

# Bartłomiej Schweiger

---

## Dyskursy a gry : analiza kilku przykładów wspierania dominujących dyskursów przez gry

---

Kultura Popularna nr 3 (41), 144-155

---

2014

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Bartłomiej  
Schweiger

# Dyskur- sy a gry

*Analiza kilku przy-  
kładów wspierania  
dominujących dys-  
kursów przez gry*

W poniższym artykule zajmę się problemem wzajemnego oddziaływania na siebie interaktywności gier komputerowych oraz konstruujących je dyskursów. Będę starał się pokazać, w jaki sposób interaktywność gier może wpływać na wzmacnianie dyskursu, przez który owe gry zostały wyprodukowane. W tym celu najpierw przedstawię koncepcję systemów autopojetycznych. Pokażę następnie, w jaki sposób wiąże się ona z przyjętą przeze mnie definicją dyskursu, oraz jak gry dostosowują się do zawartego w tworzącym je dyskursie obrazu rzeczywistości. Twierdzę, że każda gra zawierająca elementy fabularne jest równocześnie tekstem i modelem rzeczywistości. Model ten skonstruowany jest na podstawie obrazu rzeczywistości zawartego w dyskursie, przez który owa gra została stworzona. Niesie to znaczące konsekwencje dla omawianego przeze mnie problemu. Na kilku przykładach pokażę mechanizmy wzmacniania spójności dyskursu poprzez interaktywność gier. W zakończeniu rozważę, czy da się przedstawić przeze mnie koncepcję zastosować również do gier o bardzo słabo zarysowanej narracji lub takich, które na pierwszy rzut oka jej nie posiadają.

Poniższy tekst ma charakter eksploracyjny i stawia sobie za zadanie jedynie naświetlenie pewnych dostrzeganych przeze mnie mechanizmów, a nie ich dogłębną analizę. Nie ma też na celu wskazania pełnej listy sposobów, w jaki dyskursy wzmacniają swoją spójność przez użycie interaktywności, a jedynie wyliczenie tych, które najbardziej zwróciły moją uwagę. Celowo też nie zajmuję się w swoim tekście elementami konstrukcji oraz sposobami odbioru podważającymi prawomocność wytwarzanych przez gry dyskursów. Nie oznacza to oczywiście, że nie zdaję sobie sprawy z ich istnienia. Uważam jednak, że są one tematem na odrębny artykuł, będący logicznym następstwem poniższego. Sądzę, że najpierw należy wskazać, w jaki sposób relacje dyskursywne są uprawomocniane, aby później móc opisać sposoby ich łamania.

Teoria systemów autopojetycznych została stworzona przez niemieckiego socjologa Niklasa Luhmanna. Konstruując ją, zostawał on pod dużym wpływem cybernetyki Claude'a Shannona, teorii biologii komórki Humberta Maturana, fenomenologii Edmunda Husserla oraz funkcjonalnej teorii społeczeństwa Talcotta Parsonsa. Luhmann uważa, że funkcjonowaniem społeczeństw ludzkich sterują samoodtworzające się zjawiska informacyjne, które nazywał systemami autopojetycznymi. Definiuje on owe zjawiska jako „procesualny i dynamiczny efekt wytwarzania różnic (...). W konsekwencji jest to relacja między systemem a wszystkim, co nim nie jest, ustanawiana przez obserwatora, którym jest sam system” (Skąpska, 2007a: xii). Luhmann zauważa pewne regularności w funkcjonowaniu grup ludzkich – regularności nie dające się sprowadzić do świadomej współpracy funkcjonujących w nich jednostek. Następnie przy pomocy pojęcia systemu stara się wytłumaczyć przyczyny i sposoby działania owych regularności. Dobrym przykładem na to, o co w istocie chodzi Luhmannowi, gdy mówi o systemach, jest język w rozumieniu de Saussure'owskim. Langue nie daje się sprowadzić do idiolektu jednego jego użytkownika, jest ciągle wytwarzany w procesie komunikacji. Język tworzy pewną całość i definiuje, jakie zdania są poprawne, a jakie niepoprawne. Jest to możliwe dzięki interakcyjnej naturze komunikacji; to znaczy, że poszczególne elementy języka, czyli idiolekty jego użytkowników, rozpoznają, czy inne elementy, z którymi się komunikują, czyli idiolekty innych użytkowników, realizowane przez określone akty mowy lub przez teksty, są dla nich zrozumiałe, a tym samym należą do systemu danego języka, czy też są niezrozumiałe i do niego nie należą. Pisałem o idiolektach poszczególnych użytkowników, a nie o użytkownikach, ponieważ według

**Bartłomiej Schweiger** – socjolog, doktorant w Instytucie Socjologii Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie. bartlomiej.schweiger@uj.edu.pl

Luhmanna systemy nie składają się z ludzi. Można powiedzieć, że istnieją one w poprzek nich, to jest idiolekt danej osoby wchodzi w skład systemu językowego (rozumianego jak de Saussurowskie *langue*) (1961), jednak normy kierujące jej działaniami już nie, gdyż wchodzi one w skład rządzącego się własną dynamiką systemu normatywnego funkcjonującego również ponad jego użytkowników. Systemy autopojetyczne mają charakter procesualny, podlegają ciągłym przekształceniom, które konieczne są dla ich przetrwania, ponieważ ciągłe redefiniowanie siebie jest konieczne, aby system zachował umiejętność oddzielenia tego, co do niego należy, od tego, co do niego nie należy, a tym samym dalej funkcjonował w stale zmieniającej się rzeczywistości. Proces ciągłego przetwarzania i odtwarzania się z własnych elementów Luhmann nazywa autopojezą. Systemy te zmuszone są do wewnętrznego różnicowania się w celu zachowania własnej spójności i redukcowania złożoności zarówno postrzeganej przez nie w swoim środowisku, jak i wewnętrznej, wynikającej z działania jego podsystemów. Dzieje się tak, ponieważ:

