

teksty
drugie

Teksty Drugie

Teoria literatury, krytyka, interpretacja

3 | 2017

Wszystko gra?

Święci i psy. Wątki karnawałowe w grach typu *sandbox*

Saints and Dogs: Carnavalesque Elements in Sandbox Games

Tomasz Z. Majkowski



Electronic version

URL: <http://journals.openedition.org/td/1149>

ISSN: 2545-2061

Publisher

The Institute of Literary Research of the Polish Academy of Sciences

Printed version

Date of publication: 1 juin 2017

Number of pages: 155-177

ISSN: 0867-0633

Electronic reference

Tomasz Z. Majkowski, « Święci i psy. Wątki karnawałowe w grach typu *sandbox* », *Teksty Drugie* [Online], 3 | 2017, Dostępny online od dnia: 15 juin 2017, Ostatnio przedlądany w dniu 11 juin 2019.

URL : <http://journals.openedition.org/td/1149>

Teksty Drugie

Dociekania

Święci i psy. Wątki karnawałowe w grach typu *sandbox*¹

Tomasz Z. Majkowski

TEKSTY DRUGIE 2017, NR 3, S. 155–177

DOI: 10.18318/td.2017.3.9

1.

Celem niniejszego dociekania jest przedstawienie interakcji między oswoobodzicielskim potencjałem karnawałowej destrukcji, obecnym na płaszczyźnie rozgrywki analizowanych gier wideo, a praktykami porządkowania go z pomocą skonwencjonalizowanej narracji warstwy diegetycznej gry. Podstawową inspirację teoretyczną stanowią będą uwagi o karnawałowej swobodzie i jej relacjach z markowaną przemocą, proponowanej przez Michaiła Bachtina przede wszystkim w *Twórczości Franciszka Rabelais'go*², materiału analitycznego dostarczą natomiast dwie gry osadzone w estetyce filmu gangsterskiego, tj. *Sleeping Dogs* (2012) i *Saints Row: The Third* (2011).

Tomasz Z. Majkowski – dr, adiunkt w Katedrze Antropologii Literatury i Badań Kulturowych Wydziału Polonistyki UJ, badacz gier wideo i kultury popularnej. Autor monografii powieści fantazy *W cieniu białego drzewa* i licznych artykułów poświęconych grom cyfrowym. Obecnie zajmuje się badaniem gier wideo w perspektywie bachtinowskiej oraz analizą związków między kulturą gier i kulturą narodową.

-
- 1 Artykuł stanowi rozszerzoną i zmodyfikowaną wersję wystąpienia z konferencji „Philosophy of Computer Games”, Stambuł 2014.
 - 2 M.M. Bachtin *Twórczość Franciszka Rabelais'go a kultura ludowa średniowiecza i renesansu*, przeł. A. i A. Goreniowie, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1975.

Wybrane tytuły należą do mocno skonwencjonalizowanego gatunku gier, określanego przez krytyków nazwą *sandbox*³, ze względu swobodę działania, którą oferują: oprócz wyraźnego wątku głównego, którego gracz może doświadczać w postaci uszeregowanych chronologicznie epizodów, proponują różną aktywność dodatkową, której zadaniem jest wzmocnić wrażenie wiarygodności przedstawianego w grze świata. W związku z tym gatunek kładzie szczególny nacisk na pewien rodzaj realizmu, związany z koniecznością integracji wątków życia codziennego z fabułą wywiedzioną z innych zgoła poetyk. Choć samo napięcie między aktywnością dodatkową i głównym wątkiem fabularnym jest charakterystyczne dla wszystkich *sandboxów*, w tym gier wykorzystujących rozmaite estetyki gatunkowe – westernu (*Red Dead Redemption*), narracji o piratach (*Assassins Creed IV: Black Flag*) czy magii i miecza (seria *Elder Scrolls*), najdobitniej manifestuje się w tytułach rozgrywających się we współczesnych metropoliach i inspirowanych kinem sensacyjno-gangsterskim, których najważniejszym przedstawicielem jest satyryczna seria *Grand Theft Auto*. Obydwa analizowane tytuły wyraźnie do rzeczonyj serii nawiązują, proponując analogiczne modele rozrywki i podobną stronę wizualną. Jednocześnie w sposób zupełnie odmienny odnoszą się do satyrycznego ładunku pierwowzoru.

Proponując charakterystyczny mariaż swobody działania, groteskowo wyolbrzymionej przemocy, bezpardonowej satyry na kulturę amerykańską i tropów gangsterskich, seria *Grand Theft Auto* wielokrotnie przyciągała uwagę zarówno badaczy⁴, jak i mediów zaniepokojonych potencjalnie destrukcyjnym oddziaływaniem serii na grającą młodzież⁵. Najbardziej radykalnym świadectwem tego rodzaju zainteresowania było wykorzystywanie serii jako przykładu potencjalnie szkodliwej gry wideo przez senator Hillary Clinton, domagającej się w 2005 roku śledztwa federalnego w sprawie brutalnych przedstawicieli elektronicznej rozrywki⁶. Wśród analiz naukowych, stanowiących mniej lub bardziej zawaolowane polemiki z argumentami

3 Zob. M.M. Chojnacki „*Flâneur*” w piaskownicy – o doświadczeniu nawigowalnej przestrzeni w grach komputerowych, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014 nr 1, s. 62-63.

4 N. Garrelts *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto: critical essays*, McFarland, Jefferson 2006.

5 Zob. G. Frasca *Sim Sin City: some thoughts about Grand Theft Auto 3*, „Game Studies” 2003 No. 2/3, <http://www.gamestudies.org/0302/frasca> (2.02.2017).

6 Clinton seeks “Grand Theft Auto” probe “USA Today”, 14 lipca 2005, http://usatoday30.usatoday.com/news/washington/2005-07-14-clinton-game_x.htm (2.02.2017).

zatroskanych stróżów publicznej moralności, dominują argumenty wskazujące nieadekwatność przeświadczenia o wyłącznie dziecięcym użytkowniku tego medium oraz eksponujące satyryczną stronę gry. W takim właśnie duchu utrzymane są obydwie analizy podejmujące tropy bachtinowskie. David Annandale⁷ proponuje kompleksową interpretację złożonego świata części o podtytule *San Andreas*, eksponując przede wszystkim wątki przemieszania ras, klas i płci postaci prezentowanych w grze, co uznaje za ekwiwalent swobodnego, niezapśredniczonego kontaktu międzyludzkiego i karnawałowych mezaliansów. Wskazuje też na parodystyczne aspekty gry, koncentrując się na dostępnych podczas zabawy audycjach radiowych, które obnażają mechanizmy rządzące konserwatywną publicystyką. Analizując kolejną część serii, *Grand Theft Auto IV*, Mark Butler⁸ zwraca natomiast uwagę na cykl śmierci i odrodzenia centralnej postaci, która wielokrotnie ginie, by niemal natychmiast ponownie poddać się dyspozycjom gracza, co pozwala na wielokrotne próby przezwyciężenia tej samej przeszkody. Autor interpretuje ten obecny we wszystkich właściwie współczesnych grach cykl w kategoriach intronizacji i degradacji karnawałowego króla, konkludując, że w ten sposób nie tylko protagonista staje się w istocie własną parodią, ale demaskuje „symboliczną strukturę życia codziennego i ciągle zmaganie społecznego Darwinizmu, stanowiącego podłoże logiki dyspozytywu neoliberalnego”⁹.

Przywołane analizy starają się przy tym przekraczać partykularność interpretowanych gier, dzieląc przekonane, że żywioł karnawałowy stanowi istotny, być może nawet organiczny, element gier wideo jako formy kulturowej i w znacznej mierze determinując ich historyczny rozwój. Annandale wskazuje, że „swobodna formuła i niezwykła przypadkowość wydarzeń zachodzących w tle czyni ją [grę *Grand Theft Auto: San Andreas*] karnawałową w większym nawet stopniu niż skarnawalizowana literatura celebrowana przez Bachtiną, co wskazuje, że gry wideo mogą być formą sztuki szczególnie zdolną do wcielania karnawałowych energii”¹⁰. Rune Klejver analizuje wprawdzie nieco inny gatunek – pierwszoosobowe strzelaniny – ale zmierza w stronę sądów o charakterze ogólnym, opisującym elektroniczną rozrywkę jako taką. Jest

7 D. Annandale *The subversive carnival of Grand Theft Auto: San Andreas*, w: N. Garrelts *The meaning and culture of Grand Theft Auto*, s. 88-103.

