
Apokalipsa z odzysku. Problemy z cyberpunkiem w polskich grach wideo

Mateusz Felczak

TEKSTY DRUGIE 2021, NR 6, S. 109–124

DOI: 10.18318/td.2021.6.7 | ORCID: 0000-0001-8042-6965

Choć gry wideo stanowiły jedną z ważnych inspiracji dla narodzin cyberpunka¹, to ukształtował się on przede wszystkim na gruncie dwóch innych mediów: literatury i filmu. Gry cyfrowe natomiast czerpały z cyberpunka przede wszystkim jako określonego zestawu tropów estetycznych i konwencji wizualnych związanych z fikcyjnymi światami przedstawionymi. Proponowana tu analiza i interpretacja polskich gier cyberpunkowych opiera się na dwóch głównych przesłankach: przyjęciu, że cyberpunk był najbardziej wpływowy jako estetyka wizualna², oraz założeniu, że jednym z najważniejszych

Mateusz Felczak – dr, pracownik Instytutu Nauk Humanistycznych Uniwersytetu SWPS, współpracownik Ośrodka Badań Groźnawczych UJ. Ostatnio publikował między innymi w „Game Studies”, „Przeglądzie Kulturoznawczym” oraz „Journal of Gaming & Virtual Worlds”. Obecnie realizuje grant Narodowego Centrum Nauki „Masowe wydarzenia sportu elektronicznego w Polsce i w Hongkongu”. Kontakt: mfelczak@swps.edu.pl.

-
- 1 Dowodem na to jest wielokrotnie przywoływany w opracowaniach fragment wywiadu Larry’ego McCaffery’ego z Williamem Gibsonem, w którym pisarz, odpowiadając na pytanie o źródło inspiracji idei cyberprzestrzeni, odpowiada wprost: „Obserwowanie dzieci w salonach gier wideo”. W. Gibson, L. McCaffery *An Interview with William Gibson*, „Mississippi Review” 1988 no. 16(2/3), s. 226.
 - 2 P. Frelik „*Silhouettes of Strange Illuminated Mannequins*”: *Cyberpunk’s Incarnations of Light*, w: *Cyberpunk and Visual Culture*, ed. G.J. Murphy, L. Schmeink, Routledge, New York 2018, s. 81.

i zarazem najbardziej aktualnych zagadnień podejmowanych przez dzieła tego nurtu jest problem konceptualizacji interfejsu – wizualnej i epistemicznej przestrzeni działania³ na przecięciu sprawczości podmiotów ludzkich i nieludzkich. Przyjrzenie się polskiemu grom cyberpunkowemu w porządku chronologicznym ujawnia konsekwentne eksploataowanie wątków i motywów, które w nagromadzeniu czynią z *Cyberpunka 2077*, najnowszej i najbardziej rozbudowanej produkcji, już w tytule deklarującej przynależność do tego nurtu, emblematyczny przykład ostatecznego fiaska cyberpunkowego projektu w formie, jaka wyklarowała się w filmie i literaturze lat 80. i 90. XX wieku. Stawiam tu tezę, że analizowane gry doskonale pokazują ograniczenia wynikające z dosłownego przejmowania cyberpunkowych estetyk i kopiowania ich bez uwzględnienia historycznego kontekstu kulturowego. Światy po katastrofie, w obrębie których budują swoje narracje polskie gry cyberpunkowe, są w przeważającej mierze zbudowane z zapożyczonych i przetworzonych elementów, mogą więc stanowić pole krytycznej refleksji na temat współczesnego potencjału cyberpunka jako ramy dla kreatywnej ekspresji artystycznej.

Historia recepcji cyberpunkowych tekstów kultury obejmuje zazwyczaj dorobek twórców poruszających się w obrębie tradycji anglosaskiej bądź japońskiej. Z jednej strony mamy więc krytyczne omówienia literackich dokonań pisarzy i pisarek od Williama Gibsona po Pat Cadigan, z drugiej zaś refleksje nad przełomowymi dziełami na polu filmu i animacji, z *Ghost in the Shell* oraz *Akira* jako tekstami-źródłami dla *Matrixa* oraz wysokobudżetowych produkcji hollywoodzkich. Napięcie między tymi dwoma centrami zaowocowało szeregiem opracowań poruszających zagadnienia związane między innymi z technoorientalizmem cyberpunkowych estetyk⁴, neoliberalnymi podwalinami cyberpunkowego rozumienia kapitalizmu czy wreszcie problematyką postmodernistycznej filozofii podmiotowości w literackich wizjach technoutopii⁵. Przyjrzenie się polskiemu grom pozwala wyróżnić elementy, które rozwijały się równoległe do cyberpunkowych estetyk dominujących na osi Zachód–Wschód. Warto w tym miejscu

3 A.R. Galloway *The Interface Effect*, Polity Press, Cambridge 2012, s. vii.

4 Zob. L.P. Sanders *Postmodern Orientalism. William Gibson, Cyberpunk and Japan*, Massey University, Albany, New Zealand 2008; T. Tatsumi *Full Metal Apache. Transactions Between Cyberpunk Japan and Avant Pop America*, Duke University Press, Durham and London 2006.