„System jest zamknięty operacyjnie i strukturalnie, lecz otwarty poznawczo, co oznacza, iż z zaobserwowanych różnic, jakie system na podstawie wypracowanej na własny użytek teorii czy koncepcji samego siebie projektuje na swoje środowisko, sam system z kolei wypracowuje własne, wewnętrzne zróżnicowanie, co wpływa zwrótnie na procesy wewnątrzsystemowe. (...) Autopojeza oznacza też, iż koncepcji samoodnoszenia nie stosuje się wyłączenie do wnioskowań o relacjach między systemem a jego środowiskiem, lecz także do wnioskowań o wewnątrzsystemowych relacjach między elementami i operacjami, w ich wzajemnych, ciągłych powiązaniach. Wewnątrzsystemowe elementy, operacje i procesy prowadzą do wewnętrznego warunkowanego procesu rozwoju systemu, jego stałej reprodukcji” (Skąpska, 2007a: xv).

W tej pracy traktować będę kulturę jako system autopojetyczny w sensie Luhmannowskim. Jest ona dla mnie systemem autopojetycznym, w którego skład wchodzi wszystkie informacje wytworzone przez dany gatunek, nie powstałe w procesie rekombinacji genowej, istniejące obecnie na biologicznych i niebiologicznych nośnikach oraz wytwory powstałe na podstawie użycia owej informacji do działania nośników. Jak widać, używam tego pojęcia w charakterze atrybutywnym, co jest obecnie rzadko spotykane. Czynię tak, ponieważ chcę uniknąć zadawania pytania o granice kultury. Odżegnuję się od kultur rozumianych w klasycznie dystrybucyjny sposób, ponieważ, jak wykazali autorzy tacy jak Ulf Hannerz (1996) czy Victor Turner (2006), kultury rozumiane dystrybucyjnie nie są homogenicznymi całościami, mieszają się ze sobą, nie posiadają wyraźnych granic. Im większa dostępność nośników kultury, tym łatwiej dochodzi do przenikania informacji. Mówiąc prościej, integralnymi jednostkami w systemie kulturowym nie są społeczności, a ludzie i szeroko rozumiane teksty, ponieważ to między nimi dochodzi do wymiany i rekombinacji informacji. Poza tym, że przyznaję jednostkom większą autonomię i sprawczość niż Luhmann, w większości zgadzam się z jego teorią. Wciąż jednak pozostaje problem, jak nazwać te mniej lub bardziej wyraźne całości kulturowe takie jak „cywilizacja Zachodu” czy „kultura anglosaska”. Pozwolę sobie na używanie tych zwyczajowych nazw dla rozróżnienia, pisząc od tej pory słowo Kultura dużą literą, gdy mówić będę o całym systemie kulturowym.

Kultura ma komunikacyjny charakter. Oznacza to, że procesy rządzące funkcjonowaniem języków są homologiczne do tych, które rządzą wszystkimi innymi zjawiskami kulturowymi. Mam tu na myśli przekładanie się rzeczywistości symbolicznej na rzeczywistość interakcyjną. Można więc żartobliwie powiedzieć, że i kryminal, i krzesło mają swoje kulturowe strategie odczytania

zarówno w sensie strukturalnym, jak i funkcjonalnym. Wyżej wspomniana homologiczność wynika ze związku władzy oraz zrozumiałości. Jak zauważał już Roland Barthes w swoim wykładzie, który wygłosił w Collège de France w 1977 roku, język nierozzerwalnie związany jest z władzą. Jest tak, ponieważ żeby móc się komunikować, zmuszeni jesteśmy najpierw zinternalizować, a następnie stosować reguły języka. Jeśli więc chcemy zostać zrozumiani, zmuszeni jesteśmy do poddania się władzy. Barthes ma tu oczywiście na myśli władzę w takim sensie, w jakim rozumiał ją Foucault – jako możliwość wpływu wynikającą z reprodukujących się ciągle interakcji między konkretnymi jednostkami stosującymi wobec siebie różne strategie władcze oraz techniki dyscyplinujące. To z kolei, jak zauważa Barthes, odpowiada w przestrzeni języka *langue* wiecznemu odtwarzającemu się z kolejnych aktów mowy wytwarzanych przez jego użytkowników. Jednak związek taki zachodzi nie tylko między językiem a władzą, w ten sam sposób można też rozpatrywać wszelkiego rodzaju normy. (Barthes 1978) Bardziej odpowiednim słowem byłyby chyba „skrypty” rządzące życiem społecznym. Skrypty te oczywiście rządzą również wytwarzaniem elementów kultury. Za ich produkcję oraz przetwarzanie odpowiedzialne są dyskursy, które są dla mnie podsystemami systemu kulturowego. Przekazywane są więc poprzez nie normy, wartości oraz wyobrażenia o świecie, którymi dysponują poszczególne jednostki wchodzące w obręb dyskursu. Gdy jednostce zostanie przekazana nowa informacja, konfrontuje ją ona ze starą wiedzą, w wyniku czego dochodzi do rekombinacji całości (albo nowa informacja zostaje przyjęta, albo zostaje oznaczona jako element obcy). W wymiarze jednostkowym jest to tożsame z twierdzeniami, jakie na ten temat wysuwał Michel Foucault – dyskursy odpowiadają za społeczne konstruowanie wiedzy (Foucault 2009). Moim zdaniem Foucault traktuje te grupy jednak w sposób zbyt teleologiczny. Zaznaczyć w tym momencie muszę, że mam tutaj na myśli celowość w takim sensie, w jakim rozumie ją Merton (2002), Homans (1974), Weber (2002) czy Kołakowski (2003), to jest jako nierozzerwalnie związaną z ludzką świadomością, ponieważ z niej właśnie wypływającą i będącą jedynie jej przymiotem. Pragnę też, wyprzedzając ewentualnych krytyków zauważyć, że spełnianie określonej funkcji przez dany element rzeczywistości – czy to społecznej, czy biologicznej – nie jest tożsame z wypełnianiem jakiegoś określonego celu. Jak więc zauważa już Homans – utożsamianie funkcjonalności z celowością jest błędne. Uważam, że grupy nie mają świadomości tego, że w konkretnym momencie negocjują między sobą swoje przekonania o świecie, nie mogą więc stosować strategii w celu zdobycia dominacji nad innymi grupami.

