



You have downloaded a document from
RE-BUŚ
repository of the University of Silesia in Katowice

Title: Technologie nostalgii. Analiza retrotopii w grze „World of Warships”

Author: Michał Kłosiński

Citation style: Kłosiński Michał. (2020). Technologie nostalgii. Analiza retrotopii w grze „World of Warships”. "Postscriptum Polonistyczne" Nr 1 (2020), s. 271-281. DOI: 10.31261/PS_P.2020.25.20



Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach - Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu tak długo, jak tylko na utwory zależne będzie udzielana taka sama licencja.



UNIwersYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH




Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego



MICHAŁ KŁOSIŃSKI

 <https://orcid.org/0000-0002-5169-5338>Uniwersytet Śląski w Katowicach
Katowice

Technologie nostalgii. Analiza retrotopii w grze *World of Warships*

Technologies of nostalgia. Analysis of retrotopia in *World of Warships*

Abstract: The paper presents an analysis of the ORP Błyskawica ship in *World of Warships*. The study concerns the retrotopian and mythological image of the replica of a real warship created in the game. The analysis and interpretation touch upon both the model of acquiring ships within the framework of playbour and the very idea of faithfully reproducing a historical artefact. The reflection concerns, therefore, virtual technology employed in the service of nostalgia and of dreams, and as a tool for constructing myths about the glorious past in which military technologies developed. For this purpose, the text introduces a new research category, namely a quasi-historical item.

Key words: Gaming studies, retrotopia, video games, *World of Warships*

Błyskawica – obiekt quasi-historyczny

Błyskawica to przede wszystkim zjawisko meteorologiczne. W polszczyźnie określa się je wyrazem o szczególnym brzmieniu, który dzięki zwarto-wybuchowemu [b], po którym następuje półsamogłoska [u], samogłoska [y] oraz dwie spółgłoski bezdźwięczne, tj. [s] i [k], wyraża – poprzez instrumentację głoskową – szybkość wpisaną w źródłosłów *błysk*. Ten oślepiający obserwowującego fenomen oddajemy zatem, w zgodzie z utraconą wizją, poprzez synestezję. ORP Błyskawica to również nazwa jednego z najsłynniejszych polskich niszczycieli z okresu drugiej wojny światowej, który funkcjonuje współcześnie jako muzeum Marynarki Wojennej w Gdyni. Błyskawica to w końcu także nazwa quasi-historycznego wirtualnego obiektu w grze *World*

of *Warships*, który twórcy wprowadzili do wydawanej od 2015 roku przez Wargaming.net wieloosobowej gry akcji. W produkcji białoruskiego studia gracze rywalizują ze sobą, posługując się okrętami wojennymi, które stanowią bardzo dokładne cyfrowe reprodukcje statków z okresu od końca XIX wieku do połowy XX stulecia, przydzielonych do czterech kategorii: niszczyciele, krążowniki, pancerniki oraz lotniskowce (wkrótce wprowadzone zostaną również łodzie podwodne). Gra ma charakter drużynowy, rozgrywana jest w dwudziestominutowych rundach na losowo wybieranych planszach przeciwko sztucznej inteligencji lub innym graczom. Po każdej bitwie uczestnicy otrzymują punkty doświadczenia oraz podstawową walutę gry, które umożliwiają odblokowanie oraz zakup okrętów umieszczonych w drzewach technologicznych, przypisanych do konkretnych narodowości. W grze chodzi zatem zarówno o rywalizację, jak i konstruowanie własnego wirtualnego muzeum. Nazywam wirtualną Błyskawicę obiektem quasi-historycznym, aby wskazać, że w grze mamy do czynienia ze splataniem się fikcji oraz historii w trybie, który Paul Ricoeur opisał w trzecim tomie *Czasu i opowieści*:

Jeśli jest prawdą, że jedną z funkcji fikcji splecionej z historią jest retrospektywne uwalnianie pewnych nieurzeczywistnionych możliwości przeszłości historycznej, sama fikcja może *post factum* spełniać ową uwalniającą funkcję właśnie dzięki swemu quasi-historycznemu charakterowi. *Quasi-przeszłość* fikcji staje się w ten sposób detektorem *możliwości ukrytych w rzeczywistej przeszłości* (Ricoeur 2008, 277).