5 J. Tabbi *Postmodern Sublime. Technology and American Writing from Mailer to Cyberpunk*, Cornell University Press, Ithaca and London 1995.

wyraźnie podkreślić, że gry wideo stanowią współcześnie jeden z kluczowych elementów globalnych sieci wytwarzania i dystrybucji tekstów kultury, a ich „lokalność” oraz narodowa tożsamość instancji/podmiotów mających realny wpływ na ich ostateczny kształt jest sprawą dyskusyjną⁶. Wybierając gry do analizy, kierowałem się różnorodnością gatunkową, budżetem oraz popularnością. Z tych powodów zdecydowałem się omówić: *Observera* (Bloober Team 2017), detektywistyczną narrację wykorzystującą konwencje znane z gier przygodowych oraz survival horrorów; *Ghostrunnera* (One More Level / 3D Realms 2020), pierwszoosobową grę akcji, w której kierujemy poczynaniami cybernetycznie zmodyfikowanego zabójcy, oraz *Cyberpunk 2077* (CD Projekt RED 2020), jeden z najpopularniejszych – choć niekoniecznie cieszący się najlepszą recepcją – polskich tekstów kultury ostatnich lat. Pozostałe przywoływane w artykule produkcje, takie jak *Ruiner* (Reikon Games 2017), jako niskobudżetowe i silnie skonwencjonalizowane gatunkowo tytuły będą stanowić dla nich kontekst. Porządek analizy obejmie problematykę interfejsów i estetyk cyberpunkowych, by następnie przejść do kwestii związanych z narracją oraz mechaniką, rozumianą tu jako zbiór reguł modelujących interakcję z grą⁷.

Interfejs i estetyka

Współczesne rozumienie interfejsów w kontekście gier obejmuje rozróżnienie warstwy sprzętowej (klawiatura, myszka, kontrolery) i warstwy oprogramowania, która jest najczęściej konceptualizowana pod postacią graficznego interfejsu użytkownika (*graphic user interface*, GUI). Posługując się definicją Kristine Jørgensen, interfejsy w grach można opisać jako „funkcje graficzne, słuchowe i dotykowe związane z podstawą sprzętową [*hardware*] i oprogramowaniem, które pozwalają graczowi na interakcje ze znajdującym się poza nimi systemem”⁸, co na potrzeby tej analizy przyjmuję jako najbardziej ogólną i jednocześnie operacyjną definicję tego pojęcia. Wybór takiego ujęcia jest motywowany również chęcią spojrzenia w głąb warstw znaczeniowych graficznych interfejsów gier, w których – nieco wbrew zapowiedziom

6 A. Kerr *Global Games. Production, Circulation and Policy in the Networked Era*, Routledge, New York 2017.

7 M. Sicar *Defining Game Mechanics*, „Game Studies” 2008, no. 8(2).

8 K. Jørgensen *Between the Game System and the Fictional World: A Study of Computer Game Interfaces*, „Games and Culture” 2012 no. 7(2) 2012, s. 145.

cyberpunkowej dominacji obrazu nad innymi formatami komunikacji⁹ – pismo ekranowe wciąż pozostaje bardzo ważnym elementem fundującym opartą na hipertekstualności sprawczość osób grających.

Problematyka interfejsów łączy świat gier cyfrowych oraz główne wyznaczniki cyberpunka, zaznaczone już przez Bruce’a Sterlinga we wstępie-manifeście do *Mirrorshades*, słynnej antologii opowiadań czołowych autorów i autorek rodzącego się wtedy nurtu. Cyberpunkowa proza według autora *Schismatrix* ma zatem być wyczulona na detal i nieuznająca terytorialnych granic, a okulary lustrzanki (tytułowe *mirrorshades*) stanowią symbol wyjętej spod prawa, zbuntowanej przeciwko systemowi jednostki – cyberpunkowego bohatera (bardzo rzadko – bohaterki). Przenikaniu się światów biologicznego i techniczno-cyfrowego, inwazji technologii w cielesność pod postacią wszczepów, sztucznych kończyn i implantów towarzyszy inwazja w przestrzeń umysłu, gdzie „interfejsy mózg-komputer, sztuczna inteligencja i neurochemia” należą do „technik radykalnie redefiniujących naturę człowieczeństwa”. Cyberpunkowy świat jest też światem technologii bardzo blisko człowieka, „lepiącej się do skóry i reagującej na dotyk”¹⁰ – co odpowiada multisensorycznej haptyczności współczesnych interfejsów growych zarówno na poziomie oprogramowania, jak i podstawy sprzętowej (by podać tu przykład kontrolera konsoli PlayStation 5). Postaci z kanonicznych cyberpunkowych tekstów kultury poznają rzeczywistość niemal wyłącznie za pomocą interfejsów. Nawet pozacyfrowe przestrzenie, w których rozgrywa się akcja zarówno literackich, jak i filmowych dzieł tego nurtu, są wypełnione ekranami, terminalami i urządzeniami wyposażonymi w wielorakie ich typy. Interfejsowa metaforika jest też silnie obecna w języku opisu cyberpunkowych światów, tu też jednak bodaj najmocniej ujawnia się jej zanurzenie w określonym momencie historycznym – tym, co Sterling nazywał „Eighties tech”, a co przyniosło popkulturową rewolucję obrazową, wkrótce potem sugestywnie opracowaną teoretycznie pod hasłem zwrotu piktoralnego (W.J.T. Mitchell). W często cytowanym zdaniu otwierającym *Neuromancera* Williama Gibsona niebo nad portem nie bez przyczyny „miało barwę ekranu monitora

9 Za przykład można podać fragmenty *Postmodernizmu, czyli logiki kulturowej późnego kapitalizmu* Fredricka Jamesona (przeł. M. Płaza, Wydawnictwo UW, Kraków 2011), gdzie w kontekście świeżo naówczas rozpoznanych elementów rodzącego się cyberpunkowego stylu badacz pisze o „późnokapitalistycznym świecie, [który] nie jest już światem piśmiennym” (s. 17) oraz o „obrazach technologii”, będących „obrazami kontroli i globalnego kapitalizmu” (s. 37).