Obraz świata każdego z członków grupy kształtuje się na podstawie informacji dostarczanej mu przez system, a żadna z jednostek czy grup nie ma na tyle dużych możliwości kształtowania systemu, by mogła całkowicie narzucić innej swój ogląd rzeczywistości. Piszę o narzucaniu znaczeń, ponieważ powołanie się na Foucaulta umiejscawia mnie w kontekście konfliktowych teorii społecznych, które dużo częściej interpretują komunikacją zachodzącą między jednostkami nie jako negocjacje, a właśnie jako rywalizację o zachowanie swoich znaczeń. Zakładają też one, że często niesłusznie odbieramy jako negocjację to, co w rzeczywistości jest narzucaniem znaczeń jednej grupy innym. Dobrze ilustruje to koncepcja przemocy symbolicznej Bourdieu (2004), pokazująca jak grupa dominująca uniemożliwia wytwarzanie dyskursu bądź unieważnia go u grup zdominowanych, przedstawiając się jednocześnie jako negocjującą znaczenia. Różni się do pewnego stopnia z Foucaultem w kwestii tego, czy jednostki świadomie dążą do zdobycia władzy nad innymi

jednostkami. Uważam, że rywalizacja toczy się nie o władzę, lecz o to, co nazwać by można „dobrym samopoczuciem” – co oczywiście na poziomie grup przeradza się w rywalizację o wytwarzanie władzy-wiedzy. Jednostki nie walczą więc świadomie o możliwość wpływu na daną sytuację społeczną czy też reinterpretację danego dyskursu; walczą o to, co jest skutkiem posiadania władzy czy też, jeśli rozumiemy ją w sposób bardziej procesualny, przeprowadzania, aktów władczych na innych. Poprzez dobre samopoczucie rozumiem ogólny dobrostan psychiczny jednostki płynący ze spójności jej wizji świata, czyli tego, że ma ona w swoim mniemaniu prawdziwą wiedzę o świecie i rozumie zasady jego działania, oraz z tego, że definiuje ona samą siebie jako z jakiegoś powodu wyjątkową. Jest to zasadniczo zgodne z klasycznymi definicjami dobrostanu psychicznego obecnymi w psychologii, takimi jak choćby ta zawarta w koncepcji Dienera (1984). Istnienie różnych dyskursów i różnych narracji powoduje zachwianie spójności wizji świata jednostek i grup, które, chcąc ją przywrócić, starają się wizję tę narzucić – bądź, gdy nie są w stanie tego zrobić, negocjują ją z innymi. Zasadniczo więc różnicę między podejściem moim a Foucaulta można sprowadzić do tego, że procesy władcze mają miejsce na poziomie grup a nie jednostek – co oczywiście nie przeszkadza tym procesom wynikać z działań jednostek. Gry traktuję tutaj oczywiście jako elementy dyskursów, ponieważ są one tekstami przez nie wytwarzanymi i wchodzi w skład ogólnej komunikacji w ich obrębie. Aby spełniać swoją rolę dyskursy muszą z jednej strony zachowywać pewną dozę wieloznaczności, z drugiej mieć środki prowadzące do minimalizacji ich subwersywnych odczytań. Wielu badaczy twierdziło, że gry poprzez swoją interaktywność raczej promują owe subwersywne odczytania niż minimalizują ich liczbę. W poniższej części moich rozważań postaram się pokazać, że wbrew pozorom interaktywność powoduje skutki odwrotne: jest właśnie narzędziem do minimalizowania subwersywnego potencjału danego wytworu kultury.

## Gry i iluzja wyboru

Gry, jako wytwory kultury, dzielą z rytuałami i skryptami zachowań społecznych ważną cechę: w ich wypadku interaktywność, to jest możliwość wpływania przez gracza/uczestnika na świat gry/rytuału, z punktu widzenia prowadzonej w nich narracji, służy wzmocnieniu jednoznaczności odczytania, ponieważ wszystkie zawarte w grze i zaplanowane przez jej twórcę interakcje ze światem nie mają wpływu na zmianę konstrukcji dyskursu przez nią wytwarzanego. Dzieje się tak, gdyż już same zasady, na podstawie których wytwarzane są interakcje gracza z grą, czy jakimikolwiek innymi wytworami kultury, są konstruowane w ramach danych dyskursów. Tak więc dla samej narracji Mukandy nie jest istotne, jak w poszczególnych rytualnych zadaniach sprawią się biorący w niej udział młodzi Ndembu, tak i dla narracji *Crusader Kings II* (Paradox Interactive 2012) nie ma znaczenia, ile punktów prestiżu zgromadzą biorący w jej poszczególnych rozgrywkach gracze. Zarówno w jednym, jak i w drugim przypadku, narracja nie zmienia się mimo różnic w sposobie postępowania uczestników. Oczywiście nie przeczy to temu, że każde ponowne odczytanie danego tekstu kultury niesie dla wykorzystującego go dyskursu zagrożenie utraty spójności oraz reinterpretacji odwracającej stosunki władzy, które ów tekst wcześniej ustanawiał. Uważam jednak, że właśnie pozorna interaktywność gier i rytuałów jest zabezpieczeniem mającym zapobiegać takiemu odczytaniu poprzez stworzenie iluzji nieistnienia

takiego sposobu odbioru – to znaczy zminimalizowania prawdopodobieństwa subwersywnego zrozumienia tekstu poprzez utrzymywanie przekonania, że interaktywne medium w sposób pełny symuluje elementy rzeczywistości, które są dla niego kluczowe, a nie tak jak inne media przedstawia jedynie jej model. Iluzja ta wytwarzana może być na kilka sposobów. Zaznaczyć też trzeba, że nie w każdej grze wykorzystane są wszystkie z nich oraz że mogą istnieć inne, niewymienione przeze mnie sposoby.