8 M. Butler *On reality and simulation in an extra-moral sense*, w: S. Günzel *Logic and structure of the computer game*, Universitätsverlag Potsdam, Poczdam 2010, s. 212-231.

9 Tamże, s. 226, tłum. własne.

10 D. Annandale, *The subversive carnival...*, s. 89, tłum. własne.

przy tym daleko bardziej sceptyczny, zarówno wobec Bachtinowskiej teorii karnawału, jak i możliwości karnawalizacji gier cyfrowych, wskazując, że potencjalnie wywrotowe wątki karnawałowe są w istocie listkiem figowym dla technofetyzizmu, a groteskowa przesada służy wzmocnieniu fantazji o potędze i panowaniu nad światem za pośrednictwem maszyn. Zwraça jednak przy tym uwagę, że badane gry mają pewien potencjał karnawałowy, identyfikując przy tym przyczynę jego słabego wykorzystania: „wydaje się, że w krótkiej historii gatunku zachodzi ogólny proces «wyjaławienia». Rozwój taki jest symptomem poszerzania się granic tej formy gier wideo, gdy najważniejsze tytuły stają się częścią głównego nurtu rozrywki”¹¹.

W poniższej analizie będę się kierować podobną logiką. Żywię przekonanie, że pierwiastki karnawałowe stanowią nieodzowny element gier cyfrowych, a niektóre identyfikowane przez Bachtina elementy karnawalizacji, szczególnie parodia rozumiana jako powoływanie do życia detronizującego sobowtóra¹², jest ich cechą podstawową. Jednocześnie współczesne gry podlegają potrójnej presji ideologicznej: przemysłu rozrywkowego, dyskursu pedagogicznego i poetyki realizmu – wszystkie one oddziałują na elementy karnawałowe gier i albo prowadzą do ich eliminacji, albo przynajmniej powodują istotne napięcie w obrębie tekstu. W niniejszym artykule poddam analizie dwie gry, w których takie napięcie jest szczególnie mocne, należą bowiem do szczególnie skarnawalizowanego gatunku gier cyfrowych. Pragnę jednak zaznaczyć, że prezentowane wątki pojawiają się w licznych grach wideo, zwłaszcza wysokobudżetowych produkcjach głównego nurtu – choć nie wszędzie są jednakowo zintensyfikowane. Stąd poniższe uwagi ogólne odnoszą się do pewnych łatwo dających się zaobserwować tendencji estetycznych w wielu grach.

Interpretacja, którą proponuję, opiera się na materiale tekstowym (czy też growym), z pominięciem specyfiki produkcji, dystrybucji czy krytyki. Nie oznacza to, że uważam je za nieistotne dla przyjętej perspektywy – przeciwnie, zwłaszcza realia wytwarzania gier i ich funkcjonowania na rynku rozrywki wpływają na ich karnawałowy potencjał, jak wskazuje zwłaszcza

11 R. Klejver *Danzando con il grottesco moderno. Guerra, lavoro, gioco e rituale nei first person shooter run-and-gun*, w: M. Bittanti *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*, Costa & Nolan, Mediolan 2006, s. 223-249. cyt za: R. Klejver *Dancing with the modern grotesque; War, work, play and ritual in the run-and-gun first person shooter*, <http://folk.uib.no/smkrk/docs/dancing.htm> (2.02.2017), tłum. własne.

12 M.M. Bachtin *Problemy poetyki Dostojewskiego*, przeł. N. Modzelewska, PIW, Warszawa 1970, s. 195.

esej Annandalego¹³. Badanie tego czynnika, zwłaszcza uwzględnienie sytuacji geograficznego studiów i związanego z nim różnego stosunku macierzystych kultur do treści karnawałowych, jest niewątpliwie fascynujące – przykładowo można zwrócić uwagę, że większa swoboda obyczajowa serii *Grand Theft Auto* jest związana z faktem, że wszystkie jej części powstały w Wielkiej Brytanii, więc krytyka kultury amerykańskiej prowadzona jest z konkretnej perspektywy, a sama gra ujawnia tarcie między opisywanym przez Mię Consalvo amerykańsko-japońskim konglomeratem produkcyjnym¹⁴ a wytwórcami europejskimi, mocniej polegającymi na żywiole karnawałowym. W tym jednak wypadku interesuje mnie funkcjonowanie wątków karnawałowych, zwłaszcza karnawałowej przemocy w samej grze, zarówno na poziomie diegetycznym, jak i w postaci praktyki grania. Problem tego, na ile mają one charakter celowy, a w jakim stopniu stanowią nieświadomą replikację wcześniejszych karnawałowych obrazów, pozostaje na marginesie niniejszej interpretacji, choć niewątpliwie zasługuje na odrębny esej. W tym wypadku problematyka produkcji stanowi wyłącznie kontekst o tyle, o ile jej wymogi prowadzą do osłabienia żywiołu śmiechowego i koncesji na rzecz kultury powagi.

Prowadząc wywód, polegam na własnej perspektywie interpretacyjnej, przyjmując założenia ludohermeneutyczne¹⁵ i rezygnując z badania społeczności.

2.

Analiza roli przemocy w badanych grach wideo w perspektywie bachtinowskiej¹⁶ – kwestia, którą mimo polemicznego nastawienia zarówno Annandale,

13 D. Annandale *The subversive carnival...*

14 M Consalvo *Console video games and global corporations: Creating a hybrid culture*, „New Media & Society” 2006 No. 8, s. 117-137.

15 Zob. J. Arjoranta *Do we need real-time hermeneutics? Structures of meaning in games. Think design play: the fifth international conference of the digital research association*, Hilversum, 14-17.9.2011. DiGRA/Utrecht School of the Arts, 2011, <http://www.digra.org/dl/db/11310.17396.pdf> (11.06.2017).

16 Z konieczności abstrahuję tu od najważniejszych nurtów analizy przemocy w grach wideo, które koncentrują się przede wszystkim na potencjalnym wpływie tejsze na psychikę oraz relacji między przemocą i płcią kulturową. Ponownie, mają one niewątpliwie związki z kulturą śmiechu, są jednak zbyt złożone, by włączyć je w tę analizę. Zobacz D.L. Leonard *Not a Hater, Just Kebin'lt Real. The Importance of Race-and Gender-Based Game Studies*, „Games and Culture” 2006

jak i Butler zostawiają nieco z boku – wymaga poczynienia dwóch założeń, które przedstawię tylko szkicowo. Pierwsze z nich to przynależność gier wideo nie tylko do skarnawalizowanych sposobów wypowiedzi, ale do szerzej rozumianej kultury śmiechu¹⁷. Jest sprawą raczej bezdyskusyjną, że podobnie jak inne rodzaje gier, rozgrywane są zazwyczaj dla przyjemności, lokując się przy tym na zewnątrz, a nawet w pewnej kontrze wobec świata „powagi” (obserwacja ta towarzyszy badaniom gier i zabaw od czasów Huizingi¹⁸). Nadto są wytworem formacji kulturowej stojącej w opozycji do głównego nurtu kulturowego – tzn. ich źródłem jest amerykańska kultura kampusowa przełomu lat 60. i 70.¹⁹ i chociaż powstające współcześnie gry wysokobudżetowe nie są z taką tradycją bezpośrednio związane, dziedziczą po niej część form i obrazów, nieświadomie lub półświadomie uczestnicząc w transmisji komponentów karnawałowych²⁰. Wreszcie, praktyka grania wiąże się z wytworzeniem alternatywnej przestrzeni²¹, w której obowiązują swoiste reguły i gdzie zawieszane zostają prawa życia codziennego.

Po wtóre, sam mechanizm umożliwiający skuteczną konstrukcję gry wideo ma w istocie charakter parodystyczny: polega na wyodrębnieniu z chaosu rzeczywistości pewnych czytelnych i jednoznacznie rozpoznawalnych zasad i przekształcenie ich w spójny system, którym rządzą rzeczono, niezmiernie wyolbrzymione reguły. Ich stosunkowo szczupła liczba skutkuje dużą powtarzalnością czynności wykonywanych w grze, co przekłada się na niewielką liczbę możliwych do zastosowania w konkretnej grze rozwiązań fabularnych. Konfrontacja warstwy estetyczno-fabularnej i mechanicznej gry skutkuje zatem groteskowym wyolbrzymieniem: jeżeli, założymy, podstawowy

No. 1, s. 83-88, R Kovert, T. Quandt *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*, Routledge, New York 2015, A. Gabbiadini i in. *Acting like a tough guy: Violent-sexist video games, identification with game characters, masculine beliefs, & empathy for female violence victims*, „PLoS one” 2016 No 11 (4), <http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0152121> (11.06.2017).

