

## Mise en jeu. O projekcie hermeneutyki gier wideo Michała Kłosińskiego

Krzysztof M. Maj

TEKSTY DRUGIE 2022, NR 3, S. 254–266

DOI: 10.18318/td.2022.3.14 | ORCID: 0000-0001-9799-8409

**H**ermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia Michała Kłosińskiego nie jest prostą monografią tytułowych pojęć. To ambitny projekt nowego stylu lektury, zapraszającego do interpretacji gier w nieprzebranych znaczeniach tego słowa, poczynawszy od klasycznej hermenezy, a skończywszy na wyobrażeniowym zamieszkiwaniu świata w nich konstruowanego. W otwierającym studium rozdziale *W stronę hermeneutyki gier komputerowych* pada kluczowa deklaracja, zgodnie z którą gry „można z powodzeniem analizować i interpretować przy użyciu teorii i pojęć z nauk humanistycznych, bez konieczności bezpośredniego badania ich mechaniki, kodu czy aspektów technologicznych z nimi związanych”<sup>1</sup>. Oddala ona potrzebę wznawiania rozważań w miejscu, które jest dla klasycznego groźnawstwa zarazem punktem wyjścia i dojścia, a więc w połączonym obszarze rozrywki i rozgrywki, umożliwianej przez określone zaplecze

**Krzysztof M. Maj** — adiunkt w Katedrze Technologii Informatycznych i Mediów Wydziału Humanistycznego Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie; groźnawca, teoretyk narracji fantastycznych i światotwórczych; autor książek *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych* (2015) i *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania* (2019) oraz artykułów naukowych poświęconych badaniom nad światotwórstwem, grami wideo, narratologią transmedialną i fantastyką; współredaktor książek *More After More. Essays Commemorating the Five-Hundredth Anniversary of Thomas More's Utopia* (2016), *Narracje fantastyczne* (2017), *Ksenologie* (2018) oraz *Dyskursy gier wideo* (2019).

1 M. Kłosiński *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2018, s. 21.

technologiczne. Nie oznacza to bynajmniej, że Kłosiński z projektu hermeneutyki gier wideo ruguje technikę jako taką. Przeciwnie, rozważa on technikę właśnie z perspektywy filozofii hermeneutycznej, wiążąc za Martinem Heideggerem – obok Paula Ricceura najważniejszym patronem intelektualnym całej książki – *τέχνη* z działaniem, „które poprzez zasób i zestaw wiąże się z *ποίησις*, czyli [...] jednym z podstawowych sposobów na ujawnianie się rzeczy oraz dochodzenie do prawdy (*ἀλήθεια*)”<sup>2</sup>. To ważny moment: technologiczny aspekt funkcjonowania gier wideo, wyróżniający je na tle innych mediów (w tym zwłaszcza literatury), częstokroć staje się asumptem do dyskredytowania ich – użyjmy z premedytacją tej kategorii – literackości, wskutek czego chociażby polska komparatystyka wciąż stroni od porównawczego interpretowania gier i literatury, tropiąc jednocześnie z zapalem asocjacje między prozą fikcjonalną a „wysokimi” sztukami audiowizualnymi, choćby operą czy malarstwem<sup>3</sup>. Atutem książki Kłosińskiego i świadectwem oporu wobec łatwej pokusy wiktylizacji młodej dyscypliny groznawstwa jest jednak podjęcie wysiłku interpretowania gier w taki sposób, jakby stereotypowe podejście do rzeczoności medium bynajmniej nie trawiło polskiej humanistyki.

Maciej Maryl we wprowadzeniu do numeru „Tekstów Drugich” poświęconego polskiemu groznawstwu pisał przewrotnie, że gra ono „w wielką grę”, której stawką jest „uznanie dla danego kierunku [...] oraz jego instytucjonalizacja”<sup>4</sup>. Kłosiński tymczasem nie gra w wielką grę i nie próbuje instaurować żadnej innej wielkiej narracji, odnotowując jedynie nie bez ironicznego dystansu przedsięwzięcie dotąd przez weteranów „wieloletnie boje o naukowy status groznawstwa”<sup>5</sup>. O wiele ważniejsze jest dlań bowiem to, by groznawstwo nie zamykało się w monodyscyplinarnej *splendid isolation*, ale skorzystało z właściwej mu „wielości perspektyw badawczych”, które wprawdzie mogą „stanowić zarzewie konfliktów”, lecz przede wszystkim „zapobiegają petryfikacji teoretycznej i metodologicznej w obrębie niemłodej już dyscypliny”<sup>6</sup>. Znamienne, że to jedyny moment, gdy w książce w ogóle pada odniesienie do groznawstwa jako takiego.