Pierwszym z nich jest zmuszanie odbiorcy do dokonywania wysiłku w celu posunięcia narracji do przodu. Najbardziej widoczne jest to w grach mających liniową strukturę narracji, takich jak na przykład *Hitman absoluteion* (to Interactive 2012). Dla warstwy narracyjnej gry nieważne jest, czy wykonując zleczone nam przez grę zadanie (np. zlikwidowanie kreślonego celu) podkradniemy się do niego przy pomocy szybów wentylacyjnych, czy też przebierając się za więziennego strażnika. Jeśli tylko uda nam się wykonać zadanie, w tym momencie narracja zostaje posunięta do przodu. Nie jesteśmy więc w stanie w żaden sposób tworzyć naszej własnej historii, gdyż zawsze w ostatecznym rozrachunku nasze działania doprowadzają do tych samych, ustalonych wcześniej wydarzeń. W sensie fabularnym nasze wybory nie mają żadnego znaczenia. Co prawda można starać się argumentować, iż zerwanie ciągłości narracji w wyniku niepowodzenia gracza zaburza jej integralność. Jednak gra czyni śmierć naszego bohatera nieznaczącą, stawiając ją na równi z chwilowym zaprzestaniem odbioru tekstu, a więc sprowadzając do technicznej czynności zrestartowania gry od ostatniego zapisanego momentu. Warstwa narracyjna do niepowodzenia gracza w ogóle się nie odnosi. Po wyjętym z jej obrębu napisie oznaczającym zakończenie gry przez niepowodzenie nie następuje żadna dalsza narracja pokazująca fabułę po śmierci naszego bohatera, nie poznajemy więc nigdy konsekwencji jego porażki, są one zupełnie ignorowane. Jesteśmy w stanie od razu wczytać grę od ostatniego *checkpointu*, przed którym doszło do niepowodzenia i czynić to do momentu, gdy w końcu bohater osiągnie sukces. Istnieje więc zawsze tylko jedna możliwa narracja, która może powstać przy przechodzeniu tego typu gry. Jesteśmy zmuszeni do wysiłku po to, aby przedstawiona nam fabuła mogła posunąć się do przodu. To powoduje, że czujemy się bardziej związani z jej ostatecznym przebiegiem, a równocześnie nie odczuwamy skutków porażki na płaszczyźnie fabuły i nie widzimy fabuł alternatywnych, mogących wynikać z naszego niepowodzenia. Widać więc, że dzięki temu zabiegowi narracja gry oddziałuje na gracza mocniej niż narracja medium niezmuszającego go do wysiłku.

Drugim sposobem jest zastępowanie jednych schematów fabularnych oferowanych przez dyskurs innymi, również mieszczącymi się w jego ramach. Co to oznacza? Jak zauważył już rosyjski literaturoznawca Władimir Propp, każda z opowiadanych historii może mieć kilka wariantów, w których występuje i mimo tego, że dochodzi w nich do wymiany pewnych elementów fabuły czy postaci, nadal przekazywane przez nie treści wspierają prawomocne odczytania dyskursów, z których pochodzą, a przez to nie zagrażają ich spójności (Propp, 2011). Z taką sytuacją mamy do czynienia w wielu komputerowych grach RPG. Dla konstrukcji dyskursu, jaki przedstawia *Dragon Age: Origins* (BioWare Corporation 2009), drugorzędne znaczenie ma to, czy naszym awatarem będzie krasnoludzki książę czy elfi mag, czy też to, kto znajdować się będzie w naszej drużynie, gdy przechodzimy kolejne fabularne zadania. Nadal najważniejsze elementy w historii pozostaną takie same, a wszystkie inne mieścić się będą w obrębie dyskursu produkującego powieść fantasy. To jaki dyskurs wytwarza opowieści fantasy dobrze pokazuje rozbudowana