Gra *World of Warships* stanowi w tym sensie wirtualny poligon, na którym fikcyjnie realizują się możliwe i nieurzeczywistnione scenariusze przeszłości. Badania groznawcze nad historią charakteryzują tego typu narracje jako historie kontrfaktyczne (Apperley 2013, 189) lub cyfrowo-ludyczne rekonstrukcje (Chapman 2016, 174). Błyskawica będzie zatem w grze obiektem quasi-historycznym, ponieważ pozwala retrospektywnie uwalniać pewną historyczno-fikcyjną potencjalność, której świadectwem nie jest okręt zamocowany w Gdyni. Również w trybie quasi-historycznym Błyskawica stanowi przykład szeregu strategii ekonomicznych wykorzystywanych przez developerów z białoruskiego studia, które służą wytwarzaniu wartości w grze dostępnej za darmo w modelu „free to play”.

Brzmienie słowa *błyskawica* spaja zatem symboliczną wieloznaczność fenomenu meteorologicznego – historyczny artefakt stanowiący element archiwum, świadectwa i pamięci oraz jego wirtualną reprezentację. Aby nadać w pełni hermeneutyczny (Kochanowicz 2013; Kłosiński 2018) charakter ni-

niejszej analizie, konieczne jest zatem zrozumienie trzech błyskawic, co oświetli ich związek w ramach interpretacji wirtualnego obiektu quasi-histerycznego. Ów obiekt jest nośnikiem wiedzy na temat przeszłości, świata oraz ludzkiego doświadczenia, dlatego stanowi zewnętrzną protezę pamięciową, czyli retencję trzeciego stopnia (Stiegler 2015, 112). Posługując się pojęciem retencji, będę dążył do zderzenia tradycji hermeneutycznej, którą przyjmuję za Ricoeurem, z postfenomenologiczną filozofią Bernarda Stieglera. Obaj myśliciele rozwijają bowiem projekt fenomenologii pamięci Edmunda Husserla, dla którego retencja jest podstawowym fenomenem mne-micznym (Ricoeur 2012, 48–51, 143–152): chodzi bowiem o ludzką zdolność przechowywania wiedzy oraz doświadczeń zarówno w tym, co nazwać możemy wspomnieniem pierwotnym lub pamięcią krótkotrwałą (retencja pierwszego stopnia), jak i w tym, co jest wspomnieniem wtórnym lub pamięcią długotrwałą (retencja drugiego stopnia). Stiegler rozszerza ten projekt o retencję trzeciego stopnia, czyli eksterioryzację pamięci w postaci pisma, obrazów, danych itd. Ricoeurowskie rozumienie reprezentacji jako zastąpienia pozwala natomiast badać obiekty quasi-histeryczne – retencję trzeciego stopnia – w perspektywie jego hermeneutyki pomyślanej jako ontologia egzystencjalna w celu poszerzenia naszego rozumienia relacji pomiędzy fikcją i historią. Za teoretykami gier wideo, takimi jak: James Ash (Ash 2012a, 2012b, 2013), Patrick Crogan (Crogan 2014, 2018) i Ben Egliston (Egliston 2017), ujmując mechaniki grze, obiekty i światy wirtualne w kategoriach retencji trzeciego stopnia, co stanowi otwarcie dla nowej hermeneutyki, która za swój przedmiot obiera kreowane na potrzeby gier złożone systemy zarządzania afektami graczy, czyli ekonomie afektywne (Ash 2012a, 6). Punktem wyjścia tego splotu hermeneutyki i postfenomenologii chciałbym uczynić interpretację konkretnego obiektu quasi-histerycznego, którym jest właśnie ORP Błyskawica.

