sageng, London–New York 2012, s. 17, 19 [tłum. moje – A.Z.].

czynnikiem wciągającym gracza w świat gry jest fenomenologiczna transformacja percepcji, wywołana przeniesieniem jej sensorycznego i somatycznego punktu odniesienia do wewnątrz wirtualnej rzeczywistości,<sup>7</sup> podczas gdy wspomagane wyobraźnią utożsamienie się z postacią stanowi jedynie potencjalny dodatkowy wymiar zaangażowania<sup>8</sup>. Ponieważ jednak taka naracyjna nadbudowa jest istotna dla zagadnień autokreacyjnych, przedmiotem analizy są gry oferujące oba wymiary awatara, a także rozbudowaną warstwę fabularną. Pierwszo- bądź trzecioosobowa perspektywa natomiast odzwierciedla zmianę percepcji, służącą fenomenologicznemu utożsamieniu gracza z awatarem<sup>9</sup>.

Jak pragnę pokazać, doświadczenie gry wideo – regulowane mechanizmami autokreacyjnymi wpisanymi w strukturę awatara i narzucanymi graczowi na płaszczyźnie zarówno fenomenologicznej sprawczości, jak i fabuły – może stymulować samoświadomość istotną w szerszym procesie kształtowania własnej tożsamości, podejmowanym przez grającą osobę. Inspirację dla prezentowanej poniżej analizy stanowi, mimo silnego kontekstu historycznego, ujęcie autokreacji przyjęte przez Stephena Greenblatta, który charakteryzując Thomasa More’a, pisze:

Jego życie nie wydaje się bowiem niczym innym, jak wynalezieniem niepokojąco obcej formy świadomości; napiętej, ironicznej, dowcipnej, zawieszzonej między zaangażowaniem a dystansem i, ponadto, w pełni zdającej sobie sprawę z własnego stanu jako inwencji [...]. Stworzyć rolę z samego siebie, żyć własnym życiem niczym postać wepchnięta w sztukę, stale odnawiając się dzięki improwizacji i zawsze mając świadomość własnej nierealności – oto stan More’a, można by powiedzieć – jego plan<sup>10</sup>.

Autokreacyjna postawa, według Greenblatta unikatowa w kulturze i społeczeństwie renesansowej Anglii<sup>11</sup>, wydawać się może oczywista w kontekście współczesnej kultury popularnej, kształtowanej przez postmodernistyczną intertekstualność, warunki zmedializowanej hiperrzeczywistości i paradygmatu remiksu. Jednakże scharakteryzowana powyżej, wielopoziomowa autorefleksyjność, obejmująca zarówno wymiar tekstualny, jak i bezpośrednio interakcje z otoczeniem<sup>12</sup>, a zarazem projektowana na podmiot zapośredniczony medialnie (czyli, w cytowanym przypadku, na tożsamość More’a, podlegającą

<sup>7</sup> *Ibidem*, s. 20–21, 28–29.

<sup>8</sup> *Ibidem*, s. 36.

<sup>9</sup> Według Klevjera, obie te perspektywy zapewniają graczowi podobne doświadczenie ucieleśnionej obecności w świecie gry. *Ibidem*, s. 30–34.

<sup>10</sup> S. Greenblatt, *Przy magnackim stole: More’a autokreacja i negacja własnego „ja”*. *Dialog o pocieszce przeciw utrapieniu: „Jego własna rola”*, przeł. W. Ostrowski, K. Kwapisz Williams [w:] *Poetyka kulturowa: Pisma wybrane*, red. K. Kujawińska-Courtney, Kraków 2006, s. 33 [podkreśl. moje – A.Z.].

<sup>11</sup> *Ibidem*.

<sup>12</sup> *Ibidem*.

rekonstrukcji prawie wyłącznie na podstawie słowa pisanego, pochodzącego czy to od samego autora *Utopii*, czy to z innych źródeł historycznych), wydaje się trafnie oddawać doświadczenie gry wideo, także stanowiące wypadkową fabuły, medium i namacalnego działania, nierzadko w kontekście społeczności wyrastającej wokół danej gry.

Mając zatem na uwadze postulowaną przez Klevjera fenomenologiczną obecność gracza w awatarze oraz przyjmując rozwinięte w dalszej części artykułu założenie, że struktura gry wideo – szczególnie z gatunku cRPG – niejako zawłaszcza logikę Foucaultowskich „technologii siebie”, zamierzam przedstawić procesy kreacyjne kształtujące tożsamość awatara jako stymulację autorefleksji gracza w ramach jego własnej autokreacji prowadzonej na potrzeby interakcji z grą. Do stymulacji tej przyczynia się w szczególności stwarzana przez strukturalne cechy medium gry konieczność nieustannego oscylowania między momentami autokreacyjnymi, w których gracz ma kontrolę nad konstrukcją i ekspresją tożsamości awatara, a ogólnym „reżimem” kodu gry jako całościowego konstruktów, którego zasady – nawet w przypadkach, gdy da się je skutecznie negocjować lub poddawać subwersji – stanowią czynniki zewnętrznej ingerencji w zapośredniczoną tożsamość grającej osoby. Greenblatowska „świadomość[ć] [...] napięt[a], ironiczn[a], dowcipn[a], zawieszon[a] między zaangażowaniem a dystansem i, ponadto, w pełni zdając[a] sobie sprawę z własnego stanu jako inwencji”<sup>13</sup> wydaje się trafnie opisywać konstrukcję oferowanego graczowi awatara, rozumianego zarówno jako funkcja narracyjna, jak i medium, za którego pośrednictwem kształtuje on własne uczestnictwo w świecie gry.

W autokreacyjnych koncepcjach tożsamości, istotnych dla niniejszego artykułu, można dostrzec dwubiegunowość, przyjmującą niekiedy charakter, pozornego przynajmniej, paradoksu. Abrams wprowadza kontrast między autokreacją – ideą często krytykowaną za „elitaryzm” i skupioną na jednostkowej samorealizacji – a kosmopolityzmem, motywowanym troską o prawa człowieka i równowagę społeczno-polityczną na całym świecie<sup>14</sup>. Następnie, podważając dokonane przez Richarda Rorty’ego odgraniczenie sfery „prywatnej”, w której ten ostatni lokuje wartość koncepcji bliskich autokreacji, od sfery „polityki”<sup>15</sup>, Abrams skupia się na wykazaniu obecności obu tych aspektów w dyskursie autokreacyjnym, a także produktywnej dynamiki między nimi. Kwestię zrównoważenia bieguna prywatnego i publicznego podejmuje również – w kontekście postulatów somaestetyki – Shusterman, zarówno negując

<sup>13</sup> *Ibidem*.

<sup>14</sup> J.J. Abrams, *Aesthetics of Self-fashioning...*

<sup>15</sup> R. Rorty [za:] J. Abrams, *Aesthetics of Self-fashioning...* Rorty nie używa terminu *self-fashioning*, jednak omawiając sprzeciw Jürgen Habermasa wobec antyświeccenistowskich „ironistów”, wymienia Nietzschego i Foucaulta jako „nieoceni[onych] dla naszej próby stworzenia sobie wizerunku własnego, lecz w dużym stopniu beзуżyteczn[ych], gdy chodzi o politykę”. R. Rorty, *Przygodność, ironia i solidarność*, przeł. W.J. Popowski, Warszawa 1996, s. 120.

stereotyp przyjemności jako doznania czysto indywidualnego<sup>16</sup>, jak i wprowadzając kategorie somaestetyki „reprezentacyjnej”, dążącej do tego, aby „ciało było atrakcyjne dla innych”<sup>17</sup>, oraz „doświadczeniowej”, związanej z odbiorem i kształtowaniem wewnętrznych doznań ciała<sup>18</sup>. Zwraca też uwagę, że praktyki somaestetyczne mogą dotyczyć nie tylko osoby, która je uprawia, lecz także osób trzecich<sup>19</sup>.

Wyraźniejszy wydzźwięk polityczny mają Foucaultowskie „technologie siebie”, często interpretowane jako strategie przeciwdziałania procesom splatającym obszar publiczny z prywatnym wszechobecną siecią biopolitycznych relacji władzy<sup>20</sup>. Tak pojmowana autokreacja wydaje się ulokowana w podkreślanej przez Rorty’ego sferze prywatności, jednak jej techniki sięgają obu biegunów – od bezpośrednich działań w obrębie indywidualnej cielesności do praktyk wymierzonych w relacje władzy stanowione przez język<sup>21</sup>. W tym drugim obszarze można też ulokować poczynioną przez Greenblatta charakterystykę autokreacji, która z kolei zasadza się na polaryzacjach: „zaangażowania” i „dystansu” oraz „rzeczywistości” i „fikcji”.