- 17 M.M. Bachtin *Twórczość Franciszka Rabelais’go...*, s. 65-78.
- 18 J. Huizinga *Homo ludens*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Czytelnik, Warszawa 1985.
- 19 G. Rockwell *Gore galore: Literary theory and computer games*, „Computers and the Humanities” 2002 No. 3 (36), s. 345-358.
- 20 Genealogia i opis mechanizmów podobnych transmisji w wypadku literatury stanowią obszernie fragmenty wszystkich cytowanych prac Bachtina.
- 21 E. Aarseth *Allegories of space*, w: F. von Borries, S. Walz, M. Böttger *Space Time Play*, Birkhäuser, Berlin 2007, s. 44-47.

mechanizm gry to walka z nieprzyjaciółmi, częstotliwość walk i liczba wrogów, których gracz wyprawia na tamten świat, przyprawiłaby o wstydlivy rumieniec najbardziej nawet krwawe kino.

Warto przy okazji zwrócić uwagę, że wyrazistość, czytelność i powtarzalność mechanizmów rozgrywki skutkują generalną skłonnością do eksponowania tego elementu gry jako podstaw groznawczych analiz. Koncentracja na mechanikach i dynamikach stanowi m.in. fundament podejścia ludologicznego (przykładowo, Jesper Juul zwraca uwagę, że jakkolwiek warstwa narracyjna gry jest rodzajem fikcji, zasady istnieją naprawdę²²), perspektywy algorytmicznej proponowanej przez Alexandra Gallowaya²³ i, prawdopodobnie najważniejszej, retoryki proceduralnej, zaproponowanej przez Iana Bogosta²⁴. Interakcja z maszyną, realizowana za pomocą zestawu reguł, ściśle powiązanych z materialnością gry, stanowi podstawę interpretacji egzystencjalnej Ollego Leino²⁵, a konieczność podporządkowania procesu rozumienia gry praktyce interakcji z zasadami skłania Velli-Mattiego Karhulahtiego do zaproponowania koncepcji gracza funkcjonującego jednocześnie w dwóch niezależnych kołach hermeneutycznych²⁶. Wszystkie powyższe propozycje przyjmują w sposób jawny lub ukryty rozdzielność mechaniki i warstwy estetyczno-narracyjnej gry, wskazując na prymat tej pierwszej. Propozycja, którą staram się tu przedstawić, przyjmuje nieco inną perspektywę: wprowadzenie pojęcia parodii w jej bachtinowskim rozumieniu do opisu relacji między narracją i mechaniką pozwala wyeksponować związki między tymi dwoma sposobami opisu świata, nie przesądzając przy tym o prymacie jednego z nich. Wymuszone przez mechanikę powtórzenia można wówczas zrozumieć nie tylko jako narzędzie perswazji, jak chce Bogost, albo nośnik właściwego sensu

22 J. Juul *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*, The MIT Press, Cambridge 2011. Zob. też M. Petrowicz *Zasady przeciw immersji. Zaangażowanie w narrację i zaangażowanie w system formalny gry*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2015 nr 15, s. 35-49.

23 A.R. Galloway *Gaming: Essays on algorithmic culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2006.

24 I. Bogost *Persuasive games: The expressive power of videogames*, The MIT Press, Cambridge 2007, I. Bogost *Unit operations: An approach to videogame criticism*, The MIT Press, Cambridge 2008, zobacz też P. Sterczewski *Czytanie gry*, „Teksty Drugie” 2012 nr 6, s. 210-228.

25 O.T. Leino *Pętla śmierci jako komponent*, przeł. M. Nawrocki, w niniejszym numerze „Tekstów Drugich”.

26 V-M Karhulahti *Double fine adventure and the double hermeneutic videogame Proceedings of the 4th International Conference on Fun and Games*, ACM, 2012, s. 19-26.

gry, niedostępnego z poziomu estetyczno-narracyjnego. Ścisły związek tych dwóch perspektyw służy raczej wewnętrznej polemice i unaocznieniu nieadekwatności pojedynczej poetyki w opisie złożoności świata.

Reguła groteskowego wyolbrzymienia rządzi bowiem nie tylko sposobem konstruowania samej rozgrywki, ale metodami tworzenia światów i fabuł gier – wszystko jest w nich powtarzalne i zwielokrotnione. To konieczne z praktycznego punktu widzenia: by skutecznie operować grą, gracz musi możliwie czytelnie zidentyfikować sytuację, w której się znalazł i trafnie przewidzieć możliwe dla tej sytuacji rozwiązania fabularne czy mechaniczne. Taka manifestacyjna czytelność zwiększa napięcie między grą a jej odniesieniami, tematyzując własny przedmiot, tzn. sposoby konstruowania i prowadzenia fabuł. W ten sposób mechanizmy rozgrywki i zawartość fabularna parodiują siebie nawzajem: to, co na poziomie fabuły niebezpieczne i unikatowe, na poziomie gry staje się potoczne i powtarzalne – a jednocześnie to, co w regułach uniwersalne i niezmiennie na poziomie estetycznym, zaproponowane jest jako zróżnicowane. Rozumiem tu zatem parodię jako polemicznie nastawioną samoświadomość opowiadania, podobnie jak proponuje to Bachtin w *Problemach poetyki Dostojewskiego*²⁷ i, przede wszystkim, w *Słowie w powieści*²⁸.

Należy przy tym zaznaczyć, że ten aspekt nie jest zwykle wynikiem wysiłków twórców, zazwyczaj próbujących łagodzić niedorzeczność spiętrzeń i powtórzeń, z których składa się rozgrywka. Parodia nie ma tu też celu satyrycznego, jest raczej funkcją konieczności wyeksponowania i operacjonalizacji jednoznacznych reguł rządzących rozgrywką i fabułą²⁹.

Ostatnim elementem charakterystycznym dla kultury śmiechu, który chcę tu podkreślić, jest zdolność gier wideo do integrowania (i, jak wskazałem powyżej, parodiowania) różnych istniejących uprzednio sposobów opisu rzeczywistości. Gry operują jednocześnie językiem kina lub językiem powieści (w wypadku gier tekstowych), językiem reguł charakterystycznym dla gier tradycyjnych, językiem instrukcji użytkownika, językiem interfejsu

27 M.M. Bachtin *Problemy poetyki...*, s. 194-195.

28 M.M. Bachtin *Słowo w powieści*, w: *Problemy literatury i estetyki*, przeł. W. Grajewski, Czytelnik, Warszawa 1982, s. 142-147. Zob. też L. Hutcheon *A theory of parody: The teachings of twentieth-century art forms*, University of Illinois Press, Champaign 1985, G.S. Morson *Parody, history, and metaparody*, w: C. Emerson, G.S. Morson *Rethinking Bakhtin: Extensions and Challenges*, Northwestern University Press, Evanston 1989, s. 63-86.

29 Wnikliwszą analizę mechanizmów parodii konstytuujących gry cyfrowe zawarłem w: T.Z. Majkowski *Ciało Lary Croft. Parodia i gry wideo*, „Czas Kultury” 2015 nr 2 (185), s. 117-123.

właściwym dla estetyki cyfrowej i innymi. To prowadzi mnie do drugiego założenia: gry wideo odznaczają się niemożliwą do usunięcia różnorodnością³⁰. Ich specyficzną właściwością jest przy tym łączenie języków odbieranych za pomocą różnych bodźców i wywodzących się z różnych porządków, by stworzyć wrażenie ujęcia totalnego. Do tego połączenie prezentacji wizualnej i konwencji używania interfejsu skutkuje wrażeniem jednoczesności działania gracza i progresji akcji³¹. Za pomocą tych dwóch środków zostaje stworzone wrażenie, że gracz doświadcza sytuacji, którą gra mu proponuje (to on strzela do nieprzyjaciół, wspina się na fasady budynków, pochłania złote, obracające się wokół własnej osi monety zawieszane w powietrzu), choć w gruncie rzeczy tylko obserwuje postęp fabuły przedstawiany za pomocą języka tekstu lub obrazu³² i wykonuje konwencjonalne ruchy, wymagane przez kontroler³³. Powstająca w ten sposób narracja doświadczenia jest specyficzna dla gier wideo, które wykształciły szeroką gamę środków stylistycznych, pozwalającą ciekawie ją wyzyskać, jak odwołanie zwrotów narracyjnych i przedstawianie ich jako skutków działania gracza czy rekontekstualizacja dotychczasowego działania, by radykalnie zmienić stosunek gracza do tego, co robił dotychczas, lub spowodować u niego poczucie winy³⁴.