---

2 Tamże, s. 61.

3 Dobrym przykładem tej tendencji jest np. seria „Komparatystyka Polska – Tradycja i Współczesność”, w której istotnie więcej jest w tym kontekście tradycji niżli współczesności.

4 M. Maryl *Wielka gra*, „Teksty Drugie” 2017 nr 3, s. 11-12.

5 M. Kłosiński *Hermeneutyka gier wideo*, s. 9.

6 Tamże.

Kategorię tę wypierają szybko zagraniczne – w przeważającej większości – *game studies*, traktowane przez Kłosińskiego zazwyczaj bardzo krytycznie, a w innych wypadkach jako punkt wyjścia do przemyślenia pomijanych w nich problemów filozoficznych. Projekt hermeneutyki gier wideo jest zatem pomyślany, jak każda udana hermeneza, wbrew hermetyzacji – która w polskim i zachodnim groznawstwie częściowo doprowadziła do uformowania korpusu obligatoryjnych odniesień badawczych; ponowoczesna hermeneutyka zyskała wśród nich miejsce nieledwie drugorzędne<sup>7</sup>. Trudno więc dziwić się, że *Hermeneutyka gier wideo* trwa w ciągłym napięciu między krytyczną lekturą pism groznawczych a odważną propozycją radykalnego projektu przeformułowania dotychczasowych praktyk czytania gier, które nie mają już być częścią praktyk lekturowych przynależnych proceduralnej retoryce<sup>8</sup>, lecz – podobnie jak „czytanie literatury, oglądanie filmów i chodzenie na zakupy” – „należeć do ludzkiej egzystencji, która zawsze już polega na rozumieniu”<sup>9</sup>.

Kłosiński, pisząc o grach wideo i praktykach grania, używa – co trzeba mu poczytać za niebagatelną zasługę – języka nieoczywistego z perspektywy zachodniego i polskiego groznawstwa. Gdy czyta się książki ludologów i groznawców, zwykle napotyka się od samego początku morze „dość hermetycznych” – jak ujął to nie bez delikatnej ironii Maciej Maryl<sup>10</sup> – anglicyzmów, częstokroć bezrefleksyjnie zapożyczanych z socjolektu graczy (*skille* w miejsce umiejętności, *ekspienie* zamiast zdobywania punktów doświadczenia itd., itp.). U Kłosińskiego tymczasem prędeż przeczytamy o *alloeosis* (ἄλλοίωσις), *tekhne* (τέχνη), *Lebenswelcie*, byciu-sobą-samym-jako-innym, *désistance* czy *orismós* (ὀρισμός) – i trzeba przyznać, że idiom ten może onieśmielać młodszych badaczy gier, oswojonych z deskryptywnym referowaniem o kolejnych questach od NPC-ów. Niełatwa prawda jest jednak taka, że *Hermeneutyka gier wideo* jest pierwszym oryginalnym projektem polskiego groznawstwa – bo pierwsza to monografia proponująca autentycznie oryginalny język interpretacji gier wideo i to w dziedzinie, w której nad interpretacjami zdecydowanie przeważały dotąd analizy, częstokroć, na domiar złego, pośledniejszego naukowo autoramentu. Wyrazem tego są wypełniające blisko jedną trzecią

7 Tamże, s. 21-22.

8 Por. P. Sterczewski *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych*, „Teksty Drugie” 2012 nr 6, s. 216-218.

9 M. Kłosiński *Hermeneutyka gier wideo*, s. 37.

10 M. Maryl *Wielka gra*, s. 12.

publikacji brawurowe, dojrzałe i poruszające interpretacje, niefaworyzujące w dodatku – co znów jest ewenementem na polskim gruncie – tytułów studiów niezależnych, lecz otwierające się na pełne spektrum form i gatunków cyfrowej rozgrywki. Przeczytamy tedy o trudnej doli robotników i proletariatu w światach gier – począwszy od *Mario* przez *Company of Heroes*, *Warcrafta III*, *StarCrafta II*, *Cywilizację VI* aż po *Grand Theft Auto IV* i *Dishonored* – wnikiemy w dialektykę religijnego odkupienia i ekonomicznego wykupienia się z długu w *BioShock: Infinite*, a na koniec zastanowimy się nad tym, dlaczego z programu nauczania na uniwersytecie w *SimCity V* została wycięta humanistyka. W lekturach tych zaś – owszem, stawiających konkretne wymagania czytelniczey erudycji filozoficznej – widać przede wszystkim p r z y j e m n o ś ć g r y – która w rozmiętym idiomatycznie dyskursie Kłosińskiego pozwala dojrzeć prawdziwą „Babel szczęśliwą”<sup>11</sup>.

