

Obraz gry, obrazy w grze – Ernst Bloch w kontekście gier komputerowych

Ernst Bloch (1885–1977) był niemieckim filozofem marksistowskim. Jego działalność literacka i filozoficzna skupiała się na koncepcji nadziei, w swoich esejach i traktatach zawarł idee poprawy kondycji społecznej i politycznej świata. Nawiazywał do Hegła, Marksa i Kanta, przyjaźnił się z Walterem Benjaminem, Theodorem Adorno i Bertoltem Brechtem. Powiązanie myśli Blocha jedynie z ideą marksizmu i formą manifestu czy traktatu byłoby jednak ogromnym niedopowiedzeniem. Od 1910 roku w niemieckich czasopismach i dziennikach zaczęły się ukazywać i kształtować (wydane później w zbiorczym tomie zatytułowanym *Ślady*) krótkie teksty Blocha o życiu i jego istocie, dotyczące problemów filozoficznych poprzez obrazowanie ludzkiej codzienności. Rejestrowane przez autora chwile zakłète są w myśleniu narracyjnym i przyjmują formy baśni, przypowieści, opisów komicznych sytuacji, notatek o współczesnych autorowi filmach czy sztukach. *Ślady* stanowią swego rodzaju przewodnik po obrazach uniwersalnych, po odczuciach i przeżyciach, a także społecznych sytuacjach. Bloch w swoich poszukiwaniach sensu, istoty i esencji życia czerpie z własnych wspomnień (przepełnione autobiograficznymi wątkami są opowiadania *Rafał bez rąk* i *Dojrzewanie ducha*), zarówno tych z dzieciństwa, jak i tych mniej odległych w czasie (na przykład spotkania z Walterem Benjaminem). Autor równie chętnie odwołuje się do baśni z różnych kręgów kulturowych co do współczesnej mu literatury popularnej, podróżniczej czy filmu fabularnego. Wszystko po to, aby obrazy Blocha osiągnęły jak największy uniwersalizm.

Pisarstwo Blocha do dzisiaj pozostaje aktualne, jego obrazy zachowują przejrzystość i trafiają w sedno, a przy tym wykazują powinowactwa z wieloma tekstami kultury współczesnej: opowiadanie *Chłop z miasta* daje się czytać w kontekście filmów z gatunku science fiction, *Motywy utajenia* – w kontekście literatury detektywistycznej, a *Dwukrotnie znikające ramy* – w kontekście gier komputerowych. Uniwersalizm tematyczny to tylko jedna z przyczyn stałej obecności Blocha w kulturze współczesnej – nie mniej ważną rolę odgrywa tu bowiem jego umiejętność pisania w sposób synestetyczny i interaktywny. Czytelnik zapraszany jest do aktywnego uczestnictwa w poznawaniu obrazów Blocha, angażowany przez wiele zmysłów.

Niniejszy artykuł jest próbą odnalezienia pomostu między obrazami Blocha a obrazami współczesności zawartymi w grach komputerowych, próbą odnalezienia w grach pytań o sens życia i odpowiedzi na nie. Podstawę badawczą artykułu stanowi tom Ernsta Blocha *Ślady* jako zbiór opowiadań obrazów, których uniwersalność i interaktywność da się odnaleźć również w grach komputerowych. Interesować mnie będą dwa rodzaje podobieństw: podobieństwo opowiadania do obrazu gry w jego poetyce i podobieństwo opowiadań do fabuł, tematów, problemów i bohaterów gier. Teksty pisane przez Blocha prawie sto lat temu staną się w tym artykule uniwersalnym kluczem do odczytywania treści ukrytych w grach komputerowych – naszych obrazach współczesności.

Wstęp do lektury *Śladów*

Ślady (*Spuren*, 1930) to zbiór osiemdziesięciu siedmiu opowiadań ułożonych w pięciu działach tematycznych: ślady, położenie, los, egzystencja oraz rzeczy. Krótkie teksty skupione wokół tych pięciu tematów obrazują drogę Blocha do poznania prawdy i istoty tej ostatniej. Charakterystyczna dla tomu forma narracji poetyckiej jest, zdaniem filozofa, najbliższa muzyce, która z kolei najlepiej potrafi unieść chwilę i całą zawartą w niej prawdę o życiu, a nawet jego istotę. Otoczony owymi chwilami czytelnik bez trudu odnajduje się w narzuconej przez Blocha narracji. W ten sposób odbiorca staje się poszukiwaczem sensu i istoty życia, wraz z autorem filozofuje w najprostszy sposób – doświadczając chwili i prostoty życia.

Teksty z pierwszej części tomu to bezpośrednie zaproszenie do przeżywania wraz z autorem codzienności i medytacja nad nią. „Materiał, który przetwarzają, to przeważnie autoobserwacje, rejestracja drobnych wydarzeń dnia codziennego, wyrażających niepokój egzystencji i prowizoryczność wszelkich określeń oraz wynikający z nich imperatyw nieustannego poszukiwania siebie w świecie zewnętrznym: kierunek tych poszukiwań wyznacza tęsknota za spełnieniem i nadzieja jego osiągnięcia”¹.

Druga część zatytułowana *Położenie* to zbiór opowiadań o tematyce społecznej i politycznej. Widać tu wpływy marksizmu, Bloch pisze o rozwarstwieniu społecznym, mechanizmach kapitalizmu oraz o tym, gdzie w takim świecie sytuuje się zwykły człowiek. Nie jest to jednak tylko zapis czystej obserwacji – opisywany przez siebie świat autor dekonstruuje, komentuje, w tym świecie utopie odkrywa także: miejsca wspólne wszystkim, wolne od interesów i konsumpcji. W wielu tekstach porusza kwestie biedy i bogactwa oraz związanych z nimi problemów – społecznych, globalnych, jednostkowych. Bloch tworzy swoisty album modeli zachowań i postaw społecznych.