Wrażenie uczestnictwa w przedstawianych przez grę wydarzeniach, związane z narracją doświadczenia, dodatkowo wiąże gry wideo z najstarszymi, jeszcze nie zapośredniczonymi tekstowo składowymi kulturami śmiechu – tj. z formami karnawałowymi. Oczywiście nie twierdzę, że gry mają charakter karnawałowy w ścisłym sensie: nie są przecież wydarzeniami o charakterze społecznym (tu sprawy komplikują gry wieloosobowe, te pozostawiam jednak chwilowo poza obszarem analizy), nie wiążą się też z okresem świątecznym, a raczej z powszednim czasem wolnym od pracy. Jednocześnie jednak, na co zwraca uwagę David Annandale, posiadają pewną właściwość

30 Zob. M.M. Bachtin *Słowo w powieści...*, s. 132-170.

31 J. Juul *Introduction to Game Time*, w: N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, The MIT Press, Cambridge 2004, s. 131-142.

32 D. Vella *Player and Figure: An Analysis of a Scene in Kentucky Route Zero Proceedings of Nordic DiGRA 2014 Conference*, 2014, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/nordicdigra2014_submission_2.pdf (11.06.2017).

33 A. Gregersen, T. Grodal *Embodiment and interface*, w: B. Perron, M. Wolf *Video game theory reader 2*, Routledge, New York 2008, s. 65-83.

34 Problem różnorodności gier wideo omawiałem bardziej wnikliwie w: T.Z. Majkowski *Różnorodność gier wideo a sytuacja gracza. Rozpoznanie wstępne*, „Wielogłos” 2015 nr 3 (25), s. 23-40.

charakterystyczną dla karnawału właśnie, a nieobecną w innych formach karnawałowych, tj. eliminację rampy³⁵. Gra wideo domaga się, by ją przeżywać, a nie tylko obserwować, w ten sposób realizując jeden z najważniejszych elementów opisywanego przez Bachtina karnawału: jego powszechność³⁶. Jest to wprawdzie powszechność równie symulowana, jak oferowane przez grę doświadczenie, pozwala jednak wyraźnie odróżnić sytuację gracza od pozycji czytelnika czy widza i objaśnić zainteresowanie, jakim zarówno w dyskursie naukowym³⁷, jak i w krytyce profesjonalnej i fanowskiej cieszy się kategoria immersji. Opisuje ona jako pożądaną sytuację, w której gracz odnosi wrażenie, że oto znalazł się w innym świecie, w którym obowiązują inne prawa, inne struktury społeczne – i w którym on sam ma inną zgoła pozycję i możliwości – tzn. w karnawałowym świecie na opak. W ten sposób grający zostaje oswobodzony z konwencjonalnych reguł rządzących społeczną codziennością i umieszczony w przestrzeni, w której czasowo dopuszczać się może czynów zakazanych: w silnie skonwencjonalnych grach wysokobudżetowych, przede wszystkim mordować i niszczyć oraz oddawać się nieumiarkowanemu, pozytywnie waloryzowanemu pożeraniu (punktów, przedmiotów i innych liczmanów).

Przypomina to, rzecz jasna, rozmaite formy karnawału, analizowane przez Bachtina i innych badaczy zjawiska, szczególnie nasycony symulowaną przemocą karnawał Rzymski wedle opisu Goethego³⁸. Analogia zastanawia jednak niekompletnością: gry, o których mowa, obfitują wprawdzie w wątki destruowania i pożerania, zwykle brak w nich jednak drugiego bieguny karnawałowych ekscesów: kopulacji oraz wydalania i, w ogóle, koncentracji na obrazach dołu materialno-cieleśnego. To one bowiem najczęściej są eliminowane ze względu na komercyjny charakter gier i konieczność ich dostosowania do obowiązujących ram ideowo-estetycznych. Wyjałowienie nieskrępowanej seksualności odbywa się jednak głównie na poziomie estetycznym³⁹, gdyż w warstwie rozgrywki można zauważyć podobieństwo między aktem

35 D. Annandale *The subversive carnival...*, s. 91.

36 M.M. Bachtin *Twórczość Franciszka Rabelais'go...*, s. 64.

37 P. Kubiński *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016, s. 27-68.

38 M.M. Bachtin *Twórczość Franciszka Rabelais'go...*, s. 352-359.

39 Na temat motywów erotycznych w grach video zob. M. Cielecka *Brzemię interaktywności – erotyka i seksualność w grach komputerowych*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014 nr 1, s. 39-47.

zabijania z aktem kopulacji. W wyniku bezpośredniego zetknięcia dwóch ciał, ciało przeciwnika pokonanego zostaje zwykle zapłodnione i rozpada się (czyli rodzi) na nieobecne w świecie wcześniej elementy, takie jak punkty doświadczenia czy rozmaite przedmioty. W analizowanych grach tym nowym elementem, zrodzonym ze śmierci przeciwnika, są pieniądze lub amunicja, motyw ten ulega bowiem racjonalizacji ze względu na realistyczną poetykę, istnieją jednak tytuły proponujące bardziej arbitralny rezultat starcia-zapłodnienia: w *The Elder Scrolls V: Skyrim* zabity smok „rodzi” nie tylko skórę i kość, ale broń, zbroje, klejnoty czy magiczne zwoje, a możliwość zdobycia przynależnych do świata kultury przedmiotów wskutek pokonywania zwierząt jest obiektem szyderstw satyrycznej gry *The Bard's Tale*. Nadto w niektórych grach śmierć jest tymczasowa, a zasady powodują rychłe odrodzenie przeciwników, podobnie jak przywracają do życia zabita postać gracza.

Dół materialno-cielesny to natomiast kwestia bardziej kłopotliwa, ponieważ utrwalony w większości gier model nieustającego wzrostu, rywalizujący z wątkami karnawałowymi i związany z analizowaną przez Marka Butlera ideologią neoliberalną⁴⁰, utrudnia wprowadzenie metafor wydalania. Niewątpliwie jednak można zwrócić uwagę na trzy inne modele degradacji: po pierwsze, niektóre gry szczególnie eksponują okaleczanie ciał, oferując efektowne sekwencje zakończenia walki, wśród fontann krwi i fruwających odrąbanych głów: tak dzieje się we wspomnianym *Skyrim*, polskim *Wiedźminie 3* czy niezmiernie pod tym względem efektownym *Śródziemie: cieniu Mordoru*. Po wtóre, nabywanie przez protagonistę kolejnych umiejętności i możliwości skutkuje postępującą degradacją niedawno jeszcze wymagających przeciwników, którzy stopniowo zamieniają się w mięso armatnie – przykładowo w serii *Sacred* ich eliminacja przestaje w pewnym momencie skutkować przyrostem doświadczenia, jest bowiem zbyt prosta. I wreszcie, co wydaje mi się szczególnie istotne, egzystencja zarówno protagonisty, jak i innych postaci zaludniających świat gry (szczególnie przeciwników) zmierza w stronę redukcji do czystej cielesności. Życie emocjonalne i psychiczne postaci rzadko manifestuje się na poziomie rozgrywki, zwłaszcza w analizowanym gatunku: aby je poznać, należy skoncentrować się na fabule, często relacjonowanej w języku filmowym, zwykle pozostającym w pełnym napięciu dialogu z językiem rozgrywki. Choć podział ten szczególnie efektownie daje się zaobserwować w grach japońskich, np. serii *Final Fantasy*, gdzie prezentacji rozterek bohaterów służą niekończące się sekwencje filmowe, obecny

40 M. Butler *On reality and simulation...*, s. 226.

jest również w produkcjach zachodnich. Przykładowo, choć *Knights of the Old Republic* zawiera wątek dynamicznych relacji bohatera z członkami jego drużyny, by doprowadzić do zmiany, należy zaprzestać głównego trybu gry (tj. walki i eksploracji kolejnych plansz) i przeprowadzić sekwencję dialogu, na czas którego podstawowy tryb rozgrywki staje się niedostępny, a perspektywa zmienia się z trzecio- na pierwszoosobową, wyraźnie sugerując, że mamy oto do czynienia z innym, niecodziennym trybem prowadzenia gry.