Zaznaczająca się nawet w powyższym skrótowym opisie dwubiegunowość koncepcji autokreacyjnych, równoważąca z jednej strony potencjalnie współdzieloną sferę dyskursu ze sferą jednostkowego doświadczenia ucieleśnionego, wydaje się szczególnie istotna w odniesieniu do medium gry wideo. Jego podkreślana przez badaczy dwoista struktura, obejmująca wymiar narracyjny i somatyczny, nawiązuje, zwłaszcza jeśli chodzi o stymulowanie i regulowanie indywidualnej aktywności gracza, do spektrum „technologii siebie”, zidentyfikowanego przez Foucaulta w praktykach starożytnych Greków. Odnosząc się do problemu zachowania w myśli Foucaulta spójności między współczesnym „podmiot[em]” jako „biernym wytworem technik panowania” a afirmacją autokreacji w kulturze starożytności, Gros pisze:

---

<sup>16</sup> R. Shusterman, *Body Consciousness: A Philosophy of Mindfulness and Somaesthetics*, New York 2008, s. 41–42.

<sup>17</sup> *Ibidem*, s. 41 [tłum. moje – A.Z.]

<sup>18</sup> *Ibidem*, s. 26.

<sup>19</sup> R. Shusterman, *Pragmatist Aesthetics: Living Beauty, Rethinking Art*, Lanham–Boulder–New York–Oxford, 2000, s. 275.

<sup>20</sup> J.J. Abrams, *op.cit.*; R. Shusterman, *Body Consciousness: A Philosophy of Mindfulness and Somaesthetics*, New York 2008, s. 29. Znaczenie zagadnień autokreacyjnych dla całokształtu dorobku Foucaulta pozostaje w dużej mierze przedmiotem rozważań intelektualnych spadkobierców filozofa. Potwierdzając do pewnego stopnia zasadność interpretowania problematyki autokreacyjnej u Foucaulta jako kontrapunktu dla jego badań nad władzą i wiedzą, lecz zarazem ujawniając złożoność relacji między tymi dwoma obszarami zagadnień, odnosi się do tego problemu Frédéric Gros, redaktor wykładów zebranych w tomie *Hermeneutyka podmiotu*. Zob. F. Gros, *Umiejscowienie wykładów* [w:] M. Foucault, *Hermeneutyka podmiotu*, przeł. M. Herer, Warszawa 2012, s. 563–611.

<sup>21</sup> J.J. Abrams, *op.cit.*

Tym, co konstytuuje podmiot w jego określonym stosunku do siebie, są [...] historycznie określone techniki Siebie, powiązane z równie określonymi historycznie technikami dominacji. Jednostka-podmiot wyłania się zawsze na styku jakiejś techniki panowania i jakiejś techniki Siebie<sup>22</sup>.

W odniesieniu do realiów XX wieku proces ten przekłada się na konfrontację autokreacji z „zarządzającym[i], normalizującym[i], indywidualizującym[i] i identyfikującym[i] zabieg[ami]” typowymi dla „władzy pastoralnej”, realizującej się przez nieustanny wpływ na procesy kształtowania tożsamości<sup>23</sup>. Ulokowanie medium gry wideo w przestrzeni kultury konsumpcyjnej sprawia zatem, że analiza tak zawłaszczonych przez nie „technologii siebie” wydaje się zasadna.

Szczególną uwagę w tym kontekście zwracają dwa pojęcia: *melete*, które Foucault wyjaśnia jako „ćwiczenie się w rzeczy, o której się myśli, będące „nie tyle gr[ą] podmiotu z jego własną myślą czy myślami, ile gr[ą] myśli z samym podmiotem”<sup>24</sup>, oraz *gymnadzein*, czyli „‘rzeczywist[a]’ prób[a], [...] konfrontacj[a] z samą rzeczą”<sup>25</sup>. Kontynuując wywód na temat funkcji pełnionych przez *melete* i jego łaciński odpowiednik, *meditatio*<sup>26</sup>, Foucault wyjaśnia, że: „nie chodzi tu wcale o ćwiczenie dokonywane na myśli i jej treści, lecz o ćwiczenie, w którym podmiot stawia się, za pomocą myśli, w pewnej sytuacji. Przemieszczenie podmiotu, za sprawą myśli, w stosunku do tego, czym on sam jest”, i zarazem „ćwiczenie, w którym podmiot za pomocą myśli stawia się w jakiejś fikcyjnej sytuacji, będącej sytuacją próby”<sup>27</sup>. *Gymnadzein* natomiast – oznacza praktyki bezpośrednio angażujące sferę somatyczną i skupione raczej na działaniu – od ćwiczeń fizycznych po różne formy hartowania ciała i silnej woli<sup>28</sup>.

Oczywiście, technologie te, które Foucault omawia w konkretnym kontekście kultur starożytnych, trudno byłoby odnieść bezpośrednio do doświadczenia gry wideo. Zwraca jednak uwagę łącząca te zjawiska strukturalna prawidłowość, polegająca na stawianiu uczestniczącej w nich osoby wobec wymyślanego wyzwania. Dotyczy to nawet praktyk *gymnadzein*, które co prawda oznaczają „ćwiczeni[e] się w rzeczywistej sytuacji”, lecz dopuszczają doprowadzenie do niej „w sposób sztuczny”<sup>29</sup>. Cytowana wyżej definicja *melete* otwarcie sugeruje natomiast zaangażowanie w abstrakcyjny konstrukt, symulujący konkretne okoliczności. Co więcej, określenie formy tego zaangażowania jako „[p]rzemieszczenie podmiotu” przywodzi na myśl pro-

<sup>22</sup> F. Gros, *op.cit.*, s. 586.

<sup>23</sup> *Ibidem*, s. 608.

<sup>24</sup> M. Foucault, *Hermeneutyka podmiotu*, s. 345.

<sup>25</sup> *Ibidem*, s. 344.

<sup>26</sup> *Ibidem*.

<sup>27</sup> *Ibidem*, s. 346.

<sup>28</sup> *Ibidem*, s. 412–417.

<sup>29</sup> *Ibidem*, s. 412.

ces postulowany przez Klevjera jako kluczowy dla doświadczenia gry wideo, a mianowicie realizowane za pośrednictwem awatara przeniesienie gracza, rozumianego w kategoriach fenomenologicznych jako ucieleśniony podmiot, do świata gry.

Przyjmując za punkt wyjścia dokonaną przez Maurice'a Merleau-Ponty'ego zamianę Kartezjańskiego „Ja myślę” na „Ja mogę”, uwzględniające sprawczość w wymiarze fizycznym jako nieodłączny czynnik konstytutywny podmiotowości, Klevjer lokuje sedno takiego doświadczenia w tym, „że stajemy się innym *Ja mogę*, wchodząc w skórę [...] innego ciała, w innym świecie”<sup>30</sup>. Ów czynnik cielesności okazuje się najważniejszy, jeśli chodzi o ekspozycję czynnika zadaniowości, mającego też zasadnicze znaczenie dla opisanych wyżej „technologii siebie”:

Ponieważ awatar stanowi przedłużenie naszego ciała, nie jedynie naszej czystej sprawczości bądź subiektywności, przestrzeń ekranu staje się podczas gry światem, któremu podlegamy, miejscem, które zamieszkujemy i w którym walczymy o przetrwanie. Uczymy się intuicyjnie oceniać możliwości i zagrożenia stwarzane przez otoczenie, tak jak to robimy w świecie rzeczywistym<sup>31</sup>.

Czynnik zaangażowania somatycznego stanowi więc o specyfice gry wideo i zdecydowanie odróżnia ją od innych mediów umożliwiających obcowanie z fikcją<sup>32</sup>. Wymiar fabularny zarówno postaci, jak i całej gry staje się wtórny wobec owego „fenomenologiczn[ego] [...] ucieleśnienia zastępczego”<sup>33</sup>, lecz zarazem znacząco je rozbudowuje:

Pod tym względem możemy porównać trójwymiarowe światy gier komputerowych opartych na awatarze z tematycznymi parkami rozrywki: jesteśmy otoczeni nawarstwiającą się fikcją, ale nasza własna obecność w tej przestrzeni – postrzeganie, działanie i podleganie działaniu – nie jest ani fikcją, ani złudzeniem<sup>34</sup>.