Obiekt i gramatyzacja

Zgodnie z szablonem opisu okrętów wykorzystywanym w grze Błyskawicę określa w interfejsie krótki tekst o charakterze informacyjnym:

Rozpoczął służbę: 1937. Okręty w serii: 2. Najpotężniejszy niszczyciel swoich czasów w Europie. Okręt znacznie przewyższał niszczyciele służące w innych krajach pod względem szybkości i siły artylerii. W chwili oddania do użytku miał również najsilniejsze uzbrojenie przeciwlotnicze

na świecie. Obecnie Błyskawica jest najstarszym na świecie zachowanym niszczycielem i służy jako statek-muzeum w Gdyni (*World of Warships* 2020).

W przytoczonym opisie wyraźne jest dążenie do uchwycenia cech unikalnych, które mają dać podstawową wiedzę o okręcie, konstruowaną na podstawie danych faktograficznych. Narracja o takim charakterze splata się tutaj ze specyficznym kodem, który wytwarza mit Błyskawicy i czyni z niej przedmiot ekonomii afektywnej. W trzech z czterech zdań charakteryzujących okręt wykorzystano retoryczną amplifikację, którą oddają: przymiotniki w stopniu najwyższym, tj. *najpotężniejszy*, *najsilniejszy*, oraz zwrot *znacznie przemyślał*, podkreślające zdecydowaną przewagę obiektu nad rywalami. Te określenia nabierają dodatkowego znaczenia dzięki umiejscowieniu ich w odpowiednim – również nastawionym na amplifikację i hiperbolę – kontekście. Odniesieniem jest tu bowiem: *swój czas*, *Europa* oraz *świat*, co potęguje wyobrażenie o sile okrętu i zajmowanej przez niego pozycji. Opis Błyskawicy pełni zatem ważną funkcję mitologizującą, ponieważ czyni z narracji faktograficznej „skradziony język” (Barthes 2008, 264). Język charakteryzujący obiekt historyczny zostaje tutaj – według schematu mitu Rolanda Barthes’a – sprowadzony do języka-przedmiotu, do *signifiant* dla metajęzyka, który dopisuje do niego nowe *signifié* (Barthes 2008, 246). W ten sposób język historii sprowadzony zostaje do języka ekonomii afektywnej. Co więcej, mitologizacja Błyskawicy obrazuje przejście z retencji trzeciej, jaką stanowi pismo, do retencji trzeciej numerycznej – algorytmicznego kodu gry. Zwróćmy uwagę na to, że uwypuklone zostały jedynie te cechy okrętu, które odnajdują swoją algorytmiczną referencję w systemie *World of Warships*: prędkość, siła artylerii, obrona przeciwlotnicza. Opis skrupulatnie omija natomiast właściwą narrację historiograficzną, co powoduje, że Błyskawica zyskuje w grze nową teleologię. Mitologizacja przekształca zatem obiekt historyczny właściwy archiwum, którym jest Muzeum Marynarki Wojennej w Gdyni, i wpisuje go w nowe, cyfrowe archiwum zarządzane za pomocą definiujących wirtualne obiekty statystyk. W ten sposób gra stwarza dla Błyskawicy wirtualne archiwum, w którym ustanawia się nowe relacje pomiędzy obiektami quasi-historycznymi, co służy wytworzeniu ekonomii retencji oraz ekonomii afektywnej. Mitologizacja Błyskawicy ujawnia zatem gramatyzację, którą Stiegler charakteryzuje w następujący sposób:

Gramatyzacja stanowi historię eksterioryzacji pamięci we wszystkich jej formach: nerwowej i mózgowej, cielesnej i mięśniowej pamięci, biogene-

rycznej pamięci. Wraz z eksterioryzacją technologiczną pamięć może stać się obiektem socjopolitycznej i biopolitycznej kontroli poprzez inwestycje ekonomiczne organizacji społecznych, które za ich pomocą *reorganizują układy psychiczne* (Stiegler 2010, 33–34).