i dogłębna analiza „W cieniu Białego Drzewa: Powieść fantasy w xx wieku” Tomasza Z. Majkowskiego (2013). Na potrzeby tej pracy wystarczy struktura narracyjna *Dragon Age: Origins*. Bohater zawsze najpierw wplątany zostanie w wydarzenia, w wyniku których zmuszony zostanie do odejścia z rodzinnych stron, następnie spotka donatora w postaci Duncana i zostanie naznaczony jako Szary Strażnik oraz przegra pierwszą bitwę z siłami Arcydemona i zostanie okrzyknięty zdrajcą. Wyruszy więc na wyprawę, by zjednoczyć całe królestwo przeciw siłom swojego przeciwnika, znaleźć sposób na jego pokonanie i oczyścić swoje imię, następnie wreszcie pokona w końcowej walce Arcydemona i uratuje królestwo. Dla samego utrzymania tego schematu nie ma znaczenia, w jakiej kolejności będzie zdobywał lojalność poszczególnych części królestwa i jakie poboczne zadania wykona, gdyż zawsze powyższy schemat zostaje zachowany. Jeśli gracz stara się od niego odejść, mamy do czynienia z taką samą sytuacją, jak w pierwszym przykładzie. Narracja przestaje posuwać się do przodu albo zostaje zerwana. Nie mamy więc możliwości niezostania Szarym Strażnikiem czy przyłączenia się do sił Arcydemona. Również jedynie pozornym wyborem jest ten między poświęceniem siebie dla uratowania królestwa a przyzwoleniem na odrodzenie się pradawnego bóstwa w ciele dziecka, czy to swojego, czy Alistaira lub Loghaina. Dzieje się tak, ponieważ wszystkie wybory doprowadzają do jednakowego zakończenia, a z punktu widzenia gracza dokonany wybór zawsze będzie tym właściwym, co wynika z tego, co Foucault nazywał taktyczną poliwalencją dyskursu. Jeden odbiorca zrozumie wybór jako decyzję czy poświęcić swojego bohatera czy „skazać” dziecko pradawnym złem, a drugi jako wybór między utrzymaniem starego religijnego status quo podtrzymanego przez kapłanów Andraste, a możliwością zmiany reprezentowaną przez odrodzone i oczyszczone bóstwo, którą proponuje nam Morrigan. Podana tutaj alternatywa nie wyczerpuje wszystkich wariantów zakończenia gry. Wszystkie one jednak mieszczą się w ramach tej samej struktury narracyjnej, którą sprowadzić można do propowskiego schematu „bohater ratuje królestwo”. Przez to konstrukcja dyskursu przedstawionego nam w narracji zostaje zachowana, a zmianie ulegają jedynie jej elementy strukturalne (czy ratuje się je poświęcając siebie, czy ratuje się je równocześnie podważając opresywne instytucje), ponieważ zarówno samo poświęcenie, jak i podważanie złej władzy mieszczą się w wariantach omawianego przez nas dyskursu. Na tym właśnie polega taktyczna poliwalencja dyskursu, to znaczy – może on być interpretowany na różne sposoby. Służy ona zachowaniu jego spójności i funkcjonalności. Dzięki temu właśnie, mimo że mamy zaimplementowane w strukturze świata wybory, dyskurs pozostaje ten sam. Inaczej byłoby, gdybyśmy mogli na przykład nie ratować Fereldenu, udać się w spokojne miejsce, nie zajmować się działalnością bohaterską i równocześnie nie ponieść z tego tytułu żadnych konsekwencji – mówiąc prościej: gdyby królestwo obroniło się samo; wtedy mielibyśmy do czynienia z przekroczeniem granic omawianego wyżej dyskursu. Warto dodać że istnieje jedna zawarta w grze możliwość odejścia od bazowego schematu: dyskurs gry traktuje płęć naszego awatara jako nieistotną dla przebiegu całej fabuły, a przez to może nieść ze sobą subwersywne odczytania ról płciowych – to jest takie, które reprezentują inne niż typowe dla kultury Zachodu struktury narracyjne, na przykład: stawianie kobiety w roli agensa<sup>1</sup>. Może to być dowodem na to, że zawsze możliwe jest odczytanie gry godzące w spójność dyskursu, bądź

1 Dla chętnych dokładnemu przyjrzeniu się sytuacji agentywności kobiet w omawianym tutaj medium polecam „The virtual census: representations of gender, race and age in video games” (Consalvo, Ivory, Martins, Williams 2009)



też na to, że dyskurs, z którego wynika, musi w swojej taktycznej poliwalencji uwzględnić kobietę jako aktywnie działającego protagonistę.

Trzeci sposób nie tyle dotyczy fabuły, co samych zasad i wyborów, jakie może podejmować gracz i polega na zaprezentowaniu uczestnikom pozornie kompletnej listy interpretacji, która nie zawiera odczytań mogących stanowić zagrożenie dla spójności wytwarzającego je systemu. Można więc inaczej powiedzieć, że mamy do czynienia z symulacją rzeczywistości wyłączającą takie jej elementy, które mogą doprowadzić do anaocznienia istnienia alternatywnych modeli symulujących rzeczywistość.

W jaki więc sposób ujawnia się to w *Crusader Kings II* – grze, której autorzy obiecują nam, że sami będziemy wyznaczać cele rozgrywki? Po pierwsze, łatwo zdemaskować nieprawdziwość takiego stwierdzenia: cel gry jest jasno określony i jest nim zawsze zdobycie jak największej władzy nad symulowanym przez grę światem. Władzy tym razem rozumianej w bardzo klasyczny dla kultury Zachodu sposób, jako płynącej z pewnych określonych cech jednostkowych postaci, którą aktualnie gra gracz, czy też grupy bohaterów, którymi gra. Ich cechą definicyjną jest posiadanie pewnego stopnia pokrewieństwa między sobą oraz możliwość wpływania na działania innych, niesterowanych przez gracza postaci. Dobrze to widać, gdy zastanowimy się nad tym, czego gra robić nam nie pozwala. Nie wolno zrezygnować z władzy, ponieważ gdy to uczynimy, automatycznie następuje koniec gry. Zmusza nas więc do ciągłego dbania o to, aby przynajmniej jedna z postaci odpowiednio blisko spokrewniona z postacią, którą obecnie kierujemy, dziedziczyła tytuły dające jej uprawnienia do dalszego sprawowania rządów. Jeśli takiej postaci nie ma, gra się kończy. *Crusader Kings II* trwa w określonym momencie czasowym, nie pozwalając nam na rozgrywkę wychodzącą poza symulowany okres średniowiecza. Nie dostajemy też możliwości ustanowienia własnej religii, mamy jedynie ograniczoną możliwość jej zmiany. Tak samo nie mamy możliwości wprowadzania żadnych innowacji w prawach, jakim podlegać będzie nasza dynastia i jej wasale. Mamy jedynie możliwość wybierania z góry ustalonego zestawu. Brakuje też możliwości zmiany stosunków genderowych. A przecież nic nie stałoby na przeszkodzie w daniu graczowi edytora religii albo edytora praw, pozwalającego mu na tworzenie symulowanych faktów społecznych<sup>2</sup> mających odpowiednie odzwierciedlenie w mechanice. Taki symulator mógłby nawet zawierać odpowiednie zmienne wpływające na to, jak łatwo przejść z sytuacji danego systemu społecznego do tej wymyślonej przez gracza w edytorze. Nie dzieje się tak jednak, ponieważ model rzeczywistości wytwarzany przez grę nie radzi sobie ze zmianą społeczną. Gra musi doprowadzić do sytuacji, w której stworzy iluzję posiadania przez gracza wpływu na świat przedstawiony, a z drugiej strony dostosować się do prowadzonej przez kulturę Zachodu narracji o wiekach średnich, czyli ukazania ich jako części procesu prowadzącego do kolejnych stadiów rozwoju cywilizacji, co w konsekwencji prowadzi do światowej dominacji Kultury Zachodu w wieku XIX i XX: procesu, który w tejże kulturze jest nazywany postępem. W tej narracji jest on powodowany przez wybitne jednostki cechujące się wyjątkowymi przymiotami, które umożliwiają im górowanie nad innymi w wiecznej konkurencji o to, kto zdobędzie władzę nad pozostałymi. Odzwierciedla to, w jaki sposób kultura Zachodu konceptualizuje swoją historię. W tej historiozoficznej wizji świata istnieje podział przypisujący