Płynne połączenie fikcyjności z realnym doświadczeniem oraz podporządkowanie tej pierwszej czynnikowi aktywnego działania gracza przybliży uczestnictwo w grze wideo do praktyki *melete*, angażującej wyobraźnię do wytworzenia konkretnej sytuacji i stanu podmiotu, w którym ma on wykonać pewną pracę. Przy interpretacji gracza jako podmiotu ucieleśnionego, a interakcji z grą jako konstytuowanej przez doznanie somatyczne, praca taka – w świecie gry wymagana, aby sprostać zaprogramowanym zadaniom i „próbom” – również ma wymiar somatyczny, nierozzerwalnie związany ze sprawczością gracza<sup>35</sup>. Ta cecha pozornie lokuje ją bliżej bieguna *gymnadszeim* niż *melete*, jednak – jak podkreśla Klevjer – somatyczne wniknięcie gracza

<sup>30</sup> R. Klevjer, *op.cit.*, s. 22 [tłum. moje – A.Z.].

<sup>31</sup> *Ibidem*, s. 28 [tłum. moje – A.Z.].

<sup>32</sup> *Ibidem*, s. 18, 25–36.

<sup>33</sup> *Ibidem*, s. 36 [tłum. moje – A.Z.].

<sup>34</sup> *Ibidem*.

<sup>35</sup> *Ibidem*, s. 17–18.

w środowisko gry za pośrednictwem awatara odbywa się w drodze „protetycznego ucieleśnienia zastępczego” (*prosthetic proxy embodiment*), które

[...] odpowiada pragnieniu, aby wejść w świat gry, nie zachowując naszej własnej tożsamości i faktycznego ciała fizycznego, lecz inkarnując się w innym ciele, ciele stworzonym tak, by pasowało do wszelkiego rodzaju dziwnych i obcych światów, i pozwalającym na gładkie przeniesienie się do swego wnętrza za pomocą minimalnych ruchów oczu, dłoni, palców<sup>36</sup>.

W fenomenologicznym doświadczeniu gry działanie somatyczne liczy się więc przede wszystkim jako skuteczne wspomaganie poczucia przemieszczonej sprawczości („ja mogę”), zdecydowanie mniej natomiast – jako rzeczywisty trening ciała w symulowanych warunkach<sup>37</sup>.

O ile więc Klevjer odrzuca tożsamościowy model zaangażowania w grę wideo przez identyfikację z fikcyjną postacią na rzecz fenomenologicznego zespolenia ze światem gry, o tyle w kontekście czynników nawiązujących do „technologii siebie”, a strukturyzujących doświadczenie gry, rozróżnienie to traci na wyrazistości. Jak podkreśla Foucault, *melete* i *gymnadzein* należy postrzegać jako elementy składowe tej samej „praktyki Siebie”<sup>38</sup>. W przypadku gry wideo wymiar fenomenologiczny i narracyjny oferowanej graczowi symulacji również trudno postrzegać inaczej niż jako dwa różne aspekty jednego zjawiska. Uderzające, przynajmniej na pozór, rozbieżności pomiędzy działaniem omawianego medium a „technologiami siebie” wydają się natomiast dotyczyć – po pierwsze – źródeł i zakresu sprawczości zaangażowanej w nie osoby, po drugie zaś – zakładanych celów podejmowanych przez nią działań.

Głównym źródłem wyzwań związanych z grą jest bez wątpienia jej kod, który nie tylko inicjuje i ze szczegółami konkretyzuje kolejne sytuacje „próby”, ale też kierkuje działania gracza, obudowując je kontekstem fabularnym, za pośrednictwem przez dostępne opcje zachowań i tym samym ograniczając ich indywidualną sprawczość. Dodatkowo, większość aktów „autokreacji” – od kształtowania wyglądu zewnętrznego po dokonywanie moralnych wyborów – bezpośrednio dotyczy zaprojektowanego przez grę awatara, który, niezależnie od przyjętego ujęcia relacji między graczem i jego postacią, stanowi jedynie jeden, stosunkowo wąski aspekt subiektywnego „ja”. Inaczej niż w przypadku „technologii siebie”, gracz nie generuje zatem ani okoliczności, ani przedmiotu zadań, którym się poddaje, zaś ich szersze znaczenie przynależy raczej do świata gry niż projektu autokreacji tożsamości grającej osoby.

Warto jednak zauważyć, że również w analizie praktyk *melete*, przedstawionej przez Foucaulta, kluczowe znaczenie ma przyswajanie sobie koncepcji zewnętrznych wobec praktykującego:

<sup>36</sup> *Ibidem*, s. 29 [tłum. moje – A.Z.].

<sup>37</sup> Ta druga opcja może mieć istotne znaczenie w odniesieniu do rozwijającego się nurtu gier sterowanych ciałem/ruchem, wspomnianych przez Klevjera (*ibidem*, s. 29), a przez Bratkowskiego analizowanych w kontekście somaestetycznych praktyk autokreacyjnych.

<sup>38</sup> M. Foucault, *op.cit.*, s. 347, 411.



[...] nie chodzi tu o odkrywanie prawdy w podmiocie ani o czynienie z duszy [...] jej siedliska [...]. Przeciwnie, chodzi o to, by uzbroić podmiot w prawdę, której wcześniej nie znał i która nie tkwiła w nim samym – uczynić z tej nabytej, zapamiętanej i stopniowo wdrażanej prawdy pewien quasi-podmiot, który suwerennie panuje w naszym wnętrzu<sup>39</sup>.

Imaginowany scenariusz symulacji ma zatem w praktyce *melete* pomóc w internalizacji treści, którą praktykujący zamierza przyswoić jako ramę kształtującą jego tożsamość przez uwewnętrznienie logosu. Nadrzędnym celem takich działań jest szeroko pojęte samodoskonalenie, zmierzające do uformowania tożsamości ucieleśniającej subiektywną dla danej jednostki „prawd[ę] [...] etopoietyczn[a] [...], jaką można wyczytać z rzeczywistych działań oraz gestów ciała”<sup>40</sup>. Podobnie dalekosiężny potencjał trudno przypisywać doświadczeniu gry wideo, choć warto zauważyć, że jego prawdopodobnie najbardziej uchwytyny cel – zabawa – nie stoi w sprzeczności z samodoskonaleniem czy autokreacją i może te procesy wspomagać, jednak domyślnie im nie podlega. Internalizacja konstruktu, jakim jest świat gry – przebiegająca w sposób zróżnicowany i zależny od indywidualnego gracza na poziomie wyobraźniowo-narracyjnym, natomiast bardziej namacalna i poddająca się teoretyzacji na angażującym cielesności poziomie fenomenologicznym – może być postrzegana jako warunek użytkowania medium.

Jak dowodzi Klevjer:

[...] [a]watar odmienia naszą przestrzeń cielesną w taki sposób, że sięga ona (magicznie) do wewnątrz przestrzeni ekranu przez materialną barierę, nowe pole afordancji, nową percepcyjną ekologię<sup>41</sup>.

Opis ten sugeruje jednak wyraźnie, że inicjatorem procesu internalizacji jest raczej kod gry niż użytkownik, który jedynie go podejmuje. Wspomagany technologią gracz jest w stanie uwewnętrznzić odmienną perspektywę interakcji ze światem, który, mimo swej fikcyjności i wirtualności, zaczyna funkcjonować analogicznie do struktury rzeczywistości, warunkując nie tylko refleksje, wybory moralne i inne procesy mentalne awatara/gracza, lecz także – bądź, jak chce Klevjer, przede wszystkim – zmysłową percepcję otoczenia i somatyczne reakcje wobec niego<sup>42</sup>. Dzięki temu uczestnik gry wykonuje zadania stawiane przez jej kod, zarówno przewidujące bezpośrednie działania fizyczne, takie jak walka, ucieczka czy inne manewry zależne od refleksu i manualnej zręczności, jak i wymagające logicznej lub etycznej analizy sytuacji.

Relacja gracza z symulacją oferowaną przez grę i wynikającymi z niej „prawdami” fikcyjnego świata zbliża się w tym procesie do relacji między osobą praktykującą „technologie siebie” a fikcyjnością i tekstualnymi „praw-

<sup>39</sup> *Ibidem*, s. 555–556.