Za pomocą tego procesu twórcy przechwytyują język historii i przepisują go algorytmicznie na nowy metajęzyk gry z jego prerogatywami do kontrolowania wszelkich typów pamięci i jej psychicznego reorganizowania. Jak twierdzi Ash, analizując systemy designu afektywnego w grach wideo, afekt nie ulega jednakże prostej gramatyzacji (Ash 2012a, 11). Badacz wskazuje na to, że gry wideo same nie wzbudzają afektów, ale bazują na wzmacnianiu, kanalizowaniu i dostrajaniu się do afektywnego potencjału właściwego graczowi: „Ponieważ gry są konstytutywnie otwarte na nieokreśloność, nie mogą po prostu stwarzać czy transmitować afektu; modulują zatem afekt w obrębie specyficznego pasma” (Ash 2012a, 13). W przypadku *Błyskawicy* te zabiegi widoczne są w konstruowaniu wyobrażenia, splotu retencji trzeciego stopnia (językowej i numerycznej), których celem jest wytworzenie w graczowi określonych projektów związanych z posiadaniem quasi-obiektem historycznym. *Błyskawica* to zatem już nie tylko okręt wojenny, to także obietnica przewagi nad rywalami, to również wyobrażenie o potędze, którą wyrażają statystyki. W ten sposób *Wargaming.net* produkuje fantazmatyczną przestrzeń działań gracza, który projektuje na okręt swoje oczekiwania, możliwości, pragnienia i plany, przez co wytwarza organologiczny i ekologiczny splot z przedmiotem w grze. W tym miejscu widoczna staje się fascynująca zależność pomiędzy ową reprezentacją okrętu oraz zaangażowanym w nią byciem-w-świecie. *Błyskawica* wiąże wyobrażenia, działania, retencje i protensje (projekty, plany) w ramach wirtualnego świata *World of Warships*, w którym funkcjonuje jako reprezentacja zastępująca rzeczywisty obiekt historyczny. Ricoeur ujmuje ten paradoks, pisząc o reprezentacji jako „obecnym obrazie rzeczy nieobecnej”:

Nieobecność rozdawaliaby się zatem na nieobecność, której dotyczy obecny obraz, oraz nieobecność minionych rzeczy jako przeszłych względem ich „było”. W tym sensie uprzedniość oznaczałaby rzeczywistość, lecz rzeczywistość przeszłości. W tym momencie epistemologia historii graniczy z ontologią bycia-w-świecie. Ów porządek egzystencji ulokowany pod znakiem przeszłości jako nie istniejący już, lecz taki, który był, będę nazywał kondycją historyczną. A asertoryczna zapalczywość reprezentacji, którą operuje historyk, jako zastąpienia [*représentance*] prze-

szłości jest usankcjonowana właśnie przez pozytywność „było” zamierzoną przez negatywność „już nie jest”. Tu, trzeba przyznać, epistemologia operacji historiograficznej dociera do wewnętrznej granicy i zahacza o granice ontologii bytu historycznego (Ricoeur 2012, 376).

Poznanie historyczne i kondycja historyczna polegają według Ricoeura na zastąpieniu przeszłości przez sankcjonującą ją reprezentację. Zwróćmy uwagę, że splot retencji trzeciego stopnia w przypadku quasi-objektu historycznego przybiera formę Baudrillardowskiej symulacji: Błyskawica w rękach gracza, wzajemnie z nim spleciona w ramach ekonomii afektywnej, retencji i protensji, jest w grze bardziej rzeczywista od okrętu muzealnego. Co więcej, owa organologia dotycząca relacji graczy z wirtualnym okrętem czyni zeń narzędzie w znacznie głębszym sensie niż zacumowany w Gdyni okręt-muzeum. Jak tłumaczy Ash, obiekty wirtualne produkują afektywną materialność oraz czasoprzestrzenność, kiedy ich używamy i je obserwujemy. Piśze on:

Przez *afektywną materialność* rozumiem to, że obrazy wpływają na całe ciało, na wielu biologicznych, egzystencjalnych i sensorycznych poziomach, które nie są zdeterminowane przez moment ich produkowania. Biologicznie obraz uderza skórę i ma fizjologicznie dające się udowodnić efekty, takie jak zwiększone tętno czy wstawanie włosów na szyi; egzystencjalnie obrazy zawsze odnoszą do światów ludzkiego znaczenia i kształtują je; a obrazy sensoryczne na wiele sposobów zmieniają i konstruują relacje pomiędzy różnymi zdolnościami zmysłowymi takimi jak dotyk i wzrok, czy węch i dotyk (Ash 2009, 2106).

W tym sensie Błyskawica produkuje już nie tylko mitologię systemu czy ekonomię afektywną, ale również nową przestrzeń fikcjonalizacji dyskursu historycznego (Ricoeur 2012, 351–352), działania oraz rozkoszy. Okręt w grze stanowi retencję trzeciego stopnia o charakterze czasoprzestrzennym, interaktywny obraz, który dosłownie dotykamy i odczuwamy wzrokiem oraz kontrolujemy całym naszym ciałem. Jego afektywna materialność dotyka nas biologicznie, zmysłowo, cieleśnie. Błyskawica to zatem agresywna sylwetka stalowego kadłuba, najeżona działami platforma wojenna, którą immersyjnie (Kubiński 2016, 50–52; Kłosiński 2018, 95–134) odczuwam, kiedy w grze czekam na obrót jej dział w pozycję do strzału; to profil pozwalający w pełnej prędkości omijać pociski przeciwnika. Błyskawica to okręt podłączony do mojego ciała i ciało podłączone do okrętu, to narzędzie pociągające moją

cielesność i zmysłowość, dlatego wraz z nim poruszam się w pełnym skręcie, omijając nieprzyjacielskie torpedy, i odczuwam dreszcz niepewności, kiedy mój okręt wykryją samoloty zwiadowcze lub krążowniki przeciwnika. Co więcej, artyści Wargaming.net pokryli kadłub statku rdzą, a na pokładzie próżno szukać członków załogi, których nieobecność – związana faktycznie z wymogami wiekowymi norm PEGI – czyni z Błyskawicy okręt widmo. Matowe szyby okrętu dodatkowo potęgują wrażenie pustki, a jej otwarte wieże z działami pozostają nieobsadzone zarówno w porcie, jak i podczas bitwy, poruszane jedynie zgodnie z wolą podłączonego do okrętu ducha i ciała grającego. W tym sensie relikty przeszłości, puste kadłuby, rdzewiejące obiekty quasi-historyczne ożywają jedynie za sprawą nawiedzającej je wiitalności.

Retrotopijna nostalgia

Można więc mówić o nostalgicznym (Bauman 2018, 9–11) charakterze omawianych retencji, spełniającym się w marzeniu o wskrzeszeniu historii i uczynieniu jej dostępną pod postacią obiektów quasi-historycznych. Ostatecznie, problem stanowi zatem nie zamysł odtworzenia okrętów, ale próba scalenia terażniejszości z historyczną przeszłością jako symulakrum, innymi słowy: pragnienie wykorzystania obiektu historycznego jako fetyszu. Fredric Jameson następująco pisał o tym fenomenie: „(...) oto jesteśmy skazani na poszukiwanie Historii w tworzonych przez nas popkulturowych obrazach i symulakrach tej historii, która sama w sobie pozostaje na zawsze nieosiągalna” (Jameson 2011, 25). Błyskawica stanowi zatem retencję o charakterze nostalgicznym, co uświadamia nam, że marzenia o potędze, chwale i zajmowanej pozycji kanalizowane są za jej pomocą w przeszłość retrotopijnie. Jak pisze Zygmunt Bauman:

Z ruchu podwójnej negacji utopii rozumianej w tradycji More'a – odrzucenia jej, a następnie wskrzeszenia – dziś rodzą się „retrotopie”: wizje osadzone w utraconej/skradzonej/porzuconej, ale nieumarłej przeszłości, zamiast przywiązania do tego, co dopiero ma się narodzić, a więc do przyszłości jeszcze niezaistniałej (Bauman 2018, 13).