3.

W centrum ustawione zostaje zatem ciało: bohatera, czasem obecne na ekranie w całości, obserwowane z zewnątrz, niekiedy natomiast poćwiartowane i fragmentaryczne (a więc: zdegradowane), w pespektywie sugerującej cielesną tożsamość gracza i jego bohatera⁴¹. Zazwyczaj, choć nie zawsze, jest to ciało niegotowe, które poddawać można rozmaitym modyfikacjom – o wadze motywu zmiany wyglądu świadczy to, że wiele wysokobudżetowych gier (np. seria *Watch Dogs* czy, o całkiem innej poetyce, *LittleBigPlanet*) oferuje dodatkowe, płatne pakiety modyfikujące postać protagonisty. Gracz wchodzi z tym ciałem w relację częściowo cielesną właśnie: interakcja wymaga określonych ruchów, nie tylko intelektualno-emocjonalnego współuczestnictwa – w swojej najbardziej zintensyfikowanej postaci ruch ten pokrywa się z działaniami bohatera, jak w grach wykorzystujących kontrolery ruchowe⁴². Ale nawet konwencjonalne metody sterowania nie pozostają cielesnie neutralne i sprawiają, że gracz i jego bohater łączą się w istotę dwucielesną, która jest popularnym motywem karnawałowej estetyki⁴³.

Tak obsługiwane ciało bohatera zapewnia możliwość doświadczania świata gry⁴⁴, w którym – jak już podkreślałem – nie obowiązują dwie istotne zasady krępujące gracza w powszednim życiu. Po pierwsze, rozpadają się hierarchie społeczne, które zastępuje sprawczość: nawet jeżeli bohater komuś podlega na poziomie estetyczno-narracyjnym, w istocie stanowi najwyższą instancję,

41 Na temat fragmentacji ciała w pespektywie pierwszoosobowej zob. R. Klejver *Dancing with modern...*

42 Zob. A. Gregersen, T. Grodal *Embodiment and interface...*

43 M.M. Bachtin *Twórczość Franciszka Rabelais'go...*, s. 87, 439-342.

44 R. Klejver *Enter the avatar: The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games*, w: J.R. Sageng, H. Fossheim, T. Larsen *The philosophy of computer games*, Springer Netherlands 2012, s. 17-38.

której podporządkowany zostaje cały świat, pokornie czekający z rozwojem wypadków na aktywność bohatera-gracza. Gdy w grze *Wiedźmin 3* wybucha pożar, Geralt z Rivii może przecież w nieskończoność obserwować płomienie z bezpiecznego dystansu, a budynek nie zgorzeje, nim grający nie podejmie działania. Gracz prawie zawsze panuje całkowicie nad czasem fabuły, aktywizując kolejne jej fragmenty wedle upodobania, nawet kiedy – jak w powyższym przykładzie – narracja sugeruje pośpiech. Po wtóre, zlikwidowane zostają jakiegokolwiek trwale konsekwencje działań grającego: prócz naprawdę szczególnych przypadków, każda decyzja jest odwracalna dzięki możliwości wczytania gry, a akcje (zwłaszcza te, które nie uruchamiają kolejnych partii fabuły) – powtarzalne aż do wyjąłowania, zupełnego opróżnienia – czy wręcz, pożarcia – wszystkiego, z czym w świecie gry można wejść w interakcję.

Na poziomie interfejsu i rozgrywki bohater-gracz wchodzi zatem w swobodną, niezapośredniczoną przez społeczne regulacje⁴⁵ interakcję ze światem gry, którego doświadcza przede wszystkim w jego cielesnym aspekcie. Choć oczywiście w grach cyfrowych zdarzają się sekwencje dialogów czy próby symulacji życia wewnętrznego, których przykłady dałem powyżej, w większości gatunków wysokobudżetowych gier komercyjnych są marginalizowane, a w centrum uwagi znajdują się sekwencje destrukcji przeszkód oraz elementów scenografii, eliminowanie nieprzyjaciół oraz zbieranie rozmaitych obiektów: chociaż w grze *Tomb Raider* w wersji z roku 2013 wiele uwagi poświęca się emocjonalnej presji, której poddana jest bohaterka, w istocie celem zabawy jest strzelanie do przeciwników i rozbijanie im głów czekaniem, a moralne rozterki prezentowane są w chwilach przerwy od aktywności. W obrębie tych procesów gracz bezustannie doświadcza bliskości zniszczenia i narodzin, zarówno kiedy wskutek jego interwencji obiekty w grze rozpadają się na inne obiekty lub, umierając, poszerzają świat o niedostępne dotychczas miejsca i sekwencje, jak i gdy sam bohater zostaje unicestwiony i po chwili rodzi się na nowo. Ta bliskość życia i śmierci oraz bezustanne rozmnażanie: pojawianie się nowych przedmiotów i coraz potężniejszych przeciwników, wraz z koncentracją na obrazowaniu ciała w jego wymiarze czasowym, a więc niegotowego, podatnego na przekształcenia i degradację, działającego, przesadzają moim zdaniem o podstawowej estetyce języka rozgrywki gry wideo,

45 Rozumiane tu jako zasady hierarchii i podległości. Granie jest oczywiście praktyką regulowaną przez inne aspekty społecznego usytuowania gracza, np. kondycję materialną i związany z nią dostęp do sprzętu elektronicznego, czy możliwość swobodnego decydowania o dostępie do niego. Powyższa uwaga dotyczy wyłącznie sposobu interakcji ze światem gry, a nie warunków, w których taka interakcja może zaistnieć.

którym jest realizm groteskowy⁴⁶. Konstatacja ta znajduje zresztą potwierdzenie na poziomie popularnych estetyk wysokobudżetowych gier wideo, które oferują możliwie realistyczną, fotograficzną estetykę tła akcji, jednocześnie nie uchylając się przed obrazem zdeformowanego ciała o zaburzonych proporcjach, zwłaszcza świadczących o seksualnej atrakcyjności – czego klinicznym przykładem jest wspomniana seria *Tomb Raider*.

Tak rozumiany język rozgrywki przynosi zatem zabawę swobodną, uchylającą reguły społeczne i w ich miejsce proponującą podporządkowanie świata triumfującej witalności bohatera-gracza. Takie ujęcie ma zazwyczaj odpowiednik na poziomie estetyczno-fabularnym, gdyż zadaniem bohatera jest wykaraskać się z niecodziennej, skrajnej sytuacji i zaprowadzić w świecie ład za pomocą zniszczenia obowiązujących w nim hierarchii i ideologii. To znaczy: eliminować przeciwników i niszczyć otoczenie tak długo, aż będzie mógł zmierzyć się z reprezentującym hierarchiczny porządek antagonistą, bardzo trafnie nazywanym w żargonie graczy *bossem*. Gdy upadną wszyscy szefowie – odnowiony przez przemoc świat może się w finale odrodzić – niezależnie, czy wyeliminowany zostanie boss świata przestępczego w serii *Mafia III*, agent Saurona w *Śródziemiu: wojnie na Północy* czy papież Aleksander VI i jego złowrogi syn Cesare w *Assassin's Creed: Revelation*. Cała ta sekwencja jest dość zbieżna z uwagami Bachtina o karnawałowej brutalności, fizycznej i werbalnej, która „nie pozwala, aby stare stało się nieśmiertelnym, która nieustannie rodzi nowe i młode”⁴⁷.