<sup>40</sup> F. Gros, *op.cit.*, s. 590.

<sup>41</sup> R. Klevjer, *op.cit.*, s. 28 [tłum. moje – A.Z.].

<sup>42</sup> *Ibidem*, s. 36.

dami” zaangażowanymi w działania spod znaku *melete*. Jednakże, podczas gdy „technologie siebie” siebie mają przygotować praktykującego do doskonałego funkcjonowania w różnych sytuacjach niesionych przez późniejsze życie<sup>43</sup>, zbliżone do nich procesy, których doświadcza gracz, zawierają się w kontekście gry<sup>44</sup>. Klevjer twierdzi wręcz, że

[...] gry komputerowe to odwrócone symulacje: odwołują się do naszej znajomości świata, by dać nam moc sprawczą w obrębie symulacji, zamiast wykorzystać symulację, by dać nam moc radzenia sobie ze światem<sup>45</sup>,

przez co ich ewentualny szerszy wpływ na tożsamość użytkownika wymyka się generalizacji.

Dlatego też można uznać, że rozwiązania strukturalne gry wideo niejako zawłaszczają mechanizmy „technologii siebie”, wykorzystując je, by zaangażować gracza. Doświadczenie gry nie jest z założenia doświadczeniem autokreacyjnym, może jednak, dzięki zapożyczaniu rozwiązań autokreacyjnych w konstruowaniu awatara jako pośrednika między symulacyjną fikcją a ucieleśnioną tożsamością gracza, wyzwalać u tego ostatniego autorefleksyjne monitorowanie własnych zachowań i wyborów dokonywanych jako awatar. Refleksyjność taka może odnosić się zarówno do konkretnych sytuacji fabularnych, jak i do konfrontacji z całościowym kodem gry, rozumianym jako konstrukt narzucający graczowi swoje zasady przekształcania i doświadczenia jego tożsamości oraz interakcji ze światem.

Ponieważ utożsamienie się gracza z awatarem nie jest całkowite ani do takiej całkowitości nie dąży<sup>46</sup>, zaś czynniki metaświadomości oraz podwójnej tożsamości są kluczowe dla doświadczenia gry, bezpośrednia kreacja gracza w roli awatara pociąga za sobą pośrednio równoległy proces autokreacji gracza jako adresata tego medialnego wyzwania. Mogą z tego wynikać zjawiska otwarcie „antysystemowe”, jak chociażby w przypadku wspomnianej wcześniej „ekspansywnej rozgrywki” (*expansive gameplay*)<sup>47</sup>, polegającej na modyfikowaniu przez graczy technicznych lub umownych zasad gry, w której to praktyce Felan Parker dostrzega zarówno bezpośrednią realizację Foucaul-

<sup>43</sup> F. Gros, *op.cit.*, s. 588–590.

<sup>44</sup> W swojej dysertacji doktorskiej Klevjer podkreśla izolację doświadczenia gry, odnosząc do niego pojęcie „magicznego kręgu”, wprowadzone przez Johanna Huizingę jako jedną z cech definiujących wszelką zabawę, a oddające jej odrębność wobec rzeczywistości. Zob. R. Klevjer, *What Is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Single-player Computer Games*, Uniwersytet w Bergen 2006, s. 18–20, [http://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer\\_What%20is%20the%20Avatar\\_finalprint](http://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint) [dostęp: 7.11.2015]; oraz: J. Huizinga, *Homo Ludens*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1998, s. 25–26.

<sup>45</sup> R. Klevjer, *What Is the Avatar?*, s. 19 [tłum. moje – A.Z.].

<sup>46</sup> *Ibidem*, s. 65–71.

<sup>47</sup> Jaroslav Švelch używa do opisanego podobnego zjawiska terminu *meta-gaming*. J. Švelch, *The Good, The Bad, and The Player: The Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games* [w:] *Ethics and Game Design: Teaching Values through Play*, red. K. Schrier, D. Gibson, Hershey–New York 2010, s. 63–64.

towskich postulatów autokreacji, jak i „rodzaj symulacji lub modelu estetycznej autokreacji, umożliwiający graczom eksperymentowanie na mniejszą skalę z różnymi sposobami konstruowania siebie w świecie rzeczywistym”<sup>48</sup>. W sytuacji konwencjonalnego doświadczenia gry, niekoniecznie wzbogaconego o celową konfrontację z jej regułami, trudno odgórnie założyć aktywną czy wręcz politycznie zaangażowaną postawę gracza wobec związanego z rozgrywką procesu autokreacyjnego. Wątpliwości budzi nawet nazwanie tego procesu w pełni autokreacyjnym, jako że określenie to sugeruje świadomą realizację pewnej tożsamościowej koncepcji – chociażby (odwołajmy się do przykładu omawianego przez Parkera) koncepcji kontestującej przemoc przez oparcie rozgrywki na zakazie zabijania przeciwników<sup>49</sup>. Parker zastrzega, że „ekspansywną rozgrywkę”, zjawisko stosunkowo marginalne w obrębie użytkowania gier wideo i nastawione na świadomą modyfikację zasad, „można postrzegać jako rzeczywistą autokreację estetyczną, jednak wyłącznie w kontekście, w którym zasady gry zostają aktywnie rozpoznane i sproblematyzowane jako część większych struktur Władzy i Wiedzy”<sup>50</sup>. Tym trudniej więc oczekiwać, aby mechanizmy „technologii siebie” wpisane w sam kod gry inspirowały użytkownika do modyfikowania zasad w imię wartości, jakie chce on wnieść swoją sprawczością do jej świata.

Dlatego też szczególnie znaczącym dla doświadczenia gry wideo aspektem autokreacji wydaje się nie tyle moc wyzwalania podmiotu z uwarunkowań panoptycznych struktur, ile raczej wspomniana już samoświadomość tegoż podmiotu co do złożoności relacji między tożsamością i fikcją, rozumianą przede wszystkim jako jawna bądź ukryta narracja – zarówno w sytuacjach narzucających podmiotowi pewien porządek rozumienia świata i pełnionej w nim roli, jak i wówczas, gdy podmiot ów sięga po rozwiązania narracyjne, by kształtować samego siebie. Tak postrzegana autokreacyjność przywodzi na myśl przytoczoną wcześniej koncepcję Greenblatta, dla którego, według Claire Colebrook, „władza” to zaledwie „jeden spośród motywów w [...] ogólnej teorii tożsamości [*self*] jako kreacji [*performance*]”<sup>51</sup>. Osadzając swoją analizę autokreacji w kulturze odrodzenia, Greenblatt eksponuje przede wszystkim umiejętności ówczesnych twórców dotyczące wykorzystywania władzy w procesie konstruowania i reprezentacji własnej tożsamości<sup>52</sup>. Budowaniu podobnej samoświadomości sprzyja doświadczenie gry wideo, w którym indywidualna performatywna sprawczość łączy się płynnie z ograniczeniami wynikającymi z podjęcia roli stanowiącej część zewnętrznego konstruktu kodu gry. Nieustanna oscylacja między tymi dwoma aspektami rozgrywki

<sup>48</sup> F. Parker, *op.cit.*, s. 2 [tłum. moje – A.Z.]. Zob. także s. 3–6.

<sup>49</sup> *Ibidem*, s. 4.

<sup>50</sup> *Ibidem* [tłum. moje – A.Z.].

<sup>51</sup> C. Colebrook, *New Literary Histories: New Historicism and Contemporary Criticism*, Manchester 1997, s. 63.

<sup>52</sup> *Ibidem*.

wymaga od gracza pewnych działań autokreacyjnych, wykraczających poza bezpośrednie kształtowanie awatara w świecie gry.