1 A. CZAJKA: *Wstęp*. W: E. BLOCH: *Ślady*. Przeł. A. CZAJKA. Kraków 2012, s. XI.

Teksty z trzeciej części tomu skupiają się wokół tematu budowania tożsamości. Znaleźć w nich można zarówno opis zmagania człowieka z narzuconymi mu rolami – społecznymi i kulturowymi – jak i prób kształtowania samego siebie i poszukiwania swojej własnej indywidualności. Najważniejszym tekstem części *Los* jest *Dojrzewanie ducha*, które obrazuje drogę rozwoju duchowości człowieka. Tekst ten różni się od innych, Bloch zawarł w nim bowiem wątki autobiograficzne – rekonstrukcja doświadczeń z dzieciństwa i okresu dojrzewania to sposób na prześledzenie etapów poszukiwania swojej tożsamości. Metoda ta znalazła również odzwierciedlenie w formie utworu – *Dojrzewanie ducha* to splot obrazów, symboli i wspomnień, które mgliście, niejasno zapisały się w pamięci autora i w tak samo chaotyczny i nieuporządkowany sposób zostały przez Blocha zapisane. Zanurzenie się w tym strumieniu świadomości jest dla czytelnika impulsem do wspominania własnego dzieciństwa, które również zapisało się w pamięci nie jako liniowa historia, ale jako urywki i fragmenty najbardziej znaczących sytuacji, impresje osób, zjawisk, a nawet przedmiotów. Wraz z „dojrzewaniem” narratora tekst przybiera coraz bardziej zwartą formę, zawiązują się związki przyczynowo-skutkowe, a w opisach działań i sytuacji doświadczanych przez młodego człowieka znaleźć można początek, koniec i powód. Sama forma utworu wprowadza czytelnika w stan melancholii: prowokuje do rozmyślań nad własnym dojrzewaniem, budowaniem tożsamości, i zmusza do poszukiwania kluczowego dla tego procesu momentu, do poszukiwania własnego czerwonego okna².

Czwarta część zbioru to *Egzystencja*. Opowiadania w niej zawarte traktują o poszukiwaniu istoty istnienia oraz jej rodzajach. W swoich rozmyślaniach nad istotą egzystencji Bloch odwołuje się do baśni (co jest dla autora typowe), ale też jego refleksja przyjmuje charakter „popkulturowy” – autor często odnosi się do dzieł kinematografii czy popularnej literatury podróżniczej. W tej części znajdziemy inspirowane baśnią chińską opowiadanie *Dwukrotnie znikające ramy*, jeden z najchętniej interpretowanych i omawianych tekstów *Śladów*, który również dla tego artykułu stanowi punkt centralny – wprowadzający w poetykę obrazu gry komputerowej.

Ostatnia część – *Rzeczy* – „traktuje o obiektywności ludzkich, w tym obrazowych i poetyckich, określeń sensu i istotności, o ich odniesieniu do świata rzeczy i do natury”³. Zebrane tu opowiadania między innymi prezentują stosunek do przedmiotów i maszyn, ale również pokazują, jak zwodnicze mogą się okazać pozory oraz jak łatwo ulec pokusom.

² Motyw i znaczenie czerwonego okna zostaną wyjaśnione w dalszej części artykułu.

³ A. CZAJKA: *Wstęp...*, s. XIII.

Opowiadania składające się na *Ślady* w niczym nie przypominają klasycznych filozoficznych rozpraw i esejów. Podstawowymi wyróżnikami są tu forma krótkiego opowiadania i narracyjność, która ma oddawać chwilowość opisywanych zagadnień i problemów. Styl opowiadań jest lekki, niepozbawiony komizmu ułatwiającego czytelnikowi uchwycenie istoty przekazu bez wprowadzania intelektualnego przymusu, charakterystycznego dla innych form prezentacji zagadnień filozoficznych, na przykład dramatu.

Narracja poetycka Blocha czerpie z poetyki baśni. Bloch był znawcą tego tematu, dlatego też w tekstach tego autora znaleźć można inspiracje baśniami rosyjskimi, tureckimi, chasydzkimi, chińskimi i niemieckimi. Poetyka baśniowa pozwala na budowanie bardzo konkretnych figur bohaterów – często pojawiają się wędrowcy, władcy, biedacy, księżniczki czy cyrkowcy. Bloch sięga po poetykę baśni z trzech powodów: po pierwsze, pozwala ona na wprowadzenie szablonowych bohaterów; po drugie, pozwala na wprowadzenie morału, który podkreśla istotę opowiadania; po trzecie, pozwala się przetransformować, skonfrontować z indywidualnymi przeżyciami, ze światem zewnętrznym, z uliczną codziennością, prasowymi doniesieniami. Anna Czajka we wstępie do polskiego wydania *Śladów* zwraca uwagę na jeszcze jedno zastosowanie baśniowości w opowiadaniach Blocha: „Wzór baśni pozwala podejmować tematy wyrażające niepokój i niekonsystencję, konfrontować je z tym, co już przedtem w reakcji na nie uformowano, i w odniesionym do właśnie przeżywanej chwili życia zestawieniu tych uformowań doświadczać jego adekwatności, momentu szczęścia”⁴.

Poetykę opowiadań Blocha określić można jako energiczną i intertekstualnie żywą – dociekliwy czytelnik będzie w stanie wskazać konkretne wydarzenia czy osoby, które stały się dla autora inspiracjami do napisania danego opowiadania. Na przykład w *Dojrzwaniu ducha* autor zawarł wątki autobiograficzne, w *Dziale wód* – odbicie swoich spotkań z węgierską pisarką Emmą Ritoók, w *Niesamowitości – trywialnej i wzbogaconej* – wspomnienie o aktorze Alexandrze Girardim. Autor pełnymi garściami czerpie ze wszystkich dostępnych mu źródeł, sięga do kultury zarówno wysokiej, jak i popularnej, odnosi się też do zjawisk życia codziennego.

