

„Cybernetyczne doświadczenia” – fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki

RAFAŁ KOCHANOWICZ

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań

Abstract

“Cybernetic Experiences” – a hermeneutic analysis
of fictionalised computer games

In the course of their dynamic development, fictionalised computer games have become sophisticated audiovisual cultural texts which are becoming more and more important and which convey increasingly powerful messages. The worldview aspects of these games, and the way these aspects are expressed reach far beyond the traditionally conceptualised area of “game” or “play” in the strict sense. The reports from the players’ experiences come close to those theories of relating to a text discussed in the works by Gadamer and Ricoeur. At the same time, the increasingly strong influence of the quasi-ethical dimension of the message contained in these games places this area of “virtual leisure” in the space of hermeneutical discourse.

KEYWORDS: *hermeneutics, game studies, interpretation*

1. Od Nietzschego do... fabularyzowanych gier komputerowych

„Cyfryzacja” otaczającej nas rzeczywistości, coraz większa ekspansja komputerowej kultury popularnej i filozoficzne konsekwencje „cyfrowego bycia w świecie” stanowią – z pozoru – niemal wyzwanie dla tradycyjnie pojmowanych humanistycznych metodologii. Opisywana swego czasu przez Baudrillarda (1996) „radykalna iluzja”, którą filozof odnosił zarówno do krytyki tożsamości języka (w tym także naukowego dyskursu), jak i zatarcia granicy między tym, co realne, a tym, co wyobrażone, zyskuje w epoce „cyfryzacji” swoją – chciałoby się powiedzieć – dosłowną „konkretyzację”. Rzeczywistość wirtualna, jako dynamicznie rozwijający się, swoisty ekwiwalent, a zarazem dopełnienie świata realnego, stała się pełnoprawną przestrzenią warunkującą charakter ludzkiej egzystencji. O ile jednak epistemologiczne aspekty „cyfrowej iluzji” spędzają sen z powiek medioznawcom, którzy podążając tropami zapoczątkowanymi przez McLuhana, dostrzegają w „nowych mediach” głównie osobliwe „przedłużenie nas samych” (McLuhan, 2004, s. 228), o tyle trudno pominąć fakt, że owo „przedłużenie” bez względu na „temperaturę” („środki zimne”, „gorące”) w istocie – „samo z siebie” – niewiele o „nas samych” mówi. „Cyfrowy język” technologii jest bowiem wykorzystywany (abstrahując wszelako w tym miejscu od pragmatycznego aspektu tzw. nowych form komunikacji) w celu tworzenia rzeczywistości będącej *ex definitione* tekstem i interpretacją. To – zdawałoby się banalne – stwierdzenie uświadamia jednak, że wytworzona przy użyciu „cudownych wynalazków” elektroniki „wirtualna rzeczywistość” poddaje się dokładnie tym samym prawidłom dyskursu, co teksty uznane już dziś za tradycyjne, i w żadnej mierze nie wymyka się znanym od stuleci humanistycznym tendencjom metodologicznym. Na przykład takim jak te, które wyrosły z Nietzscheańskiego nominalizmu i szeroko rozumianej hermeneutyki. I choć skomplikowany, wielowarstwowy i zróżnicowany (także ze względów technologicznych) charakter „cyfrowego świata” prowokuje niemal w każdym swym aspekcie do odrębnych studiów i analiz, to jednak gdy weźmie się pod lupę przykład tak znamienny jak fabularyzowane gry komputerowe, trudno nie dostrzec, że już tylko w ramach „logiki podobieństwa i kosmicznej sympatii” – by użyć słów Umberta Eco – koncepcje Nietzschego mogą stać się kluczem do zrozumienia fragmentów „cyfrowego świata” (Eco, 1996, s. 47).