Jak zauważa Klevjer, jedną z konsekwencji zaliczenia gry wideo do kulturowej kategorii zabawy jest „utajona pokusa zabawy niepoważnej, zaproszenie do wygłupów”<sup>53</sup>. Nie tylko umacnia ona dynamikę „zaangażowani[a]” i „dystansu”<sup>54</sup>, charakterystyczną zarówno dla Greenblatowskiej autokreacji, jak i dla doświadczenia gry wideo, lecz także nadaje jej lekki, rozrywkowy ton doświadczenia wiodącego do „bezwstydnej przyjemności”<sup>55</sup>. Ów szczególny rodzaj metaświadomości, wynikający z domyślnego nastawienia na rozrywkę, stanowi istotny czynnik, mogący wpływać na stosunek gracza do awatara, świata gry i wszelkich zadań, wobec których staje – nawet jeśli jest to równoważone fenomenologicznym tudzież wyobraźniowym zaangażowaniem w rozgrywkę. Czynnik ten ma potencjalny wpływ nie tylko na kształtowany przez gracza świat gry, lecz również na jego własną tożsamość, generowaną w zetknięciu z grą wideo. Potwierdza to, na przykład, internetowe badanie motywacji graczy, prowadzone przez Nicka Yee i Nica Ducheneauta w ramach projektu monitorowania graczy *The Quantic Lab*. Przyjęte w nim czynniki motywacji ilustrują zróżnicowanie oraz zindywidualizowanie źródeł przyjemności i satysfakcji czerpanej z rozgrywki, lokując je w sześciu kategoriach: „immersji” („fantazja” – utożsamienie się z postacią i „opowieść” – nastawienie na złożoność fabuły), „kreatywności” („projektowanie” – indywidualna wizualizacja różnych elementów gry i „odkrywanie” – ciekawość oraz badanie świata gry), „akcji” („destrukcja” – radość niszczenia i „ekscytacja” – przyjemność z udziału w wartkiej akcji), „aspekcie społecznym” („konkurencja” – chęć rywalizowania z innymi graczami i „społeczność” – chęć utrzymywania kontaktów oraz pomagania sobie nawzajem<sup>56</sup>), „mistrzostwie” („wyzwanie” – radość z rozwiązywania trudnych zdań i „strategia” – radość z długofalowego planowania rozgrywki) i „osiągnięciach” („kompletność” – chęć zdobycia wszystkiego, co gra ma do zaoferowania i „moc” – dążenie do osiągnięcia potęgi)<sup>57</sup>.

Opisy poszczególnych cech z powyższej listy skupiają się przede wszystkim na działaniach graczy, jednak zawierają liczne sformułowania przypisujące im pewne elementy tożsamości, np. „Gracze z wysokimi wynikami w Akcji są agresywni i rwą się do bitki”; „Gracze z wysokim wynikiem [w kategorii Destrukcji] są agentami chaosu i zniszczenia”; „Gracze z niskimi wynikami

<sup>53</sup> R. Klevjer, *What Is the Avatar?*, s. 19 [tłum. moje – A.Z.].

<sup>54</sup> S. Greenblatt, *op.cit.*

<sup>55</sup> R. Klevjer, *What Is the Avatar?* [tłum. moje – A. Z.].

<sup>56</sup> Aspekty te dotyczą przede wszystkim zespołowych gier internetowych typu MMORPG.

<sup>57</sup> N. Yee, *How We Developed the Gamer Motivation Profile v2*, „Quantic Foundry”, 20 lipca 2015 r. [tłum. moje – A.Z.], <http://quanticfoundry.com/2015/07/20/how-we-developed-the-gamer-motivation-profile-v2/> [dostęp: 16.09.2015].

w Mistrzostwie lubią być spontaniczni podczas gry” itp<sup>58</sup>. Oczywiście, tak sformułowane opisy stanowią jedynie pewien skrót myślowy i rzadko kiedy bezpośrednio charakteryzują rzeczywistych graczy, jednak wskazują przy tym dobitnie, że zachowanie gracza wobec awatara i całego kodu gry wynika z pewnej indywidualnej postawy bądź też – jak sugeruje konstrukcja omawianego badania, ustalającego „profil gracza” – z kombinacji kilku postaw odzwierciedlających oczekiwania danej osoby od doświadczenia gry wideo. Kwestia tego, w jakim stopniu postawa gracza uwarunkowana jest ogólniejszą konstrukcją jego osobowości – a zatem pierwotna w stosunku do konkretnych gier – w jakim zaś stopniu kształtuje się w trakcie bezpośredniej interakcji z programem i pod wpływem gromadzonego doświadczenia w prowadzeniu rozgrywek, może stanowić odrębne zagadnienie badawcze, wykraczające poza ramy niniejszego artykułu. O tym jednakże, iż konkretne relacje z poszczególnymi grami – a zwłaszcza oferowanymi przez nie awatarami – mogą stymulować samoświadomość i idącą za nią autokreację gracza, świadczą zarówno refleksje samych użytkowników gier oraz zjawiska generowane przez skupioną wokół gier wideo kulturę uczestnictwa, jak i polityczne analizy awatara, prowadzone w ramach studiów nad grami.

Dobitnym przykładem tożsamościowego spojrzenia na rolę gracza jest dostępny na portalu popkulturowym The Mary Sue cykl artykułów Emmy Fishenden pt. *Bad Gamer: What Happens If You Play Through „Dragon Age: Inquisition” Like A Total Jerk?*<sup>59</sup>. W pierwszym z nich autorka następująco wyjaśnia swoje stanowisko:

Oto mój układ z RPG-ami: tak jak w życiu, próbuję dokonywać jak najwięcej racjonalnych, życzliwych wyborów. Próbuję ochraniać przyjaciół i bliskich. Próbuję robić to, co dla nich najlepsze.

Aktualne wyzwanie? Postępować dokładnie odwrotnie [...]

Dowcip ma polegać na tym, żebym wyszła ze swojej strefy komfortu i jak najskuteczniej unikała okazji do wywierania swoją obecnością dobrego wpływu na Thedas [lokacja w grze]. Żebym jak najbardziej zraziła do siebie osoby z mojego

---

<sup>58</sup> *Ibidem* [tłum. moje – A.Z.]. Badanie Yee i Duchenauta nie jest jedyną udokumentowaną próbą analizy indywidualizacji rozgrywki. Wcześniejsze modele klasyfikacji graczy ze względu na źródła satysfakcji z gry (Richard Bartle), typologię osobowości Meyers-Briggs (Bateman i Boon) bądź relację z narracją gry (Craig Lindley na podstawie pracy Johna Kima dotyczącej niecyfrowych gier fabularnych) przedstawiają przekrojowo Karen Tanenbaum i Joshua Tanenbaum w artykule poświęconym definicji sprawczości gracza. K. Tanenbaum, J. Tanenbaum, *Commitment to Meaning: A Reframing of Agency in Games*, „After Media: Embodiment and Context. Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference”, 12 grudnia 2009 r. <http://escholarship.org/uc/item/6f49r74n> [dostęp: 2.10.2015].

<sup>59</sup> *Zły gracz: Co się dzieje, kiedy przechodzisz grę „Dragon Age: Inkwizycja” jak skończony palant?* [tłum. moje – A.Z.].

otoczenia. Żebym się rozsmakowała w byciu jak największą tyranką. Żebym się przed tym nie cofała<sup>60</sup>. (kcyt)

W kolejnych częściach cyklu, stanowiących relacje z postępów w rozgrywce, autorka utrzymuje narrację pierwszoosobową, łączącą perspektywę postaci-awatara z perspektywą gracza, opisując – w obu wymiarach – „swoje” decyzje, refleksje, dialogi i reakcje na poszczególne wydarzenia w świecie gry. Wszystko to składa się na podwójny proces tworzenia narracji spójnej tożsamości postaci, którą gra Fissenden, oraz utrwalania tożsamościowej polaryzacji samej graczy, która, wcielając się w awatara, kieruje się założeniem o wyjściu poza swoją zwyczajową postawę filozoficzno-moralną, kształtującą również jej „naturalny” styl gry. Powzięta przed rozpoczęciem rozgrywki, autokreacyjna decyzja autorki ma zatem zasadniczy wpływ na pozostające w jej gestii aspekty kształtowania fikcyjnej postaci, jednak – jak sugeruje chociażby poniższe podsumowanie pierwszego sprawozdania – relacja między tymi dwiema tożsamościami podlega również sprzężeniu zwrotnemu:

W ciągu pierwszej godziny, którą spędziłam z Emone [imię postaci Fissenden], okazała się ona uczuciowa, ale ostrożna – trochę jak ja, kiedy nie wypiję kawy i robię się drażliwa – i szczerze mówiąc, już teraz dosyć się wstydzę swojego zachowania [...] Granie Inkwizytorką [fabularna rola awatara], która jest bardziej czujna, sprawia też, że nie czuję się tak kompletnie naiwna<sup>61</sup>.