Zabawy formą, intertekstualne odniesienia, baśniowi bohaterowie to nie jedyne elementy charakterystyczne dla tekstów Blocha – autor równie niestandardowo podchodzi do kwestii języka. Ustalone związki gramatyczne poddaje dekonstrukcji, przez co zyskują one zupełnie nowe życie – wytwarza się nowy, swobodny sposób wypowiedzania, to swoisty zwrot w kierunku niczym nie-

4 Ibidem, s. XX.

skrępowanego, pierwotnego „nazywania”. Te nowe formy językowe stanowią też odbicie fabularnej i tematycznej istoty opowiadań – poszukiwań siebie, swojej tożsamości, sensu i prawdy życia. Jedną z typowych dla Blocha form językowych jest anakolut, który w narracji poetyckiej wytraca swój negatywny charakter i przestaje być błędem. Anakolut w utworach Blocha służy obrazowaniu energii życia i zmiennej podmiotowości świata przedstawionego; to ożywcza siła umożliwiająca powstawanie – tak w świecie, jak w języku – zupełnie nowych związków i figur. Inną figurą retoryczną typową dla twórczości Blocha jest asyndeton, który nadaje tempo opisywanym wydarzeniom i działaniom bohaterów. Wszystko ulega w nim eskalacji, zagęszczeniu, a bohaterowie zyskują plastyczny, żywy charakter i niekiedy zlewają się ze wszystkimi równie zintensyfikowanymi przedmiotami świata przedstawionego – wytwarza się dzięki temu swego rodzaju zawiesina pełna treści i sensów. Przekaz uformowany jest na sposób synestetyczny – teksty przemawiają do czytelnika w konkretnym rytmie, bliskim muzyce, w zapachach, kształtach i fakturach. Zaktywizowany odbiorca bierze więc udział w dziele interaktywnym.

To swoiste rozprężenie poetyki i języka opowiadania pozwala Blochowi na stworzenie niepowtarzalnej siatki połączeń między przestrzeniami tylko z pozoru nieprzystawalnymi. Ta siatka jest w ciągłym ruchu, to samonapędzająca się maszyna do tworzenia metafor, treści i obrazów, w których świadomość stale poszukuje swojej tożsamości, prawda ma szansę znaleźć swoją istotę, a życie – sens. Wprawdzie Blochowskie dzieło zdaje się dawać bardzo wiele odpowiedzi i podpowiadać sposoby ich konstruowania, ale nie jest to dzieło skończone. Znajduje się w ciągłym ruchu, nie ma więc swojego końca, nie ma ostatecznego, mniej lub bardziej idealnego, kształtu.

Wszystkie opisane tutaj zabawy Blocha z formą, z intersemiotyką, językiem i gramatyką pozwalają czytelnikowi nie tylko na jasne odczytanie intencji autora i znalezienie odpowiedzi na trudne filozoficzne pytania, lecz także na pełne utożsamienie i interakcje z tekstem literackim. Ze względu na charakter poruszanych tematów, konstruowanych odniesień i używanego języka opowiadania te zyskują uniwersalny charakter. Każdy odbiorca swoimi własnymi przeżyciami i doświadczeniami może dopełnić czytaną refleksję, albowiem dzieło to otwiera się na czytelnika. Twórczość Ernsta Blocha wyrwa się z ram sztywnego filozoficznego eseju i wytwarza filozoficzny obraz chwili, która w swojej prostocie ujmuje istotę życia, jej prawdę i sens.

Obraz chwili w twórczości Ernsta Blocha

Obraz jest najważniejszą figurą retoryczną w twórczości Ernsta Blocha. Jego ujęcie tej figury bliskie jest teorii obrazu Aby'ego War-

burga czy Hansa Beltinga; Bloch nie patrzy na obrazy jedynie jak na dzieła sztuki, ale wierzy, że obraz zaklęty jest w każdym możliwym medium. Jak już zaznaczałam, według Blocha to muzyka zdolna była ująć chwilę, esencję życia, sensu, prawdy. Autor, zafascynowany formą muzyczną (jego opowiadania mają kompozycję sonat i odpowiedni rytm), decyduje się stworzyć w innym medium – literackim. Snując historię o tożsamości, poszukiwaniu prawdy, walce z pokusami, wytwarza obrazy uniwersalne, bliskie każdemu czytelnikowi. Można przytoczyć tutaj uwagę wybitnego polskiego historyka sztuki i filozofa obrazowości Jana Białostockiego, którego teoria obrazu idealnie wpisuje się w ujęcie Blocha:

Takie pojęcie obrazu [...] nie oznacza malowidła na desce czy płótnie, lecz przedmiot idealny, kształtowany w jakimś momencie przez wyobraźnię indywidualnego człowieka, jako wyraz pewnych treści wspólnych jakiejś grupie, przekazywany następnie środkami właściwymi dla rozmaitych dziedzin kultury i stający się elementem świata społecznej wyobraźni⁵.

Bloch myśli obrazami i poprzez nie przekazuje czytelnikowi swoje przemyślenia:

„Wydaje mi się, że w podświadomości obrazy tworzą się ciągle, a tylko wyraźniej jest to dostrzegane, gdy się jest zmęczonym. Kiedy nastaje taka chwila zapatrzenia się w martwy punkt i pozwalamy, żeby wszystko z wczoraj czy jutra swobodnie w nas krążyło. Ale być może marzenie działa w nas także i wtedy, kiedy noga wzdraga się czasem w niewyjaśniony sposób iść w kierunku, w którym później ulega złamaniu [...]”⁶.

W świadomości ludzkiej piętrzą się obrazy dnia codziennego, utarte symbole, spojrzenia w przyszłość i marzenia sennie. Są to, posługując się terminologią Beltinga, obrazy wewnętrzne powstające w ciele, które za pośrednictwem medium stają się obrazami zewnętrznymi, osiągają swoją „widzialność”. „Owo »co«, którego szuka się w takich obrazach, nie daje się pojąć bez »jak«, czyli bez zrozumienia sposobu, w jaki się »co« sadowi w obrazie lub w jaki staje się obrazem”⁷. W taki sposób marzenia, przemyślenia i poglądy Blocha, przemieszane z uniwersalnymi symbolami, doświadczeniami i wspomnieniami, wychodzą na światło dzienne w obrazie krótkiego opowiadania.

5 J. BIAŁOSTOCKI: *Symbole i obrazy w świecie sztuki*. T. 1. Warszawa 1982, s. 13.

6 E. BLOCH: *Ślady...*, s. 127.

7 H. BELTING: *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie*. Przeł. M. BRYL. Kraków 2012, s. 14.

Oprócz prób stworzenia czytelnego obrazu uniwersalnego, podającego się interpretacji poprzez utożsamienie, interakcję „wejścia w obraz”, Ernst Bloch zadaje sobie również trud stworzenia obrazu chwili. Podejście autora *Śladów* do filozoficznego zagadnienia chwiloowości jest bardzo szerokie, pisze o tym Anna Czajka:

ujęciu chwili w różnych jej aspektach: jako punktualnego Teraz, jako konkordancji różnych Teraz, jako *nunc stans* przeżywanego spełnienia czasów albo *nunc tremens* wejścia w ostateczną nicość świata. Ten wieloaspektowy charakter ujęcia chwili wyróżnia Blocha na tle współczesnych mu literacko-filozoficznych stanowisk, które koncentrują się na jednym tylko aspekcie chwili⁸.

