Hermeneutyka gier wideo

Interpretacja, immersja, utopia

lupa obscura

KOMITET REDAKCYJNY
Agnieszka Mrozik, Anna Nasiłowska, Barbara Smoleń

PRZEWODNICZĄCE KOMITETU
Monika Rudaś-Grodzka, Katarzyna Nadana-Sokołowska

Instytut Badań Literackich PAN, Uniwersytet Śląski

MICHAŁ KŁOSIŃSKI

Hermeneutyka gier wideo

Interpretacja, immersja, utopia

INSTYTUT BADAŃ LITERACKICH PAN
WYDAWNICTWO
WARSZAWA 2018

RECENZENCI
dr hab. Mirosław Filiciak, prof. SWPS

REDAKCJA
Ksenia Olkusz

INDEKS
Marta Aleksandrowicz

KOREKTA
Agata Gogołkiewicz

ŁAMANIE
Helena Dziurnikowska

PROJEKT OKŁADKI
Type2.pl

Publikacja sfinansowana przez Uniwersytet Śląski w Katowicach

© Copyright by Michał Kłosiński, 2018
© Copyright by Instytut Badań Literackich PAN, 2018

ISBN 978-83-65832-91-7

DRUK I OPRAWA
BookPress, ul. Lubelska 37c, 10-408 Olsztyn

Spis treści

Podziękowania 7

Wstęp 9

Rozdział I Hermeneutyka gier wideo 15
I W stronę hermeneutyki gier komputerowych 17
1. Hermeneutyka gry 22
2. Hermeneutyka a opowieść w grze 29
3. Włamywanie się do rzeczywistości – krytyka hermeneutyki w dotychczasowych ujęciach *game studies* 34
II Zamieszkując wirtualne światy 52
1. Dwie gry o zamieszkiwaniu 56
2. Zamieszkiwanie i śmierć 57
3. Zamieszkiwanie wirtualnych światów jako teatr – problem tożsamości narracyjnej 63
4. Teatralność gry a jej medialność 68
5. Cytowalność gestu a relacja z innym 70
6. Podsumowanie 73
III Między mapą a terytorium: hermeneutyka przestrzeni gry wideo 75
1. Mapa a terytorium 78
2. Minimapy 82
3. Edytowanie map to edytowanie świata 86
4. Między mapą a terytorium 88

Rozdział II Problematyka immersji 95
1. Immersja i emersja 97
2. Immersja a złudzenie *trompe l'œil* 101
3. Dialektyka immersji i emersji 108
4. Dialektyka immersji i emersji a wyobraźnia 113
5. Immersja a zwrot teatrologiczny 115
6. Immersja a dekonstytucja podmiotowości 125

Rozdział III W magicznym kręgu utopii 135
1. W magicznym kręgu utopii 137
2. Magiczny krąg w ogniu krytyki 139
3. Horyzonty magicznego kręgu 146
4. Horyzont – między rzeczywistością a wirtualnością... 152
5. Magiczny krąg i *mimesis* 154
6. Magiczny krąg: przemiana i zmiana 158
7. Magiczny krąg: allotopia i utopia 162
8. Magiczny krąg a teoria utopii Blocha 172
9. Magiczny krąg i IROS (Wyobrażeniowe Przekształcenie Społeczeństwa) 179
10. Magiczny krąg a dialektyka utopii i ideologii 188
11. Magiczny krąg i pragnienie 200
12. Podsumowanie: w magicznym kręgu utopii 213

Rozdział IV Interpretacje 217
I Robotnicy i gracze 219
1. *Mario* – robotnik na ratunek księżniczce 226
2. *Grand Theft Auto* – gra Imperium 229
3. Robotnicy w grach strategicznych 233
4. Powrót proletariatu? Robotnicy w *Dishonored* 238
II Wizje człowieka zadłużonego – utopia i dług w grze *BioShock Infinite* 246
1. Dwie odmiany człowieka zadłużonego: Booker DeWitt i Zachary Hale Comstock 248
2. Brak alternatyw 256
III *SimCity*: gdzie kończy się miasto? 265
1. *SimCity* – utopia neoliberalna 266
2. *SimCity* – koniec miasta 268
3. *SimCity* – pamięć, proroctwo, odpowiedzialność 272
4. *SimCity* – miasto śmierci 276

Zakończenie 279

Abstract 283

Bibliografia 285

Indeks nazwisk 303

Podziękowania

Niniejsza książka jest wynikiem trzech lat intensywnej pracy nad zupełnie nowym dla mnie obszarem badań. Jej ukończenie nie byłoby możliwe bez olbrzymiego wsparcia emocjonalnego ze strony moich najbliższych, przyjaciół oraz bez merytorycznych spotkań i dyskusji ze specjalistami z dziedziny *game studies* oraz *utopian studies*.

Dziękuję Uli, która była pierwszą słuchaczką moich tekstów i rozmówczynią; to jej dedykuję tę książkę.

Podziękowania należą się moim rodzicom, którzy wspierali mnie zarówno intelektualnie, jak i finansowo. To im zawdzięczam sprzęt, dzięki któremu mogłem prowadzić badania nad grami. To na nich ćwiczyłem również wyporność literaturoznawców na rozmowy o grach, z którymi nigdy nie mieli do czynienia.

Dziękuję moim nauczycielom i mistrzom – w porządku alfabetycznym profesorom: Adamowi Dziadkowi, Marianowi Kisielowi, Maciejowi Tramerowi oraz Krzysztofowi Uniłowskiemu, którzy stworzyli na Uniwersytecie Śląskim wspaniałą atmosferę dialogu, wymiany myśli i intelektualnej wzajemności.

