

# Rola mechanizmów obrzydzenia w tworzeniu i organizacji narracji w wybranych fantastycznonaukowych grach komputerowych

**BARTŁOMIEJ KUCHCIŃSKI**

*Uniwersytet Śląski*

## **Abstract**

### The Role of Disgust Mechanisms in the Construction and Organising of Narrative Structures in Selected Science-Fiction Video Games

*According to the psychologists Paul Rozin, Jonathan Haidt and Clark McCauley it is possible to outline a topology of disgust, which proceeds from the most basic physiological response, to a potential contagion, towards a symbolic and evaluative sphere in which the disgusting is judged morally. Thus disgust ceases to be a mere means of protecting the body and becomes the means of protecting the self, which, in turn, makes it a powerful factor in positive and negative socialisation.*

*The aim of the article is to discuss the disgust elicitors in selected science fiction computer games and thus to analyse how the logic of physical, emotional and moral disgust, one of the most basic psychological mechanisms, assumes a central, even if latent, role in organising the narrative and plot structures of these games.*

**KEYWORDS:** *disgust, science fiction, narrative, computer games, Darwinian literary studies*

## 1. Cel i metodologia

Celem niniejszego artykułu jest omówienie i przeanalizowanie sposobów, w jakie dynamika mechanizmów obrzydzenia oddziałuje na kształt narracji oraz konstrukcję świata przedstawionego fantastycznonaukowych gier komputerowych *science-fiction*. Przedstawione zostaną przykłady gier *Half-Life*, *StarCraft* i *Fallout* pochodzące z trzech różnych gatunków, a mianowicie odpowiednio: gry akcji, strategii czasu rzeczywistego, oraz gry fabularnej. Z drugiej strony należy także rozważyć, w jaki sposób specyfika różnych sposobów rozgrywki warunkuje fabularne zastosowanie omawianych mechanizmów.

Nie ulega wątpliwości, że jedną ze szczególnych cech fantastyki naukowej jest jej wyjątkowa koncentracja na wątkach i problemach związanych z strategiami przeżycia, przetrwania i reprodukcji (często w nietypowych, nieznanych czy alternatywnych warunkach ekologiczno-kulturowych) oraz na strategiach kontaktu i interakcji z obcym, rozumianym tutaj dwojako – zarówno w wąskim ujęciu istoty pozaziemskiej czy w inny sposób nie-ludzkiej, jak i w ujęciu szerszym, symbolicznym. Ta właściwość fantastyki naukowej zauważalna jest właściwie niezależnie od zakresu czasowego i medium (literatura, kino czy gra, pojmowana tu całościowo jako utwór narracyjny). To szczególne zainteresowanie sprawia, że fantastyka naukowa jawi się jako przedmiot badań i dociekań krytycznoliterackich wyjątkowo podatny na analizę przy użyciu rozwijanej od połowy lat dziewięćdziesiątych metodologii darwinistycznej<sup>1</sup>, która postuluje istnienie struktury ludzkiej psychiki opartej na fundamencie wyewoluowanych, adaptacyjnych mechanizmów psychologicznych i stanowiącej źródło i podstawę wszelkiej produkcji kulturowej, a zatem także punkt odniesienia dla analizy krytycznej (Carroll, 2004; 2007). Według Stevena Pinkera, psychologa, lingwisty oraz jednego z głównych propagatorów podejścia psychologiczno-ewolucyjnego, „nic w kulturze nie ma sensu, chyba, że w świetle psychologii” (1997, s. 210), a i kształt samej psychologii w oczywisty sposób jest wynikiem ewolucji poprzez selekcję naturalną. Konsekwencją przyjęcia takiej perspektywy jest właśnie postulat istnienia określonej, adaptacyjnie funkcjonalnej struktury ludzkiego umysłu, która warunkuje istnienie predyspozycji behawioralnych typowych dla całego gatunku ludzkiego, co rzutuje na kształt produktów i artefaktów kultury.