W obrazie chwili Blocha zawiera się próba rozwiązania najtrudniejszego problemu filozoficznego – pytania o Ja i poszukiwania swojej tożsamości. Blochowski Ja poszukuje prawdy o sobie w konfrontacji z Innym, i to działanie wyrażane jest w charakterze momentalnej ulotności. Pierwsze spotkania, zetknięcia z Obcym, pierwotne próby rozpoznania i nazywania to właśnie obrazy chwili, które konstytuują świadomość podmiotu. To momenty, ułamki sekund, które decydują o tym, kim jesteśmy czy kim się staniemy.

Podsumowanie tego, czym dla Blocha jest obraz, znajdziemy we wstępie do polskiego wydania *Śladów*:

Taki obraz w jego synestetycznych wariantach uznaje Bloch ogólnie za momentalne zatrzymanie się następowania fenomenów w znaczącej symultaniczności, która pozwala człowiekowi przeżywać i określać poetycko własną tożsamość. Taki obraz to, dalej, chwilowa (jako jedynie dziś możliwa) odpowiedź na pytanie: Kim jest człowiek? To punkt orientacyjny w działaniu i teorii, rodzaj *transcendentale*. Obraz Blocha jest pełnym napięciem, łączącym oscylację i zdecydowanie obrazem chwili (*Augenblicksbild*) i jako taki pozostaje bliski literacko-estetycznej linii Goethego w ujmowaniu obrazu jako *imago*, które w obrazie akcentuje żywotność, autonomię, napięcie między przeciwieństwami i wynikającą z niej intensyfikację [...], jakościową tożsamość⁹.

Obrazy projektowane przez Blocha nie poddają się upływowi czasu, są uniwersalne i mogą się odnosić do innych mediów, mogą z nimi korespondować, w podobny sposób aktywizować odbiorcę.

⁸ A. CZAJKA: *Wstęp...*, s. XXVIII.

⁹ *Ibidem*, s. XXXIII.

Sam Bloch inspirował się kulturą „niską”, a nawet cenił ją wyżej niż kulturę mieszczańską. Podział na kulturę wysoką i niską w dzisiejszych czasach się zdezaktualizował, a produkty kultury popularnej mają w sobie części artyzmu i potrafią przenosić ważne i aktualne treści. Uniwersalne, interaktywne obrazy Ernsta Blocha znajdują swoje miejsce również we współczesnych tekstach kultury.

Wciągnięcie w obraz – mechanika gry w opowiadaniach Blocha

Obrazowość w jej klasycznym znaczeniu i odwołaniu do teorii badaczy takich jak Aby Warburg, Michael Foucault czy Jan Białostocki powinna się odnosić do tradycyjnych mediów analogowych. Gra komputerowa jest zupełnie nowym tekstem kultury, do tego takim, w którym medium obrazowania staje się przezroczyste i wymaga interaktywnej pracy odbiorcy. Czy można do tego nowoczesnego produktu zastosować klasyczny klucz interpretacyjny? Czy filozofia obrazowości może się odnosić do tekstów, których istnienia nie byli w stanie przewidzieć jej twórcy? Czy uniwersalizm obrazów Ernsta Blocha, odczytywanych i żywych dzisiaj, może znaleźć dla siebie miejsce również w tym nowym medium, jakim jest gra komputerowa?

Odpowiedź na te pytania zdaje się dawać opowiadanie *Dwukrotnie znikające ramy*. Jest to kluczowy tekst, punkt wyjścia, moment, w którym obraz Blocha pokrywa się z obrazowością gry komputerowej. Podstawą opowiadania są chińskie legendy zawierające motyw utknięcia w dziele sztuki. Aby dokładnie wyjaśnić, jak te dwa obrazy się z sobą łączą, należy przytoczyć treść samej baśni.

Mężczyzna, którego uczucia do ukochanej nieco osłabły, odmawia uczestnictwa w przejażdżce z kobietą i jej rodziną. Zasiada w salonie, gdzie wisi obraz przedstawiający: dworek, dwóch mężczyzn na traktach oraz stojącą w drzwiach kobietę, która trzyma biały przedmiot – list bądź chusteczkę. Bohater zaciekawiony owym białym przedmiotem zbliża się do obrazu na tyle, że przenika za jego ramy. Podchodzi do kobiety, która mówi, że czytała jego list akurat w momencie, gdy się zjawił, i wita mężczyznę jak ukochanego. Spędza on cudowne chwile z piękną kobietą z obrazu. Jak to jednak w baśniach bywa, wprowadzony zostaje warunek jego szczęścia – jeżeli mężczyzna przekroczy drzwi gabinetu w dworku, straci wszystko. Którejś nocy bohatera budzi znajomy krzyk zza zakazanych drzwi, które przyciągają go tym samym znajomym uczuciem – po ich otwarciu dostrzeżga obraz salonu, zaczyna mu się przyglądać i zostaje przeniesiony do pierwotnej rzeczywistości.

Najważniejsze w tym opowiadaniu są elementy zmienne i niezmiennie – podczas podróży, którą odbywa mężczyzna w obrazie, w świecie zewnętrznym nic się nie zmienia, czas nie upływa,

ukochana nadal na boahtera czeka. Dla niego jednak zmienia się wszystko: przeżywa przygodę, spotyka kobietę, która odmienia go i wpływa na jego uczucia (wszak po powrocie bohater mimo wcześniejszych sprzeciwów spędza czas z ukochaną). Zmienia się również jeden szczegół w obrazie – na początku kobieta trzyma list, ale gdy obraz opuszcza jej kochanek, list ów zmienia się w chusteczkę. Ten mechanizm, w którym mężczyzna „wchodzi w obraz”, zmienia go i wpływa również na samego siebie, pokrywa się z ideą i poetyką gry komputerowej. Grający przenika bowiem do obrazu, spędza w nim czas, tworzy w nim pewne wartości, gra się rozwija i toczy, a on bierze czynny udział w jej obrazie. Gdy następuje moment „wyjścia z gry”, gracz opuszcza obraz i pozostawia w nim pewne modyfikacje. Gracz poprzez grę zyskuje bardzo osobiste wspomnienia i przeżycia, ale również sama gra ulega pewnym zmianom. Obraz gry nie może się dokonać bez czynnego uczestnictwa użytkownika. Dlatego też list zmienia się w chusteczkę i dlatego też mężczyzna zdołał to zauważyć. Jego uczestnictwo w obrazie wprowadziło zmiany w malowidle, to na skutek działań mężczyzny kobieta nie czyta listu, ale płacze. Takie same „pozory” mogą wystąpić w świecie gry, a jedynie nasze działanie umożliwia ich odkrycie, pokonanie bądź zmianę. Na tym właśnie polega obrazowość gry, która wciąga gracza po to, aby móc się dokonać.