Szczególne podziękowania za merytoryczne dyskusje na temat gier oraz udostępnianie trudnych do zdobycia tekstów należą się dwóm badaczom: Krzysztofowi M. Majowi oraz Tomaszowi Z. Majkowskiemu, których szanuję za dążenie do dzielenia się wiedzą i umiejętnościami ponad podziałami instytucjonalnymi.

Wyrazy wdzięczności składam również na ręce profesora Mirosława Filiciaka za wysiłek włożony w lekturę mojej książki oraz napisanie uskrzydlającej recenzji wydawniczej.

Osobne podziękowania należą się Kseni Olkusz, która podjęła się redakcji mojej książki. Świadectwo jej profesjonalizmu znajduje się w Państwa rękach.

Dziękuję badaczom z kręgu *utopian studies*, którzy przyjęli mnie do swojego grona, pomogli rozwijać pasję badawczą oraz stworzyli forum

dla dyskusji nad interesującą mnie problematyką, zwłaszcza następującym osobom (w porządku alfabetycznym): Antonis Balasopoulos, Artur Blaim, Nathaniel Coleman, Gregory Claeys, Justyna Galant, Ludmiła Gruszewska-Blaim, Kenneth Hanshew, Andrzej Juszczyk, Marta Komsta, Ruth Levitas, Tom Moylan, Lyman Tower Sargent, Rafał Szczerbakiewicz, Fátima Vieira, Tim Waterman.

Za rozmowy, uwagi krytyczne oraz za samą możliwość spotkania dziękuję badaczom *game studies*. Wśród nich szczególne miejsce zajmują (w porządku alfabetycznym): Espen Aarseth, Jakub Alejski, Radosław Bomba, Gordon Calleja, Sven Dwulecki, Paweł Frelik, Paweł Gąska, Veli-Matti Karhulahti, Rafał Kochanowicz, Piotr Kubiński, Miłosz Markocki, Aleksandra Mochocka, Michał Mochocki, Janet Murray, David Myers, Michał Ostrowicki, Patricia Sørensen, Piotr Sterczewski, Daniel Vella.

Ponieważ praca nad książką nie byłaby możliwa bez wsparcia moich przyjaciół, chciałbym również im szczerze podziękować za to, że są. Jestem wdzięczny, że zawsze mogę na was liczyć. W porządku alfabetycznym: Ania Gawryś, Marcin Korzycki, Anita Marenin, Filip Mazurkiewicz, Kasia Otrzonsek, Kasia i Krzysztof Sojka.

Dziękuję również wszystkim nieznajomym, z którymi w tych trudnych czasach przyszło mi spędzać wspólne wieczory w wirtualnych światach. GG WP!

Wstęp

Niniejsza książka stanowi próbę odpowiedzi na pytanie, które od lat nurtuje badaczy gier wideo, a mianowicie, jak pisać o grach wideo. Z jednej strony odpowiedzi na w ten sposób postawioną kwestię udzieliło już tak wielu specjalistów z dziedziny *game studies*, że wydaje się ona zaledwie powidokiem lub echem odległych debat i badacze, doświadczeni wieloletnimi bojami o naukowy status groznawstwa, spojrzą na tę książkę z nostalgią lub z rezerwą. Z drugiej strony groznawstwo – przez analogię do literaturoznawstwa czy filmoznawstwa – sięga do coraz to nowych języków krytycznych, wchłaniając dyskursy takich dyscyplin jak badania postkolonialne, *gender* i *queer studies*, krytyka polityki, ideologii i ekonomii, *animal studies* czy klasyczne i postklasyczne analizy narratologiczne. Nieobce w badaniach nad grami są również stanowiska filozoficzne i teoretycznoliterackie, o czym świadczą organizowane corocznie konferencje *Games and Literary Theory* czy *Philosophy of Computer Games*, co powoduje, że właśnie pytanie o to, jak pisać o grach, jest wciąż ponawiane i pozostaje aktualne. W wielu ośrodkach badawczych na świecie *game studies* uzyskały status odrębnej dyscypliny, a jej autorzy szkolą dzisiaj przyszłych twórców gier oraz pracowników branży i przemysłu growego. Pytanie o to, jak pisać o grach, ściśle uzależnione jest zatem od pozycji, jaką badacz zajmuje we współczesnym świecie, czy raczej od jego narracyjnej tożsamości: skąd przychodzi, z jakimi dyskursami i metodami analizy, dokąd zmierza – czy chce kształcić, produkować, a może krytykować gry, czy jest graczem, twórcą, filozofem, a może każdym z nich po trochu. Być może siła groznawstwa polega właśnie na wielości perspektyw badawczych, które zarówno stanowią zarzewie konfliktów, jak i zapobiegają petryfikacji teoretycznej i metodologicznej w obrębie niemłodej już dyscypliny.