W swym szkicu *O prawdzie i kłamstwie w pozamoralnym sensie* Nietzsche bowiem jednoznacznie – co podkreśla wielu badaczy – „staje po stronie nominalizmu” (Januszkiewicz, 2007, s. 119). Kwestionuje możliwość bezpośredniego dotarcia do rzeczywistości i kreśli tym samym swoją obciążoną niebagatelnymi konsekwencjami filozofię interpretacji. Jak pisze Michał Paweł Markowski:

Co dla Nietzscheńskiej filozofii interpretacji oznacza zakwestionowanie całego paradygmatu poznawczego, na którym wspierała się tradycyjna koncepcja prawdy? Najkrócej rzecz ujmując, oznacza porzucenie statycznego, obiektywistycznego obrazu rzeczywistości na rzecz potraktowania **świata jako tekstu** i przejście od poznania do interpretacji.

Prowadzi to do:

1. Zakwestionowania ważności intencji (*Absicht*) domniemanego autora tego tekstu.
2. Odrzucenia koncepcji tekstu zamkniętego, skończonego, samowystarczalnego i statycznego, a w konsekwencji radykalne uczasowienie interpretacji będącej odpowiedzią na tekst.
3. Uznania ścisłej zależności między sensem tekstu a jego wykładnią.
4. Podania w wątpliwość prawomocności każdego dyskursu interpretacyjnego zmierzającego do adekwatności własnego dyskursu wobec tekstu.
5. „Odczarowywania” władzy podmiotu, który nie panuje już nad tekstem w postaci transcendentального podmiotu poznania (Markowski, 1998, s. 649–650, por. też: Januszkiewicz, 2007, s. 118-119).

Wypunktowane przez Markowskiego konsekwencje Nietzscheńskiej wizji świata – jako tekstu – można w całości, pamiętając wszak o proporcjach, odnieść do specyfiki „cyfrowych mikroświatów”: fabularyzowanych gier komputerowych.

Ad 1. Fabularyzowane gry komputerowe są efektem twórczości zbiorowej – dla odbiorcy intencja autorów pozostaje zwykle nieczytelna, jest mało istotna (Stasieńko, 2005, s.148).

Ad 2. Fabularyzowana gra komputerowa to tekst otwarty, „niegotowy” (Stasieńko, 2005, s. 98), „współtworzony” (Kochanowicz, 2012), dynamiczny, każdorazowo rozumiany i interpretowany inaczej – bo interpretacja jest ściśle uzależniona od improwizowanych działań gracza, jego wyborów, eksperymentów i tym samym *stricte* uczasowiona – wpisana w dynamikę interaktywności.

Ad 3. To gracz w ramach interpretacji określa sens tekstu – w akcie współtworzenia, w wyborze losu dla wirtualnego bohatera, w wypróbowywaniu możliwości mechaniki gry (*gameplay*) etc.

Ad 4. Niepowtarzalny charakter „rozgrywki” i jej jednostkowej, uczasowanej interpretacji pozbawia tę ostatnią prymatu wobec innych interpretacji.

Ad 5. Gracz „poznaje” tylko to, co „rozegra” i zinterpretuje, zobaczy tylko to, co „odsłoni ruch myszką” i co zostanie w ten sposób wygenerowane przez program – całości programu (np. „silnika gry”) raczej nie pozna.

Jak widać, już nawet pobieżne zestawienie konsekwencji Nietzscheńskiej filozofii interpretacji ze specyfiką polisemicznych tekstów kultury, jakimi są fabularyzowane gry komputerowe, pozwala rozpatrywać te ostatnie – nie tylko ze względu na sam fakt, iż dynamicznie stają się tekstami – w ujęciu

hermeneutycznym. Podstawowym bowiem punktem styycznym pozostaje (wynikająca także z charakteru interaktywności) „transakcyjność” wzajemnej relacji: „tekst” – odbiorca / gracz. A tym samym „interpretacja transakcyjna”, czyli jak pisze Januszkiewicz (2012): „doświadczenie nierozzerwalnej więzi pomiędzy tekstem literackim [rzecz dotyczy nie tylko literatury – R.K.] a (jego) interpretacją, więzi, która polega na wzajemnym oddziaływaniu. Z jednej strony tekst literacki zyskuje sens dzięki interpretacji; z drugiej: tekst interpretowany przekształca interpretację (a nawet interpretatora)” (s. 145)

2. Hermeneutyka „zawierzenia”, hermeneutyka „podejrzliwości” i... fabularyzowane gry komputerowe¹

Każde dzieło pozostawia każdemu, kto zaczyna z nim obcować, pewną przestrzeń gry, którą on sam musi wypełnić, jest to ustawiczne bycie-współ-aktywnym (Gadamer, 1993, s. 35).