<sup>2</sup> Używam tutaj durkheimowskiego pojęcia fakt społeczny, ponieważ dobrze współgra ono z tym, w jaki sposób tego typu zjawiska są w grach konceptualizowane.

regiony do określonych kultur, których różnorodność w naszym wirtualnym państwie wpływa negatywnie na możliwość zarządzania nim. Podział ten jednoznacznie odwołuje się więc do ideologii narodowej, twierdząc, że rządzący i rządzeni powinni dzielić to samo pochodzenie etniczne, mimo tego, że stosunki między etnicznością a władzą w średniowieczu rysowały się zupełnie inaczej niż w późniejszej historii Europy. Oczywiście gra aspirująca do miana symulacji musi dostosować się do tej narracji, ponieważ inaczej uznano by ją za nierealistyczną, mimo że poprzez odejście od niej zbliżyłaby się bardziej do faktycznego kształtu procesów społecznych, to jest lepiej odwzorowującego ich przebieg, konsekwencje i skutki. Jak pisałem wyżej, danie graczom jakiegokolwiek wyboru może być niebezpieczne, gdyż może na przykład doprowadzić do wersji historii, w której bułgarski chan zostaje cesarzem Imperium Rzymskiego Narodu Niemieckiego, a większość Europy przechodzi na prawosławie. Chociaż taki scenariusz jest prawie niemożliwy do osiągnięcia, jednak teoretycznie zdolny gracz byłby w stanie go wykonać. Oczywiście, gdyby gra toczyła się dalej, mogłoby to doprowadzić do sytuacji, w której kto inny dokonywałby podboju kolonialnego reszty świata. Jednak gra kończy się, zanim takie wydarzenia mogłyby mieć miejsce. Jest to jednak niebezpieczeństwo pozorne, ponieważ w ogólnym rozrachunku to, kto dokonuje podboju nie ma znaczenia, ważne jest, że podbój jest jedynym możliwym wyjściem. Gra wciąż symulowałaby wydarzenia mające miejsce w historii Europy, tylko że z innymi podmiotami w miejscu odtwórców głównych ról, tym bardziej legitymizując dla gracza dyskurs kolonialny, poprzez prezentowanie jego zasad jako jedynych możliwych. Drastycznie widać to na przykładzie dodatku *Sunset Invasion*, prezentującym alternatywną historię, w której Aztekowie przybywają do Europy aby zdobyć niewolników na ofiary dla swoich bogów. Wiąże się to z jasnym przekazem: jeśli nie my dokonaliśmy kolonizacji, to kto inny skolonizowałby nas, więc aby uniknąć sytuacji, w której wyrządzana nam jest krzywda, musieliśmy sami stać się krzywdzicielami. Mówiąc inaczej, spójność dyskursu wytwarzającego grę i tak nie zostałaby podważona, ponieważ, jak pisałem wcześniej, jego przekaz odbywa się na poziomie reguł określających, w jakie interakcje ze światem gry może wchodzić gracz, a nie na poziomie samych interakcji. Model świata, jaki wytwarza europejski dyskurs historyczny, nie zostałby zmieniony. Równocześnie przez dawanie graczowi całej palety możliwych środków mających prowadzić do jednego pożądanego rezultatu, daje złudzenie tego, że zasady zawarte w tym dyskursie są prawdziwymi zasadami świata, a nie jedynie jednym z modeli jego funkcjonowania. To umacnia dyskurs, do którego dana gra się odnosi. Analogicznie można powiedzieć, że dla wizji świata rozciąganej przez Ndembu kluczowe jest to, że mukanda jest jedynym możliwym sposobem wejścia w dorosłość, a nie to, jak wygląda dana jej empiryczna reprezentacja.