Przy całym pragnieniu zwrócenia czytelniczey uwagi na piękno interpretacji wieńczących *Hermeneutykę gier wideo*, uczynilibyśmy Michałowi Kłosińskiemu jednak niedźwiedzią przysługę, gdyż to teoretyczna biegłość odważnych i oryginalnych tez stawianych w początkowych partiach książki przygotowuje i użyźnia grunt pod kiełkującą grową hermenezę. Aby móc interpretować gry wideo, trzeba bowiem dokonać znaczących przewartościowań w zakresie dotychczasowych poszukiwań hermeneutycznych humanistyki: zrozumieć, na czym polega immersywny<sup>12</sup> styl odbioru, dostrzec, że w grze wideo interpretacji podlega raczej świat niż tekst (fabuła) gry, i utworzyć się na rzadką w polskim piśmiennictwie teoretycznoliterackim w c i e l e n i o w ą wykładnię reprezentacji, rozbudowującą Waltonowską mimetyczną grę wyobrazeniową (*mimesis as make-believe*)<sup>13</sup> do przytaczanej już formuły bycia-sobą-samym-jako-innym. W części pierwszej książki wyróżniają się pod tym względem dwa rozdziały: *Zamieszkując wirtualne światy* oraz *Między mapą a terytorium*. W pierwszym z nich autor proponuje za Martinem Heideggerem refleksję na temat wyobrazeniowego zadamawiania światów gier wideo, wskazując, że szczególnie w tym medium właśnie mamy sposobność sprostać śmierci jako

11 R. Barthes *Przyjemność tekstu*, przeł. A. Lewańska, Wydawnictwo KR, Warszawa 1997, s. 8.

12 Kłosiński upiera się przy pisowni „immersyjny”, z zachowaną geminatą, wbrew obecnej w polszczyźnie tendencji do ich redukcji w śródgłosie (ostatecznie *illusion* oddajemy jako „iluzja”, a nie „illuzja”), należy jednak odnotować, że niestety uprawnia go do tego uzus utrwalony zarówno wśród groznawców, jak i samych graczy.

13 K. Walton *Mimesis As Make-Believe: On the Foundations of Representational Arts*, Harvard University Press, Cambridge, MA 2007.

śmierci<sup>14</sup>. Nie dzieje się tak jednak dlatego, iżby gry wideo ujawniały jakiegokolwiek szczególne predyspozycje w zakresie przedstawień fikcyjnej śmierci, lecz dlatego że ujawniają one szczególną, dwuświatową dialektykę. Grając w grę, umieramy nie tylko jako postać, w którą się wcielamy, lecz także w świecie, każdego dnia, jako śmiertelni ludzie, oddający grze czas bycia-ku-śmierci<sup>15</sup>. Jasne staje się tutaj, dlaczego Kłosiński tak stanowczo wcześniej odrzuca projekt hermeneutyki czasu rzeczywistego Arjoranty. Porzucając bowiem „fenomenologię zorientowaną na relację podmiot–przedmiot”<sup>16</sup> i interesując się egzystencją gracza jako równoczesnym byciem-w-świecie oraz byciem-sobą-samym-jako-innym-w-innym-świecie, przestaje on wspierać jakikolwiek podział między światem danego medium a światem wobec tego medium zewnętrznym<sup>17</sup>. Innymi słowy, hermeneutyka Kłosińskiego ukazuje tautologiczność hermeneutyki czasu rzeczywistego, gdyż ta wymaga tego predykatu jedynie wtedy, gdy myślimy o hermeneutyce technicznej, wyrwanej ze świata narracji i przeniesionej tu i teraz z wszelkimi narracyjnymi zaletami czasu przeszłego. A skoro czas bycia-w-grze pokrywa się z czasem bycia-w-świecie i bycia-ku-śmierci, zrozumiałe staje się i to, „że wszelki wysiłek rozumienia jest wysiłkiem czynionym przez bycie w czasie teraźniejszym”<sup>18</sup>, i gry jako „obiekty”, jak chce Arjoranta<sup>19</sup>, nie różnią się pod tym względem od innych narracji światotwórczych<sup>20</sup>.

