



LUDZIE STAJĄ SIĘ
TU „GRACZAMI”,
KTÓRZY POTRAFIĄ
DOKONYWAĆ
CZYNÓW
NIEMOŻLIWYCH

GRYFIKACJA ISTNIENIA

Czy możliwe jest, aby rzeczywistość, której doświadczamy, była grą nie tylko w sensie metaforycznym, ale całkiem dosłownie? Czy świat danych zmysłowych – włączając wszystkich ludzi, zwierzęta, rośliny, budynki, rzeki, góry, wydarzenia polityczne, oddalone gwiazdy i planety – mógłby być rodzajem symulacji, rzeczywistości wirtualnej stworzonej dla mnie przez pewnego nieznanego Mistrza Gry?

Matthew E. Gladden

WSZĘDZIE GRY. „Gamification” (albo „gryfikacja”) życia stała się ważnym fenomenem. W obrębie handlu, edukacji i polityki naukowcy opracowali sposoby, aby poprawić skuteczność działań człowieka poprzez traktowanie pracy tak, jakby była grą, a jej wykonawcy graczami. Uczniowie są zapraszani do współpracy i współzawodnictwa w grze raczej niż do wykonania szkolnego zadania. Firma może symbolizować klientów przez pionki w grze planszowej i swoim sprzedawcom nakazać współzawodnictwo w przesuwaniu pionków na pola generujące maksymalne zyski w jak najkrótszym czasie. Wojskowi i dyplomaci analizują i wprowadzają teorię gier do metod przewidywania ruchów innych graczy w konfliktach międzynarodowych.

Pomysł, by traktować życie jak grę, jest dość stary: w 1860 roku firma Milton Bradley opublikowała grę planszową o tytule *The Game of Life*, w której uczestnicy starali się zbierać punkty, odtwarzając kolejne wyzwania życia – znane ze szkoły, małżeństwa, kariery zawodowej, rodzicielstwa i w końcu emerytury.

Niemniej, dopiero masowy rozwój gier komputerowych – osiągając obecnie ponad miliard graczy – umożliwił uczynienie „growych” aspektów życia bardziej jawnymi, przyzwyczajając użytkowników do świadomości, że wyzwania dnia codziennego mogą być podejmowane w sposób twórczy, jeśli samo życie traktować będziemy jak grę.

MECHANIKA GRY W ŻYCIU. Stosunkowo łatwo rozszyfrować zasady *życia-jako-gry-komputerowej*. Jedne poziomy w grze życia mają określony czas: praca domowa ze szkoły, projekt w pracy, proces decyzyjny dotyczący zaproszenia dziewczyny na randkę itd. Inne poziomy mają nieograniczony czas: nigdy nie jest za późno, by wybrać się na wycieczkę do Kalifornii lub by napisać pierwszą powieść. Pewne aspekty życia mają charakter gry turowej: korespondencja pocztowa, negocjowanie ceny sprzedawanego samochodu i tym podobne. Część elementów życia ma naturę gry czasu rzeczywistego, której nie można nawet na moment zawiesić w miejscu przy użyciu przycisku „pauza”, jak lot skoczka narciarskiego lub wywoływanie zdjęć za pomocą powiększalnika. Niektóre elementy życia umożliwiają wybór poziomu trudności, na przykład zapisanie się na „wstęp do geometrii” lub „zaawansowane różniczki”. Można wybrać pięciodniowy urlop nad Morzem Śródziemnym lub długą i forsowną wyprawę w Himalaje. Mamy bezpośrednią kontrolę nad wieloma aspektami życia, gdy inne pojawiają się niespodzianie, jak przygotowany zawczasu przez kogoś innego przerywnik filmowy, na którego pojawienie się (frustrująco) nie mamy wpływu. Niektóre poziomy życia są harowaniem na punkty doświadczenia: ukończenie poszczególnych klas w szkole, praca na jednym stanowisku przez kilka lat z nadzieją promocji i tak dalej. Inne części życia tworzą nieliniowy otwarty świat. Czasami wpadamy na ukryte poziomy, których nieoczekiwane tajemnice ujawniają się, dopiero kiedy zapiszemy się na kurs malarstwa lub przeniesiemy się do nowego miasta, zarejestrujemy na maraton lub zaczniemy czytać świeżą powieść. Zauważymy też, że życie ma niezliczoną ilość „in-app purchases”, jak opłaty szkolne, hipoteka, ubrania, jedzenie dla kota, nowy smartfon itp.