Przywołane przez Gadamera „ustawiczne bycie-współ-aktywnym”, które w dosłownym ujęciu można odnieść do interaktywnego charakteru komputerowych produkcji, nie ogranicza się wszelako wyłącznie do korzystania z interfejsu czy zręcznościowej mechaniki gry. Na sposób prowadzenia rozgrywki wpływają bowiem także kompetencje hermeneutyczne odbiorcy (wiedza, doświadczenie, świadomość norm społecznych, moralnych etc.), a fikcyjny w planie fabularnym charakter ujętej w grze opowieści już sam z siebie domaga się interpretacji. I to nierzadko wnioski bądź wrażenia, jakie się z interpretacją wiążą, decydują o kolejnych działaniach gracza / współtwórcy – który równocześnie w ten sposób wnosi do gry normy i światopogląd, wyczucie estetyczne i na ich podstawie stara się dookreślić także „nie-zaprojektowane” fragmenty (ma wizję swojego bohatera, w rolę którego się wciela, tak jak i obraz tego, co chce w ukazanym lub współtworzonym świecie zmienić).

„Wirtualna przygoda” zyskuje zatem swoje pełne znaczenie dopiero w wymiarze duchowym i emocjonalnym. I choć gier komputerowych nie sposób bezpośrednio kojarzyć z dziełami literackimi, czy jakimikolwiek dziełami sztuki w ogóle, o których pisał Gadamer, to równocześnie trudno pominąć fakt, iż obcowanie z fabularyzowaną grą komputerową jako „tekstem” – skomponowanym po to, aby na szereg dni, tygodni, a nawet miesięcy „immersyjnie” angażować uwagę najczęściej młodego człowieka, dając mu możliwość np. wielokrotnego „eksperymentowania z wartościami” – staje się swoistym, światopoglądowym „dialogiem” / „transakcją”. Dotyka niekiedy tkanki bardzo delikatnej,

¹Niektóre fragmenty i przykłady były już publikowane: por. Kochanowicz 2012.

jaką jest sumienie gracza i jego świadomość etyczna. Rozbudowane drzewka decyzyjne stanowiące współcześnie w fabularyzowanych grach (*Knights of The Old Republic, Grand Theft Auto, Mass Effect, Fallout, Elder Scrolls*, a także i polski *Wiedźmin* itp.) strukturalną podstawę rozwoju współtworzonych przez gracza wydarzeń nie odnoszą się już bowiem do kwestii tak banalnych („czy iść prosto, w lewo, czy w prawo”) jak te, które jeszcze piętnaście lat temu były typowe np. dla gier przygodowych (*Myst, Syberia, Najdłuższa podróż* itd.). Przeistoczyły się w swym sytuacyjnym charakterze w dylematy typu: „zabij/oszczędź”, „uratuj / dobij”, „pomóż / wykorzystaj”, „zdetonuj atomową bombę / zachowaj społeczność” (*Fallout 3*) bądź też „zabij wiedźmę / zabij wieśniaków” (*Wiedźmin*).

[...] moja wiara w diegetyczną rzeczywistość jest zakłócona – gdyż – ku przerażeniu oficjalnych ideologów interaktywnych narracji – czytam tworzone opowiadanie, aby dowiedzieć się, co „naprawdę” przydarzyło się bohaterowi (czy „naprawdę” zdobył upragnioną damę itd.), nie zaś po to, aby rozstrzygać samemu skutek jego poczynań. U podłoża tej frustracji leży *pragnienie Pana*: pragnę, aby w opowieści był ktoś, kto ustali zasady i przyjmie odpowiedzialność za bieg wydarzeń [...] (Žižek, 2001, s. 219).