10 *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*, ed. B. Sterling, Ace Books, New York 1988, s. xiii.

nastrojonego na nieistniejący kanał”¹¹. Choć ta literacka wizja dotyczyła przyszłości, odnosiła się do rzeczywistości, w której istniałaby przestrzeń na niezagospodarowany, informacyjny szum.

Każdy z analizowanych w tym artykule tytułów inaczej wykorzystuje cyberpunkowe motywy, wszystkie jednak podobnie konceptualizują będącą fabularnym punktem wyjścia apokalipsę. *Observer* kreuje świat po biologiczno-technologicznym kryzysie, w którym samotny detektyw podczas eksploracji objętego kwarantanną kompleksu mieszkalnego próbuje rozwikłać zagadkę zniknięcia swojego syna. *Cyberpunk 2077* jest osadzony w stworzonym przez Mike’a Pondsmitha alternatywnym uniwersum¹², skupionym wokół największego miasta postapokaliptycznego Wolnego Stanu Północnej Kalifornii. Aby przeżyć w aglomeracji Night City, gracze muszą nawigować między grupami interesów z przestępczego półświatka i walczyć o odzyskanie kontroli nad własną świadomością, stopniowo zawłaszczaną przez towarzyszącą im przez większość rozgrywki mentalną projekcję Johnny’ego Silverhanda: terrorysty, mitomana i gwiazdy rocka. *Ghostrunner* podobnie kapitalizuje motywy indywidualnego starcia z bezdusznym systemem: kierowany przez osoby grające awatar pozbawionego wspomnień zabójcy musi przedzierać się przez kolejne poziomy ostatniego bastionu ludzkości, zwanego Wieżą Dharmy. We wszystkich tych grach apokalipsa jest warunkiem *sine qua non* rozgrywki. Towarzyszące jej wątki polityczne i ekokrytyczne ustępują jednak miejsca kulturowemu recyklingowi popularnych elementów cyberpunkowego obrazowania, a stawiane przed graczami zadanie przezwyciężenia kryzysu pozostaje wtórne wobec skupionych na protagonist(k)ach fabularnych celów.

Pierwszym problemem gier cyfrowych wykorzystujących klasyczne motywy cyberpunkowe jest konieczność zbudowania świata, który – by pozostać w zgodzie z bieżącym rozwojem technologii – rządzi się skrajnie odmiennymi prawami obiegu informacji: w myśl turbokapitalistycznych projektów każda niezagospodarowana informacyjnie przestrzeń musi natychmiast zostać wypełniona przez generujący profity strumień danych.

Gry cyberpunkowe są niejako zmuszone uruchamiać wizualne i narracyjne elementy zarówno na poziomie diegetycznym, jak i niediegetycznym¹³,

11 W. Gibson *Neuromancer*, przeł. P.W. Cholewa, „Książnica”, Katowice 2011, s. 7.

12 Zob. gra fabularna *Cyberpunk* (wyd. R. Talsorian Games, 1988), autorstwa Mike’a Pondsmitha (współpraca: Mike Blum, Colin Fisk, Dave Friedland, Will Moss oraz Scott Ruggels).

13 Podział ten przywołuję za Alexandrem Gallowayem, który jako „diegetyczny” traktuje główny, podporządkowany rozgrywcy ekran gry, poza diegezą zaś sytuuje wszelkie interfejsowe na-

w przeciwnym bowiem razie cyberpunkowa konwencja, realizująca się przede wszystkim w planie estetycznych reprezentacji, zacznie się rozpadać. Stąd silna stylizacja: menu postaci przedstawiane jako okno programu zbierającego dane biometryczne (*Cyberpunk 2077*), dziennik zadań w formie hologramu wyświetlanego wprost z cyberwsczępu na ręce awatara protagonisty (*Observer*) czy elementy interfejsu podlegające czasowym „zakłóceniom” nawiązującym do glitch artu (*Ghostrunner*, *Ruiner*). W klasycznym repertuarze cyberpunkowych środków estetycznych można znaleźć jednak przede wszystkim „cyberpunkowe paraferalia” [*accoutrements*], a wśród nich „wszechobecne czarne skórzane ubrania i okulary lustrzanki, obowiązkowe neonowe oświetlenie i posępny deszcz, chrom i beton”¹⁴. W tym zbiorze nietrudno doszukać się elementów, które doskonale współgrają z potransformacyjną estetyką. Dlatego też nieliczne polskie gry cyberpunkowe, które udanie realizują toposy tego nurtu, czynią to niejako dzięki wykorzystaniu obecnych w nim historycznych anachronizmów i zgranych popkulturowych klisz. Lustrzane okulary, skórzane płaszcze, krzykliwe kolory i ćwieki, lecz również rozpad, brud i zniszczenie – wykorzystywane przez klasyków cyberpunka niejednokrotnie z pominięciem ich etycznego kontekstu¹⁵ – mogą zostać pomyślnie przepisane na estetyczno-historyczne doświadczenie postkomunistycznych przestrzeni miejskich Polski i Europy Środkowo-Wschodniej. Tak dzieje się w *Observerze*; pozostałe produkcje wykorzystują jednak zdecydowanie wężiej zoperacjonalizowany katalog cyfrowych technik komunikacji znaczeń.

Przestrzenie komunikacji

Mark R. Johnson trafnie zaobserwował, że gry wideo zaskakująco rzadko sięgają po wizualne przedstawienia rzeczywistości cyfrowej¹⁶, a kiedy już to czynią, wykorzystują do tego przestrzeń, kolory i figury geometryczne.

kładki niezbędne do przedstawiania osobom grającym dodatkowych informacji (takich jak poziom zdrowia postaci, menu wyboru broni czy obecna w rogu ekranu mapa). Zob. A. Galloway *The Interface Effect*, Polity Press, Cambridge 2012, s. 42.