W cytowanym fragmencie porównanie tożsamości postaci i uczestniczki gry idzie w parze z zacieraniem się granic między trzecioosobową narracją dotyczącą tej pierwszej a pierwszoosobową, dotyczącą tej drugiej. Oddaje to trudno uchwytną równoczesność „autokreacji” awatara – ograniczonej kodem gry – oraz katalizowanej przez nią autorefleksji graczy, komentującej i oceniającej własne cechy osobowości.

Zobrazowana przez powyższy przykład dynamika kształtowania tożsamości wpisuje się w zakres analizy etycznego wymiaru doświadczenia gry wideo, którą Jaroslav Švelch przedstawia w referacie pt. *The Good, The Bad, and The Player: The Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games*. Autor ukazuje w nim kwestię moralnej aktywności gracza jako zależną od dwóch podstawowych czynników: „strategii projektu gry” oraz „stylu rozgrywki” praktykowanego przez daną osobę, z uwzględnieniem możliwości wykorzystywania różnych „stylów” w trakcie jednej rozgrywki<sup>62</sup>. Odwołując się w konceptualizacji moralności, według której „nasze zachowanie moralne jest sterowane w większym stopniu moralnymi emocjami [...]

<sup>60</sup> E. Fissenden, *Bad Gamer: What Happens If You Play Through „Dragon Age: Inquisition” Like A Total Jerk?* Część 1. *The Mary Sue*, 31 grudnia 2014 r. [tłum. moje – A.Z.], <http://www.themarysue.com/bad-gamer-dragon-age/> [dostęp: 18.09.2015].

<sup>61</sup> *Ibidem*.

<sup>62</sup> J. Švelch, *op.cit.*, s. 52, 63 [tłum. moje – A.Z.].

niż stałymi, obiektywnymi zasadami”<sup>63</sup>, Švelch uwzględniła dynamizm zaangażowania w grę i towarzyszących mu postaw tożsamościowych. Co więcej, w proponowanej systematyce „stylów gry” kształtujących sposoby ujęcia etyki rozgrywki autor wprowadza rozróżnienie pomiędzy „uczciwą rozgrywką moralną” [*honest moral gameplay*], w której gracz, pożytkując sprawczość zapośredniczoną przez awatara, etycznie „pozostaje sobą”, a „odgrywaniem roli” [*role-playing*], czyli sytuacją, w której „przyjmuje profil moralny różny od swojego”<sup>64</sup>.

Wspomniana wyżej relacja Fissenden stanowi dobitny przykład tego drugiego wariantu, podobnie jak bardzo zbliżony do niej charakterem, przytoczony przez Švelcha eksperyment Johna Walkera, przeprowadzony w 2009 roku i omówiony w serii tekstów pt. *Bastard of the Old Republic*<sup>65</sup>. Na sześć lat przed konfrontacją Fissenden z grą *Dragon Age: Inquisition*<sup>66</sup>, Walker podjął próbę skonstruowania jak najbardziej negatywnego awatara w grze *Star Wars: Knights of the Old Republic*<sup>67</sup> z 2003 roku, wyprodukowanej, tak jak *Dragon Age*<sup>68</sup>, przez studio BioWare, a uznanej za przełomową, jeśli chodzi o uwzględnienie w kodzie wyborów moralnych postaci gracza. Komentarz Walkera, poświęcony analizie moralnego i emocjonalnego dyskomfortu towarzyszącego doświadczaniu rozgrywki przez pryzmat awatara zaprzeczającego wartościom kulturowym przez gracza, podkreśla – obok znaczenia założeń przyjętych przed rozpoczęciem gry – wtórny wpływ obcowania z awatarem na samoświadomość gracza. W pierwszej połowie sprawozdania Walker wielokrotnie opisuje swoje nie tylko emocjonalne, ale wręcz somatyczne odczucia wobec jego fikcyjnej tożsamości, używając obrazowej narracji, np.: „Wciąż wierciłem się na siedzeniu przy każdej choćby lekko kąśliwej uwadze” bądź „Rozgrywając większość opisanej wyżej akcji, zakrywałem sobie twarz. Odchylałem się na krześle i wstrzymywałem oddech na myśl o tym, co zamierzam kliknąć. Było to tak naprawdę żalosne uczucie”<sup>69</sup>. Mniej więcej pośrodku tekstu relacjonującego przebieg rozgrywki autor identyfikuje jednak precyzyjnie moment gruntownej zmiany w swoim doświadczaniu gry: „Zauważyłem, że przestaje się więc i czuć oszołomienie w reakcji na podejmowane decyzje”<sup>70</sup>. Natomiast w części raportu podsumowującej przebieg doświadczenia Walker pisze:

Miałem za zadanie przejść *Knights of the Old Republic*, dokonując przy każdej okazji najbardziej nikczemnych, samolubnych, ludobójczych wyborów, jakie były

<sup>63</sup> *Ibidem*, s. 55 [tłum. moje – A.Z.].

<sup>64</sup> *Ibidem*, s. 64 [tłum. moje – A.Z.].

<sup>65</sup> *Drań ze Starej Republiki* [tłum. moje – A.Z.]. J. Švelch, *op.cit.*, s. 52–53, 64.

<sup>66</sup> BioWare, *Dragon Age: Inquisition*, Electronic Arts, Redwood City 2014.

<sup>67</sup> BioWare, *Star Wars: Knights of the Old Republic*, LucasArts, San Francisco 2003.

<sup>68</sup> BioWare, *op.cit.*

<sup>69</sup> J. Walker, *Bastard of the Old Republic*, Eurogamer.net., 21 września 2014 r., [tłum. moje – A.Z.] <http://www.eurogamer.net/articles/2014-09-21-bastard-of-the-old-republic> [dostęp: 7.11.2015].

<sup>70</sup> *Ibidem*.

dostępne, ignorując pęczniejącą falę poczucia winy, która we mnie narastała, i nie przestając, kiedy już zorientowałem się, że ponure, mordercze opcje wybieram ze szczerym zadowoleniem [...] Odkrycie, że zło sprawia mi przyjemność, było fascynujące. Jednak pod koniec gry byłem odrętwiały. Ani nie napawałem się moimi wyborami, ani też większość z nich mnie nie szokowała. Obojętność jest chyba najpaskudniejszą reakcją. Nie chcę jej. Radość wywołana niesformością stanowiła przejściową rozrywkę. Nigdy za to nie zmęczyło mnie dokonywanie życzliwych wyborów<sup>71</sup>.

Zaprezentowana wyżej samoświadomość gracza i skrupulatna uwaga, z jaką monitoruje on swoje interakcje z grą, a zwłaszcza zmiany w postrzeganiu samego siebie – wszystko to stanowi bez wątpienia przykład autorefleksji prowadzonej na potrzeby ekstremalnego eksperymentu, który, podobnie jak przytoczoną wcześniej rozgrywkę Fissenden, można uznać za osadzony przede wszystkim w indywidualnej perspektywie etycznej. Niemniej jednak sprzężenie zwrotne między zapośredniczonym przez awatara doświadczeniem gry a autokreacyjnym potencjałem gracza daje się także zauważyć jako znaczący czynnik w prowadzonych na szerszą skalę dyskusjach o awatarze w kontekście polityki reprezentacji.

Artykuł Esther MacCallum-Stewart, krytykujący interpretacyjny redukcjonizm akademickich analiz postaci Lary Croft z klasycznej serii gier *Tomb Raider*, daje wgląd w sytuację, w której na wizerunek gracza może wpływać relacja tworzona przezeń z awatarami kontrowersyjnym ze względu na przypisywane mu znaczenia polityczne. Przedstawione w nim rozumowanie daje się sprowadzić do przeciwstawienia Lary-postaci, odczytywanej powszechnie jako ikona seksizmu, znacznie bardziej złożonemu doświadczeniu obcowania z Larą-awatarami, z którym gracz zespala się podczas rozgrywki. Krytykując interpretacje *Tomb Raidera* zawarte w zbiorze *From Barbie to Mortal Kombat* pod redakcją Justine Cassell i Henry'ego Jenkinsa, autorka zauważa: „Złożoności grania Larą i jej rozumienia są przeważnie ignorowane, mimo konkretnych, zawartych w tekście przykładów sentymentu wobec niej, wyrażanego przez graczy [female gamer]”<sup>72</sup>. Co prawda głównym przedmiotem zainteresowania MacCallum-Stewart pozostaje postać rozumiana jako samodzielny konstrukt kulturowy, jednak komplikacje związane z jego interpretacją wynikają zarówno z autorefleksji wywołanych doświadczeniem rozgrywki, jak i wtórnych interpretacji takich autorefleksji przez zewnętrznych komentatorów.