Kłosiński, zdając sobie w pełni sprawę z tego, że „cieleśnie zakotwiczone na Ziemi bycie ku śmierci nigdy nie będzie zamieszkiwać – we właściwym sensie – wirtualnych światów”, wykorzystuje teatrologiczną koncepcję cyto-walności gestu Esa Kirkkopelto<sup>21</sup> oraz tożsamość narracyjną (czy sceniczną)

14 Por. L. Klastrup *Why Death Matters. Understanding Gameworld Experience*, „Journal of Virtual Reality and Broadcasting” 2007 no. 4, <https://www.jvrb.org/past-issues/4.2007/1022>.

15 M. Kłosiński *Hermeneutyka gier wideo*, s. 62.

16 Tamże, s. 36.

17 Decyzja ta odbija się echem w późniejszej dekonstrukcji magicznego kręgu Johana Huizingi.

18 M. Kłosiński *Hermeneutyka gier wideo*, s. 47.

19 J. Arjoranta *Real-Time Hermeneutics. Meaning-Making in Ludonarrative Digital Games*, University of Jyväskylä, Jyväskylä 2015, s. 59.

20 Kłosiński nie idzie tym tropem, niemniej wada hermeneutyki czasu rzeczywistego bierze się w moim przekonaniu właśnie z nieuwzględnienia przez Arjorantę fenomenu światotwórczości gier wideo.

21 Esa Kirkkopelto *A Manifesto for Generalized Anthropomorphism*, <https://www.eurozine.com/a-manifesto-for-generalized-anthropomorphism/> (10.11.2020).

w byciu-sobą-jako-innym Paula Ricoëura<sup>22</sup> do tego, by pokazać cyfrową ekstensywność naszej egzystencji. W tej perspektywie świat wirtualny czy fikcyjny nie funkcjonują w odłączeniu od aktualnego, jak choćby w modelach heterokosmicznych charakterystycznych dla filozofii światów możliwych (Lubomír Doležel, Thomas Pavel, Marie-Laure Ryan), lecz właśnie w jego realiach, w ciągłym zanurzeniu w cielesną doczesność lub „dzięki wyobraźniowo-cielesnej transformacji”, za sprawą której dopiero możemy być równocześnie „sobą-jako-innym i innym-jako-sobą pod postacią tożsamości narracyjnej”<sup>23</sup>.

Nie mniej inspirujący jest rozdział poświęcony mapom, rozumianym nie tylko jako kartograficzna reprezentacja „grajobrazu”<sup>24</sup> czy ludycznego *milieu*<sup>25</sup>, lecz także kluczowa z perspektywy hermeneutyki gier wideo narracja o świecie, wykształcająca u odbiorców swoistą k a r t o l e k s j ę – czyli „umiejętność interpretowania map”<sup>26</sup> i dynamicznego wykorzystywania ich rozlicznych funkcjonalności<sup>27</sup>. Kłosiński przy tym, co istotne, nie zapomina, że mapy w narracjach światotwórczych nie tyle reprezentują istniejące terytorium, ile p o p r z e d z a j ą j e (znane jest zdanie Tolkiena: „I started with a map and made the story fit”<sup>28</sup>) – a właściwie, jak sam to ujmuje, „nie tylko ściśle przylegają do terytorium, ale [...] tym terytorium po prostu są”<sup>29</sup>. Czytamy:

Aby lepiej uzmysłwić sobie właśnie ten aspekt map w wirtualnym świecie, wystarczy przyjrzeć się sposobom mówienia o rozgrywce (przykłady własne): „grałem dziś na tej mapie”, czyli: prowadziłem rozgrywkę w tej lokalizacji; „przeszedłeś już tę mapę?”, czyli: czy zakończyłeś rozgrywkę

22 P. Ricoeur *O sobie samym jako innym*, przeł. B. Chełstowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018.

23 M. Kłosiński *Hermeneutyka gier wideo*, s. 74.

24 Termin Tomasza Z. Majkowskiego. Por. tegoż *Pasja kartograficzna. Wyobraźnia imperialna i mapy w grach wideo z otwartym światem*, „Kultura Współczesna” 2016 nr 2 (90).

25 S. Ekman *Here Be Dragons. Exploring Fantasy Maps and Settings*, Wesleyan University Press, Middletown 2013, s. 20.

26 M. Kłosiński *Hermeneutyka gier wideo*, s. 80.

27 Tamże, s. 79.

28 J.R.R. Tolkien *List do Naomi Mitchison* z 25 kwietnia 1954, w: tegoż *Listy*, red. H. Carpenter, Ch. Tolkien, przeł. A. Sylwanowicz, Prószyński i S-ka, Warszawa 2020, s. 290.