Warto przy tym zauważyć, że pozycja psychologiczno-ewolucyjna zdecydowanie odcina się od powszechnego we współczesnym literaturoznawstwie

---

<sup>1</sup> Tzw. *Darwinian Literary Studies* pojawiające się także pod nazwą *evocriticism*; termin nie doczekał się powszechnie przyjętego polskiego tłumaczenia, gdyż ten nurt badań pozostaje w Polsce praktycznie nieznanymi.

paradygmatu freudowsko-lacanowskiego, odrzucając go jako naukowo niezadowolający (Evans, 2005) i doszukując się przesłanek polityczno-ideologicznych w jego popularności. W ujęciu darwinistycznym o wyborze narzędzia metodologicznego decydować ma nie preferencja polityczna badacza, a jedynie empiryczna walidacja samego narzędzia (zob. Boyd, 2006; Levin, 1993). Prowadzi to do propozycji zwrotu właśnie w kierunku badań uwzględniających wpływ czynników ewolucyjnych, które dzięki osadzeniu w paradygmacie nauk empirycznych mają być wolne od ładunku ideologicznego (zob. Carroll, 2007).

Działając w tym duchu, w niniejszym artykule nie poruszam tematyki obrzydzenia z perspektywy proponowanej np. przez Julię Kristevę w *Potęrze obrzydzenia*, starając się zaproponować i wykorzystać podejście alternatywne w nadziei uniknięcia polityczno-ideologicznych dywagacji i uwikłań. Należy tu jednak zaznaczyć, że niniejszy artykuł nie jest próbą narzucenia drogi interpretacji, a stanowi jej propozycję, mającą również na celu przybliżenie nurtu darwinistycznych badań kulturowo-literackich.

## 2. Obrzydzenie i jego rola w fantastyce naukowej

Przy próbie podjęcia psychologiczno-ewolucyjnej analizy narracji fantastyczno-naukowych, w szczególności tych opartych na antagonistycznej relacji pomiędzy człowiekiem a obcym, miejsce centralne wydaje się zajmować dynamika mechanizmów obrzydzenia. Stanowi ona – co postaram się wykazać w dalszej części artykułu – typowy środek organizacji i polaryzacji struktury narracyjnej, niezależnie od stopnia jej skomplikowania.

Paul Rozin, Jonathan Haidt i Clark McCauley (2008), badacze wspólnie zajmujący się fizjologicznymi, społecznymi i moralnymi aspektami obrzydzenia, postulują, że możliwe jest wyodrębnienie topologii obrzydzenia opartej na jego biologicznej, ale także kulturowej ewolucji (s. 757–776). Samo pojęcie obrzydzenia jest tu rozumiane tak, jak rozumiał je Karol Darwin, a zatem jako: „coś odrzucającego, po pierwsze w odniesieniu do zmysłu smaku, a po drugie jako coś wywołującego zbliżone odczucie poprzez zapach, dotyk lub wzrok” (s. 757), a także tak, jak pojmował je Andras Angyal, czyli jako reakcja na możliwość wchłonięcia przez usta obiektu niepożądanego. Według Rozina, Haidta i McCauleya ten poziom czysto biologicznej reakcji – skoncentrowanej na sferze oralnej, skupionej na zmyśle smaku, z jasno określoną i najbardziej oczywistą funkcją adaptacyjną, jaką jest ochrona organizmu przed zatruciem – stanowi podstawę wzmiankowanej topologii obrzydzenia. Ten rodzaj obrzydzenia rozwija się w bardziej złożony mechanizm, skupiony na unikaniu zakażenia i infekcji oraz ochronie przed nimi, już nie jedynie oparty o zmysł smaku, ale

wyzwalany przez produkty ciała ludzkiego i zwierzęcego (np. płyny ustrojowe) oraz pewne – częściowo warunkowane kulturowo – rodzaje pożywienia. Na tym etapie obrzydzenie w dalszym ciągu stanowi mechanizm ochrony ciała i organizmu (s. 759–760).