- 14 S. Heuser *Virtual Geographies: Cyberpunk at the Intersection of the Postmodern and Science Fiction*, Brill, Leiden 2003, s. 41.
- 15 N. Easterbrook *The Arc of Our Destruction: Reversal and Erasure in Cyberpunk*, „Science Fiction Studies” 1992 no. 19(3), s. 378-394.
- 16 M.R. Johnson *The History of Cyberspace Aesthetics in Video Games*, w: *Cyberpunk and Visual Culture*, s. 140.

Analizując historię growych przedstawień cyberprzestrzeni, Johnson odnotował stopniowe odchodzenie od abstrakcji i konceptualizacji sugerujących całkowitą nieprzystawalność zasad fizyki do reguł obowiązujących w cyberświatach na rzecz wizualizacji stawiających na symulację przynajmniej części ruchów i działań możliwych do wykonania przez graczy w danej konwencji gatunkowej¹⁷. Przykładem jest bez wątpienia *Ghostrunner*, w którym przejście między „realną” przestrzenią gry – korporacyjnym kompleksem Wieży Dharma – a „wirtualną” przestrzenią wykreowaną przez jej architekta nie wiąże się właściwie z żadną zmianą na poziomie interfejsu. Zamiast tego momenty tranzycji są wyraźnie sugerowane na poziomie diegetycznym, w postaci nieinteraktywnych sekwencji odbierających awatarowi sprawczość i „przenoszących” jego świadomość do innej rzeczywistości. Co istotne, również w tej wewnątrzgrowej cyberprzestrzeni obowiązuje spójny, wizualny język, wypracowany wcześniej w procesie odkrywania przez osoby grające uniwersalnych zasad rządzących rozgrywką: zarówno kodowanie elementów interaktywnych za pomocą powtarzającej się palety kolorów, jak i reguły określające właściwości fizyczne obiektów pozostają niezmiennie.

Cyberpunk 2077 fakt obserwowania przez kamery CCTV komunikuje wprost, posługując się ikoną przypominającą oko, a to, że kierowana przez nas postać jest świadoma ciągłej obecności tego typu urządzeń w świecie gry jest treścią dialogów między protagonist(k)ą a postaciami niezależnymi. *V* to osoba zintegrowana z panoptycznymi interfejsami kontroli – od kontroli przestrzeni miejskiej po kontrolę własnego ciała – nie tylko na poziomie wizualnym, ale i narracyjnym. W praktyce oznacza to, że podstawowe dla rozgrywki umiejętności walki oraz hakowania od prologu aż do zakończenia pozostają właściwie niezmiennie: kluczowe strategie w przypadku bezpośredniej konfrontacji z przeciwnikami oraz układ hakerskiego interfejsu i sposób jego wykorzystania nie zmieniają się znacząco w żadnym momencie rozgrywki. Awans na kolejny poziom i powiązany z nim rozwój umiejętności jedynie przyspieszają realizowanie kolejnych pętli interakcji. Widać to również w strukturze misji pobocznych – zadań rozsianych po całym Night City. Dostęp do interfejsu kontrolującego ekwipunek i postać w *Cyberpunku 2077* jest możliwy po wywołaniu okna zastępującego główny ekran rozgrywki. Do jego najważniejszych elementów, oprócz wskaźnika poziomu, reputacji oraz odnośników do części kontrolujących wytwarzanie (i ulepszanie) nowych

17 Tamże, s. 145.

przedmiotów, a także dostęp do mapy, należy opcja „przewin czas”. Nadzorowanie z poziomu interfejsu upływu czasu jest istotne z punktu widzenia mechaniki narracji: dzięki tej opcji osoby grające mogą maksymalnie zoptymalizować czas gry. Brak konieczności dostosowywania się do wynikającego z fabularnej logiki rytmu dobowego – czy szerzej, reguł rządzących relacjami społecznymi w Night City – jest spójny z projektem totalizującego podporządkowania rozgrywki reżimowi postrzegania. Na poziomie rozgrywki w *Cyberpunku 2077* realizuje się więc sformułowana przez Nicka Landa fantazja na temat cyberpunkowego akceleracjonizmu, w której korporacje sankcjonują niemal nieograniczoną indywidualną wolność, warunkowaną jedynie samodyscypliną jednostek korzystających ze swobodnego przepływu kapitału i informacji¹⁸. Gra nie oferuje jednak ucieczki od egzystencji polegającej wyłącznie na zarabianiu i wydawaniu pieniędzy, a jedynym celem władzy i reprezentujących ją sił policji oraz wojska jest ochrona prawa do konkurowania¹⁹ o coraz szczuplejsze zasoby pozostające do dyspozycji mieszkańców cyfrowego megalopolis.

Technologia i biologia

Istotnym elementem *Ghostrunera* jest estetyzacja przemocy – ważny punkt na mapie wizualnych odniesień cyberpunka. Realizuje się ona nie tylko na poziomie werystycznych animacji kolejnych zabójstw, ale także za sprawą fetysyzacji broni, za pomocą której masowo dokonują ich osoby grające. Jedynym dostępnym narzędziem walki jest katana, cyberpunkowy artefakt kulturowego kolonializmu oraz przedmiot parodystycznego przetworzenia w jednym z najsłynniejszych tekstów nurtu – *Zamieci* Neala Stephensona. Opis starcia protagonisty powieści, dostarczyciela pizzy o imieniu Hiro, doskonale współgra z wpisaniem w rozgrywkę *Ghostrunera* skryptem:

Nie ma czasu, by przyjąć odpowiednią postawę. Nic nie szkodzi. Przyjął postawę wcześniej. Zawsze, gdy ma w rękę katana, jego nogi ustawiają się same, zachowując równowagę ciała i uniemożliwiając przypadkowy

18 N. Land *Meat (or How to Kill Oedipus in Cyberspace)*, w: *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*, ed. M. Featherston, R. Burrows, SAGE Publications, London–New Delhi 1995, s. 200–201.