Swoboda destrukcji hierarchicznych ideologii ulega jednak dwustronnemu ograniczeniu. Po pierwsze, jej fizyczne granice są wyznaczone przez mechanizmy gry – jak pisałem wyżej, naturalnie parodystyczne i sprzyjające zarysowanym tu konwencjom rozgrywki. Z drugiej strony fabularna strona rozgrywki nadaje swobodzie działania konieczny kontekst sensowności. W tym właśnie punkcie rysują się najciekawsze napięcia, o ile bowiem praktyka grania sprzyja w omawianym gatunku oswobodzeniu ciała bohatera-gracza i rewolucyjnym siłom karnawału, opisując destrukcję jako początek nowego życia i wskazując na dynamiczny aspekt rzeczywistości, w przestrzeni poza-karnawałowej skonfliktowany z nienaruszalnością i trwałością społecznych praw i regul⁴⁸, perspektywa estetyczna i fabularna podlega wskazanym wyżej

46 M.M. Bachtin *Twórczość Franciszka Rabelais'go...*

47 Tamże, s. 311.

48 Tamże, s. 67-68.

mechanizmom cenzorskim, których zadaniem jest ograniczyć nieprzyzwoity i wywrotowy potencjał całej gry. Stąd rozmaite zabiegi redukujące potencjał poziomu rozgrywki za pomocą języka fabuły gry, np. uzasadnianie niezwyklej brutalności młodocianej Lary Croft (*Tomb Raider 2013*) desperacją i sytuacją ekstremalnego zagrożenia życia. Niektóre wprowadzają rozgraniczenia między rodzajami przemocy, tj. pozytywnie waloryzują tylko przemoc ideologicznie uzasadnioną – jak tytuły wojenne czy fantasy, gdzie protagonista broni świata wartości przed inwazją zła (np. serie *Mass Effect* i *Dragon Age*). Inne starają się przedstawiać przemoc jako zjawisko negatywne i destrukcyjne dla ludzkiej osobowości – tak dzieje się w *Spec Ops: the Line* czy *Grand Theft Auto IV*. Innymi słowy, chętnie – choć nie zawsze – sięga po ton dydaktycznej, świętoszkowatej powagi albo społecznej satyry⁴⁹, czyli sił antytetycznych wobec groteskowego realizmu karnawału.

4.

Obydwie analizowane gry osadzone są we współczesnej metropolii, odtworzonej z możliwie dużym pietyzmem, przynajmniej w zakresie prezentacji architektonicznej oraz symulacji ruchu ulicznego. Rozgrzywka zasadza się na dwóch podstawowych aktywnościach: przemieszczaniu po mieście, najlepiej z pomocą samochodu (wędrówka piesza jest powolna i mało efektywna) oraz walce z licznymi przeciwnikami. Prócz tego gry oferują rozmaite, wymagające zręczności zadania poboczne, przy czym *Sleeping Dogs* odznacza się w tym względzie większym zróżnicowaniem mechanizmów, natomiast *Saints Row: The Third* oferuje większą różnorodność estetyczną oraz poważniejsze konsekwencje fabularne angażowania się w aktywność dodatkową. Pomimo tej różnicy oraz kilku innych drobiazgów, na poziomie rozgrywki są to produkcje łądząco podobne we wszystkim, poza jedną kwestią: pierwszy z tych tytułów proponuje model walki wręcz z wieloma przeciwnikami, drugi natomiast preferuje walkę dystansową z użyciem broni palnej.

W obu wypadkach rozgrzywka obserwowana jest z perspektywy trzecioosobowej – tzn., że w centrum ekranu znajduje się bez ustanku wizerunek ciała głównego bohatera lub zastępujący je samochód. W obydwu wypadkach

49 Warto być może zwrócić uwagę, że David Annandale identyfikuje satyryczny aspekt *Grand Theft Auto: San Andreas* z kosmicznym śmiechem karnawałowym, tworząc, w moim przekonaniu, istotny wyłom w przekonującej poza tym analizie. Zob. D. Annandale *The subversive carnival...*, s. 95-99.

ciało to można poddawać modyfikacjom, przy czym bohater *Sleeping Dogs* jest wyraźniej uformowany i przekształcenia dotyczą tylko kostiumów, w które można go przyoblekać. Gracz w *Saints Row: The Third* ma znacznie większe możliwości, ponieważ nie tylko rozpoczyna grę od zaprojektowania wyglądu bohatera (wybiera płeć, rasę, tuszę, muskulaturę, kostium, tatuaże, a nawet wykonywane przez postać obsceniczne gesty), ale w każdej chwili może bez żadnych konsekwencji całkowicie zmienić wygląd bohatera. Protagonisci obydwu gier mają stosunkowo podobne możliwości zdobywania wehikułów – znów, *Saints Row* oferuje szeroki wachlarz modyfikacji, których *Sleeping Dogs* nie przewiduje.

Praktyka grania wygląda dość podobnie. Gracz decyduje, jakie wyzwanie zamierza podjąć, i oznacza je na mapie miasta. Następnie musi dostać się ze swojej aktualnej kryjówki na miejsce zdarzeń, nawigując wśród innych samochodów i pieszych. Fizyka pojazdów jest uproszczona, natomiast dynamika gry skłania do jazdy identyfikowanej na poziomie estetycznym jako niebezpieczna. Ruch drogowy jest irytująco powolny w stosunku do możliwości samochodów, a konsekwencje ewentualnej stłuczki okazują się minimalne, niemal niegroźne dla dobrostanu bohatera. Oferują natomiast widowiskowe efekty stopniowej destrukcji wehikułu, który – gdy straci użyteczność – można zawsze wymienić na inny, kradnąc go wprost z ulicy (bohater *Saints Row* potrafi przy tym wskoczyć do pędzącego samochodu przez przednią szybę, wyrzucić z niego kierowcę i odjechać). Podobnej destrukcji doznają zresztą taranowane elementy otoczenia.

Systemy walki stanowią najpoważniejszą różnicę między grami. Bohater *Saints Row* eliminuje przeciwników z pomocą rozmaitej, niekiedy bardzo wymyślnej broni palnej i materiałów wybuchowych. Walka wręcz jest możliwa, ale znacznie bardziej uciążliwa. Tymczasem choć protagonista *Sleeping Dogs* może korzystać z pistoletu, korzysta przede wszystkim ze sztuk walki, eliminując przeciwników za pomocą widowiskowych nokautów, wykorzystujących elementy otoczenia: wrzuca zatem pobitych nieprzyjaciół do kontenerów na śmieci, uderza ich drzwiami, zatrzaskuje w budkach telefonicznych itd. Wynika z tego zupełnie inna sytuacja walczącego bohatera. W *Saints Row* zmaga się on ze znacznie licześniejszymi grupami nieprzyjaciół, których zasoby nie kończą się właściwie nigdy, gdyż w razie przeciągającego się starcia wrogowie otrzymują posiłki. Inaczej wygląda też dynamika starcia: walka wręcz wymusza kontakt i kontrolę nad wieloma przeciwnikami jednocześnie, strzelanie natomiast – mierzenie do oponentów po kolei.

Aktywności dodatkowo różnią się drastycznie, choć pojawia się w nich kilka elementów wspólnych. W *Sleeping Dogs* są one włączone w tryb fabularny i stanowią symulację doświadczenia etnicznego – tj. mają naśladować rozrywki oferowane przez miejsce akcji, Hong Kong, w tej liczbie m.in. karaoke, turnieje sztuk walki czy walki kogutów. Zadania dodatkowe w *Saints Row* rozgrywają się niejako na zewnątrz trybu fabularnego, oferując zwielokrotnioną groteskowo orgię przemocy: eliminowanie dziesiątków przeciwników, destrukcję scenerii za pomocą materiałów wybuchowych czy czołgów oraz sekwencję, w której bohater rzuca się pod koła nadjeżdżających samochodów i, stopniowo odbijając od ich masek, wzbija coraz wyżej w powietrze – od długości lotu i liczby karamboli zależy wysokość wyłudzonego ubezpieczenia. Mimo jawnie parodystycznego charakteru i braku bezpośredniego związku z przebiegiem fabuły zadania dodatkowe mają istotne znaczenie dla przebiegu gry, ponieważ wraz z ich realizacją gang bohatera odzyskuje kontrolę nad kolejnymi kwartałami miasta. Ten wątek jest w *Sleeping Dogs* całkowicie nieobecny.

Jak wskazuje ta pobieżna relacja, w centrum obydwu gier znajduje się destrukcja: eliminacja przeciwników oraz niszczenie scenerii, w tym samochodu, którym porusza się bohater. Ta ostatnia dokonuje się nawet podczas swobodnej eksploracji miasta, ponieważ wymusza to mechanika kontroli nad pojazdem. W obydwu grach łatwo o eskalację zniszczenia: zbyt obfita w wypadki jazda skutkuje interwencją policji, a w *Saint Row* łatwo o przypadkowe spotkanie z wrogami. W takiej sytuacji pozostawanie w miejscu jest drogą do groteskowych multiplikacji liczby nieprzyjaciół, stopniowo ściągających na miejsce zdarzenia. Sposobem na przywrócenie ładu jest skuteczna ucieczka, czyli odwrócenie relacji dominującej w obrębie zadań bezpośrednio związanych z fabułą, kiedy to bohater jest zazwyczaj (choć nie zawsze) napastnikiem, a nieprzyjacielem – zwierzyną.