Autorka przytacza wypowiedzi podkreślające wagę zespolenia się z awatarami płci żeńskiej, a także analizuje dynamikę swojej własnej relacji z Larą Croft: „Lara jest niezaprzeczną częścią mojego życia wśród gier [...] i kiedy

<sup>71</sup> *Ibidem*.

<sup>72</sup> E. MacCallum-Stewart, „Take That, Bitches!” *Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives* [w:] „Game Studies: The International Journal of Computer Game Research”, grudzień 2014 r., t. 14, nr 2 [tłum. moje – A.Z.], <http://gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart> [dostęp: 7.11.2015].



nią gram, napawam się jej siłą i umiejętnościami, jej dowcipami i tandetnymi tekstami [...] a czasem po prostu jej przerysowanym i często zabawnym zachowaniem”<sup>73</sup>. Kontrowersje wokół bohaterki *Tomb Raidera* związane z reprezentacją płci przyczyniają się do szczególnego wpływu doświadczeń związanych z awatarem na poczucie i manifestację tożsamości gracza. Uwidacznia się to w analizowanej przez MacCallum-Stewart autokreacji jakiej dokonuje Hannah Rutherford, członkini grupy Yogscast, zrzeszającej internetowych publicystów związanych z branżą gier wideo, w serii dostępnych w serwisie YouTube filmów, w których dzieli się z widzami swoją rozgrywką *Tomb Raidera*. Ze względu na polityczne kontrowersje wokół Lary Croft dla autorki artykułu szczególne znaczenie ma to, że „Rutherford chce, aby rozpoznawana była przede wszystkim jej praktyka grania, a nie płeć, i sytuuje się raczej jako entuzjastka i krytyczka gier niż kobieta”, zaś

[...] [j]ej zachowanie wobec Lary można odczytać jako maternalistyczne, jednak oglądając kolejne odcinki [rozgrywki], odnosi się wrażenie, że owa zaborczość i troska wynikają z długotrwałej relacji z Larą, sięgającej czasu, kiedy obie były w okresie dojrzewania [...] W nagranych rozgrywkach [Rutherford] ustawicznie przedstawia swoje doświadczenie gry jako podsyte sentymentem<sup>74</sup>.

Zarówno w przypadku Rutherford, jak i Rhianny Pratchett, scenarzystki najnowszej gry z serii *Tomb Raider*<sup>75</sup>, MacCallum podkreśla ów długotrwały i budowany w procesie rozgrywki związek graczek z postacią jako przeciwwagę i kontrast wobec ukutego w krytycznych interpretacjach stereotypu Lary, jako postaci ucieleśniającej seksualizację i uprzedmiotowienie kobiet w warstwie treściowo-estetycznej przy jednoczesnym wykluczeniu ich z grona docelowych użytkowników gier wideo:

Zarówno Pratchett, jak i Rutherford odrzucają funkcję obrończyni Lary. Świadomość jej szemranej przeszłości nie wpływa na ich sentyment wobec Lary jako ikony gier i fundamentalnego elementu ich wczesnych doświadczeń z graniem [...] Obie w pełni zdają sobie sprawę z jej problematycznego statusu, jednak postanawiają przedstawiać ją i pamiętać jako silną, wciągającą postać, która przemawiała do nich, kiedy były młodymi graczkami, a nie jako poniżającą reprezentację kobiecej podległości<sup>76</sup>.

Cytowane podsumowanie ukazuje przede wszystkim znaczenie doświadczenia gry dla konceptualizacji i dyskursywnego usytuowania postaci, jednak odzwierciedla też znaczenie teź postaci i związanych z nią doświadczeń dla autokreacji gracza.

Ten drugi związek nabiera jeszcze większej wagi w całościowym przekazie artykułu MacCallum-Stewart, która krytykuje redukcjonistyczne tendencje w naukowych analizach *Tomb Raidera* i ich konsekwencje dla tożsamości

<sup>73</sup> *Ibidem*.

<sup>74</sup> *Ibidem*.

<sup>75</sup> Crystal Dynamics, *Tomb Raider*, Square Enix, Tokio 2013.

<sup>76</sup> E. MacCallum-Stewart, *op.cit.*

osób takich jak ona sama – czynnie grających, a jednocześnie zajmujących się badaniem gier wideo. Według autorki, świadomość rozpowszechnienia negatywnych interpretacji bohaterki pociąga za sobą rozterki dyskursywne:

[...] czy granie Larą i darzenie jej sympatią czyni kogoś złą feministką / złym feministą; i czy wszyscy gracze płci męskiej gwałcą Larę, przybierając jej tożsamość? Lubić Larę jest wbrew nie tylko modzie, ale też politycznej poprawności<sup>77</sup>.

Deklarując swoją własną sympatię wobec postaci i długoletnie z nią obcowanie, MacCallum-Stewart otwarcie pozycjonuje się wobec krytykowanego trendu. Sposób, w jaki autorka podkreśla, że „granie Larą nie ‘czyni’ [jej] niczym, łącznie ze złą feministką”, wskazuje na wymiar autokreacyjny tekstu, w którym – problematyzując negatywną konceptualizację Lary – podejmuje zarazem próbę udaremnienia przypisywania konkretnych cech sympatykom i sympatyczkom *Tomb Raidera*, przy czym powołuje się w tym celu na złożoność doświadczenia gry i relacji gracza z awatarem. Cały artykuł zatem, poza tym, że poszerza analityczne zasoby akademickich studiów nad grami wideo, stanowi również przykład wielowarstwowej autorefleksji autorki nad pobudkami kierującymi graczem w czasie rozgrywki, konsekwencjami obcowania z kontrowersyjnym awatarem dla wizerunku gracza w oczach innych komentatorów, a wreszcie przejęcia nad tym wizerunkiem kontroli i wykorzystania semiologicznego potencjału postaci w procesie formowania swojej własnej tożsamości jako graczy i badaczki gier.

Zarówno MacCallum-Stewart, jak i autorzy omawianych wcześniej relacji z rozgrywek eksperymentujących z wyborami etycznymi wydają się w pewnym zakresie korzystać z „technologii siebie” związanych z bezpośrednim doświadczeniem gry wideo, jednocześnie budując autorefleksyjny dystans wobec internalizowanych w jego ramach „prawd” i poddając analizie konsekwencje takiej internalizacji. Jako że w owych przypadkach gracz, podejmując inicjatywę kreacyjną narzucaną przez grę, przyjmuje krytyczną perspektywę wobec swojego doświadczenia i kieruje się własnym, jasno sprecyzowanym zamyśłem, można dopatrywać się w nich procesów autokreacyjnych, których rezultaty pozostają utrwalone w formie narracji opublikowanych tekstów. MacCallum-Stewart przytacza przekrojową analizę znaczeń przypisywanych Larze Croft, identyfikując tym samym zakres problematycznych politycznie przekazów, na które się otwiera, uznając znaczenie wpływu tego awatara na swoją własną tożsamość. Jednocześnie jednak wykorzystuje właśnie akt otwarcia się na doświadczenie gry, aby poddać owe znaczenia krytyce i zdecydować, które z nich uznać za bliższe swej subiektywnej „prawdzie”, a które odrzucić. Dokonanie tego kroku wymaga jednak połączenia analizy obcowania z awatarem i analizy nabudowanego wokół niego kontekstu krytycznego, co wydaje się przełamywać ramy zarysowanej we wcześniejszej części niniejszego artykułu analogii do praktyki *melete*. Niemniej jednak tekst MacCallum-Stewart

---

<sup>77</sup> *Ibidem*.

odzwierciedla drogę autorki od bezpośredniego doświadczenia awatara Lary do wykreowania własnej tożsamości feministycznej jako przeciwwagi dla redukcjonistycznego feminizmu dominującego w krytycznych interpretacjach tej postaci.