Owo postulatywnie wyrażone przez Žižka *pragnienie Pana* jest w istocie przejawem nostalgii za tym „stylem hermeneutycznym”, który Paul Ricoeur (2007) pokazuje jako hermeneutykę „zawierzenia”, „rekolekcji” czy „skupienia sensu” (s. 35–42). Innymi słowy, ten styl hermeneutyczny wiąże się z „wołą słuchania” i „zawierzeniem tekstowi”.

Można by powiedzieć, że tekst jest w tym przypadku uprzywilejowany wobec interpretacji, spełnia funkcję prymarną. Mamy tu do czynienia z klasycznymi przekonaniem dotyczącymi interpretacji, która oznacza komentarz występujący w służbie tekstu. W ten sposób przywołany zostaje jeden z podstawowych ideałów filologii: wierność wobec tekstu i jego kerygmaticznej funkcji (Januszkiewicz, 2012, s. 146).

Dziś coraz częściej „odpowiedzialność za bieg wydarzeń” spoczywa na gracz, a „ustalanie zasad” warunkujących podjęcie wyboru wiąże się z przywoływaniem instancji nadrzędnych – sumienia, aksjologicznej tożsamości, kulturowej świadomości bądź też po prostu osobistej wrażliwości. Niekiedy piszą o tym wprost sami gracze, jako „współtwórcy komputerowych opowieści”:

Dlaczego czasami tak trudno być złym w grze? Bo w rzeczywistości nie ma się zlej natury. Ja też wybieram dobro, gdyż sumienie podpowiada mi, że nie powinienem zabijać niewinnego człowieka, wywołać konflikt itd. – mimo iż to tylko gra kompute-

rowa. Znam ludzi, którzy np. w KotORze zawsze wybierali ciemną stronę mocy, a na co dzień potrafili kogoś zlać, ukraść coś ze sklepu itp.²

Fabularyzowane gry komputerowe właśnie ze względu na przeniesienie „odpowiedzialności za bieg wydarzeń” na gracza / współtwórcę / interpretatora zdają się zatem intencjonalnie popychać grających w stronę drugiej strategii hermeneutycznej – „hermeneutyki podejrzliwości”:

Drugą z hermeneutyk kieruje tymczasem woła podejrzewania, demistyfikacji: tekst nie mówi tego, co zdaje się, że mówi. Sens nie jest tu-oto, w tekście, ale gdzie-indziej. Taka postawa hermeneutyczna wydaje się uprzywilejowywać nie tekst, lecz właśnie samą interpretację, która okazuje się wczytywaniem w tekst rozmaitych przesądzeń, przekonań, a nawet obsesji interpretatora, nastawionego na pewien „własny temat” o charakterze interpretacyjnym: egzystencjalnym, aksjologicznym, etycznym, politycznym itd. (Januszkiewicz, 2012, s. 146).

Taka sytuacja powoduje, że przedmiotem sporu – transakcji – nie staje się tylko jedno czy drugie wydarzenie w planie fabularnym gry, ale staje się nim w całości już sama relacja: „tekst” – odbiorca / gracz / interpretator. Ten wymiar „hermeneutyki podejrzliwości” w przypadku fabularyzowanych gier komputerowych demaskują również sami gracze. Na jednym z forów internetowych czytamy m.in. taką wypowiedź na temat gry *GTA IV*:

W temacie będą mocne spoilery, więc jeżeli nie chcesz sobie psuć zabawy z gry to nie czytaj. Nie ma sensu pisanie tego w spoilerach gdyż poza spoilerami raczej nic tu nie będzie skoro topic służy tylko jednemu. Dyskutujemy tutaj jaki wybraliśmy wybór, co nami kierowało, dlaczego tak a nie inaczej, kto miał przeżyć a kto zginąć zapraszam do dyskusji.