5.

Mimo podobieństw na poziomie rozgrywki obydwie gry przyjmują biegunowo różne strategie narracyjne, których celem ma być opanowanie skandalu, jaki stanowi karnawał destrukcji, i umieszczenie go w zrozumiałych ramach. Postępują przy tym inaczej niż seria stanowiąca pierwowzór, czyli *Grand Theft Auto*, gdzie dominuje satyra społeczna. *Sleeping Dogs* wybiera zatem estetykę realizmu i topikę azjatyckiego kina gangsterskiego, łącząc brutalność

obrazowania, efektowość sekwencji sztuk walki oraz atmosferę moralnej dwuznaczności postępowania bohatera. *Saints Row* wydaje się natomiast wykorzystywać konwencję narracji gangsterskiej dla wzmocnienia groteskowości i jawnie eksponuje pretekstowość zachodzących w grze wydarzeń. Nie znaczy to jednak, że pierwsza gra całkowicie rezygnuje z wątków karnawałowych i w istocie rama fabularna, która umożliwiła rozpoczęcie festiwalu destrukcji jest w obydwu grach bardzo podobna. W obu przypadkach bohater bierze udział w następującej sekwencji zdarzeń: ukrywa swoją tożsamość, zostaje zdemaskowany, konfrontuje się z przedstawicielem władzy i wskutek tej konfrontacji zostaje wrzucony w karnawałowy świat na opak, którym rządzi antagoniści, a on sam znajduje się na dole drabiny społecznej. Od tego momentu protagonista rozpoczyna efektowny demontaż struktur tego świata, by przywrócić mu idylliczny stan początkowy – odnowić swoją z nim relację, co zasadniczo zgadza się z ideologią karnawału. W połowie gry dochodzi do dodatkowego spiętrzenia, jakim jest detronizacja karnawałowego króla⁵⁰: dotychczasowy zwierzchnik przestępczej społeczności zostaje brutalnie wyeliminowany, rytualnie poćwiartowany, a następnie zastąpiony groteskową wersją samego siebie, postacią szczególnie zdeformowaną (w *Sanits Row* jest to luchador o manifestacyjnie rozdętej muskulaturze, w *Sleeping Dogs* – gangster o paskudnie pokiereszowanej twarzy). Obie gry powtarzają ten motyw raz jeszcze, demaskując następcę zwierzchnika świata przestępczego jako fałszywego przeciwnika w finałowych partiach gry. Wraz z postępowaniem fabuły dochodzi do kolejnych zwielokrotnień, a bohater otrzymuje dodatkowe środki destrukcji, dzięki którym coraz skuteczniej eliminuje coraz liczniejszych i bardziej niebezpiecznych wrogów.

Ta, zasadniczo karnawałowa, sekwencja fabularna zostaje jednak przedstawiona w zupełnie innej konwencji estetyczno-narracyjnej. Bohater *Sleeping Dogs* jest policjantem pracującym pod przykrywką, a jego pierwsza demaskacja to moment, gdy graczowi nie udaje się uciec przed policją – aresztowany, dowiaduje się, że protagonista nie jest przestępcą. Następnie bohater przenika do gangu, zajmując w nim początkowo bardzo niską pozycję, i rozpoczyna pracę, której celem ma być wyeliminowanie groźnej triady. Król świata na opak, Wujek Po, jest gangsterem starej daty, szlachetnym przestępcą z zasadami, których jego następcą, Uśmiechnięty Lee, nie respektuje. Zwiększenie możliwości bohatera wiąże się z coraz doskonalszym

50 M.M. Bachtin *Twórczość Franciszka Rabelais'go...*, s. 295-306, M.M. Bachtin *Problemy poetyki Dostojewskiego...*, s. 190-193.

opanowaniem kung-fu, zostaje jednak zaprezentowany jako rodzaj degradacji: wraz z przyrostem możliwości fizycznych zmniejszają się kompetencje moralne protagonisty, który stopniowo coraz mocniej utożsamia się z gangiem. W ten sposób pojawia się napięcie, które znajduje rozwiązanie dopiero wraz z chwilą finałowej demaskacji, gdy centralnym antagonistą okaże się komisarz policji, który zlecił bohaterowi infiltrację gangu, i który z ukrycia sterował obydwoma przestępczymi bossami.

Wszystko to zostaje przedstawione bardzo serio i przy użyciu grafiki o realistycznych pretensjach. W ten sposób zostaje wprowadzony nastrój moralnej powagi, niekoniecznie pasujący do karnawałowego potencjału gry. Sprzeczność ta zostaje twórczo wykorzystana i wyartykułowana za pomocą dwóch aspektów rozgrywki. Po pierwsze, na poziomie mechaniki bohater gromadzi dwa rodzaje doświadczenia, umożliwiającego rozwój umiejętności. Pierwsze wiąże się z działaniem triady, a przyznawane jest za czyny moralnie naganne, ale karnawałowo akceptowalne, jak widowiskowa eliminacja przeciwników za pomocą różnorodnych elementów otoczenia. Drugie wynika z pracy w policji i w znacznej mierze wiąże się z koniecznością samoo ograniczenia, na przykład z bezwypadkową jazdą samochodem. Najwyższą skuteczność bohater uzyskuje zatem, gdy graczowi uda się wypracować samodzielnie kompromis pomiędzy tymi sprzecznymi biegunami, w ten sposób tworząc ramy nowej harmonii, której ufundowanie jest jedną z właściwości karnawału⁵¹. Na poziomie fabularnym sprzeczność wyzyskana zostaje do wyeksponowania różnicy między etyką triady oraz etyką policyjną, która jest zbieżna z regułami życia społecznego poza przestrzenią gry. Z perspektywy policyjnej w miarę rozwoju gry bohater upada moralnie, stopniowo zarażając się okrucieństwem triady, w związku z czym jest coraz bardziej skuteczny, ale i brutalny w walce. W ramie triady protagonista początkowo odznacza się właściwością niedozwoloną w świecie zorganizowanej przestępczości, tzn. nielojalnością, której stopniowo się wyzbywa. Odstępstwo od (policyjnej) reguły wystrzegania się okrucieństwa jednocześnie wiąże się z przyswajaniem kodeksu honorowego i coraz większą niechęcią protagonisty wobec konieczności składania raportów. Finałowe zdyskredytowanie komisarza policji, jako osoby nielojalnej, z jednej strony pozwala – znów – scalić świat i rozwikłać tę pozornie nierozwiązywalną sprzeczność, z drugiej jest sugestią, jeżeli nie triumfu, to przynajmniej równoważności etyki, którą kieruje się przestępczość zorganizowana.

51 M.M. Bachtin *Twórczość Franciszka Rabelais'go...*, s. 295-306.

Tego rodzaju dylematy są obce grze *Saints Row: The Third*, której fabuła prowadzona jest z perspektywy gangsterskich, a etyka pozostaje dość jednorodna: ogranicza się do przykazania lojalności wobec przyjaciół oraz zemsty na wrogach. Bohater rozpoczyna grę od sekwencji parodii napadu na bank, którego dokonuje ubrany w maskę przedstawiającą członka jego własnego gangu. Po wydarzeniach części poprzedniej jest bowiem celebrytą, właścicielem sieci sklepów z odzieżą i marki napojów energetycznych, a policjanci, do których strzela, przed śmiercią domagają się autografów. Ta parodystyczna idylla zostaje zakłócona przez zwierzchnika syndykatu przestępczego, niezadowolonego z niezależności działania bohatera – w efekcie protagonista trafia do nowego miasta, w którym musi zbudować swoją pozycję od zera. Boss ten zostaje wyeliminowany mniej więcej w połowie gry przez samego bohatera, zastępuje go jednak psychopatyczny zamaskowany zapaśnik o wymownym imieniu Killbane, którego z kolei usuwa z pozycji głównego antagonisty pozbawiony skrupułów dowódca specjalnego oddziału antyterrorystycznego, usiłujący położyć kres wojnie gangów. Nijak nie różni się jednak ani etycznie, ani metodycznie od swojego poprzednika, stanowi tylko jego spotęgowanie: przeciwnika wyposażonego w groźniejszą broń i dowodzącego bardziej niebezpiecznymi podkomendnymi. Gangi i policja podlegają zatem tej samej logice i stanowią kolejne wcielenia zasady opresyjnej władzy, której przeciwstawia się błaznujący i hojnie szafujący zniszczeniem protagonista, samookreślający się jako psychopata.