W trzeciej fazie ewolucji mamy do czynienia z obrzydzeniem wywołanym przez komponenty seksualności, higieny, naruszenia powłoki cielesnej czy wreszcie śmierć i pozostałości martwych organizmów. O ile aspekt fizyczny w dalszym ciągu odgrywa tu potężną rolę, o tyle pojawia się także aspekt związany z ochroną „duszy”, z wyparciem z ludzkiej psychiki świadomości własnej zwierzęcości, czyli podlegania tym samym prawom cyklu życia (rozmnażanie, wydalanie, śmierć), którym poddane są zwierzęta. Na tym poziomie analizy obrzydzenia relacja biologia–kultura stanowi już element niemal centralny. Obrzydzenie własną zwierzęcą naturą wyzwała u ludzi rozmaite kulturowe mechanizmy wyparcia przedstawionej wyżej świadomości poprzez systemy zasad, które regulują akceptowalne sposoby wykonywania czynności mogących stanowić potencjalne przypomnienie o ludzkiej zwierzęcości (s. 761–762).

Na kolejnym poziomie ewolucji obrzydzenia mamy do czynienia z obrzydzeniem międzyludzkim, interpersonalnym, wywołanym przez kontakt z obcym – a zatem potencjalnie chorym osobnikiem, potencjalnie stwarzającym ryzyko zakażenia, nie będącym w bliskiej relacji z podmiotem. W sferze kulturowej konsekwencją tego rodzaju obrzydzenia jest wykluczenie obcych, a zatem usztywnienie i ochrona obowiązującego porządku społecznego (s. 762).

Na ostatnim etapie mamy do czynienia z obrzydzeniem moralnym, fizjologiczną reakcją na przewinienia i transgresje porządku społecznego. Ten rodzaj obrzydzenia, choć fizjologiczny, wywołany jest przez naruszenie zmoralizowanych reguł kulturowych poprzez akt degradujący lub zanieczyszczający „uświęconą” duszę człowieka – choć oczywiście poszczególne normy moralne, o których tu mowa, będą się różnić w zależności od kontekstu kulturowego (s. 762–763).

Narracje fantastycznonaukowe – w szczególności te oparte na antagonistycznej relacji człowiek–obcy, będącej jednym z możliwych wariantów interakcji pomiędzy znanym a nieznanym, którą Darko Suvin (1979) uznaje za centralny i konieczny składnik fantastyki naukowej (s. 8–9) – nieomal typowo wykorzystują obrzydzenie jako mechanizm negatywnego wartościowania elementów fabuły. Wspomnieć tu wystarczy o przykładach takich jak *Obcy* Ridleya Scotta czy *Władcy marionetek* Roberta Heinleina. U Scotta obcy to pasożytniczy organizm, w dorosłej formie wydzielający duże ilości śluzowatej śliny, w postaci niedojrzałej koncentrujący się na oralnej penetracji ciała potencjalnego nosiciela stanowiącej wstęp do kolejnego etapu cyklu reprodukcji / rozwoju – tym strasniejszego, że prowadzącego do monstualnych narodzin, wywracających kulturowo transmitowany status przekazywania życia (obcy staje się tu kristevovskim „pomio-

tem” zaburzającym porządek oraz istniejącym poza nim). We *Władcy marionetek* obcy przypominają nagie ślimaki i w pasożytniczy sposób przejmują kontrolę nad nosicielami, odzierając ich z wolnej woli, co stanowi naruszenie tak intensywnie postulowanego przez samego Heinleina moralnego etosu niezależności podmiotu.