Książka poświęcona jest w całości grom cyfrowym, aby użyć proponowanego przez Augustyna Surdyka podziału na gry cyfrowe

i niecyfrowe[1]. Tytułem wyjaśnienia, w pracy stosuję wymiennie termin gry wideo i gry komputerowe właśnie w znaczeniu gier cyfrowych ze względu na charakter przytaczanych przeze mnie tekstów anglojęzycznych, w których większość badaczy używa terminów gry wideo (*video games*) i gry komputerowe (*computer games*), a rzadziej pojęcia gier cyfrowych (*digital games*). Jako niekwestionowany autorytet w dziedzinie oraz jeden z najważniejszych polskich ludologów, a także współzałożycieli Polskiego Towarzystwa Badania Gier (PTBG)[2], które odgrywa nieocenioną rolę zarówno w promowaniu badań, organizowaniu konferencji, konwentów, jak i w budowaniu alternatywy dla podobnych instytucji za granicą, Surdyk pokazuje, że grami czy problemami okołoludologicznymi zajmować może się większość badaczy z najróżniejszych dyscyplin i dziedzin naukowych. Pisze on: „W ludologii jest miejsce dla wszystkich badaczy gier – jako że to my wszyscy nadal wciąż ją tworzymy, a jej kształt i przyszłość jest w naszych rękach"[3]. Czytelnika nie zdziwi zatem fakt, że od razu przyznam się do bycia przede wszystkim literaturoznawcą, miłośnikiem filozofii i teorii literatury, następnie graczem, a na samym końcu ludologiem. Niniejsza książka wchodzi wielokrotnie w dialog z badaczami, którzy mianują siebie groznawcami, ludologami czy dyplomowanymi specjalistami z dziedziny *game studies*, dlatego że proponowana w niej koncepcja znajduje się w orbicie okołoludologicznej i w pełni utożsamiona jest z wielowymiarowym charakterem prac poświęconych grom wideo. Jednocześnie agenda stojąca za przyjmowanymi w książce stanowiskami teoretycznymi wynika z mojego przekonania, że dotychczasowe ujęcia teoretyczne, metodologiczne czy interpretacyjne warto uzupełnić o refleksję budowaną na podstawie ustaleń filozofii hermeneutycznej Paula Ricœura oraz teorii wypracowanych na gruncie *game studies*. Z tego powodu prezentowany w niniejszej pracy projekt hermeneutyki połączonej z teoriami utopii różni się zasadniczo od stanowiska przedstawianego przez Bernarda Suitsa w książce *Konik Polny. Gry, życie i utopia*[4]. W ostatnim rozdziale rozprawy badacz szkicuje

1 A. Surdyk, *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens" 2009, nr 1, s. 230.

2 Zob. tenże, *Charakter i cele Polskiego Towarzystwa Badania Gier oraz perspektywy badań nad grami w Polsce*, w: *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 2, red. A. Surdyk, J. Szeja, Poznań 2007, s. 7-14.

3 A. Surdyk, *Status naukowy ludologii...*, s. 239.

4 B. Suits, *Konik Polny. Gry, życie i utopia*, przeł. F. Kobiela, Warszawa 2016.

wizję idealnego świata, który nazywa utopią, twierdząc, że jedynym możliwym zajęciem w tym idealnym świecie byłoby granie w gry:

> Tak więc chociaż granie w gry nie musi być jedynym zajęciem w Utopii, to jest jej istotą, *sine qua non* Utopii. Przewiduję kulturę zupełnie różną od naszej pod względem jej *bazy*. Podczas gdy nasza opiera się na różnych rodzajach braku – ekonomicznych, moralnych, naukowych, erotycznych – kultura Utopii będzie oparta na obfitości. Zgodnie z tym, najważniejsze instytucje Utopii nie będą stanowić instrumentów ekonomicznych, moralnych, naukowych ani erotycznych – jakimi są dzisiaj – lecz instytucje rozwijające sport oraz inne gry.[5]

Satyryczna wizja Suitsa, będąca z jednej strony antyutopią (krytyką utopii pozytywnej)[6], z drugiej strony utopią krytyczną (podejmującą dialog z tradycją utopijną)[7], stawia problem utopii gier w taki sposób, aby go zdezawuować, ośmieszyć i wykpić, zrównując ideał życia utopijnego z wyobrażeniami raju na ziemi. Suits wybiera zatem najprostszy i pierwotny obraz utopii mitycznej[8], wbrew nowoczesnym – marksistowskim lub rewolucyjnym – projektom społeczno-politycznym. Autor *Konika Polnego* nie jest zatem zainteresowany utopijnością gier wideo jako problemem badawczym czy reprezentacjami utopii w grach, a jedynie sprowadzeniem utopii, skoro mowa o jej istocie i *conditio sine qua non*, do najbardziej podstawowej definicji grania. Pisze on bowiem, że „granie w gry jest dobrowolną próbą pokonania niekoniecznych przeszkód"[9]. Poprzez tak znaczące uproszczenie utopia przestaje spełniać swoją funkcję krytyczną wobec współczesnego życia społeczno-polityczno-ekonomicznego, a na pierwszy plan wysuwa się jej absurdalna totalność, która w kolejnym ruchu została przez Suitsa wykorzystana w celu przedstawienia jej upadku. Badacz pisze:

> Wizję tę bez wątpienia wywołała twoja [Sceptyka – M.K.] uwaga, że nie każdy lubi grać w gry, i była to wizja upadku utopii, wizja raju utraconego. Ujrzałem upływający w Utopii czas i ujrzałem Dążycieli i Poszukiwaczy dochodzących do wniosku, że jeśli ich życie jest tylko

5 Tamże, s. 220-221.
6 L.T. Sargent, *The Three Faces of Utopianism Revisited*, „Utopian Studies" 1994, nr 1, s. 9.
7 Tamże.
8 Tamże, s. 10.
9 B. Suits, *Konik Polny...*, s. 64.