Ivan the not so terrible – Na pierwszy ogień szedł Ivan, dostaliśmy zlecenie od Vlad’a by go sprzątnąć za pierwszym razem wzięłem aby zginął ale chciałem zobaczyć dalszy wątek fabularny no i zobaczyłem, po tej misji z zabiciem Ivana od razu mamy misję w której zabijamy Vlad’a skoro Vlad ma ginąć wczytałem save’a i uratowałem Ivana, nie będzie się mną jakiś gnój posługiwał skoro i tak ma zginąć³.

Reakcji gracza nie wywołał fakt, że to „piłka wymknęła się z rąk”. Gracz wykonał wszystkie zręcznościowe czynności poprawnie (samochód prowadzony

² <<http://forumarchiwum.gry-online.pl/S043archiwum.asp?ID=8175543>>, data dostępu: 28 grudnia 2012.

³ <<http://www.gtathegame.net/forum/tematy.php?nr=1017&s=1>>, data dostępu: 18 lipca 2013, interpunkcja w cytatach oryginalna.

przez bohatera dogonił samochód innej postaci – na tym bowiem m.in. polegało zadanie), i na dodatek zdecydował się je powtórzyć. Reakcję wywołała uwarunkowana „odczytaniem” / „obejrzeniem” kolejnego fragmentu opowieści swoista reinterpretacja całego zdarzenia, które grający współtworzył.

Gracz „cofnął ruch” – chciałoby się powiedzieć – i tym razem nie „zbił figury”. Jak można jednak domniemywać, motywacją nie był strategiczny, taktyczny, zręcznościowy wymiar rozgrywki, lecz przede wszystkim wrażenie, że to cały „zbiór pionków” – tekst – zagrał grającym, a nie on „pionkiem”. Gracz wykorzystał zatem właściwości tekstu jako cyfrowego programu komputerowego: „wczytał *save*” (zapis stanu rozgrywki) – zagrał „tekstem”.

Wynikająca z możliwości zapisywania stanu rozgrywki powtarzalność niektórych działań gracza – jako efekt bardziej lub mniej świadomych reinterpretacji – nieuchronnie kieruje więc ten rodzaj obcowania z tekstem także w stronę transakcji rozumianej na zasadzie koła hermeneutycznego. Pisze Januszkiewicz:

[...] transakcja przyjmuje postać koła hermeneutycznego jako niekończącego się ruchu zrozumienia i samorozumienia. W tym ruchu wybrzmiewa pytanie, zadawane sobie nawzajem przez interpretatora i tekst: kim ty jesteś? To pytanie kieruje się problemowi tożsamości rozumianej jako pytanie o sens, który nigdy nie może zostać w pełni pochwycony. A wobec tego okazuje się, że pytanie o innego / tekst, jest w gruncie rzeczy pytaniem o samego interpretatora i jego tożsamość (Januszkiewicz, 2012, s. 152).

Wypada jednak pamiętać, że mimo tak dalece rysujących się analogii fabularyzowane gry komputerowe jako teksty w swej istocie prymitywne (nie o technologię chodzi) – odwołujące się do etyki i tożsamości w sposób brutalny, symulacyjny i tym samym zmanipulowany – nadają doświadczeniom hermeneutycznym charakter cybernetyczny. A „cybernetyczne doświadczenia” z kolei wymagają pojęciowej modyfikacji tradycyjnych stylów hermeneutycznych.

3. Hermeneutyka „dramatyczna”

„You are playing a role determined by the program and the fictional world” – pisze Jill Walker w pracy pod znamienym tytułem: *Do You Think You're Part of This? Digital Texts and Second Person Address* (Juul, 2005, s. 160–162; por. też: Walker, 2000). I trudno tej refleksji nie uznać za doskonały punkt wyjścia dla stwierdzeń określających hermeneutykę „dramatyczną”.

Zaprogramowane w najnowszych fabularyzowanych grach komputerowych sytuacje „quasi-etyczne” i przypisane im „moralne wybory” określają

sukcesywnie krystalizującą się poetykę wspomnianych gier. Zaczyna w nich dominować decyzyjny aspekt rozwoju wydarzeń zdeterminowany przez quasi-moralne rozstrzygnięcia, który w swym korespondencyjnym charakterze jawi się jako swoiście zaprojektowana dekonstrukcja.