Estetyka gry ciąży wyraźnie w stronę groteski: miasto, w którym rozgrywa się akcja, to parodia amerykańskiej metropolii, tym zjadliwsza, że miejsce Statui Wolności zajmuje ogromna figura robotnika, odsyłająca jednocześnie do kręgu skojarzeń socrealistycznych oraz kwestii eliminacji klasy robotniczej z obszaru zainteresowań amerykańskiej popkultury. Ciała pojawiających się w grze postaci są zawsze zdeformowane, groteskowo rozdęte, a bohater, jego sojusznicy i antagoniści noszą dziwaczne kostiumy. Możliwości protagonisty są równie ogromne i na poziomie rozgrywki, podczas groteskowych strzelanin, i w partiach fabularnych: zdolny jest przeprowadzić samodzielny atak na wieżowiec pełen nieprzyjaciół, który skutkuje jego częściowym zaważeniem. Przemoc i destrukcja są dla bohatera źródłem przyjemności – w tym względzie płaszczyzna fabularna i język rozgrywki są do siebie bardzo zbliżone. Jedyne moment dramatycznego napięcia zostaje wyrażony właśnie w języku fabuły, kiedy protagonista musi wybrać, czy zemści się na Killbane, czy uratuje życie dwóch członkiń swojego gangu. W ten sposób opowiada się po stronie jednego z filarów etycznych swojego dotychczasowego postępowania.

W efekcie świat nie zostaje scalony, a ostatnia stała ulega destrukcji. Groteskowy finał, który przenosi akcję na Marsa, gdzie przebrani w utrzymanie w estetyce retro skafandry bohaterowie ścigają Killbane'a, by ostatecznie odkryć, że całe zdarzenie było zaaranżowane na potrzeby filmu z ich udziałem, prowadzi do ostatecznego rozpadu świata gry: uchylona zostaje nawet zasada fabularnej i estetycznej koherencji.

Warto też zwrócić uwagę na stosunek obydwu gier do seksualności. *Sleeping Dogs* to gra, która wprawdzie wprowadza pewną liczbę frywolnie odzianych postaci kobiecych, ale nie eksponuje szczególnie takiej właśnie estetyki, a oprócz kobiet zredukowanych do nacechowanej erotycznie cielesności pojawiają się w niej bohaterki upodmiotowione. Mocniej seksualizowany jest główny bohater i członkowie gangu, do którego należy, chętnie eksponujący nagie torsy – ten jednak wątek łagodzony jest przez dopuszczającą męską nagość konwencję kina sztuk walki. Jednocześnie w obrębie fabuły protagonista spotyka szereg kobiet, poczynając od spragnionej orientalnych wrażeń amerykańskiej turystki i kończąc na celebrytce. Z każdą można odbyć jedną randkę, która kończy się sugestią (ale nie obrazem) erotycznego zbliżenia i skutkuje zwiększeniem możliwości bohatera. *Saints Row* stosuje strategię przeciwną: gra nasycona jest obrazami wulgarnej seksualności, bohaterowie i wrogowie noszą stroje eksponujące ich groteskowo powiększone biusty i muskuły, fabuła często dotyczy prostytucji i fetyszu dominacji, a pośród rozmaitego uzbrojenia znajduje się powiększona do rozmiarów dwuręcznego miecza erotyczna zabawka. Nadto jednej z istotnych dla rozwoju fabuły postaci głosu użyczyła znana gwiazda branży pornograficznej, Sasha Grey. Jednocześnie gra nie dopuszcza możliwości odbycia stosunku seksualnego: manifestacyjna seksualizacja okazuje się kolejnym chwytem parodystycznym.

6.

Strategie neutralizacji swobody karnawałowej destrukcji i za pomocą chwytów estetyczno-fabularnych są więc w analizowanych grach całkowicie różne, choć wydają się równie interesujące. W *Sleeping Dogs* dominuje wątek samoograniczenia: powściągliwość skutkuje efektywniejszą grą oraz doświadczeniem bardziej zgodnym z orientalną estetyką i charakterem fabuły, która wielokrotnie zwraca uwagę na niebezpieczeństwo związane z przyjmowaniem postaw skrajnych. Ten poważny rys podkreśla realistyczna grafika i prowadzona serio narracja. A jednak, gra wydaje się doskonale świadoma

postulatywnego charakteru i zasadniczej nieefektywności tego rozwiązania, stopniowo aprobuje bowiem zachowania coraz gwałtowniejsze, zarówno na poziomie rozgrywki, jak i opisując dylematy głównego bohatera. Pod pozorem prowadzenia realistycznej narracji gangsterskiej (podległej wszystkim groteskowym wyolbrzymieniom charakterystycznym dla gier wideo), której finałem powinno być potępienie przemocy i triumf praworządności, wprowadza polifoniczną grę dwóch systemów wartości, pozwalając jej wybrzmieć bez dydaktycznej konkluzji. Moralna sankcja działania, w którą zostaje początkowo wyposażony bohater, jest tak samo pozorowana, jak jego intencje, gdy przenika do gangu. Psychologiczna wiarygodność i etyczne zobowiązanie gry okazują się narzędziami, a nie celem rozgrywki – protagonista realizuje bowiem karnawałowy model oszusta, który symulując podległość dominującym wzorcom ideologicznym w istocie dąży do obnażenia ich ograniczeń⁵². W ten sposób piętnuje i eliminuje skompromitowane i spetryfikowane składowe poddanej karnawałowej próbie idei, prowadząc do jej odnowienia.

Saints Row: The Third przyjmuje natomiast strategię manifestacyjnie karnawałową, eksponując na każdym poziomie pozbawioną celu satyrycznego parodię stosunków społecznych i afirmując swobodę destrukcji aż do poziomu zniszczenia samej narracji, wraz z jej ideologicznym szkieletem. Degraduje przy tej okazji moralne i społeczne autorytety, by w atmosferze wesołego, ale i okrutnego karnawałowego śmiechu zapewnić graczowi swobodę niszczyielskiego działania. Bohater jest głupcem⁵³, całkowicie abstrahującym od społecznie usankcjonowanych sposobów działania i nieszukającym usprawiedliwienia dla własnej brutalności. Sama gra, otwarcie parodystyczna i bezkompromisowa, wydaje się substytutem karnawałowego święta, które rozluźnia istniejący gorset reguł i pozwala na samodzielną ich restytucję w atmosferze wesołej zabawy. Tego rodzaju swoboda nie jest jednak pozbawiona ceny: przy całej swojej ucieszności, *Saint's Row* niechętnie poddaje próbie karnawałowego ognia autentyczne struktury ideologiczne i obiektem szyderstw czyni raczej konwencje narracji gangsterskiej oraz gry typu *sandbox* niż moralność, którą problematyzuje *Sleeping Dogs*. Odwraca też uwagę od swojej zasadniczej problematyki za pomocą rzekomych afiliacji pornograficznych, które w istocie okazują się łagodne i banalne.

Obydwie gry mają zatem ograniczenia. *Sleeping Dogs* przynajmniej pozornie traktuje karnawałową przemoc poważnie i pochwała jej eliminację ze

52 M.M. Bachtin *Formy czasu i czasoprzestrzeni w powieści*, w: *Problemy literatury i estetyki*, s. 366-375.

53 Tamże.

stosunków społecznych, natomiast *Saint's Row: The Third* godzi się na pewną trywializację i symulowany skandal prezentowanej hiperseksualności, której gracz nie może doświadczyć. Mimo to jednak, jak sądzę, obydwie gry wykorzystują karnawałowy potencjał języka rozgrywki w stosunkowo dużym stopniu, podnosząc problem nieadekwatności i konieczności odnowy ideologicznych reguł, już to tematyzując rzecz za pomocą narracji polifonicznej, już to – pozwalając tymczasowo doświadczyć karnawałowej swobody w stosunkowo czystej postaci.

Abstract

Tomasz Z. Majkowski

JAGIELLONIAN UNIVERSITY (CRACOW)

Saints and Dogs: Carnavalesque Elements in Sandbox Games

Majkowski draws on Bakhtin's notion of the carnivalesque to examine a selection of video games, exploring the interaction between carnivalesque elements and the conceptual framework on the plot level. Focusing on questions of representation, justification, and the player's experience of violence and destruction, he describes the grotesque potential of nominally realistic sandbox games as well as the role of such motives for the carnivalization of video games.

Keywords

Bakhtin, carnivalesque, violence, video games, sandbox