grą, to nie jest warte życia. Przekonani o tym, zaczęli się oszukiwać, że domy wybudowane przez ludzi są bardziej wartościowe niż domy wybudowane przez komputery i że dawno rozwiązane problemy naukowe wymagają ponownego rozwiązania. Następnie zaczęli przekonywać do tego innych, posuwając się nawet do przedstawiania komputerów jako wrogów ludzkości. Ostatecznie przyjęli ustawę zabraniającą ich użycia. Gdy minęło więcej czasu, zaczęło się wszystkim wydawać, że gra w ciesielstwo i gra w naukę nie są wcale grami, ale koniecznymi życiowo zadaniami, których wymaga przetrwanie ludzkości. Zatem, chociaż wszystkie z pozoru produktywne czynności człowieka były grami, nie uważano ich za takie. Gry raz jeszcze zdegradowano do roli zwykłych rozrywek, użytecznych do wypełniania czasu między poważnymi przedsięwzięciami.[10]

Uderzającym wnioskiem z wywodu na temat utopii, rozumianej jako idealny świat bez sztuki, pracy, nauki, moralności, seksu, przyjaźni, wiedzy czy filozofii, jest paradoksalny charakter relacji pomiędzy pracą oraz zabawą. Suits dezawuuje utopię jako stan egzystencjalnego zubożenia bycia ludzkiego oraz odwrócenia wartości. Ostatecznie Dążyciele i Poszukiwacze, którzy stają się siłą antyutopijnego buntu, przedstawieni są jako konserwatywni doktrynerzy, walczący o przywrócenie życiu sensu związanego z pracą. Wywód Suitsa służy zatem pokazaniu utopii jako stanu, w którym życie ludzkie czerpie swój sens z grania jako podstawy relacji społecznych. Radykalność takiego odwrócenia marksistowskiego pojęcia bazy możliwa jest dzięki założeniu, że utopia to idealny świat, w którym pracę wykonują za człowieka maszyny, nauka osiągnęła kres, a problemy psychiczne i interpersonalne rozwiązano za pomocą psychoanalizy. Prezentowana przez tytułowego Konika Polnego wizja społeczeństwa zorganizowanego wokół gier i sportu przedstawia zatem utopię jako stan egzystencjalnej stagnacji, w której celem jest zabawa sama w sobie. Stanowisko Suitsa, prezentowane w dialogu bohaterów książki, rysuje się zatem jako akcentujące ambiwalentny i paradoksalny charakter utopii podtrzymującej ludzką egzystencję za pomocą sztucznie kreowanego wysiłku. Kryzys i rozpad wizji idealnego życia przychodzi z rąk ludzi odkrywających współczesny porządek społeczny, opierający się na braku, jako bardziej wartościowy od porządku skonstruowanego na obfitości. Wobec tej parodystyczno-satyrycznej wizji rysuje się niniejszy projekt hermeneutyki gier wideo,

10 Tamże, s. 222.

który skupia się na innym charakterze utopijności gier; akcentuje on bowiem możliwą lekturę gier wideo jako utopii oraz jako jej nośników w duchu krytyki ideologii oraz poszukiwania nadziei i alternatywy wobec kapitalizmu.

Książkę spajać będą zasadniczo dwa dyskursy: filozoficzna hermeneutyka Paula Ricœura oraz różnorodne teorie utopii. Hermeneutyka stawia nacisk na rekonstrukcyjne i podejrzliwe interpretacje gier wideo, teorie utopii pozwalają natomiast ukierunkować rozważania filozoficzne utrzymane w duchu hermeneutyki ku określonym problemom społecznym, ekonomicznym i politycznym w grach. Książka podzielona została na cztery rozdziały, z których pierwsze trzy mają charakter teoretyczno-filozoficzny, natomiast czwarty poświęcony jest w całości interpretacjom gier.

Rozdział pierwszy, *Hermeneutyka gier wideo*, stanowi zarys prezentowanego w książce projektu badawczego. Jego część pierwsza, *W stronę hermeneutyki gier wideo*, stanowi prezentację literaturoznawczych badań gier z wykorzystaniem filozofii Ricœura oraz krytykę opracowań fenomenologicznych i hermeneutycznych dostępnych w dziedzinie *game studies*. Część druga, *Zamieszkując wirtualne światy*, poświęcona jest rozważaniom nad Heideggerowską kategorią zamieszkiwania oraz bycia w świecie, które ściśle wiążą się z pojęciem tożsamości narracyjnej oraz problematyką bycia sobą jako innym, zaczerpniętymi z pism Ricœura. Prezentowane stanowisko badawcze wynika zatem z przyjęcia w rozważaniach nad grami wideo perspektywy ontologii egzystencjalnej. Trzecia część rozdziału pierwszego dotyczy problematyki przestrzeni i skupiona zostaje na hermeneutycznej analizie relacji pomiędzy mapą a terytorium w grach wideo.

Rozdział drugi, *Problematyka immersji*, dotyka takich kwestii, jak relacja pomiędzy immersją a złudzeniem *trompe l'œil* czy dialektyka immersji i emersji. Rozważania nad tą dialektyką prowadzą do postawienia pytań o Kantowską kategorię wyobraźni wytwórczej w rozumieniu pojęcia immersji, jak również do przemyślenia perspektywy teatrologicznej w badaniach nad tym pojęciem. Poprzez tropy badawcze pozostawione przez takich klasyków *game studies*, jak Janet Murray czy Gonzalo Frasca, rozdział drugi zarysowuje dwie perspektywy teatrologiczne. Z jednej strony przedstawione zostało stanowisko akcentujące emersję, konstruowane na bazie teorii teatru uciśnionych Augusta Boala. Z drugiej strony rozdział ten podsumowuje analiza immersji w kontekście projektu teatrologicznego Esy Kirkkopelto, wskazująca osłabienie podmiotowości grającego w celu otwarcia się na Innego.