Eksperymenty Fissenden i Walkera nie prowadzą do równie jasnych i namacalnych rezultatów autokreacji, po pierwsze dlatego, że oba wpisują się w formę obcowania z awatarem, którą Švelch określa jako *role-playing*, sugerującą – w kategoriach „technologii siebie” – zdecydowaną rozbieżność między sytuacją rozgrywki, w trakcie której gracz internalizuje „prawdę” awatara, a tożsamością tegoż gracza poza kontekstem gry. Oboje autorzy – po pierwsze – wyraźnie podkreślają kontrast między zamkniętą w ramach eksperymentu autokreacją, opartą na łamaniu nakazów etycznych, a swoim zwyczajowym stosunkiem do moralnych wyborów w grach. Po drugie natomiast, jedyną utrwaloną konsekwencją doświadczeń Fissenden i Walkera, posiadającą potencjalne znaczenie dla ich autokreacji, jest autorefleksja dotycząca własnych reakcji na zachowania awatarów, preferowanych stylów gry, a także aktywowanych pod wpływem ekstremalnej zmiany charakteru cech osobowości. Możliwość autokreacyjnego wykorzystania samoświadomości rozwijanej dzięki obcowaniu z awatarem kreowanym jako zaprzeczenie tego, co gracz uważa za swoją naturę, jest niezaprzeczalna, jednak żaden z przytoczonych tekstów nie odzwierciedla wprowadzenia jej w życie – chyba że za rezultat świadomej autokreacji ze strony autorów uzna się sam fakt, iż jako gracze identyfikują się oni wyjściowo po stronie „dobra” i wykorzystują opis doświadczenia „zła” eksperymentalnych awatarów, aby podkreślić jego nienaturalność. Niezależnie jednak od interpretacji, w obu relacjach można dostrzec dwustopniowość zbliżoną strukturalnie do strategii stosowanej przez MacCallum-Stewart: charakterystyki tożsamości kreowanej w relacji z awatarem oraz krytycznej analizy, pozwalającej zidentyfikować te aspekty doświadczenia, które autor uważa za wzbogacające.

Omówione w niniejszym artykule przykłady relacji między doświadczeniem rozgrywki i autokreacją gracza stanowią oczywiście wyjątkowe przypadki, poddane zaawansowanej autorefleksji, utrwalonej na piśmie. Z tego względu trudno uznać je za reprezentatywne dla uogólnionego wpływu gier wideo na użytkowników, jednak analizowane powyżej przypadki sugerują istnienie pewnej trajektorii pomiędzy zapośredniczonym doznaniem „technologii siebie” zawłaszczonych przez strukturę gry i kierujących formowaniem tożsamości awatara, a świadomym procesem autokreacyjnym. Obrazują też potencjalną mnogość czynników zewnętrznych, pochodzących zarówno ze struktury gry, jak i jej funkcjonowania w kontekście społeczno-politycznym, z którymi gracz wchodzi w mniej lub bardziej świadomą interakcję, konstruując i negocjując swoją tożsamość na różnych poziomach – od tych jej aspektów, które wcielają się w awatara, po te, które poszukują spójności wobec problematycznych konsekwencji obcowania z grą. Doświadczenie ambiwalencji medium – z jednej strony wymagającego od gracza indywidualnej ak-

tywności w roli sprawczego podmiotu, z drugiej zaś regulującego tę aktywność i kontekstualizującego ją na różne sposoby – stanowić może bodziec do autorefleksji dotyczącej kształtowania bądź wyrażania własnej tożsamości, nawet jeśli nie prowadzi to – jak w omówionych przykładach – do konkretnych działań autokreacyjnych.

## Bibliografia

- Abrams J.J., *Aesthetics of Self-fashioning and Cosmopolitanism: Foucault and Rorty on the Art of Living*, biblioteka elektroniczna Questia, www.questia.com [dostęp: 18.08.2015] – oryginał w: „Philosophy Today” 2002, t. 46, nr 2, s. 185–192.
- BioWare, *Dragon Age: Inquisition*, Electronic Arts, Redwood City 2014.
- BioWare, *Star Wars: Knights of the Old Republic*, LucasArts, San Francisco 2003.
- Bratkowski T., *Investigating the Relevance of Shusterman's Somaesthetics to Motion-Controlled Gaming*, „Pragmatism Today” 2012, t. 3, nr 2, s. 50–56.
- Colebrook C., *New Literary Histories: New Historicism and Contemporary Criticism*, Manchester 1997.
- Crystal Dynamics, *Tomb Raider*, Square Enix, Tokio 2013.
- Fissenden E., *Bad Gamer: What Happens If You Play Through „Dragon Age: Inquisition” Like A Total Jerk?* Część 1. *The Mary Sue*, 31 grudnia 2014 r., <http://www.themarysue.com/bad-gamer-dragon-age/> [dostęp: 18.09.2015].
- Foucault M., *Hermeneutyka podmiotu*, przeł. M. Herer, red. F. Gros, Warszawa 2012.
- Greenblatt S., *Przy magnackim stole: More'a autokreacja i negacja własnego „ja”*. *Dialog o pociesze przeciw utraceniu: „Jego własna rola”*, przeł. W. Ostrowski, K. Kwapisz Williams [w:] *Poetyka kulturowa: Pisma wybrane*, red. K. Kujawińska-Courtney, Kraków 2006.
- Gros F., *Umiejscowienie wykładów* [w:] M. Foucault, *Hermeneutyka podmiotu*, przeł. M. Herer, red. F. Gros, Warszawa 2012, s. 563–611.
- Gualeni S., *Freer Than We Think: Game Design as a Liberation Practice*, strona internetowa konferencji „The Philosophy of Computer Games 2014”, która odbyła się w Instambule w dniach 13–16 listopada 2014 r., <http://gamephilosophy2014.org/program/> [dostęp: 18.08.2015].
- Huizinga J., *Homo Ludens*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1998.
- Klevjer R., *Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games* [w:] *The Philosophy of Computer Games*, red. H. Fossheim, T.M. Larsen, J.R. Sageng, London–New York 2012, s. 17–38.
- Klevjer R., *What Is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avater-Based Singleplayer Computer Games*, Uniwersytet w Bergen 2006, [http://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer\\_What%20is%20the%20Avatar\\_finalprint.pdf](http://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf) [dostęp: 7.11.2015].
- MacCallum-Stewart E., „Take That, Bitches!” *Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives*, „Game Studies: The International Journal of Computer Game Research”, grudzień 2014 r., t. 14, nr 2, <http://gamestudies.org/1402/articles/mac-callumstewart> [dostęp: 7.11.2015].
- Nielsen H.S., *Playing Computer Games: Somatic Experience and the Experience of the Somatic*, t. 1, Aarhus 2012.

- Nielsen H.S., *The Computer Game as a Somatic Experience*, „Eludamos: Journal for Computer Game Culture” 2010, nr 4(1), s. 25–40.
- Parker F., *In the Domain of Optional Rules: Foucault's Aesthetic Self-Fashioning and Expansive Gameplay*, strona internetowa konferencji „The Philosophy of Computer Games 2011”, która odbyła się w Atenach w dniach 6–9 kwietnia 2011 r., <https://gameconference2011.wordpress.com/program/> [dostęp: 18.08.2015].
- Rorty R., *Przygodność, ironia i solidarność*, przeł. W. J. Popowski, Warszawa 1996.
- Shusterman R., *Body Consciousness: A Philosophy of Mindfulness and Somaesthetics*, New York 2008.
- Shusterman R., *Pragmatist Aesthetics: Living Beauty, Rethinking Art*, Lanham–Boulder–New York–Oxford 2000.
- Švelch J., *The Good, The Bad, and The Player: The Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games* [w:] *Ethics and Game Design: Teaching Values through Play*, red. K. Schrier, D. Gibson, Hershey–New York, 2010, s. 52–68.
- Tanenbaum K., Tanenbaum J., *Commitment to Meaning: A Reframing of Agency in Games*, „After Media: Embodiment and Context. Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference”, 12 grudnia 2009 r., <http://escholarship.org/uc/item/6f49r74n> [dostęp: 2.10.2015].
- Walker J., *Bastard of the Old Republic*, Eurogamer.net. 21 września 2014 r., <http://www.eurogamer.net/articles/2014-09-21-bastard-of-the-old-republic> [dostęp: 7.11.2015].
- Yee N., *How We Developed the Gamer Motivation Profile v2*, „Quantic Foundry”, 20 lipca 2015 r., <http://quanticfoundry.com/2015/07/20/how-we-developed-the-gamer-motivation-profile-v2/> [dostęp: 16.09.2015].