19 C. Alphin *Neoliberalism and Cyberpunk Science Fiction. Living on the Edge of Burnout*, Routledge, New York and London 2021, s. 108.

upadek. Stopy równolegle czubkami do przodu, prawa przed lewą. Katana na wysokości krocza, jak przedłużenie fallusa.²⁰

To, co w literaturze już w latach 90. zyskało humorystyczny metakomentarz, w *Ghostrunnerze* jest traktowane śmiertelnie poważnie. Dosłowne wykorzystanie tego orientalizującego, cyberpunkowego motywu zostało skomentowane przez protagonistę, który wprost pyta swego twórcę o sens wykorzystania w zaawansowanym technologicznie świecie broni białej, i uzyskuje dość wymijającą odpowiedź. Jedyną znaczącą różnicą w stosunku do sytuacji przywoływanej w cytacie z *Zamieci* jest umiejscowienie broni w grze – katanę awatar trzyma zawsze poziomo, co pozwala podziwiać możliwe do zdobycia nakładki graficzne, zwane potocznie „skórkami”. Mieniając się barwami odmiany broni różnią się jedynie estetyką, funkcja pozostaje ta sama – mechanika nie ulega modyfikacji, a pragnienie wizualnego fetyszu pozostaje zaspokojone, choć już nie spopularyzowane.

Zgodnie z obserwacjami N. Katherine Hayles stawką zachowania podmiotowości jest wyróżnienie się z masy szumu informacyjnego²¹ i taki też sens tkwi w zakończeniu polskiej gry o cyborgicznym zabójcy, który przeciwstawił się swoim twórcom. O ile sama historia na poziomie fabularnym prezentuje stereotypowe rozwiązania i powiela gatunkowe klisze, o tyle jej zakończenie doskonale ukazuje potencjał cyberpunka realizowanego za pośrednictwem interaktywnego medium. Końcowe zwycięstwo wieńczy bowiem komunikat o nienaprawialnym błędzie systemu – żeby domknąć opowieść, konieczne jest zerwanie z iluzoryczną obietnicą kontroli nad ciałem-maszyną i powrót do budowania od podstaw nieskażonego technologicznymi protezami społeczeństwa. Koniec panowania interfejsu oznacza też kres metafory jako narzędzia organizującego myślenie o świecie. Cyberpunkowy happy end razi prostotą niezapśredniczonej niczym wizji rzeczywistości bez ekranów – po doświadczeniach piętrowych kłamstw kolejnych kulturowych symulaków w jej bezceremonialną bezpośredniość po prostu trudno uwierzyć.

Rządzącą estetyką *Cyberpunka 2077* zasadę stylizacji ujawnia obecność na ekranach urządzeń rozrzuconych po przestrzeni miejskiej Night City bloków tekstu wyświetlanego w formie nawiązującej do formatowania kodu programu. Celowe ograniczenie komunikatywności interfejsów wizualnych

20 N. Stephenson *Zamieć*, przeł. J. Polak, Zysk i s-ka, Poznań 1999, s. 140.

21 K. Hayles *W stronę ucieleśnionej wirtualności*, „Sztuka i filozofia” 2012 nr 41, s. 127-152.

można odczytywać jako strategię analogiczną do symulowania zakłóceń w pracy oprogramowania sterującego nawigowanymi przez osoby grające elementami sprzętowymi, a więc sygnalizującą na kolejnym poziomie sprzęgnięcie biologii i technologii w zapośredniczonym przez interfejsy procesie postrzegania. Zbliżoną funkcję w *Observerze* pełnią dwa alternatywne i uzupełniające się tryby oglądu rzeczywistości: protagonista jest wyposażony w cyberwyszczepy umożliwiające wychwytywanie niewidocznych gołym okiem biologicznych oraz cyfrowych informacji. Funkcjonowanie Daniela Lazarskiego zależy też od przyjmowanych substancji stymulujących pracę jego organizmu. Opcja dwóch alternatywnych dla biologicznie niezmodyfikowanego postrzegania trybów na żądanie powoduje znaczące modyfikacje na poziomie interfejsu wizualnego i audialnego, sugerujące duży wysiłek wkładany w ich podtrzymanie. Gra buduje narrację na podstawie popularnego cyberpunkowego toposu jednostki zmagającej się ze sprawowaniem kontroli nad własnym ciałem. Lazarskiego można zestawić z opisywaną przez Caroline Alphin figurą biohakera odznaczającego się samodyscypliną oraz wytrzymałością²² w znoszeniu niedogodności towarzyszących życiu w antyutopijnej rzeczywistości neoliberalnego turbokapitalizmu. Kolejne zadania testują odporność sensomotoryczną zarówno głównego bohatera, jak i graczy, utrudniając orientację w świecie przedstawionym za pośrednictwem cybernetycznych projekcji wspomnień inkryminowanych postaci. Komentując analogiczną sytuację w *Deus Ex: Bunt Ludzkości* (Eidos 2011), produkcji należącej do jednej z najbardziej znanych serii cyberpunkowych gier, Michał Kłosiński pisze, iż „gracz odczuwa utrudnienie z powodu śnieżącego interfejsu gry, dyskomfort wymuszony na nim przez mimetyczność cyberciała i świata, w którym funkcjonuje”²³. Ten efekt bywa używany do podkreślenia płynności granic między wymiarem cybernetycznym i biologicznym: w przypadku *Ghostrunnera* ujawnia się to chociażby podczas próby deaktywacji T-073-M – sukces protagonisty jest okupiony zajmującym całą przestrzeń interfejsu diegetycznego komunikatem o błędzie systemu. Następujący po nim „restart” dotyczy zarówno głównej postaci, jak i sekwencji walki, która okazuje się zaledwie jednym z etapów potyczki. Takie utrudniające komunikację rozwiązania mogłyby służyć problematyzacji istotnego dla cyberpunka problemu traktowania cybernetycznego ciała jako banku