Rozdział trzeci, *W magicznym kręgu utopii*, wprowadza do dotychczasowej refleksji hermeneutycznej problematykę związaną z różnymi teoriami utopii. Punktem wyjścia dla rozważań w tej części książki jest wielokrotnie w dziedzinie *game studies* problematyzowane pojęcie magicznego kręgu Johana Huizingi. Pierwsze części rozdziału poświęcone są naszkicowaniu przyjmowanych przez badaczy stanowisk krytycznych wobec tego pojęcia oraz próbie jego dekonstrukcji w celu ponownego przemyślenia jego przydatności w badaniu gier jako metafory otwierającej debatę na temat ich utopijnego statusu. Kolejne części rozdziału przedstawiają różne możliwe do zastosowania w analizie i interpretacji gier teorie utopii oraz formułują pytania badawcze dotyczące politycznych, ekonomicznych i społecznych problemów, wynikających z wykorzystania dyskursu krytycznego *utopian studies*.

Rozdział czwarty, *Interpretacje*, stanowi uzupełnienie rozważań teoretycznych o trzy powiązane tematycznie analizy o charakterze krytycznym. Część pierwsza poświęcona jest reprezentacjom robotników w wybranych grach wideo i skupiona zostaje na przedstawieniu analizy i interpretacji ich wizerunku w perspektywie współczesnych przemian socjoekonomicznych. Część druga dotyczy gry *BioShock Infinite* i przedstawia hermeneutyczną lekturę postaci protagonisty jako człowieka zadłużonego w kontekście współczesnej krytyki ideologicznej i społecznej, wypracowanej w dyskursie *utopian studies*. Natomiast część trzecia w całości poświęcona została analizie gry *SimCity 5*, służącej przedstawieniu mechanizmów ekonomicznych i reprezentacji instytucji społecznych, połączonej z dekonstrukcją neoliberalnej ideologii utopijnej wpisanej w grę.

Fragmenty książki prezentowałem podczas krajowych i międzynarodowych konferencji naukowych oraz publikowałem w następujących miejscach:

W stronę hermeneutyki gier komputerowych, „Teksty Drugie" 2017, nr 2, s. 51-68.

Włamując się do rzeczywistości, w: *50 twarzy popkultury*, red. K. Olkusz, Kraków 2017, s. 163-174.

Zamieszkując wirtualne światy, „Śląskie Studia Polonistyczne" 2017, nr 1, s. 69-88.

SimCity: Where the City Ends, w: *More after More. Essays Commemorating the Five-Hundredth Anniversary of Thomas More's Utopia*, red. K. Olkusz, M. Kłosiński, K.M. Maj, Kraków 2016, s. 134-147.

Abstract

Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia [Hermeneutics of Video Games. Interpretation, Immersion, Utopia] is a book situated at the juncture of three discourses: philosophy and theory of literature, game studies and utopian studies. They have been applied to pose a number of questions concerning the method of analysis and interpretation of video games. The basic methodology in the book is Paul Ricœur's philosophical hermeneutics, and the individual theme chapters are to expand reading in the spirit of hermeneutics onto the issue of fiction in games, being-in-the-virtual-world, immersion and emersion, narrative identity, magic circle, utopia, ideology and social, political and economic critique. The first three chapters: *Hermeneutics of Video Games*, *The Issue of Immersion* and *In the Magic Circle of Utopia* are of theoretical nature, while chapter four, *Interpretations*, represents the possible application of hermeneutics of video games in meeting with the research subject.

Chapter One, *Hermeneutics of Video Games*, is an outline of the research project presented in the book. Its first part, *Toward Hermeneutics of Video Games*, provides a proposal of literary research of games with the application of Paul Ricœur's philosophy and a critique of phenomenological and hermeneutic works available in the area of game studies. The second part, *Living in Virtual Worlds*, is devoted to considerations of Heidegger's theory of living and being in the world, which are intimately connected with the concept of narrative identity and with the issue of being oneself as another, drawn from the writings of Ricœur. Thus, the presented research position results from the adoption of existential ontology perspective in deliberations on video games. Third part of Chapter One deals with the issue of space, focusing on hermeneutic analysis of relations between the map and territory in video games.

Chapter Two, *The Issue of Immersion*, broaches such topics as the relation between immersion and *trompe l'œil* illusion, or the dialectics of immersion and emersion. Considerations on this dialectics lead to asking questions about Kant's category of productive imagination within the meaning of the concept of immersion, as well as to reflections about the theatrological perspective in research of this concept. Through research paths traced by such classics of game studies as Janet Murray or Gonzalo Frasca, Chapter Two moves toward outlining two theatrological positions. On the one hand, it presents the position that accentuates emersion, constructed on the basis of Augusto Boal's theatre of the oppressed theory. On the other hand, Chapter Two summarizes the analysis of immersion within the context of Esa Kirkkopelto's drama project, indicating the weakening of agency of the player in order to open up to Another.