### 3. Obrzydzenie w fantastycznonaukowych grach komputerowych

Koronnym przykładem wykorzystania dynamiki obrzydzenia w sferze fizyczno-biologicznej może być seria *Half-Life*. Wymowny jest sposób wizualnej i fabularnej prezentacji obcych w jej uniwersum: niemal bez wyjątku fizycznie zdeformowanych (złożone oczy, trzy kończyny, kończyny szczątkowe, macki), inwazyjnych (plucie jadem, pożeranie, ataki skierowane na głowę i usta gracza, celowo wyposażonego w mechanizm ochronny w postaci skafandra), martwych lub kanibalistycznych (zombie, koncentracja na śmierci i transgresjach cieleśnych) oraz odartych ze statusu świadomego podmiotu (gracz walczy albo ze zwierzętami, które często na niego polują, albo z przeciwnikami ubezwłasnowolnionymi, a zatem pozbawionymi potencjału działania świadomego i rozmyślnego).

Widoczne w drugiej części gry kluczowe elementy kompozycji świata przedstawionego w postaci transgresji ciała ludzkiego i porządku społecznego – *de facto* sterylizacja populacji, eksperymenty na ludziach, „ulepszanie” żołnierzy poprzez interwencje chirurgiczne, zdrada własnego gatunku – są wyzwalaczami obrzydzenia interpersonalnego i moralnego. Ze względu na charakter gry schodzą one na dalszy plan w porównaniu do wyzwalaczy fizjologicznych, pozostają jednak obecne i są bardzo istotne dla fabularnej struktury gry. To dzięki nim dowiadujemy się, kto jest dobry, a kto zły – w prostej relacji, w której to, co obrzydliwe biologicznie, zrównane jest z tym, co złe moralnie. Mamy zatem do czynienia z biologiczno-kulturowym wartościowaniem i moralizacją, a także z biologiczno-kulturową dynamiką negatywnej socjalizacji, niezbędną do usprawiedliwienia działań gracza i przemocy obecnej w grze.

Z inną sytuacją mamy do czynienia w grze *StarCraft*, strategii czasu rzeczywistego o stosunkowo rozbudowanej fabule i szczegółowo opisanym świecie przedstawionym. Co interesujące, negatywna charakteryzacja głównych antagonistów, insektopodobnych Zergów, nie tylko odbywa się w znacznej mierze poza zasadniczą rozgrywką, czyli w przerywnikach filmowych i odprawach pomiędzy poszczególnymi misjami, lecz także zostaje częściowo przeniesiona do zewnętrznej instrukcji do gry, zawierającej opis jej uniwersum. Pomimo tego przesunięcia, wymuszonego formą rozgrywki, mechanizm charakteryzacji jest tu podobny jak w *Half-Life*. Dowiadujemy się, że Zergowie bywają kanibalami,

stosują broń biologiczną w postaci pasożytów, trucizn i jądów, gwałtownie mutują i przepoczwarczają się – są uosobieniem niebezpiecznej, inwazyjnej i obcej biologiczności, co w ramach opisywanej tu dynamiki jednoznacznie stawia ich w pozycji antagonistów. Jest to szczególnie widoczne w porównaniu do trzeciej rasy obecnej w grze, Protosów. Ich pozytywna charakterystyka jako szlachetnych i odważnych, choć okrutnych wojowników wzmacniana jest „antyzjologicznością”: nie posiadają oni ust, nie spożywają jedzenia, są zatem wolni od konieczności wydalania; polegli wojownicy albo wyparowują w błysku energii, albo powracają z zaświatów jako groźne duchy, co przynajmniej częściowo pozwala uniknąć wizji pośmiertnego rozkładu i gnicia.

Z drugiej strony jednak *StarCraft* wprowadza elementy wartościowania oparte głównie na obrzydzeniu moralnym, odchodząc od prostego schematu oparcia na odpychającej fizjologiczności. Raz za razem główne postacie są zdradzane i porzucane przez sojuszników i pobratymców (Raynor i koloniści przez Konfederację, Kerrigan i Raynor przez Mengska, Tassadar przez Konklawe itd.; zabieg fabularny powtarza się w grze wielokrotnie).