Innym tekstem Blocha, który może się stać klasycznym obrazem korespondującym z obrazowością gry komputerowej, jest *Milczenie i lustro*. W opowiadaniu tym filozof powołuje się na Herodota, który wspomina ostatniego faraona Psametycha idącego do niewoli. Prowadzony na pewną śmierć władca patrzy na nieszczęście swoich dzieci skazanych na niewolę i zagładę. Nie czuje wtedy wzruszenia. Kiedy jednak zauważa zwykłego żołnierza swoich wojsk ze spętanymi dłońmi, zaczyna płakać i głośno skarżyć się na własny los. Dopiero z tej perspektywy faraon dostrzega swoje nieszczęście. Wcześniej pozostawał niewzruszony nie ze względu na swoją dumę, lecz ze względu na zbyt bliską perspektywę – córka i syn to krew z jego krwi – dopiero obcy, w żaden sposób nieuprzywilejowany mężczyzna uzmysławia władcy, co go czeka.

Jak już wspominałam, najważniejszą własnością obrazu gry komputerowej jest akt uczestnictwa. Akt ów daje się odnaleźć w *Dwukrotnie znikających ramach* w „fizycznym wejściu w obraz”, w *Milczeniu i lustrze* – w przeniesieniu odczuć na bezimiennego bohatera, utożsamieniu się z nim. W poetyce gry komputerowej takie przejście między grającym a jego awatarem czy bohaterem, którego losami gracz kieruje, nazywa się immersją. „Intensywną rozgrywkę komputerową opisuje się w kategoriach utraty poczu-

cia czasu, przestrzeni, albo zatracenia się – czyli jako immersję¹⁰. Ta definicja wymaga jednak uzupełnienia, albowiem immersja nie tylko zanurza gracza w nowej rzeczywistości, lecz także go zmienia:

to właśnie inność samego otoczenia digitalnego wpływa na naszą percepcję, całkowicie ją przy tym zagarniając. Podmiot jest zatem modyfikowany przez przedmiot. W tym sensie, owszem, zostajemy uobecnieni w cyfrowej rzeczywistości, ale [...] także maszyna „używa nas” do wywołania efektu immersji. Z tej perspektywy immersja miałaby charakter zawłaszczający gracza¹¹.

Faraon zmienił perspektywę i utożsamił się ze zwykłym żołnierzem, na chwilę przestał być władcą i zapłakał nad swoim losem, który niczym nie różnił się od losu zwykłego śmiertelnika. Dzięki immersji w grze komputerowej gracz może się stać takim właśnie żołnierzem, ale może również odegrać rolę poszukiwacza przygód czy zabójcy potworów. Immersja w tym sprzężeniu zwrotnym wpłynie na obydwo – losy cyfrowego bohatera zależne są od gracza, ale on sam też odczuje stratę, gdy popełni błąd i jego ulubiona postać straci szansę na szczęśliwe zakończenie misji.

Obrazowość gry komputerowej ma w sobie cechy wnikania w obraz, wpływania na niego oraz interakcji i utożsamienia z nim. Zupełnie tak jak w klasycznych obrazach z opowiadań Ernsta Blocha. W kolejnej, ostatniej części artykułu prześlę, jak klasyczne, uniwersalne obrazy z medium analogowego odnajdują się w tematach, fabule i bohaterach gier komputerowych, jak konkretne, pomniejsze obrazy lokują się w wielkim projekcie obrazowości, jakim jest gra komputerowa.

Tematy ramowe, problemy filozoficzne, obrazy chwili jako elementy gier komputerowych

Na obrazowość gry komputerowej składa się wiele różnych elementów. Są to między innymi: mechanika gry, fabuła, prezentacja głównego bohatera i świata przedstawionego, tematyka i problematyka gry, a także jej powiązania z innymi tekstami kultury. Podobnie jak media analogowe, tak też media cyfrowe czerpią z ogólnego dorobku kulturowego: w grach komputerowych często znaleźć można odniesienia do literatury, filmu czy komiksu, niektóre z nich są nawet digitalnymi adaptacjami dzieł literackich (przypadek *Wiedźmina*). Powiązania intersemiotyczne i transmedialne w grach pozytywnie

¹⁰ J. DOVEY, H.W. KENNEDY: *Kultura gier komputerowych*. Przeł. T. MACIOS, A. OKSIUTA. Kraków 2011, s. 10.

¹¹ P. KUBIŃSKI: *Gry wideo. Zarys poetyki*. Kraków 2016, s. 44.

wpływają na grywalność, immersję i rozpoznawalność problemów świata przedstawionego. Wszystkie te momenty, w których gracz ma możliwość odniesienia swoich doświadczeń, przeżyć, wspomnień, wiedzy historyczno-kulturowej do świata gry, pogłębiają poczucie immersji i zwiększają przyjemność czerpaną z gry.

Nie tylko jednak artefakty kultury przenoszone są do świata współczesnych gier. Wykorzystuje się w nich także motywy znane z mediów analogowych, takie jak motyw drogi, *vanitas* czy arkadii. Gry bardzo często skupiają się również na uniwersalnych problemach społecznych i jednostkowych dramatach, takich jak: wykluczenie, presja społeczno-kulturowa, dyskryminacja, utrata dziecka czy śmierć bliskich. Gry komputerowe są dorobkiem kultury najnowszej, ale również popularnej, i żeby nie stały się rozrywką dla nielicznych, ich twórcy muszą wykorzystywać takie tematy, które będą w stanie poruszyć jak największą liczbę odbiorców z różnych kręgów kulturowych.