## Reguły i interpretacje

Przedstawione przeze mnie przykłady pokazują, w jaki sposób funkcjonują dyskursy, wytwarzając konkretne przejawy foucaultowskiej władzo-wiedzy. Z pewnego modelu świata wyrasta przekonanie o tym, jak powinna wyglądać jego symulacja, która następnie umacnia przekonanie o prawdziwości owego modelu. Równocześnie symulacje niezgodne z modelem uznawane są za nieprawdziwe i nierealistyczne. Dobry przykład tego typu symulacji nie pochodzi

z gier komputerowych, a z ich krewniaczki – gry planszowej. Chodzi tu o sposób przeprowadzania walki w grze *Szogun* (G3 2006), polegający na wrzucaniu pionków do specjalnie w tym celu stworzonej wieży. Zarówno my, jak i nasz przeciwnik, wrzucamy odpowiednią liczbę klocków, a pojedynek wygrywa osoba, której więcej klocków wypadło z wieży. Dodatkowo do jej puli wraca różnica między jej klockami, a klockami przeciwnika, jeśli oczywiście była dodatnia. Klocki, które zostały w wieży, są usuwane z jej wnętrza, a więc może się zdarzyć, że dana osoba w jakiejś walce wrzuci do wieży jeden klocek, i wygra, mimo że jej przeciwnik wrzucił pięć, ponieważ we wcześniejszym pojedynku z innym graczem wrzuciła więcej klocków, którym zdarzyło się wypaść w tamtym starciu. Gracze przyjmują od razu, że liczba klocków odpowiada liczbie żołnierzy na polu bitwy i bardzo trudno przychodzi im pogodzenie się z tym, że ktoś zaczął starcie z jednym wojownikiem, a po jego zakończeniu miał ich na przykład pięciu. Mysłą więc oni o klockach jako o bardzo literalnym, liczbowym przedstawieniu żołnierzy, a nie na przykład jako o reprezentacji ich morale. Dostrzec to możemy, analizując liczne recenzje wyżej wspomnianej gry w których przewijają się stwierdzenia takie jak:

„System walki w *Szogunie* jest niewątpliwie najbardziej niezwykłym rozwiązaniem, z jakim zetknąłem się w trakcie przeszło trzech dekad grania! (...) W wieży nic nie jest pewne, a rezultaty mogą być zupełnie nieoczekiwane. Czasami gracz, który rozpoczął bitwę z mniejszą liczbą klocków, wchodząc do wieży odzyskuje kolejne i nie tylko wygrywa bitwę, ale kończy ją z większą ilością żołnierzy, niż zaczął” (Hann 2012).

„Bitwy są nieskomplikowanym, ale dość zabawnym elementem gry. Dlaczego zabawnym? Dlatego, że w bitwach zamiast kostek wykorzystuje się Wieżę bitewną. Wrzuca się do takiej wieży wszystkie uczestniczące w bitwie armie (a dokładniej reprezentujące je drewniane sześciennie kostki) a później podlicza się te, które z niej wypadły. Ten gracz, którego kostek wypadło więcej wygrywa. Wszystkie kostki-armie przegranego, które wypadły z Wieży oraz równa im liczba armii zwycięzcy uznawane są za zniszczone i odkładane do ogólnej puli. Dowcip polega na tym, że w Wieży znajdują się już kostki, które pozostały w niej po wcześniejszych bitwach (bo często nie wszystkie wrzucone do Wieży kostki z niej wypadają!). Co oznacza, że może ich wypaść więcej (lub mniej) niż brało udział w bitwie. W efekcie może dojść do sytuacji, gdy jedna armia atakuje inną jedną armię, a po bitwie zwycięzca posiada... DWIE armie” (Jeziorni 2006).

Przez odrzucenie legitymizacji zasad, w oparciu o które gra dokonuje symulacji rzeczywistości, ponownie umacnia się przekonanie o tożsamości reguł danego dyskursu z regułami świata. Można to przedstawić również w kategoriach luhmanowskich, jako proces, w którym określone podsystemy systemu kultury, w tym wypadku dyskursy, doprowadzają do zmniejszenia swojej kontyngencji przez rozpoznawanie elementów zgodnych i niezgodnych z ich założeniami.

Pora teraz omówić, w jaki sposób procesy te mogą się odnosić do gier nieposiadających warstwy narracyjnej, bądź też dla których warstwa ta ma charakter drugorzędny. Jak pokazałem na przykładzie *Crusader Kings II*, dyskurs może przejawiać się nie tylko w warstwie fabularnej. Może robić to również w warstwie interakcyjnej, ustanawiając konkretne zasady, do jakich musi stosować się gracz, równocześnie sprawiając wrażenie, że są to zasady symulujące jakiś element rzeczywistości społecznej. Odchodząc od gier komputerowych, możemy zapytać, czy grając w szachy dana osoba internalizuje w jakimś stopniu średniowieczny dyskurs władzy? Można na to

pytanie odpowiedzieć twierdząco, jeśli przyjmiemy założenie o tożsamości interakcji (rozumianej jako zmienne, dynamiczne, nakierowane działanie dwóch uczestniczących w niej podmiotów) i komunikacji, a zatem i władzy, co oznacza, że każda interakcja jest równocześnie aktem komunikacji, a przez to aktem wytwarzania określonych stosunków władczych – oraz jeśli przez internalizację dyskursu mamy na myśli nabieranie przez gracza skłonności do postrzegania zależności między pojawiającymi się w grze związkami jej elementów a zależnościami i obiektami istniejącymi w rzeczywistości społecznej. Gracz nie tyle więc odczytuje narrację dotyczącą ładu feudalnego, który zawali się, jeśli monarcha zostanie pozbawiony nadanej mu władzy, lecz zespół reguł dających się przełożyć na zasady rządzące stosunkami społecznym zachodzącymi między abstrakcyjnymi pozycjami społecznymi. Na przykład grając w szachy gracz nie przyswaja bezpośrednio narracji o tym, że są one odzwierciedlaniem średniowiecznego sposobu myślenia o państwie feudalnym, które rozpada się w momencie, gdy monarcha traci swoją władzę; że określone figury reprezentują określonych poddanych, których wspólny wysiłek ma doprowadzić do obalenia zagrażającej im w konflikcie strony przeciwnej oraz których naczelnym zadaniem jest ochrona swojego króla. Uczy się natomiast tego, że istnieje pewien abstrakcyjny przedmiot znajdujący się na planszy, po którego unieszkodliwieniu przegrywa grę; uczy się tego, że różne figury na planszy nie są sobie równe i że mają różną przydatność dla celu, jakim jest zwycięstwo, to jest że zachodzą między nimi określone zależności wynikające z możliwości, jakie dają im reguły gry. Jak stwierdziłby Pierre Bourdieu (2005), odbiorca będzie miał skłonność do wykorzystywania owych reguły jako klucza interpretacyjnego, dzięki któremu rozumieć będzie otaczającą go rzeczywistość społeczną. Przeswaja więc abstrakcyjne reguły gry i wykorzystuje je jako model stosunków społecznych. Innymi słowy internalizacja, jeśli zachodzi, ma miejsce na poziomie habitusu, czy też – jak określiłby to Giddens (2003) – świadomości praktycznej odbiorców, czyli ich skłonności do postrzegania relacji między jednostkami i grupami posiadającymi określone atrybuty w konkretny sposób.