Chapter Three, *In the Magic Circle of Utopia*, introduces the issue of various theories of utopia into the existing hermeneutic reflection. The point of departure for the deliberations in this part of the book is the concept of Johan Huizinga's magic circle, already problematized in the field of game studies a number of times. The chapter starts by outlining the critical positions adopted by researchers toward this concept, and by attempting to deconstruct it in order to rethink its usefulness in game studies as a metaphor opening up the debate about their utopian status. The following parts of the chapter present various theories of utopia that may be applied in the analysis and interpretation of games, and they pose research questions concerning political, economic and social problems arising from the application of the critical discourse of utopian studies.

Chapter Four, *Interpretations*, complements the theoretical considerations with three thematically connected critical analyses. Its first part explores representations of blue collar workers in three selected video games, focusing on the presentation, analysis and interpretation of their image within the perspective of modern-day socioeconomic transformations. The second part of the chapter concerns *BioShock Infinite* game and proposes a hermeneutic reading of the protagonist as an indebted man within the context of contemporary ideological and social critique anchored in the discourse of utopian studies. The third part is entirely devoted to the analysis of *SimCity 5*, with a purpose of laying bare the economic mechanisms and representations of social institutions in combination with a deconstruction of the utopian neoliberal ideology inscribed in the game.

Indeks nazwisk

A

Aarseth Espen 18, 21, 22, 30, 34-36, 50, 87, 88, 99
Abensour Miguel 187, 188
Abt Clarc C. 225
Adams Suellen 200-204, 206, 207, 211
Adorno Theodor 126
Agamben Giorgio 241
Althusser Louis 191, 192
Anchor Robert 141
Apter Michael J. 145
Arct Michał 110
Arjoranta Jonne 18, 21, 22, 24, 35, 36, 41, 50
Arsenault Dominic 140-143
Arystoteles 120-124, 128
Augé Marc 77

B

Baccolini Rafaelli 172
Barrett Paul 230
Barthes Roland 275
Bateson Gregory 145
Baudrillard Jean 75, 76, 83, 101-103, 105, 106, 137, 138, 140, 152-154, 156, 157, 261, 278
Bednarek Joanna 251
Belsey Catherine 205
Benjamin Walter 66-69
Bentham Jeremy 267
Berardi Franco „Bifo" 250, 256
Berger Peter L. 145
Bihr Alain 259
Blaim Artur 57, 165-166, 170
Bloch Ernst 172-179, 187
Boal Augusto 13, 117, 120-125, 151, 225
Boellstorff Tom 21, 61, 62
Bogost Ian 20, 72, 125
Bomba Radosław 22, 52, 63, 64, 147, 151, 221, 222, 224
Bonnett Alaistair 77
Borges Jorge Luis 75
Brague Rémi 39
Brecht Berlolt 69, 117, 123-125, 130, 151
Bunner Angelika 170
Burn Andrew 41

C

Callaghan Paul 259, 260
Calleja Gordon 57, 99-101, 107-109, 117, 141, 142, 149, 150
Castells Manuel 147
Castronova Edward 52-54, 56, 66, 71, 140, 147, 186, 223
Claeys Gregory 267
Clausewitz Carl von 90
Consalvo Mia 140, 141
Copier Marinka 141
Coulter Gerry 76
Csikszentmihályi Mihály 145

Culler Jonathan 23
Czemiel Grzegorz 72

D
Deleuze Gilles 186, 187, 250, 251
Derrida Jacques 48-50, 62, 78, 130, 131, 133, 139, 170, 173, 243, 266, 268-274, 276-278, 280
Desroche Henrie 198
Devish Oswald 271
Dibbell Julian 223
Dick Philip K. 271
Dilthey Wilhelm 19
Dovey Jon 222
Dyer-Witheford Nick 223, 226-231, 248

E
Eastman Kevin 228
Eco Umberto 19, 162-164
Egenfeldt-Nielsen Simon 30, 140, 229, 266, 272
Ehrmann Jacques 141
Ekman Stefan 80
Eliade Mircea 37
Eskelinen Markku 18

F
Filiciak Miroslaw 21, 52, 87, 221
Fink Bruce 205
Fink Eugene 141
Fiske John 151
Foucault Michel 78, 185, 225, 243, 248
Fourier Charles 191
Frasca Gonzalo 13, 21, 30, 59, 116, 117, 120, 121, 125, 225
Freire Paulo 121
Frelik Pawel 79, 82, 221, 222, 224
Freud Zygmunt 173, 186, 187, 201, 203, 205, 208
Friedman Ted 236

G
Gadamer Hans-Georg 18, 19, 23-27, 35, 49, 50, 146, 147, 155, 158-162, 164
Gallagher Rob 239
Galloway Alexander R. 166, 224, 225, 236
Gane Mike 152
Geertz Clifford 192, 193, 199, 200
Gennep Arnold van 145
Godelier Maurice 138
Goffman Erving 66, 145
González-Campo Carlos Hernán 213
Goux Jean-Joseph 138
Grau Oliver 99, 102-104, 106, 107, 109, 110, 114
Gruszewska-Blaim Ludmiła 165
Guattari Félix 186, 187, 250, 251

H
Habermas Jürgen 192, 194
Haraway Donna 142
Hardt Michael 223, 248, 251
Harley John Brian 77, 78
Harman Graham 72, 125
Harvey David 248, 268
Harviainen J. Tuomas 19, 21, 35, 40-42, 50, 145
Has-Tokarz Anita 168
Heeks Richard 223
Hegel Georg Wilhelm Friedrich 123, 124, 126, 178, 208
Heidegger Martin 13, 18, 28, 32, 33, 36-41, 44, 47-49, 52, 53, 55, 57-61, 63, 73, 74, 90, 91, 93, 111, 148-150, 152, 153, 164, 178
Heim Michael 99, 101, 102, 104, 105, 107-111, 113, 114
Hernandez Patricia 211
Hohl Nate 249