29 Tamże, s. 80.

w tej części świata?; „mapa w tej grze jest dla mnie za mała”, czyli: świat tej gry jest dla mnie za mały; „źle mi się gra na tej mapie”, czyli: świat gry sprawia mi problem w rozgrywce; „poruszanie się po tej mapie to czysta przyjemność”, czyli: poruszanie się po świecie gry to czysta przyjemność.<sup>30</sup>

Przyjemność gry i rejestrowanie przejawów jej doświadczania, wszystkich odcieni cyfrowej egzystencji, jest leitmotywem przenikającym wskroś *Hermeneutykę gier wideo*. W ostatecznym rozrachunku nigdy nie chodzi tu – paradoksalnie – o gry wideo, ale zawsze o człowieka, o gracza i o ucieleśnione doświadczenie bycia-w-świecie-gry. To dlatego rozważania o mapach nie są asumptem do stworzenia typologii różnych rodzajów reprezentacji kartograficznej, jak dzieje się choćby w *Here be Dragons* Stefana Ekmana<sup>31</sup> czy w *Playful Mapping in the Digital Age*<sup>32</sup>, lecz do rozważenia szczególnej sytuacji egzystencjalnej, sprzyjającej sięganiu po mapę w nieznaną rzeczywistość. Mapa w rozumieniu Kłosińskiego służy bowiem nie tylko akomodacji i aklimatyzacji w allotopijnej rzeczywistości, „potwierdzając obecność gracza w wirtualnym świecie”, „oswajając [...] obce terytorium” i „nakładając na nie siatkę znaczeń, dzięki którym z góry wiadomo, gdzie się ono kończy, a gdzie zaczyna”<sup>33</sup>. To jedyna prawda mapy: „poczucie bezpieczeństwa i kontroli nad przestrzenią”<sup>34</sup>. Hermeneutyczne spojrzenie na ludokartografię ujawnia jednak i drugą jej prawdę. Oto bowiem paradoksalnie „z jednej strony mapa pozwala na zanurzenie w świecie gry, z drugiej natomiast pozwala się wobec tego świata zdystansować, zawsze zapewniając inną pozycję narracyjną”<sup>35</sup> – i w efekcie doprowadza do „sporu prawdy mapy z prawdą terytorium”<sup>36</sup>. Sednem tego sporu jest sytuacja, w której gracze spędzają więcej czasu na mapie niż w świecie gry, już to korzystając z funkcjonalności w rodzaju szybkiej podróży, już to po prostu ulegając ciekawości odkrycia tego, co nieznanne, przeniknięcia władczym

30 Tamże, s. 81.

31 S. Ekman *Here Be Dragons*.

32 C. Wilmott et al., *Playful Mapping in the Digital Age*, Institute of Network Cultures, Amsterdam 2016.

33 M. Kłosiński *Hermeneutyka gier wideo*, s. 89.

34 Tamże.

35 Tamże.

36 Tamże, s. 90.

wzrokiem mgieł wojny spowijających *terram incognitam*. Tylko odkrywająca prawda (ἀλήθεια) staje się odpowiedzią na trapiący cielesnych mieszkańców cyfrowego świata stan „permanentnego zagubienia”, wymagający wielu kartograficznych „mechanizmów bezpieczeństwa, które obce i z założenia wrogie miejsce przekształca w przestrzeń, z pozoru przynajmniej, podległą i znaną”<sup>37</sup>.

Wydobyta w obydwu rozdziałach dialektyka, rozchwiewająca pewność egzystencji siebie-samego-jako-innego, znajduje odbicie w centralnej dla całej monografii i przesądzającej o jej teoretycznej oryginalności relacji imersji i emersji. Przedstawiwszy historię pojęciową pierwszego terminu, nieco zawłaszczono do użyc technicznych i przez to rzadko występującego w polskim piśmiennictwie teoretycznoliterackim czy filozoficznym<sup>38</sup>, Kłosiński rozpoczyna rozważania od razu od polemiki ze zbyt jednoznaczną jego zdaniem wykładnią emersji jako wynurzenia ze świata gry, skłaniającą ku rozumieniu zjawiska *a contrario* względem zanurzającego w świat imersyjnego stylu odbioru. Jak słusznie zauważa, przypominając źródłosłów łaciński *im + mergere*, „imersja jest nie tylko zanurzeniem, ale także połączeniem, fuzją tego, kto ją odczuwa, ze światem odczucia”<sup>39</sup> – co daje następnie asumpt do włączenia w refleksję nad imersywnością również mimetyczności. Zdaniem Kłosińskiego „ten-który-jest-sobą-jako-innym, kto przyjmuje tożsamość narracyjną, ten kto gra i jest w grze, naznaczony aporią bycia w dwóch światach jednocześnie” zawiesza potrzeby ciała fizycznego na rzecz oddania się afektom ciała cyfrowego, nie oddzielając jednak od siebie tych dwóch modalności. Kłosińskiego interesuje tu zatem status podmiotu negocjującego swe bycie w rozległym spektrum egzystencji (*exister*), przetrwania (*subsister*), trwania (*persister*), nalegania (*insister*), oporu (*résister*), pomocy (*assister*), substancji (*substance*), ciągłości (*constance*), instancji (*instance*), chwili (*instant*), dystansu (*distance*) oraz oporu (*désistance*). Z tego też względu nie odnosi się tu do przywoływanej zwykle w tym kontekście kategorii teleobecności i telematyczności (mimo że cytuje eseje Michała Ostrowickiego, rozwijające ufundowaną na nich koncepcję ontoelektroniki<sup>40</sup>), lecz *digitalis*:

37 Tamże, s. 92.

38 Por. K.M. Maj *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie” 2015 nr 3, s. 371-378; K. Uniłowski *Tekstualizm, materializm, imersja, interpretacja*, „Praktyka Teoretyczna” 2019 t. 34, nr 4, s. 43.

39 M. Kłosiński *Hermeneutyka gier wideo*, s. 109.

40 Co w ogóle jest dziwną decyzją w świetle tego, że odwołania te towarzyszą komentarzom do Derridy, Heideggera i Lacoue-Labarthe’a, podejrzliwych wobec każdej manifestacji ontologii.



opisanego przez Douglasa Rushkoffa zaburzenia aktywności umysłu opierającego między dwiema terażniejszościami: fizyczną i cyfrową. To najsłabszy punkt rozważań Kłosińskiego. Cyfrowe rozdwojenie jaźni, jakkolwiek erudycyjnie byłoby opisane, nie dostarcza przekonującego uzasadnienia, dla którego dialektyka imersji i emersji miałyby się rozwiązywać w ten właśnie sposób, na pozycjach walencyjnych. Podejście to sprawdzałoby się wyłącznie w wykładniach ukierunkowanych na analizę (de)konstytuowania tożsamości, podmiotowości, egzystencji, słowem tego wszystkiego, co rzeczywiście jest fundamentalnie ludzkie i podlega jedynie ekstensji w świat cyfrowy, nie zawsze będąc osią rozgrywki. Cała przyjemność gry, jaką emanują interpretacyjne partie książki Kłosińskiego, zdaje się umykać, gdy mowa o najbardziej przecież fundamentalnym doświadczeniu wirtualności, jakim jest zanurzenie. Imersywność jest nieuchwytna interpretacyjnie. Tracąc poczucie czasu podczas lektury powieści, seansu serialu czy rozgrywki w grze sieciowej, nie tyle „dekonstruujemy odporność podmiotu na wirtualny świat”<sup>41</sup>, ile poddajemy mu się mimowolnie, a następnie, wraz z końcem mimetycznego przedstawienia, *mimos* (μῖμος), pozostawiamy na haku kostium i maskę, umożliwiając powrót tego, co realne<sup>42</sup>. Oczywiście należy z całą mocą podkreślić, że *désistance* Lacoue-Labarthe’a rozwiązuje problem podwojonej tożsamości w relacji między tym-który-jest-sobą a tym-który-jest-sobą-jako-innym – dzieje się tak jednak wyłącznie wtedy, gdy zachodzi mimetyczna gra wyobrażeniowa (*mimesis as make-believe*), a to nie musi być w grach wideo regułą. Równocześnie bliskość tej kategorii względem digifrenii Douglasa Rushkoffa, w tym zwłaszcza jej właściwości „osłabiania samej możliwości rozróżnienia rzeczywistości od wirtualności”<sup>43</sup>, budzi niepokój, czy nie wróćą znane oskarżenia o bowaryzm i zespół Don Kichota, tak chętnie używane w odniesieniu do wszelkiej sztuki, której wartość broni się nie pojedynczymi głosami stentorowej krytyki, lecz wiełotysięcznym odzewem mas odbiorczych.

Triadę hermeneutycznych rozważań Kłosińskiego domykają kategorie utopii i allotopii, wpisane w obręb magicznego kręgu, restytuowanego

---

Por. M. Ostrowski *Ontoelektronika*, Wydawnictwo UJ, Kraków 2013, s. 114; M. Kłosiński *Hermeneutyka gier wideo*, s. 132.