22 C. Alphin *Neoliberalism and Cyberpunk Science Fiction*, s. 108.

23 M. Kłosiński *Hermeneutyka gier wideo: interpretacja, immersja, utopia*, Wydawnictwo IBL, Warszawa 2018, s. 130.

informacji²⁴, lecz w *Observerze* wykorzystuje się je raczej do wzmocnienia topiki horrorowej: zasadniczym efektem sensorycznej dezorientacji awatara i gracza jest wzrost poziomu trudności w sekwencjach wymagających skradania się i unikania wrogów, które przez swój zręcznościowy charakter dość radykalnie odstają od polegającej na rozwiązywaniu zagadek środowiskowych głównej pętli rozgrywki.

Światła miasta

Polskie gry cyberpunkowe nie unikają eksplorowania podstawowej dla tej konwencji przestrzeni miejskiej. Podczas gdy w *Cyberpunku 2077* najwyraźniejszym bodaj polskim akcentem jest obecność w grze modelu samochodu inspirowanego Fiatem 126p, *Observer* wyraźnie wchodzi w dialog z rodzimą kulturą wizualną, w szczególności w wymiarze kompozycji przestrzeni. Retrofuturystyczna estetyka może nominalnie być nośnikiem lokalnego rysu – ponury kompleks mieszkalny *Observera* mieści się w Krakowie. W przypadku produkcji Bloober Team ujawnia się ona już w narracyjnej ekspozycji, w której wewnątrz samochodu głównego bohatera przypomina skrzyżowanie bolida z *Powrotu do przyszłości* oraz pojazdu (latającego samochodu – spinnera) detektywa KD6-3.7 z *Blade Runnera 2049*. Społeczeństwo *Observera* ma strukturę klasową w sensie dosłownym. W Piątej Polskiej Republice miejsce struktur państwowych zajęła korporacja Chiron, która ustanowiła trzy ściśle segregowane i oddzielone od siebie warstwy, zmuszając najniższą i najliczniejszą z nich do zamieszkania w wyznaczonych dystryktach-blokowiskach. Przełomowym momentem apokaliptycznym jest w *Observerze* wojna wywołana przez plagę nanofagii, czyli stopniowego zawłaszczania ciał osób korzystających z cybernetycznych usprawnień przez technologię. Ciekawe rozwinięcie metafory błędu w kodzie, często wykorzystywanego w cyberpunkowych tekstach kultury chwytu fabularnego – dość nadmienić, że opiera się na nim cała struktura fabularna *Matrixa* – łączy się w tym przypadku z nawiązaniami do współczesnej historii Polski. Grafiki promocyjne gry ukazywały „typowe mieszkanie Republiki”, z układem przestrzennym zbliżonym do rozkładu architektonicznego mieszkań komunalnych z epoki Edwarda Gierka oraz artefaktami jednoznacznie wskazującymi na kontekst narodowy: białą-czerwoną flagą

24 C. McGunnigle, „My Targeting System Is a Little Messed Up”. *The Cyborg Gaze in the RoboCop Media Franchise*, w: *Cyberpunk and Visual Culture*, s. 121.

i zawieszonym na ścianie godłem²⁵. Według twórców gry w dokumentach projektowych budynek nazwano „jednym z bohaterów”²⁶, co jest znaczące z punktu widzenia narracji środowiskowej. Rozmieszczone w przestrzeni kompleksu mieszkalnego butelki z mlekiem i inne charakterystyczne przedmioty codziennego użytku pozostają jednak nieinteraktywne, a większość znaczących działań osób grających, podobnie jak ma to miejsce w *Cyberpunku 2077*, realizuje się poprzez interakcje z interfejsami maszyn, komputerów i ludzi.

Kolejnym elementem z repertuaru cyberpunkowych motywów wykorzystywanych w omawianych grach jest motyw pokonywania cyfrowych zabezpieczeń. Hakerzy w *Cyberpunku 2077* to wciąż głównie samotne jednostki walczące z systemem, co zważywszy na współczesne realia cyfrowych wojen i sprekaryzowane farmy hakerów finansowane przez państwa, w kontekście mających traktować o przyszłości narracji jawi się jako mocno wyeksploatowany anachronizm. Hakowanie zarówno przedmiotów (kamery bezpieczeństwa, terminale), jak i postaci wyposażonych w cyberwrszczepty (ludzi, robotów i form hybrydowych) jest pod względem mechanicznym trudniejsze niż podążanie ścieżką rozwoju postaci wykorzystującą konwencjonalną walkę wręcz bądź bronię dystansowe. Motyw samotnego herosa dostępującego kolejnych wtajemniczeń i rozwijającego umiejętności w walce z licznymi przeciwnościami przybiera w grze CD Projekt Red formę awatara cybernetycznego ducha niejakiego Johnny’ego Silverhanda, gwiazdy rocka i postaci pełniącej kluczową rolę w narracji gry, który dokonuje inwazji na ciało postaci osoby grającej. Rola Johnny’ego nie ogranicza się do wygłaszania sporadycznych komentarzy – popycha on osoby grające w kierunku określonych wyborów fabularnych, a jego karykaturalnie zmaskulinizowany język i styl wypowiedzi stanowią nieodłączne tło przeważającej części rozgrywki. Wątpiąc w wywrotowy potencjał cyberpunka, Nicola Nixon określiła ten nurt jako „wirtualną celebrację pewnego rodzaju pierwotnej męskości”²⁷, której popularność w konserwatywnych kręgach nie powinna być dla nikogo zaskoczeniem. Komentarz ten dość dobrze obrazuje wybór cyberpunkowych tropów, z których zdecydowali się skorzystać scenarzyści *Cyberpunka 2077*