Gra fabularna taka jak *Fallout* pozwala zauważyć nieco inną dystrybucję obrzydzenia. Wymiar fizyczny jest w grze obecny i wykorzystywany skutecznie – występuje tu zagrożenie skażonym pożywieniem, promieniowaniem, modyfikacje cielesne (wymuszona ewolucja, mutanci, deformacja fizyczna i psychiczna), zatem cały zestaw wyzwalaczy obrzydzenia na niskich poziomach topologii Rozina. Niemniej różnica gatunkowa, skupienie się na fabule i treści tekstowej pozwala na znacznie pełniejsze rozwinięcie mechanizmów wywoływania obrzydzenia moralnego.

Osią fabuły jest przecież konieczność zmierzenia się ze światem zamieszkanym przez obcych i nieznanymi (obce i nieznanne) zarówno graczowi, jak i jego postaci. Obrzydzenie obcością obserwujemy w części pierwszej w momencie wygnania i wypędzenia Mieszkańca Krypty – doszło tu do skażenia poprzez kontakt, a reakcją obronną jest odrzucenie, wartościowanie i skrajnie negatywna socjalizacja. Logika Enklawy w części drugiej podąża podobnym torem – likwidacja nieczystych, a więc odrzucenie i wykluczenie innego. Gra przemyca tu ładunek ideologiczny: jasne jest, że polityka masowej eksterminacji jest moralnie ohydna (nieco żartobliwie można stwierdzić, że w razie wystąpienia wątpliwości fizyczna deformacja Franka Harrigana, ostatniego potężnego przeciwnika, pozwoliłaby je rozwiązać), *Fallout 2* wykorzystuje więc reakcję ostatniego stopnia u gracza w celu nie tylko zrealizowania kulminacji i rozwiązania fabuły, lecz także wywołania osądu i konieczności wartościowania.

Ze względu na złożoność fabularną, możliwą dzięki formule gry narracyjnej, mechanizmy obrzydzenia nie działają jednak w serii *Fallout* w sposób oczywisty i prostoliniowy. W przypadku postaci mutanta Markusa i ghoulia Harolda

napotykamy konflikt wynikający z zestawienia odpychającej powierzchowności (niskie poziomy) z pozytywnym wartościowaniem moralnym; w przypadku Enklawy sytuacja narracyjna jest odwrócona – postulowanej czystości fizycznej towarzyszy odpychająca moralnie pozycja ideologiczna. Gracz wciągany jest więc w konflikt znacznie bardziej złożony i interesujący niż ten obecny w *Half-Life* (co nie jest być może szczególnie zdumiewające). Środkiem organizacji obydwu konfliktów pozostaje jednak dynamika obrzydzenia, co jest zaskakujące tylko na pierwszy rzut oka. W sytuacjach bezpiecznych, w kontekstach nie związanych z bezpośrednim fizycznym zagrożeniem (prawdziwym lub wyimaginowanym), obrzydzenie i jego wyzwalacze stają się źródłem przyjemności i humoru, są wręcz celowo wyszukiwane (Rozin, McCauley, Haidt; s. 769). Gra – lub lektura – należy do takiej właśnie kategorii sytuacji, a kiedy weźmiemy pod uwagę duży potencjał dyskursu fantastycznonaukowego do przedstawiania rzeczy potencjalnie obrzydliwych ich obecność, waga i kluczowa rola przestanie dziwić.