Oczywiście zdaje sobie sprawę, że można by znaleźć sporo gier, w których nie zostały zastosowane tego typu zabiegi albo takich, które starają się świadomie być subwersywnymi, to jest podważać istniejące w dyskursach kultury Zachodu stosunki władzy, bądź też gier wzmacniających spójność dyskursów, z których się wywodzą, na zupełnie inne niż pokazane powyżej przeze mnie sposoby. Jednak, jak pisałem na początku, artykuł ten miał na celu jedynie zarysowanie kilku przykładów interesującego mnie zjawiska i postawienie wstępnych hipotez, a nie tworzenie pełnej listy technik wykorzystania interakcyjności do uspołniania dyskursów.

#### BIBLIOGRAFIA

- Aarseth, E. (2010). *Badanie zabawy: metodologia analizy gier* (tłum. M. Filiciak). [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli*, Warszawa: Wydawnictwo SWPS (13–35).
- Barthes, R. (1978). *Leçon*. Paryż: Seuli.
- Bourdieu, P. (2005). *Dystynkcja. Społeczna krytyka władzy sądzienia* (tłum. P. Biłos). Warszawa: Wyd. Naukowe Scholar.
- Bourdieu, P. (2004). *Męska dominacja* (tłum. Lucyna Kopciewicz). Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Consalvo, M., Ivory, J.D., Martins, N., Williams, D. (2009). *The virtual cen-*

- sus: representations of gender, race and age in video games*, "New Media & Society", August, vol. 11, no. 5 (815–834).
- De Saussure, Ferdinand (1961). *Kurs językoznawstwa ogólnego* (tłum. K. Kasprzyk). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Diener, E. (1984). *Subjective well-being*, „Psychological Bulletin”, nr 95 (542–575).
- Foucault, M. (2009). *Nadzorować i karać* (tłum. T. Komendant). Warszawa: Wydawnictwo Fundacji Aletheia.
- Giddens, A. (2003). *Stanowienie społeczeństwa. Zarys teorii strukturalizmu* (tłum. S. Amsterdamski). Poznań: Zysk i S-ka.
- Hann, C. (30 sierpnia 2012). *1GS: Shogun Play Report/Review*, <http://www.lifeingames.com/tag/shogun-board-game> (30.09.13).
- Hannerz, U. (1996). *Transnational Connections: Culture, People, Places*. London and New York: Routledge.
- Homans, G. C. (1974). *Social Behavior: Its Elementary Forms*. New York: Harcourt, Brace, Jovanovich.
- Jeziorny, R. (6 grudnia 2006). *Recenzja gry „Shogun”*, [http://www.planszowki.gildia.pl/gry/shogun\\_queen/recenzja](http://www.planszowki.gildia.pl/gry/shogun_queen/recenzja) (30.09.13).
- Kaczmarczyk, M. (2007). Radykalny funkcjonalizm Niklasa Luhmanna na tle współczesnej teorii społecznej. [w:] N. Luhmann, *Systemy społeczne: zarys ogólnej teorii* (s. XIX–LVII). Kraków: NOMOS.
- Kołąkowski, L. (2003). *Obecność Mitu*. Warszawa: Prószyński i S-ka.
- Luhmann, N. (2007a). *Systemy społeczne: zarys ogólnej teorii* (tłum. M. Kaczmarczyk). Kraków: NOMOS.
- Luhmann, N. (2007b). *Funkcja religii* (tłum. Dominika Motak). Kraków: NOMOS.
- Majkowski T. Z. (2013). *W cieniu białego drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Merton, R. K. (2002). *Teoria socjologiczna i struktura społeczna* (tłum. E. Morawska, J. Wertenstein-Żuławski). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Propp, W. (2011). *Morfologia bajki magicznej* (tłum. P. Rojek). Kraków: NOMOS.
- Skąpska, G. (2007a), Niklas Luhmann i teoria systemów społecznych. [w:] N. Luhmann, *Systemy społeczne: zarys ogólnej teorii* (s. VII–XVIII). Kraków: NOMOS.
- Skąpska, G. (2007b), Niklasa Luhmanna socjologia religii jako element ogólnej teorii systemu społecznego. [W:] N. Luhmann, *Funkcja religii* (s. I–XI). Kraków: NOMOS.
- Turner, V. (2006). *Las Symboli: aspekty rytuałów u ludu Ndembu* (tłum. A. Szyjewski). Kraków: NOMOS.
- Weber, M. (2002). *Gospodarka i Społeczeństwo. Zarys socjologii rozumiejącej* (tłum. D. Lachowska). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

## LUDOGRAFIA

- Crusader Kings II* (2012), Paradox Interactive.
- Crusader Kings II: Sunset Invasion* (2012), Paradox Interactive.
- Dragon Age: Origins* (2009), BioWare, Electronic Arts.
- Hitman: Absolution* (2012), IO Interactive, Square-Enix/Eidos.
- Shogun* (2006), Dirk Henn, G3.