Przedmiotem sporu – „transakcji” – jaki wytwarza się w ramach relacji „tekstu” z odbiorcą / graczem stają się bowiem najczęściej: zarówno zakorzeniona w archetypach tradycyjnej kultury popularnej hierarchia wartości, jak i spoczywające u jej podstaw elementarne normy moralne.

Dekonstrukcja archetypów (np. walki dobra ze złem) nie jest – co oczywiste – do końca zamkniętą, zdeklarowaną w swym komplementarnym charakterze wizją literacką albo filmową. Dokonuje się w procesie quasi-moralnych rozstrzygnięć, w ramach gry / dialogu z „tekstem” (Kochanowicz, 2012, s. 142). Co więcej, przebieg tak zdefiniowanego wymiaru „rozgrywki” jest weryfikowany przez program, czemu służą niekiedy zaimplementowane w grach „kwalifikatory moralności” – graficzne wskaźniki – określające, które z decyzji gracza przybliżają prowadzoną przez niego postać do płynnej granicy „dobra” lub „zła”. Nie zawsze jednak wspomniana weryfikacja pokrywa się z oczekiwaniami gracza, czasami bowiem zaiste trudno dociec, jakim „etycznym systemem” kierowali się programiści, wpisując ten, czy inny wybór w aksjologiczną klasyfikację. Ich intencja nie jest wszak istotna. Zaimplementowana w komputerowych produkcjach możliwość gry także „wbrew wartościom” wiąże się – rzecz jasna – z tą specyfiką „cyberprzestrzeni”, którą tak swego czasu określał Slavoj Žižek:

W WR [wirtualnej rzeczywistości – R.K.] natomiast mogę tak postępować, odgrywać coś, nie robiąc tego naprawdę, i uniknąć tym samym niepokoju związanego z aktywnością w PR [prawdziwej rzeczywistości – R.K.] – mogę tak postępować, a ponieważ wiem, że naprawdę tego nie robię, zahamowanie lub wstyd zostają zawieszony (Žižek, 2001, s. 207).

Problem jednak w tym, że o ile jeszcze dziesięć czy piętnaście lat temu „interaktywne narracje” – do których Žižek odnosi swoje spostrzeżenia – wiązały się z akcentowanym przezeń „nadmiarem wolności”, o tyle najnowsze fabularyzowane gry komputerowe owej wolności niekiedy pozbawiają, zawierają bowiem mechanizmy wymuszające na graczynie decyzje o charakterze wyraźnie amoralnym. Przykładem pozostaje choćby wspomniany już polski, komputerowy *Wiedźmin*, gdzie prowadzony przez gracza Geralt niemal na początku przygody musi wybierać, czy uratować wiedźmę, wyrzynając wieś, czy też wydać kobietę na pastwę żądnych krwi wieśniaków. Jeśli gracz chce współtworzyć dalsze losy „cyfrowego bohatera” – musi podjąć decyzję. Ów „wirtualny tragizm” nie jest dokładnym odzwierciedleniem antycznego tragizmu, pozostaje dosłowną sytuacją bez

dobrego rozwiązania – gracz musi podjąć decyzję, lecz nie tylko dlatego, żeby opowiedzieć się w ramach interpretacji, której ze stron przyznać rację, ale po to, aby móc grać dalej – po prostu kontynuować dialog z tekstem.

I w tym tkwi istota hermeneutyki „dramatycznej”, bo oto interpretacja tekstu powiązana z „odpowiedzialnością za bieg wydarzeń” – wpisana w dramaturgię uczasowionej, bo dynamicznej interaktywności *per se* – okazuje się cybernetyczna. Pojawiają się „interpretacyjne dyrektywy”: albo / albo – i w konsekwencji tekst demaskuje prawdziwą sytuację etyczną. Pisze Januszkiewicz (2012): „relacja między interpretatorem a tekstem oznacza sytuację etyczną: żywy dialog, spotkanie” (s. 144).