#### 4. Podsumowanie

Jak pokazują omówione tu przykłady, ewolucyjna podstawa mechanizmów obrzydzenia oraz wynikająca z niej logika kulturowa i narracyjno-fabularna odgrywają znaczącą rolę w kształtowaniu struktury gier fantastycznonaukowych, niemal niezależnie od ich gatunkowej przynależności, choć sposób rozgrywki nie pozostaje oczywiście bez wpływu na głębię rozwinięcia i wykorzystania tej logiki. W miarę wzrastania komplikacji fabularnej zauważyć można wykorzystanie coraz wyższych poziomów topologii Rozina, aż do momentu, w którym następuje odwrócenie proponowanych przez nią zależności i sam gracz zostaje wciągnięty w grę konwencją. Obecność i funkcjonowanie omawianej dynamiki, w tym transformacja bazowego obrzydzenia w strach i / albo agresję czy przesunięcie tych stosunkowo prostych emocji w sferę moralnych i etycznych sądów wartościujących, potwierdzają tezę o wpływie ewolucyjnych uwarunkowań psychicznych na wyjściowy kształt produkcji kulturowej, nawet tak technologicznie zaawansowanej jak gry komputerowe.

#### LITERATURA

- Boyd, B. (2006). Theory is Dead – Like a Zombie. *Philosophy and Literature*, 30(1), 289–298
- Carroll, J. (2004). *Literary Darwinism. Evolution, Human Nature and Literature*. New York: Routledge
- Carroll, J. (2007). *Evolutionary Approaches to Literature and Drama*. W: R.I.M., Dunbar, L. Barrett (red.), *Oxford Handbook of Evolutionary Psychology*. Oxford: Oxford University Press.

- Evans, D. (2005). From Lacan to Darwin. W: J. Gottschall i D.S. Wilson (red.), *The Literary Animal: Evolution and the Nature of Narrative* (s. 38–55). Evanston: Northwestern University Press.
- Levin, R. (1993). The New Interdisciplinarity in Literary Criticism. W: N. Easterlin, B. Riebling (red.), *After Poststructuralism: Interdisciplinarity and Literary Theory*. Evanston: Northwestern University Press.
- Pinker, S. (1997). *How the Mind Works*. London: Penguin Books.
- Rozin, P., Haidt, J., McCauley, C. (2008). Disgust. W: M. Lewis, J. Haviland-Jones, L. Feldman Barrett (red.), *The Handbook of Emotions*. New York: Guilford Press.
- Savin, D. (1979). *Metamorphoses of Science Fiction*. New Haven: Yale University Press.

**mgr Bartłomiej Kuchciński**, filolog angielski, asystent w Instytucie Kultur i Literatur Anglojęzycznych, Wydział Filologiczny, Uniwersytet Śląski, bartlomiej.kuchcinski@us.edu.pl

### **Rola mechanizmów obrzydzenia w tworzeniu i organizacji narracji w wybranych fantastycznonaukowych grach komputerowych**

#### **Abstrakt**

*Według propozycji psychologów Paula Rozina, Jonathana Haidta i Clarka McCauleya obrzydzenie koncentruje się na substancjach i obiektach stanowiących zagrożenie chorobą, infekcją czy skażeniem. Mechanizm ten przenosi się w sferę porządków symbolicznych, w których u ludzi obrzydzenie wywoływane jest przypomnieniem własnej śmiertelności, czyli potwierdzeniem biologicznego statusu człowieka jako zwierzęcia. W warstwie moralnej i obyczajowej obserwujemy przesunięcie od pierwotnego obrzydzenia fizjologicznego do obrzydzenia abstrakcyjnego, operującego w sferze idei i wartości. Obrzydzenie przestaje zatem być doznaniem chroniącym ciało, a staje się mechanizmem obrony emocjonalnej i czynnikiem wpływającym na mechanizmy pozytywnej i negatywnej socjalizacji oraz warunkującym je.*

*Celem niniejszej pracy jest przeanalizowanie, w jaki sposób logika obrzydzenia staje się centralnym, nawet jeśli ukrytym, środkiem organizacji struktur fabuły i narracji wybranych gier fantastycznonaukowych, a zatem sposobów w jakie jeden z podstawowych mechanizmów psychologicznych wpływa na organizację świata i języka niektórych gier.*

**SŁOWA KLUCZOWE:** obrzydzenie, fantastyka naukowa, narracja, gry komputerowe, literaturoznawstwo darwinistyczne