41 Tamże, s. 133.

42 Por. K.M. Maj *Allotopie. Topografia światów fikcjonalnych*, Universitas, Kraków 2015, s. 95-96.

43 M. Kłosiński *Hermeneutyka gier wideo*, s. 133.

z tradycyjnej ludologii przez wzgląd na interesujące rozstrzygnięcia w polu znaczeniowym horyzontu jako granicy, która zarówno oddziela od siebie różne światy, jak i umożliwia migrację między nimi. Rozdział *W magicznym kręgu utopii* rozpoczyna się od osobliwej rehabilitacji mocnych tez o digi-frenii w postaci krytyki dominującej w zachodnim i (częściowo) polskim groznawstwie tendencji do utożsamiania magicznego kręgu Johana Huizinga z „odcięciem od rzeczywistego świata”<sup>44</sup>, pomyślanym przezeń wszakże jako, przeciwnie, w realiach tego świata zanurzone jako przestrzeń t y m c z a s o - w e g o ustanowienia reguł gry<sup>45</sup> – a zatem raczej na wzór Bachtinowskiej karnawalizacji, realizowanej „w pewnej kontrze wobec świata «powagi»”<sup>46</sup>. W hermeneutycznym odczytaniu tej wykładni wspiera tu w sposób szczególny Kłosińskiego Paul Ricoeur z jego koncepcją „przedstawienia igrającego”<sup>47</sup>, ufundowaną jednak nieszczęśliwie na Ingardenowskim (i mocno dyskusyjnym z perspektywy najnowszych badań nad światotwórstwem i imersją<sup>48</sup>) przekonaniu o tym, że światy wyobrażone „roztaczane są na niby”, a w samej grze „nic nie jest na serio, coś jednak zostaje ukazane, przedstawione, dane jako naśladownictwo”<sup>49</sup>. Michał Kłosiński tonuje owe anachronizmy w ten sposób, że proponuje spojrzeć na kategorię gry makroskopowo, nie odróżniając zatem współczesnej gry wideo od Huizingowskiej gry-zabawy i od poststrukturalistycznej gry w rozgwieżdżanie sensów, w zamian zaś we wszystkich jej przejawach dostrzegając akt jednoczesnego odgraniczenia od świata aktualnego i przekroczenia tej granicy. Ma to tę wadę, że wymaga o wiele bardziej erudycyjnego czytania gry, niżli to przyjęte dotąd w groznawstwie – ale i tę zaletę, że pozwala na zredukowanie fenomenu gry do aktu wydzielania kolejnych „światów w świecie”, a zatem w równej mierze świata gry oddzielonego od aktualnego (polem szachownicy, zarysem kredy na podłodze czy ekranem komputera), jak i świata gry oddzielonego od innego

44 Tamże, s. 141.

45 J. Huizinga *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. L. Szaruga, Aletheia, Warszawa 2007, s. 312-313.

46 T.Z. Majkowski *Święci i psy. Wątki karnawałowe w grach typu sandbox*, „Teksty Drugie” 2017 nr 3, s. 160.

47 P. Ricoeur *Język, tekst, interpretacja*, przeł. K. Rosner, PIW, Warszawa 1989, s. 278.

48 K.M. Maj *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania*, Universitas, Kraków 2019, s. 21-33, 68-69.

49 P. Ricoeur *Język, tekst, interpretacja*, s. 278-279.

świata gry (jak w wypadku – niestety przez Kłosińskiego w tym kontekście nieprzywołanych – minigier<sup>50</sup>).

Na styku dwóch światów – świata, w którym gramy, i świata, w którym jesteśmy rozgrywani jako ci-sami-ale-inni – dzieje się jednak nie tylko samo granie i zabawa, lecz występuje także „dialektyka tożsamości i różnicy, dotycząca istoty przemiany”<sup>51</sup>. Kłosiński identyfikuje ją z Gadamerowską zmianą (ἀλλοίωσις), pozwalającą na rozpoznanie kluczowego dla gry momentu wcielania w inną rolę (*role-playing*) czy rozpoczęcia Waltonowskiej mimetycznej gry wyobrazeniowej. Jak wyjaśnia:

[...] możemy charakteryzować magiczny krąg, akcentując performatywność zmiany (ἀλλοίωσις), która oznacza, że wszelki gest utworzenia granicy, ὄρισμός, zawsze jest czynnością dyskursywną, działaniem słowami. A zatem zabawa z kijem jako karabinem polegałaby na wcześniejszym performatywnym ustanowieniu kija karabinem lub na użyciu kija w roli karabinu, podobnie jak w wypadku pikseli i obrazów na ekranie monitora – chodziłoby o użycie wirtualnych obiektów złożonych z pikseli jako karabinów.<sup>52</sup>