W taki sposób na obrazowość gry komputerowej składają się różne pomniejsze obrazy-symbole, obecne w jej świecie przedstawionym i sylwetkach bohaterów. Obrazy te mają w sobie rys uniwersalności i interaktywności, zupełnie tak jak opowiadania Ernsta Blocha. Wybrane przykłady opowiadań posłużą mi do zaprezentowania tego, jak przedstawiany przez Blocha temat-obraz lokuje się w cyfrowym medium gry komputerowej.

Dobre przyzwyczajenie. Opowiadanie to traktuje o codziennej rutynie i przyzwyczajaniu się do niej. Bloch opisuje emocje i stan człowieka wykonującego codzienną, rutynową pracę. Zwraca uwagę, że taki los wcale nie jest szczęśliwy, ale przyzwyczajenie ma działanie kojące. Powodowany chęcią zmiany bohater stawia w końcu wszystko na jedną kartę i choć ponosi porażkę, to jednak wyprowadza go ona z otępienia i dodaje energii. Nie jest to szczęście, bo próba wyjścia z rutyny nie kończy się pozytywnie, ale ten swoisty zwrot akcji, próba zmiany swojej doli wyprowadza człowieka z marazmu. Ożywcza siła, która budzi się w bohaterze, nie trwa wprawdzie długo, ale dla niej właśnie warto żyć dalej.

Analogiczną fabułę ma gra *The Stanley Parable*. Gracz wciela się tu w pracownika korporacji Stanleya, który prowadzony przez narratora przemierza swoje miejsce pracy w poszukiwaniu współpracowników. Gra dobiega końca i uruchamia się po raz kolejny – tworzy się pętla poleceń narratora, które prowadzą wciąż do tego samego zakończenia. Otoczenie biura, komentarze odnośnie do postaci Stanleya, w końcu autorytarne zachowania narratora wymuszają na graczynie nieposłuszeństwo. Wolnej eksploracji biur, na którą decyduje się gracz po zignorowaniu poleceń, nadal towarzyszy głos coraz bardziej zirytowanego narratora; dopiero gdy gracz

samodzielnie zaczyna podejmować decyzje, nawet tak absurdalne, jak brak ruchu, gra nabiera właściwego sensu.

Zabawa, którą znajduje gracz w *The Stanley Parable*, wynika z nie-subordynacji i zanegowania zasad obowiązujących w grze. Dzięki samodzielnemu odkrywaniu coraz to nowych pomieszczeń, ignorowaniu pogroźek narratora gracz zaczyna odczuwać tę samą ożywczą siłę, która stała się udziałem bohatera opowiadania Blocha. Nawet gdy Stanley ginie, gracz ma poczucie spełnionego obowiązku, satysfakcję z samodzielnie podejmowanych decyzji i przeciwstawienia się uciskowi.

Odsyłanie i Murzyn. Te dwa opowiadania poruszają ten sam problem z tożsamością i „byciem sobą”. Bloch wskazuje w nich, że nigdy tak naprawdę nie jest się sobą takim, jakim by się chciało być, albowiem wszystko jest narzucone z góry – począwszy od wyglądu, a skończywszy na roli czy przynależności do konkretnej klasy społecznej lub kulturowej. „Ścisłej zaś mówiąc, wszyscy są »z domu« nie czymś mniej, ale czymś więcej niż to, czym się stali. To później przyzwyczajają się do skóry, w której nie tylko tkwią, ale w którą ich wręcz wetknięto, w życiu zawodowym czy innym”¹².

Opowiadanie *Murzyn* koncentruje się na kwestii widzenia siebie za pośrednictwem Innego. Mężczyzna po nocy spędzonej z przyjaciółmi budzi się czarny – koledzy dla żartu pomalowali jego skórę, i kiedy teraz patrzy w lustro, po raz pierwszy doświadcza w pełni swojego jestestwa, mimo że w niczym nie przypomina „starego” siebie, którego obraz miał w wyobraźni. Dopiero gdy widzi siebie jako Murzyna, dostrzega, kim tak naprawdę jest.

Każda gra przygodowa ma w sobie mechanikę wchodzenia w rolę głównego bohatera: gracz staje się Larą Croft, Nathanem Drakiem czy Geraltem z Rivii. Są jednak i takie gry, w których gracz ma szansę pozostać choć trochę sobą.

W grze *The Walking Dead* gracz kieruje losem skazańca, który przez przypadek staje się również uciekinierem. Skazany za zabójstwo Lee Everett jest przewożony do więzienia, gdy wybucha apokalipsa zombie. Zmuszony do ucieczki spotyka małą dziewczynkę Clementine i wraz z nią przyłącza się do grupy ludzi, z którymi wchodzi w różnorodne relacje. Już na samym początku gracz zostaje zmuszony do utożsamienia się z bohaterem, który popełnił przestępstwo. Pierwsze odczucia względem Lee mogą być negatywne, gra jednak daje możliwość takiego potoczenia jego losami, by stał się on bohaterem bardzo pozytywnym. System podejmowania decyzji, który kształtuje postać Lee, wyznacza graczowi krótki czas na reakcję, co sprzyja utożsamieniu. Gracz postawiony przed wyborem,

12 E. BLOCH: *Ślady...*, s. 27.

którego z zaprzyjaźnionych bohaterów ratować, reaguje instynktownie i szybko. Nie zastanawia się, jak powinien postąpić bohater, tylko podejmuje własne decyzje, dopuszcza do głosu swoje Ja. Studio Telltale Games wprowadziło również bardzo ciekawą mechanikę porównywania decyzji podejmowanych przez kierujących postacią graczy – pod koniec każdego epizodu gracz ma wgląd w to, jak w konkretnej rozgrywce zachowali się inni, i może ocenić, jak wypadł na ich tle. „Pewien człowiek przyjrzał się sobie lepiej właśnie w momencie, gdy się mylił”¹³ – analizując skutki swoich decyzji i konfrontując je z wyborami innych graczy, można ocenić samego siebie.