Pod postacią Błyskawicy, jak i innych obiektów quasi-historycznych w grze wskrzeszony zostaje alternatywny, lepszy świat przeszłości, która na

mocy splotu fikcji z historią przedstawia się jako przestrzeń możliwości realizacji protensji i fantazmatów. *Retrotopia World of Warships* spełnia się również poprzez intertekstualny czy – jak należałoby powiedzieć za Heilmannem (2014), Densonem i Jahn-Sudmannem (2013) – para- lub interludyczny wymiar rozgrywki, polegającej na seryjności tytułów lub wątków. Badacze definiują również intraludyczną seryjność, która stanowi zestaw operacji, jakie gracz może wykonać (Heilmann 2014, 36; Denson, Jahn-Sudmann 2013, 11), co sprowadza się do czerpania przyjemności z powtarzalnych, seryjnych akcji, jak np. strzelanie do statków przeciwnika, zabijanie hord obcych etc. Intraludyczność zakłada zatem autoteliczność gry (zabawy) wynikającą z konieczności seryjnego powtarzania tych samych operacji. Natomiast echem interludycznym w grze jest odwzorowanie planszy „Ocean”, które odpowiada klasycznej siatce z gry w okręty: poziom wyznaczają litery od A do J, pion – cyfry od 1 do 10. Za pomocą tego zabiegu o charakterze transmedialnym produkcja Wargaming.net może wywoływać uczucie nostalgii za klasyczną, dziecięcą formą ludyczną, która w ramach ukazywanego zapożyczenia stanowi kolejny element podlegający mitologizacji i przekształceniu. Nieprzypadkowo projekcja nostalgii odbywa się w ramach quasi-historycznego klimatu pierwszej i drugiej wojny światowej na morzu. Zasadniczy problem stanowi tutaj bowiem retrotopijne wyobrażenie o wyzwaniu rzucanym przeciwnikowi w bezpośrednim boju. Źródłem tęsknoty w tym przypadku jest już nie tylko estetyka, ale również etyka projektowana na konflikt zbrojny, w którym uczestniczą jedynie okręty stosujące broń konwencjonalną. Gracze nie kontrolują przecież nowoczesnych okrętów wojennych, nie prowadzą wojny za pomocą dronów i zautomatyzowanego systemu raketowego. Przeniesienie konfliktu w realia sprzed epoki raketowej ma zatem wymiar o wiele głębszy, niż można sądzić na pierwszy rzut oka. Retrotopijna projekcja jest możliwa właśnie dlatego, że z gry usunięto większość elementów automatycznych (pozostają nimi działa przeciwlotnicze i artyleria pomocnicza), a wszelkie tego typu rozwiązania są przez graczy i streamerów krytykowane jako zaburzające rozgrywkę, immersję i poczucie sprawczości. O sile owej krytyki oraz jej znaczeniu dla rozwoju gry świadczy fakt, że developerzy odpowiedzieli na zarzut dotyczący automatyzacji w oficjalnym nagraniu o charakterze FAQ (Wargaming.net 2018).

Wróćmy jednak do wirtualnej Błyskawicy, która zajmuje w systemie semiotycznym gry specjalne miejsce. Jest to bowiem okręt premium, który można nabyć jedynie, kupując go w sklepie Wargaming.net lub za specjalną walutę – węgiel, w przeciwieństwie do zwyczajnych statków, umiejscowio-

nych na drabinie technologicznej i odblokowywanych za zarabiane w grze wirtualne waluty: punkty doświadczenia, wolne punkty doświadczenia oraz kredyty. Poprzez umiejscowienie w tej specyficznej pozycji Błyskawica zyskuje teleologię właściwą innym okrętom premium – ze względu na przysługujący im permanentny bonus do uzyskiwanych po bitwie nagród stanowią one najlepsze narzędzia do zarabiania wirtualnych walut. W tym sensie Błyskawica, podobnie jak inne obiekty quasi-historyczne, stanowi – w ujęciu Sebastiana Möringa oraz Olli Leino – przykład narzędzia wytwarzającego zarówno graczy autentycznych, czyli takich, którzy realizują siebie za pomocą gry, jak i nieautentycznych, czyli takich, którzy pracują dla samej gry. Przywołani badacze piszą:

Gracz autentyczny, będąc wolny negatywnie – to znaczy, wolny od ograniczeń, takich jak produktywność związana z zabawą jako częścią czasu wolnego – pragnie zmienić świat w celu samorealizacji. Różni się zatem od liberalnego pracownika, który przekształca świat w imię zewnętrznej nagrody – to znaczy, płacy jaką otrzyma za swoją pracę. (...) Gracz nieautentyczny jest, technicznie ujmując, wolny od ograniczeń codziennego życia po prostu dlatego, że jest graczem, ale ich miejsce ograniczeń zajmują ograniczenia nakładane nań przez grę, gdy tylko stara się uzyskać zewnętrzną gratyfikację. Wysokie noty i odznaki za osiągnięcia stanowią zarobki wypłacane w zamian za pracę nieautentycznego gracza, który zdaje się pracować dla gry (Möring, Leino 2016, 149–150).

Podział graczy na autentycznych i nieautentycznych ze względu na teleologię ich pracy w grze odpowiada w dużej mierze problematyce relacji pomiędzy *otium* i *negotium* w *For a new critique of political economy* Stieglera, gdzie *otium* określa czas wolny dla indywiduacji i transindywiduacji, czas pożądania, natomiast *negotium* reprezentuje czas ekonomicznej wymiany, stosunku pracy, zaspokajania potrzeb (Stiegler 2010, 52–53, 65). Nie jestem jednak całkiem przekonany co do słuszności tego zestawienia, bo dychotomia wprowadzona przez Möringa i Leino wciąż zakłada, że poprzez grę dochodzi do kreatywnego gestu zmiany przez gracza własnego świata, natomiast w *World of Warships* czasowy wektor nostalgii i retrotopii wskazuje raczej na eskapizm. Błyskawica jest zatem obiektem quasi-historycznym zaprzęgniętym do pracy w służbie liberalno-romantycznej retrotopii, w której gracze dzięki swojej pracozabawie (ang. *playbor*) (Kuklich 2005) spełniają marzenia, realizują protensje i uczestniczą w ożywianej wciąż nieumarłej wizji liberalizmu. W tym sensie *World of Warships* poprzez retencję trzeciego stopnia

stwarza retrotopię liberalną, w której pracobawka związana jest z nadzieją uzyskania lepszego okrętu, statusu, wreszcie, transformacji siebie z gracza słabego w specjalistę. Gra pozwala w ramach owej projekcji w przeszłość kapitalizować własne umiejętności, realizować wzorzec *self-made mana*, przedsiębiorcy inwestującego swój czas w kolejne projekty, atlety ćwiczącego swoje ciało w agonicznym starciu z rywalami czy taktyka opracowującego plan bitwy. Cały ten proces odbywa się niestety za sprawą mitologizacji obiektów quasi-historycznych, która dokonuje redukcji okrętów i graczy w ramach algorytmicznego systemu gry, reprezentującego ich od tej pory pod postacią zarchiwizowanych danych w statystycznym modelu skuteczności gracza i okrętu.