To bardzo ważny moment, tutaj bowiem dokonuje się ostateczne rozstrzygnięcie dialektyki immersji i emersji, a także problematycznej digifrenii. Wytwarzanie rzeczywistości fikcyjnego świata rządzi się z tej perspektywy tymi samymi prawami co dowolny akt performatywny – i to wyłącznie od gracza (a nie np. projektanta gry) zależy, czy uzna on zbiór pikseli za broń, oraz czy znarratywizuje doświadczenie strzelania w sposób zgodny z konwencją wojennej opowieści. Właśnie dlatego Kłosiński pisze, że właściwość magicznego kręgu bierze się z przyjętego w aktualnym świecie myślenia o przestrzeni będącej „czymś urządzonym, wpuszczonym w swoje granice”<sup>53</sup> i wyznaczającej określony horyzont (ὄρισμός). To poza nim poduszki moszczące nasze łóżko zmieniają się w najeżony armatami statek piratów, to poza nim niewygodny kontroler zmienia się w magiczny kostur miotający kule ognia w monstra przeciwne naturze – i to poza nim świat nam znany zmienia się

50 M. Kominiarczuk *Gra w grze – problem paraludyczności*, „Teksty Drugie” 2017 nr 3, s. 390.

51 M. Kłosiński *Hermeneutyka gier wideo*, s. 158.

52 Tamże, s. 162.

53 M. Heidegger *Odczyty i rozprawy*, przeł. J. Mizera, Aletheia, Warszawa 2007, s. 149.

w allotopie, świat inny lub, ściślej, należący do kogoś innego (w tym do tego-samego-jako-innego)<sup>54</sup>.

Projekt hermeneutyki gier wideo prowadzi więc nieuniknienie do światotwórstwa – w tym sensie, że jest jego koniecznym fundamentem epistemologicznym, przygotowującym poznawczo (i interpretacyjnie) na konfrontację z obcością w przestrzeni zarezerwowanej przez tradycyjne groznawstwo wyłącznie na zabawę. Nieprzypadkowo Kłosiński wieńczy część teoretyczną książki utopiami, o wiele lepiej poznanymi na gruncie polskim (i, by tak rzec, bezpieczniejszymi metodologicznie). Światy te, choć nieistniejące (utopijne *nusquam* znaczy ‘nigdzie’) w równym stopniu co allotopie, doczekały się filozoficznego dowartościowania jako proponujące „zasadnicze zmiany w wizji świata, instytucji czy relacji społecznych” oraz „wyznaczające [...] przestrzeń namysłu nad przebudową świata i reorganizacją funkcjonujących w nim instytucji społecznych”<sup>55</sup>. To zaś pozwala Kłosińskiemu ukazać projekt hermeneutyki gier wideo jako część humanistyki interwencyjnej i uwrażliwionej społecznie, a nie obciążonej stygłą badań nad fantastyką, rozrywką i zabawą – co jest oczywiście bardzo istotne z perspektywy oczekiwań projektowanego adresata monografii, lecz nie powinno umykać w krytycznej i podejrzliwej lekturze jako niebezpośredni dowód funkcjonowania dyskursu wykluczającego w polskiej humanistyce.

---

54 K.M. Maj *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych*, s. 44.

55 M. Kłosiński *Hermeneutyka gier wideo*, s. 180, 185.

## Abstract

---

**Krzysztof M. Maj**

AGH UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

*About Michał Kłosiński's Project on the Hermeneutics of Video Games*

The essay introduces Michał Kłosiński's project on the hermeneutics of video games. Having located the hermeneutics of video games on the map of contemporary game studies, Maj discusses Kłosiński's key conceptual categories, first and foremost a reworking of the idea of the magic circle, the dialectic of immersion and emersion, a rethinking of the act of enactment using Paul Ricœur's figure of oneself as another or Esa Kirkkopelto's quotable stage gesture, and finally, the relationship between hermeneutic change (ἀλλοίωσις) and xenotopographical alienation in the space of the other (αλλότριον). The article conceptualizes Kłosiński's project also in the framework of broadly defined worldbuilding and fantasy studies to highlight the premises that allow interpreting video games on a par with literature, which so far has undoubtedly been the more frequent target of hermeneutic reading practices.

## Keywords

---

hermeneutics, hermeneutics of video games, allotopia, utopia, immersion, emersion