Hölderlin Friedrich 90
Huizinga Johan 14, 27, 137-143, 145, 146, 148-154, 156-158, 162, 167, 176, 179, 180, 198, 200, 202, 207, 214, 215, 219-221, 224, 231, 235
Husserl Edmund 18, 32, 38, 48, 49, 63

I
Iakouvou Vicky 196
Irving Washington 228

J
Jakobsson Peter 140-142, 152
James Henry 239
Jameson Fredric 166, 173, 177-179, 184, 187, 189, 190, 196, 215, 260-262
Jayemanne Darshana 162
Jenkins Henry 87
Jing Feng 79
Johnson Mark 81
Juszczyk Andrzej 166-170, 172, 215
Juul Jesper 21, 22, 27, 30, 140

K
Kaczmarczyk Katarzyna 29
Kafai Yasmin B. 121
Kafka Franz 159-161
Kant Immanuel 13, 111, 113-115, 125, 126
Karhulahti Veli-Matti 18, 35
Kennedy Helen W. 222
Kingsnorth Paul 77
Kirkkopelto Esa 13, 70-74, 125-130, 132, 134
Klabbers Jan H. G 144, 145
Kochanowicz Rafał 17-20, 26, 48, 64-66, 129, 183, 184
Kolb Robert 161
Kristeva Julia 170
Krzyżanowska Natalia 225
Kubiński Piotr 22, 60, 83, 85, 89, 97-100, 106, 108, 114-116, 130
Kücklich Julian 222, 224
Kunstler James 77

L
Lacan Jacques 125, 137, 139, 186, 187, 200-208, 211-213
Lacoue-Labarthe Philippe 127, 128, 130, 131, 133, 177, 178
Lakoff George 81
Lammes Sybille 141
Landay Lori 207
Laurel Brenda 66, 117, 120
Lazzarato Maurizio 248, 254, 255
Leeuw Gerardus van der 37
Leino Olli Tapio 18, 35, 37-39, 50, 66
Leird Peter 228
Lessig Lawrence 53, 54, 56, 66, 71
Levine Ken 258, 259
Lévi-Strauss Claude 138
Levitas Ruth 173, 179, 180, 182-188, 196, 215, 243
Lewis Helen 247
Lieberoth Andreas 145
Loba Mirosław 201
Lopes-Rochester Melissa Greco 117
Lorde Audre 222
Luckmann Thomas 145
Luter Martin 161

Ł
Łebkowska Anna 28
Łuczewski Michał 166

M
Machen Arthur 239
Maj Krzysztof M. 53, 67, 85, 99, 100, 105, 106, 108, 109, 139, 162-164, 170-172, 196, 215, 238, 252, 267
Majkowski Tomasz Z. 75, 80-82

Major Clarence 102
Major René 131
Malaby Thomas 141
Malinowski Bronisław 138
Mannheim Karl 166, 188
Marak Katarzyna 30, 141
Marin Louis 170
Marion Jean-Luc 48, 49
Markocki Miłosz 30, 141
Markowski Michał Paweł 48, 49, 203-206, 208
Marks Karol 191-193
Mateas Michael 120, 124
Matta Roberto da 145
Mauss Marcel 138
Mäyrä Frans 21
McManus Susan 173-179, 215
Merleau-Ponty Maurice 18, 38, 60
Michalski Krzysztof 53
Miklicz Marta 28
Mitchell William J. 77
Mizera Janusz 53, 58
Mochocki Michał 41
Momro Jakub 243
Möring Sebastian Martin 22
Morus Tomasz 170, 191, 208
Moylan Tom 172, 173, 179, 187, 196, 215, 263, 264
Mukherjee Souvik 229
Mul Jos de 19, 34, 42, 45-47, 50, 149
Murray Janet Horowitz 13, 18, 66, 115-120, 124
Murray Matthew 257
Myers David 144

N
Nadir Christine 187, 188
Nechvatal Joseph 99, 102-104, 106, 107, 109, 110, 114
Negri Antonio 223, 248, 251
Nietzsche Friedrich Wilhelm 17, 63, 178, 248, 254
Nilsson Elisabet 272-274
Nohr Rolf F. 225
Norwid Cyprian 44
Nozick Robert 166
Nycz Ryszard 19, 43-45, 99

O
Oliva Mercè 185, 262
Olkusz Ksenia 168
Ostrowicki Michał „Sidey Myoo" 132

P
Pargman Daniel 140-142, 152
Parmenides 178
Paul Callaghan 259, 260
Pawlett William 105
Pérez-Latorre Óliver 185, 262
Perron Bernard 140-143
Petry Arlete dos Santos 144-146
Peuter Greig de 223, 226-231, 248
Platon 110, 154
Polit Jakub 249
Przybylski Andrew K. 117

R
Reagan Ronald 230
Reichlin Bruno 224
Reitano Joanne 228, 229
Reyes Ian 200-204, 206, 207, 211
Ricœur Paul 10, 13, 18-23, 26-47, 49, 50, 56, 63, 64, 66, 70, 72, 128, 137, 140, 144, 146-150, 153, 155, 156, 158, 159, 164, 187-200, 253
Riezler Kurt 145
Rokeby David 207
Rushkoff Douglas 133
Ruskin John 219-221, 224, 231, 233, 235
Ruyer Raymond 195, 196
Ryan Mary-Laure 21, 29, 63, 79, 99, 101, 104, 105, 107-109, 114