25 https://observer.fandom.com/wiki/The_Fifth_Polish_Republic?file=Observer_Polish_Rep_02.jpg

26 <https://www.spreaker.com/user/bezschematu/bloober-team>

27 Por. N. Nixon *Cyberpunk: przygotowanie gruntu pod rewolucję czy spełnienie chłopięcych marzeń* w niniejszym numerze.

– postać buntownika-dezertera, noszącego lustrzanki kobieciarza i popularnego wokalisty zespołu Samurai to amalgamat motywów zaczerpniętych wprost z rezerwuaru stereotypowej galerii „kowbojów cyberprzestrzeni”.

Zachowawczym strategiom narracyjnym towarzyszą analogiczne wybory dotyczące mechaniki. Night City od początku stanowi przestrzeń eksploracji dostosowaną do uproszczonej pętli interakcji ze strzelanek opartych na zdobywaniu łupów (*looter shooter*), co zbliża rozwiązania zastosowane w superprodukcji CD Projekt Red do bardzo konserwatywnych konwencji z *Hard Reset* czy serii *Borderlands*. Jedną z konsekwencji takiego stanu rzeczy jest wzbogacanie interfejsu o właściwości ułatwiające jednoznaczny interpretację pozornie dość skomplikowanych elementów fabularnych. Wśród przykładów można podać domyślnie aktywną opcję oznaczania stróżów prawa ikonami określającymi ich status i poziom uzbrojenia czy dość szybko nabywaną umiejętność „skanowania” każdej napotkanej postaci i ustalania jej statusu prawnego – a więc w konsekwencji, weryfikowania jej przydatności jako potencjalnego celu w jednej z szeregu intratnych misji likwidacji przestępczości w Night City. Jak w kontekście powiązania gier wideo z kompleksem militarno-przemysłowym odnotowywał Patrick Crogan, wiarygodność informacji dostarczanych za pośrednictwem zautomatyzowanych nakładek interfejsowych stanowi podstawę skutecznego działania zarówno informatycznych systemów wojskowych, jak i gier z gatunku FPS²⁸. *Cyberpunk 2077* przedkłada funkcjonalizację interfejsów ponad ich problematyzację: osoby grające mają raczej zinternalizować narzucone reguły cybernetycznej gry, niż negocjować ich wizualną oraz mechaniczną manifestację. Zaadaptowane na potrzeby gry narzędzia bioinformatyczne są wizualnym i funkcjonalnym cytatem z wcześniejszych cyberpunkowych tekstów kultury, w dużej mierze oderwanym od problematyzowanych w nich kwestii społecznej kontroli nad zachowaniami przemocowymi, jak działa się to chociażby w filmach *Johnny Mnemonic* czy *RoboCop*.

Jeśli rzeczywiście, jak chce Sabine Heuser, „punk w cyberpunku oznacza zarówno zawłaszczenie, jak i podważenie konwencji i należących do sztuki wysokiej obrazów w science fiction”²⁹, to *Cyberpunk 2077* jest jedną z najbardziej przekonujących realizacji tej tezy: każda dzielnica ma swój wizualny motyw przewodni. Oczywiście przykłady obejmują dystrykty eksploatujące

28 P. Crogan *Gameplay Mode. War, Simulation, and Technoculture*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2011, s. 89.

29 S. Heuser *Virtual Geographies*, s. 42.

estetyki wielkomiejskich chińskich dzielnic oraz futurystycznych, korporacyjnych centrów, sporo jednak kryje się również na obrzeżach cyfrowego miasta. Na poziomie reprezentacji działa to bardzo efektownie: znajdujący się w dzielnicy Pacifica gigantyczny opustoszały dom handlowy Grand Imperial Mall stanowi imponującą w szczegółach wizualizację prawdziwie postkapitalistycznych ruin – dysfunkcyjną świątynię konsumpcji, która z czasem zmieniła się w swoją karykaturę. Ten cyfrowy artefakt pozostaje jednak niewykorzystany fabularnie: poza schematycznymi starciami z członkami gangów żadne obecne w grze zadanie nie wiąże się z historią tego miejsca. To przypadek symptomatyczny nie tylko dla produkcji CD Projekt RED, ale i wielu innych polskich gier cyberpunkowych, w których estetyka budujących przestrzeń obiektów pozostaje z poziomu znaczącej i zaprojektowanej interakcji mechanicznie dysfunkcyjną dekoracją.