Wraz z dyrektywami tekst zdobywa pozorną przewagę nad interpretatorem i tym samym powiększa się dystans interpretatora do dramaturgii samego „dialogu”. Powołana przez „cyfrowy język”, a także wyrażana audiowizualnie, fantastyczna opowieść zaczyna tracić swój prymat nad resztą. Istotna pozostaje intencja tekstu, ale już tylko jako komputerowego programu. Wypada zatem powtórzyć za Walkerem:

Do You Think You're Part of This?

LITERATURA

- Baudrillard, J. (1996). Das perfekte Verbrechen. W: *Das perfekte Verbrechen*. Matthes & Seitz. Online: <<http://www.egs.edu/faculty/jean-baudrillard/articles/das-perfekte-verbrechen/>>. Data dostępu: 18 lipca 2012.
- Gadamer, H.-G. (1993). *Aktualność piękna. Sztuka, jako gra symbol i święto* (tłum. K. Krzemieniowa). Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Eco, U. (1996) *Interpretacja i nadinterpretacja* (tłum. T. Bieroń). Kraków: Wydawnictwo Znak.
- Januszkiewicz, M. (2007). *W-koło hermeneutyki literackiej*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe PWN
- Januszkiewicz, M. (2012). *Kim jestem ja, kim jesteś ty?. Etyka, tożsamość, rozumienie*. Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.
- Juul, J. (2005) *Half-real. Video games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.
- Kochanowicz, R. (2012). *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- MacLuhan, M. (2004). *Zrozumieć media* (tłum. N. Szczucka). Wydawnictwo Naukowo-Techniczne.
- Markowski, M.P. (1998). *Nietzsche. Filozofia interpretacji*. Kraków: Universitas.
- Nietzsche, F. (1993) *O prawdzie i kłamstwie w pozamoralnym sensie* (tłum. B. Baran). W: *Pisma pozostałe 1862–1875*. Kraków: Inter Esse.
- Ricoeur, P. (2007). *O interpretacji* (tłum. J. Margański). W: A. Burzyńska, M.P. Markowski (red.), *Teorie literatury XX wieku. Antologia*. Kraków.

- Stasieńko, J. (2005). *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*. Wrocław: Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP we Wrocławiu.
- Walker, J. (2000). Do You Think You're Part of This? Digital Texts and Second Person Address. W: *Cybertext Yearbook 2000*. Online: <<http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/122.pdf>>.
- Žižek, S. (2001). *Przekleństwo fantazji* (tłum. A. Chmielewski). Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- <<http://www.gry-online.pl/>>. Data dostępu: 26 grudnia 2012.
- <<http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/122.pdf>>. Data dostępu: 18 lipca 2013.
- <<http://www.gtthegame.net/forum/tematy.php?nr=1017&s=1>> Data dostępu: 18 lipca 2013.

dr hab. Rafał Kochanowicz, polonista, adiunkt w Instytucie Filologii Polskiej, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, rko@icpnet.pl

„Cybernetyczne doświadczenia” – fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki

Abstrakt

Fabularyzowane gry komputerowe wraz ze swym dynamicznym rozwojem przekształciły się w ostatnich latach w rozbudowane audiowizualne teksty kultury, które stają się coraz ważniejsze i coraz więcej przekazują. Zawarte w nich aspekty światopoglądowe oraz sposób ich wyrażania wykraczają, już daleko poza obszar tradycyjnie rozumianej „gry”, czy „zabawy” sensu stricto. Doświadczenia, które stają się udziałem graczy, zbliżają się w swych świadectwach do ujęć bliskich tym koncepcjom obcowania z tekstem, jakie w swoich pracach omawiali swego czasu Gadamer i Ricoeur. Równocześnie też coraz mocniejsze oddziaływanie quasi-etycznego wymiaru zawartego w grach przekazu wpisuje ten obszar „wirtualnej rozrywki” w przestrzeń hermeneutycznego dyskursu.

SŁOWA KLUCZOWE: hermeneutyka, badanie gier komputerowych, interpretacja