Literatura

- Apperley T., 2013, *Modding the Historians' Code: Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination*, in: Kapell M.W., Elliott A.B.R., eds., *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*, New York & London.
- Ash J., 2009, *Emerging spatialities of the screen: video games and the reconfiguration of spatial awareness*, "Environment and Planning A", vol. 41.
- Ash J., 2012a, *Attention, Videogames and the Retentional Economies of Affective Amplification*, "Theory, Culture & Society", vol. 29, no. 6.
- Ash J., 2012b, *Technology, technicity, and emerging practices of temporal sensitivity in videogames*, "Environment and Planning A", vol. 44.
- Ash J., 2013, *Technologies of Captivation: Videogames and the Attunement of Affect*, "Body and Society", vol. 19, no. 1.
- Barthes R., 2008, *Mitologie*, przeł. Dziadek A., Warszawa.
- Bauman Z., 2018, *Retrotopia. Jak rzucić nami przeszłość*, przeł. Lebek K., Warszawa.
- Chapman A., 2016, *Digital games as history. How videogames represent the past and offer access to historical practice*, New York & London.
- Croghan P., 2014, *The Conditions of Production of Video Games: The Nature and Stakes of Creative Freedom in Stegler's Philosophy of Technicity*, "Philosophy of Computer Gamers", no. 8, <http://eprints.uwe.ac.uk/30835/> [dostęp: 13.02.2020].
- Croghan P., 2018, *Indie Dreams: Video Games, Creative Economy, and the Hyperindustrial Epoch*, "Games and Culture", no. 10.
- Denson S., Jahn-Sudmann A., 2013, *Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games*, "Eludamos: Journal of Computer Game Culture", vol. 7, no. 1.
- Eglston B., 2017, *Building Skill in Videogames: A Play of Bodies, Controllers and Game-Guides*, "M/C Journal", vol. 20, no. 2, <http://journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/view/1218> [dostęp: 13.02.2020].
- Heilmann T.A., 2014, *"Tap, tap, flap, flap." Ludic Seriality, Digitality, and the Finger*, "Eludamos: Journal of Computer Game Culture", vol. 8, no. 1.

- Jameson F., 2011, *Postmodernizm, czyli logika kulturowa późnego kapitalizmu*, przeł. Piłza M., Kraków.
- Kłosiński M., 2018, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Warszawa.
- Kochanowicz R., 2013, „Cybernetyczne doświadczenia” – fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki, „Homo Ludens”, nr 1.
- Kubiński P., 2016, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków.
- Kucklich J., 2005, *Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry*, “The Fibreculture Journal”, no. 5, <http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarius-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/> [dostęp: 13.02.2020].
- Möring S., Leino O., 2016, *Beyond games as political education – neo-liberalism in the contemporary computer game form*, “Journal of Gaming & Virtual Worlds”, vol. 8, no. 2.
- Muzeum Marynarki Wojennej, <http://www.muzeummw.pl/?orp-blyskawica,-227> [dostęp: 13.02.2020].
- Ricoeur P., 2008, *Czas i opowieść*, t. 3, *Czas opowiadany*, przeł. Zbrzeźniak U., Kraków.
- Ricoeur P., 2012, *Pamięć, historia, zapomnienie*, przeł. Margański J., Kraków.
- Stiegler B., 2010, *For a new critique of Political economy*, trans. Ross D., Cambridge.
- Stiegler B., 2015, *La société automatique 1. L’Avenir du travail*, Fayard.
- Wargaming.net, 2018, *Waterline: Episode 4. CV Rework FAQ*, <https://www.youtube.com/watch?v=D6e-qpq1Zt8> [dostęp: 13.02.2020].
- World of Warships*, 2020, Wargaming.net, patch 0.9.1 [PC].

Michał Kłosiński – dr hab., Wydział Humanistyczny, Uniwersytet Śląski w Katowicach, Katowice, Polska.

Profesor uczelni na Wydziale Humanistycznym Uniwersytetu Śląskiego. Członek *Utopian Studies Society* oraz *The Society for Utopian Studies*, uczestnik *Paris Program in Critical Theory*. Ostatnio opublikował: *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja – immersja – utopia* (2018). W 2019 otrzymał stypendium MNiSW dla wybitnych młodych naukowców. Obszar jego zainteresowań stanowią studia nad utopiami, groźnawstwo, teoria oraz filozofia literatury.

Kontakt: michal.klosinski@us.edu.pl