Mechanika gry oparta na szybkim podejmowaniu decyzji wymusza jak najszczerze ludzkie reakcje, które zawsze mają swoje konsekwencje. Gracz jest w stanie w trakcie rozgrywki dostrzec prawdziwego siebie – w sytuacji, w której nigdy nie przyjdzie mu się znaleźć, jak apokalipsa zombie. Poza tym gdy gracz porównuje działania swojego bohatera z działaniami Lee, którym kierują inni gracze, to wcale nie ocenia źle bądź dobrze bohatera, ale siebie samego. Rozgrywka i decyzje, które ona wymusza, działają jak farba na człowieka, który budzi się czarny i dostrzega swoje prawdziwe oblicze.

Dział wód. W tym opowiadaniu Bloch pisze o przypadkach, które rzutują na nasze życie. Niepozorne decyzje, jak wyjście z domu do baru, mogą mieć dalekosiężne konsekwencje. Najbardziej prozaiczne momenty życia, ulotne chwile, „niepozorne prapoczątki” określają nasz przyszły los. Efekt motyla.

Until Dawn jest grą, której fabułę determinują i rozwijają najbardziej nieznaczące dla gracza decyzje. Produkcja ta, której stylistyka czerpie z horrorów najniższej klasy, prezentuje bardzo ciekawą mechanikę. Rozwój fabularny, to, czy graczowi uda się uratować wszystkich bohaterów, a także to, jak potoczą się ich losy, zależny od relacji, które zostają zawiązane między bohaterami. W rozgrywce szalenie ważne okazuje się na przykład to czy gracz nawiąże rozmowę z nowo przybyłą koleżanką, a także to, czy w ciemnym lesie wybierze krótszą czy dłuższą drogę. Efekt motyla zostaje w grze wspomniany bezpośrednio w jednej z opcji dialogowych. Trzepot skrzydełek motyla może doprowadzić do śmierci bohaterów, a wyjście bohatera Blochowskiego opowiadania do baru może zaowocować spotkaniem wielkiej miłości.

Dojrzewanie ducha. Jest to zdecydowanie jedno z najciekawszych i najważniejszych opowiadań w zbiorze *Ślady*. Zawiera wątki autobiograficzne i najlepiej ze wszystkich tekstów prezentuje Blo-

¹³ Ibidem.

chowską zabawę stylem i językiem, nie mniej ważne jest jednak to, że odkrywa pewną uniwersalną prawdę o obrazach. Poszukiwanie i kształtowanie własnej tożsamości w *Dojrzwaniu ducha* ma jeden kluczowy moment, który zapisuje się w świadomości: pierwsze doświadczenie obrazu – w przypadku Blocha jest to czerwone okno krajobrazu księżycowego, wizerunek na pudełku na szpilki w witrynie sklepowej; pierwszy tak namacalny kontakt z obrazem rzutuje na doświadczenie samego siebie, jest to uczucie uniwersalne. W życiu każdego człowieka pojawia się taki symbol, który zarówno przypomina tę pierwszą empirię, jak i stanowi drogę wstecz. „Prawdopodobnie każdy doznaje tego, raz czy drugi, i w stosunku do różnych rzeczy, w obliczu słów czy obrazów, które wydają mu się uderzające”¹⁴.

Obrazem, który pozwala poczuć i odkryć samego siebie, który staje się punktem wyjścia wszystkich kolejnych działań, jest fotografia wykonana przez Max w grze *Life is Strange*. Obrazy, które tworzy Max, pokazują jej prawdę o niej samej, odkrywają jej umiejętność podróży w czasie. Ponadto fotografie te są punktami odniesienia, miejscami w czasoprzestrzeni, do których bohaterka może się cofnąć, żeby ocalić swoją przyjaciółkę i rozwiązać zagadkę zaginięcia i śmierci dziewczyn z Arcadia Bay.

W obydwu tych przypadkach obraz niesie z sobą ogromną siłę – w wyobrażeniu Blochowskim kształtuje człowieka, pozwala mu odkryć własną tożsamość, stanowi punkt odniesienia na przyszłość. Czerwone okno zawsze będzie przynosić ukojenie, przенosić w błogi i piękny czas dzieciństwa. W przypadku gry komputerowej wszystko idzie o krok dalej, zostaje pokazane w bardziej bezpośredni sposób – to obraz sprawia, że młoda niepozorna dziewczyna odbywa podróż w czasie, bierze odpowiedzialność za los swoich przyjaciółek i podejmuje się rozwiązania zagadki rodzinnego miasta.

Triumfy zapoznania. Bloch wykorzystuje trzy nagłówki z gazet, opowieści przyjaciół i baśnie do rekonstrukcji historii rozpoznania w starym przyjacielu kogoś zupełnie nowego. Takie zapoznania dzieli na pozytywne i negatywne. Ludzie, których zapamiętaliśmy w konkretny sposób, okazują się zupełnie inni, a konfrontacja z ich prawdziwym, nie przez nas wyobrażonym, obliczem może być słodka lub gorzka.

Rozpoznanie w grach komputerowych objawia się jako szokujący fabularny zwrot akcji, który zupełnie zmienia podejście gracza do rozgrywki. Tak jest w przypadku psychologicznej przygodówki *Heavy Rain*, w której gracz kieruje losami nie jednego, ale czterech

¹⁴ Ibidem, s. 54.

bohaterów. Jego głównym zadaniem jest odnalezienie zabójcy z origami, który porwał syna jednej z postaci – Ethana. Gorzkie rozczarowanie przychodzi wówczas, gdy okazuje się, że jeden z bohaterów, którego przyszło graczowi kontrolować, którego poznał i z którym się utożsamiał, jest poszukiwanym seryjnym mordercą. Ten zwrot akcji w oczywisty sposób szokuje gracza, ale też wywołuje moralno-etyczną refleksję. Nie bez powodu *Heavy Rain* określa się jako grę psychologiczną: skomplikowane relacje między bohaterami, emocje towarzyszące utracie dziecka, konieczność podejmowania trudnych decyzji, zmaganie się z ograniczeniami bądź uzależnieniami bohaterów – wszystko to silnie wpływa na gracza i jego emocje.

Chłop z miasta. W tym króciutkim opowiadaniu Ernst Bloch opisuje mężczyznę, który był bardzo nieufnie nastawiony do maszyn i nowych technologii w ogóle. W swojej narracji autor przytacza nagłówek jednej z gazet informujący o zderzeniu statków na Wanssee. Wspomniany mężczyzna, nazywany przez Blocha tchórzem, zasugerował, że zdarzenie to wcale nie usiało być wypadkiem i że doprowadzić mógł do niego bunt statków. W tym komicznym obrazie czytelnik znajdzie jednak zdanie, które niejednoznacznie mówi o stanowisku samego Blocha do możliwości buntu maszyn: „Myszy tańczą, kiedy kota nie czują, za plecami pana służący przypomina sobie, że nim nie jest”¹⁵.