S
Saint-Simon Henri de 191, 198
Salen Katie 141
Sargent Lyman Tower 164-168, 172, 173, 186, 188-191, 215, 238, 252, 262, 266
Sartre Jean-Paul 18, 19, 37-39, 43-45
Sawyer Ben 225
Shakespeare William 90
Schleiermacher Friedrich 19
Schulzke Marcus 172, 181
Serwer Adam 258, 259
Sicart Miguel 19, 21, 22, 35
Siebers Tobin 186
Sitarski Piotr 99
Smith Harvey 239
Smith Jonas Heide 30, 140, 229, 266, 272
Solarte Mónica García 213
Spence Ian 79
Stasieńko Jan 21, 63
Stefaniak Łukasz 166
Stenros Jaakko 144-146
Sterczewski Piotr 19, 30
Stevenson Robert Louis 239
Suits Bernard 10-12
Surdyk Augustyn 9-10
Suvin Darko 187
Szacki Jerzy 166

Ś
Ślusarska Anna 224

T
Taylor T. L. 141
Thompson Edward Palmer 188
Thon Jan-Noël 29
Tocci Jason 58
Tosca Susana Pajares 30, 133, 140, 229, 266, 272
Turkle Sherry 21, 46, 132
Turner Victor 145

U
Urbanowicz Piotr 222, 226
Urbańska-Galanciak Dominika 22

V
Vargas Guillermo Murillo 213
Vella Daniel 18, 21, 33, 35, 38-40, 42, 50, 66, 167, 168
Vitale Francesco 269

W
Walc Krystyna
Waldenfels Bernhard 163, 164
Wark McKenzie 79, 230
Watson Tom 251
Ważyk Adam 19, 43
Weber Samuel 66-70, 119
Welty Emily 249
Wilde Oscar 239
Williams Raymond 188
Wittgenstein Ludwig 22, 35, 36, 50, 111

Z
Zahavi Dan 19, 42, 43
Zimmerman Eric 141
Zweiffel Łukasz 166
Zwingli Ulrich 161, 162

Ž
Žižek Slavoj 64, 202-20

MICHAŁ KŁOSIŃSKI – adiunkt w Zakładzie Literatury XX i XXI wieku, w Instytucie Nauk o Literaturze Polskiej Uniwersytetu Śląskiego. Członek: Association des Amis de Jean Baudrillard, Utopian Studies Society oraz The Society for Utopian Studies, wieloletni uczestnik Paris Program in Critical Theory. Publikował w: „International Journal of Baudrillard Studies", „Tekstach Drugich", „Pamiętniku Literackim", „Wielogłosie", „Śląskich Studiach Polonistycznych", „FA-arcie", „Świecie i Słowie". Autor haseł o metaforze i symulakrum w *Ilustrowanym słowniku terminów literackich* (Gdańsk 2017). Współredagował: z Ksenią Olkusz i Krzysztofem M. Majem *More after More. Essays Commemorating the Five-Hundredth Anniversary of Thomas More's Utopia* (Kraków 2016) oraz z Pawłem Tomczokiem *Ekonomiczne teorie literatury* (Katowice 2017). Autor książek: *Świat pęknięty. O poemach naiwnych Czesława Miłosza* (Warszawa 2013) oraz *Ratunkiem jest tylko poezja. Baudrillard, teoria, literatura* (Warszawa 2015). W swoich najnowszych pracach zajmuje się problematyką literaturoznawczej i filozoficznej lektury gier komputerowych oraz ich krytyki w perspektywie badań nad utopiami i dystopiami.

Michał Kłosiński kreśli w swojej książce projekt hermeneutyki gier wideo – hermeneutyki o wyraźnym rysie krytycznym i zaangażowanym. Chodzi bowiem o lekturę gier jako utopii i poszukiwanie z ich udziałem alternatyw wobec kapitalizmu. Teoretyczną ramę publikacji wyznacza filozoficzna hermeneutyka Paula Ricoeura – sposób myślenia o tekście jako nieustannym procesie rozumienia. Ricoeurowska hermeneutyka rozszerzona zostaje przez Autora o teorie utopii; ważnym elementem wywodu jest też analiza zaburzania procesu immersji. Choć Autor porusza tematy bliskie *game studies*, już we wstępie możemy przeczytać, że zadaniem *Hermeneutyki gier wideo* jest przede wszystkim poszukiwanie nowych języków krytycznych możliwych do zastosowania w analizie gier.

Hermeneutyka gier wideo w udany sposób łączy to, co w dyskusji wokół gier dobrze znane, z tematami w *game studies* poruszanymi sporadycznie. W połączeniu z krytycznym zmysłem Autora prowadzi to do inspirującego efektu, który wpisuje się nie tylko w studia nad pojedynczym medium, ale też w dyskusje dotyczące najszerzej rozumianej humanistyki. Autor – wykraczając poza trybalizm studiów nad grami – nie tylko krytycznie analizuje problemy stwarzane przez gry, ale też proponuje perspektywę pozwalającą szukać z ich wsparciem rozwiązań.

— dr hab. Mirosław Filiciak, prof. SWPS

ISBN 978-83-65832-91-7

9 788365 832917

Publikacja sfinansowana przez
Uniwersytet Śląski w Katowicach