Apokalipsa z odzysku

Opisane w artykule strategie komunikacji znaczeń poprzez estetykę, narrację i operacjonalizację interfejsów ujawniają kilka pól ich eksploatacji, wśród których kluczowe znaczenie mają elementy stawiające osobom grającym opór, czyli niesłużące jedynie maksymalnej optymalizacji procesu rozgrywki. W tym sensie przedstawione tu analizy wspierałyby interpretacje gier cyfrowych postulujące radykalne rozszerzenie pola refleksji na temat czynników wpływających na rozgrywkę zarówno o wszelkie obiekty wchodzące w skład cyfrowej przestrzeni gry, jak i sprawcze instancje mające na nią wpływ, wśród których osoby grające są tylko jednym z możliwych elementów kreujących znaczenia³⁰. Rozumiana w takim kluczu złożoność gier cyfrowych jako tekstów kultury może stanowić furtkę do projektowania ciekawych narracji dotyczących współczesnych zagadnień, które mieszczą się tematycznie w cyberpunkowej konwencji, jednak podchodzą do ich problematyzacji odmiennie niż kanoniczne dzieła sprzed kilkudziesięciu czy kilkunastu lat.

Można przypuszczać, że zgodnie ze wzrostem zainteresowania growymi adaptacjami literatury – czy też, ujmując rzecz bardziej precyzyjnie, konstruowaniem szkieletu narracyjnego gier cyfrowych na podstawie tekstów kultury, których pierwotną formą było słowo pisane – nastąpi również wzrost zainteresowania wykorzystywaniem przez cyfrową rozrywkę polskich

30 J. Janik *Negotiating Textures of Digital Play: Gameplay and the Production of Space*, „Game Studies” 2020 no. 20(4); <http://gamestudies.org/2004/articles/janik>

tekstów cyberpunkowych. W momencie powstawania tego tekstu na swoją premierę czekał *Gamedec*, gra silnie inspirowana literackim cyklem Marcina Przybyłka pod tym samym tytułem. Zwiastuny i wczesne wersje tej produkcji sugerują eksplorowanie motywów cyberpunkowych przede wszystkim na poziomie narracyjnych wyborów dialogowych. Postawienie osób grających przed ciekawymi dylematami narracyjnymi może być, obok kreatywnego eksplorowania lokalnych estetyk, kolejnym sposobem na zerwanie z praktyką kopiowania utrwalonych w popkulturze cyberpunkowych tropów. Polskie gry w swoim głównonurtowym wydaniu doszły do granicy możliwości produktywnego wykorzystywania podstawowych elementów cyberpunkowej estetyki w jej klasycznym wydaniu.

Na podstawie przeprowadzonego tu przeglądu zróżnicowanych poetyk interfejsowych można jednak sformułować kilka wstępnych rozpoznań. Po pierwsze, funkcjonalizacja estetyk interfejsowych ogranicza się raczej do przestrzeni diegetycznej, a więc zawłaszczonej przez ekran, za pośrednictwem którego osoby grające mają największy wpływ na bieżący przebieg rozgrywki. Elementy poza jej obrębem częściej podlegają daleko idącym stylizacjom, budując jednak w zamian nie mniej ważną hierarchię możliwych modyfikacji szczegółowych parametrów gry, awatara i obiektów współuczestniczących w rozgrywce. Po drugie, niezwykle istotnym wymiarem funkcjonowania interfejsów w grach cyberpunkowych są przestrzeń i czas. Komunikaty zawarte na poziomie wizualnym nieustannie uaktualniają się i modyfikują za sprawą procesów towarzyszących grze, co pozwala z kolei na narracyjną problematyzację kluczowych cyberpunkowych tematów: sprawczości technologii, tożsamości jednostki wobec postapokaliptycznego tryumfu panoptycznego kapitału czy pytania o materialną postać życia codziennego w miastach w nie tak odległej przecież przyszłości.

W warstwie narracyjnej przeważająca większość polskich gier cyberpunkowych ogranicza się do obserwowanej już przez Fredrica Jamesona „orgii [...] reprezentacyjnej konsumpcji”³¹. Skoro przewagą medium gier – jak chcą niektórzy komentatorzy – ma być kres konieczności symulowania cyberprzestrzeni, ponieważ gra sama jest cyberprzestrzenią³² (Joyce, 2017), wypada od poszczególnych produkcji oczekiwać wyjścia poza praktyki komunikacyjne sprowadzające się do doboru cytatów z bogatej biblioteki cyberpunkowych

31 F. Jameson *Postmodernizm, czyli logika kulturowa późnego kapitalizmu*, s. 330.

32 S. Joyce *Playing for Virtually Real. Cyberpunk Aesthetics and Ethics in Deus Ex: Human Revolution*, w: *Cyberpunk and Visual Culture*, Routledge, s. 161.

estetyk. Cyberpunkowych apokalips nie musimy poddawać kulturowemu recyklingowi; istnieje niemałe prawdopodobieństwo, że ich nieodległe scenariusze w wersjach ekokrytycznej i panoptycznej będziemy realizować również w wymiarze lokalnym.

Abstract

Mateusz Felczak

UNIVERSITY OF SOCIAL SCIENCES AND HUMANITIES (WROCŁAW)

The Recycled Apocalypse: Problems with Cyberpunk in Polish Video Games

This article explores the current crisis of cyberpunk aesthetics with reference to selected Polish computer games, which, on the level of narrative, interface and mechanics, have consistently copied and implemented the canonical determinants of cyberpunk. Felczak begins by identifying visual aesthetics as the most significant feature of the cyberpunk convention, while the conceptualisation of the interface – particularly the graphical user interface – is presented as the key platform for the creation and negotiation of meaning. The exploitation of the motifs of cyberpunk productions, which are well established in pop culture, results in cyberpunk's subversive potential being abandoned in favour of highly conventionalised solutions.

Keywords

aesthetics, video games, narrative, interface, mechanics, apocalypse, crisis, Cyberpunk 2077, Observer, Ghostrunner