Inwazja i bunt robotów, mechaniczne modyfikacje w ludzkim ciele, mit cyborga, androida w służbie ludzkości i zagrożenia z ową służbą związane to tematy typowe dla gatunku science fiction, który realizowany jest we wszystkich możliwych mediach: literaturze, filmie, komiksie, a także grze komputerowej. Bardzo wielu producentów gier sięga właśnie do tego motywu; zbuntowane maszyny, roboty występujące przeciw swoim „panom” to tematy gier: *Deus Ex*, *Mass Effect* czy *Detroit: Become Human*, w której gracz wciela się w postać androida i operuje w świecie, w którym zaufanie do maszyn wygasło.

Podsumowanie

Przykłady korespondencji obrazów Ernsta Blocha z tymi z gier komputerowych można by mnożyć. Na osobne omówienie zasługują chociażby motywy drogi, bramy czy rozstania, które pięknie interpretowane i obrazowane przez Blocha, znajdują też swoją interpretację w mediach cyfrowych. W grach komputerowych znaleźć można wiele z filozoficznych tematów, które w *Śladach* podejmował Ernst Bloch.

Nie można, rzecz jasna, mówić o bliźniaczym podobieństwie obrazów chwili, które konstruuje Bloch, z obrazami w grach kom-

¹⁵ Ibidem, s. 146.

puterowych; różnic jest wiele, poczynawszy od samego medium i sposobów zaangażowania odbiorcy. Obrazy Blocha nie są oczywiste, odkrycie esencji jego krótkich opowiadań wymaga od czytelnika skupienia, kontemplacji, wielokrotnych powrotów do tekstu. Obraz gry komputerowej jest bezpośredni, angażuje odbiorcę w sposób fizyczny, mniej intelektualny niż literatura Blocha. Niemniej obrazy te mają wspólne źródło i cel.

Poszukiwanie tożsamości, siebie, sensu i prawdy jest elementem ludzkiej natury, pobudzają je codzienne zwykłe czynności i problemy związane z życiem w danym społeczeństwie i konkretnej kulturze. Gry komputerowe czerpią z tego samego źródła – mogą w piękny sposób opowiadać o macierzyństwie, traktować o wykluczeniu społecznym, a nawet podejmować temat poszukiwania życia po życiu. Dodatkowo zaś angażują swojego odbiorcę: w sposób fizyczny wciągają go w obraz, zapraszają do przeżywania w obrazie tych wszystkich treści. Celem obu obrazów jest osiągnięcie uniwersalności: obraz chwili w *Śladach* wciąż jest aktualny, problemy w nich poruszane – nadal żywe, ich bohaterowie przynajmniej po części żyją w każdym odbiorcy. Angażujące wiele zmysłów obrazy skłaniają odbiorcę do działania, aktywizują go, zachęcają do przemyśleń, do przeniesienia swoich własnych doświadczeń i uczuć na opowiadanie, które niekiedy działa jak pusta kartka, jedynie sygnalizuje problem, sytuację społeczną, osobistą rozterkę, i czeka na dopełnienie.

Gry komputerowe również dążą do uniwersalności, chcą trafić do jak najszerszego grona odbiorców. Interaktywność obu obrazów – gry komputerowej i opowiadań Blocha – angażuje odbiorcę w akcie współuczestnictwa, interaktywnej wymiany. Współczesny odbiorca poszukuje w grze komputerowej historii, która może mu się wydać podobna do jego własnej, a niekiedy nawet udzielić odpowiedzi na trudne, filozoficzne pytania o tożsamość. Wiele zależy od niego samego, albowiem wkład osobisty odbiorcy zawsze decyduje o finalnym kształcie dzieła. Twórczość Ernsta Blocha jest z pewnością nietypowa: krótkie, zwarte opowiadania pełne są transmedialnych przeniesień, interaktywności i synestezji. Dzięki temu jednak może być przekładana na język mediów cyfrowych, w tym gry komputerowej. Bloch może stanowić pewnego rodzaju pomost – zarówno jeśli chodzi o tematy, jak i poetykę – między przeszłością a przyszłością. Gry komputerowe czerpiące z takiego dorobku tematów i sposobów aktywizacji odbiorcy poprzez formę mogą się stać skarbnicą obrazów, które, jak u Blocha, są nieśmiertelne.

Mariola Lekszycka

**Image of Game, Images in Play –
Ernst Bloch in the Context of Computer Games**

Summary: On the one hand, the article plays with ageless motifs, and on the other hand, it attempts to present an introduction to studying images in contemporary computer games. Video games, which are products of contemporary culture, often seek new notions and categories that would capture their characteristic features, whereas the philosophy of images provides definitions for the images created by contemporary culture. Bloch's talent for creating intersensual, intertextual and – to some extent – performative, viewer-oriented images may animate also contemporary culture. Some past motifs recur in new media without losing their merits. In the framework of playing with those motifs, the article attempts at linking the philosophy of images represented by Ernst Bloch with computer games – one of the latest media which convey the images.

Key words: image, medium, philosophy, Ernst Bloch

Mariola Lekszycka

**L'image du jeu, les images dans le jeu :
Ernst Bloch dans le contexte des jeux vidéo**

Résumé : L'article se propose deux objectifs : un jeu avec les motifs intemporels et une introduction à la réflexion sur l'image dans les jeux vidéo contemporains. Produits de la culture contemporaine et de celle la plus récente, les jeux vidéo cherchent de nouvelles notions afin de délimiter leur statut. La compétence blochienne de créer des images non seulement intersensuelles, intertextuelles, ou, en un sens, performatives, mais aussi ouvertes au destinataire, peut s'avérer attrayante pour la culture la plus récente. Les motifs connus résonnent bien avec ce nouveau médium sans perdre leurs qualités. Cet article a donc pour but de désigner une relation entre la philosophie des images d'Ernst Bloch et les images dans les jeux vidéo.

Mots clés : image, médium, philosophie, Ernst Bloch