POMIESZANIE GATUNKÓW. Traktowane jako gra komputerowa w świecie rzeczywistym, życie włącza całe spektrum gatunków gier. Wiele sfer życia to układanki: liczenie podatków, pojmowanie rozkładu pociągów lub ustalanie, jak się używa nowego ekspresu do kawy sterowanego WiFi. Jazda autobusem, stanie w kolejce do okienka na pocztę, wspinanie się po schodach, czekanie na peronie – wszystkie te elementy stanowią z kolei rodzaj symulatora chodzenia, który nie ma żadnego celu heroicznego, żadnych złych wrogów, żadnej zagadki do rozwiązania, ale który daje odpoczynek od bohaterstwa i roztacza ciche piękno przesycające każdy moment. Osobie nieustannie używającej samochodu życie może jawić się jako (raczej zwyczajna i powolna) ścigałka. Komu innemu kawał życia może jawić się jako gra w zarządzanie zasobami, gra ekonomiczna, jak *Cywilizacja* albo *SimCity*, w których uczestnicy uczą się zarządzania budżetem, ustawiania priorytetów, podejmowania decyzji odnośnie do tego, jaki styl życia i jaki świat chcą wokół siebie stworzyć. Szczęśliwie, niewiele osób doświadcza życia z pozycji *first-person shootera*, może oprócz żołnierzy i myśliwych. Dla innych życie wygląda jak skradanka, polegająca na zdobywaniu środków koniecznych do życia bez zwrócenia na siebie uwagi innych. Trzeba ukrywać się w cieniu, starać się być niepozornym, nie dać się przyłapać. Zwykle jednak wolimy myśleć o życiu jako kombinacji wszystkich typów: przygoda z *Deus Ex*, w której chodzimy i biegamy, ukrywając się, oczekując i spotykając ludzi, negocjując, debatując i poznając, w której rozwijamy się fizycznie i intelektualnie, zmagamy się z niemożliwymi wyborami moralnymi oraz – jeśli jesteśmy wystarczająco bystrzy i dobrzy – być może zmieniamy bieg rzeczy w świecie. Ale ponieważ mamy tylko jedno życie, bez zapasu dodatkowych punktów, życie jest ostatecznie jak gra *roguelike*. Nie istnieją uniwersalne apteczki, które mogłyby natychmiastowo odtworzyć 20 punktów życia; pojedyncze zranienie, jedna choroba, jedna konfrontacja z wrogiem może wystarczyć, by doprowadzić do złowieszczej końcowej *cutsceeny*.

WIĘCEJ NIŻ METAFORA? Jednak, czy możliwe jest, aby rzeczywistość, której doświadczamy, była grą nie tylko w sensie metaforycznym, ale całkiem dosłownie? Czy świat danych zmysłowych – włączając wszystkich ludzi, zwierzęta, rośliny, budynki, rzeki, góry, wydarzenia polityczne, oddalone gwiazdy i planety – mógłby być rodzajem symulacji, rzeczywistości wirtualnej stworzonej dla mnie przez pewnego nieznanego Mistrza Gry? A jeśli tak, jak stwierdzić, czy jest to gra wieloosobowa, *multiplayer*, w której wszyscy przyjaciele i członkowie rodziny zalogowani są do tego samego MMORPG i grają razem ze mną – czy też jestem w grze jednoosobowej, w której świetna sztuczna inteligencja zawiaduje zachowaniami wszystkich BN? Czy jestem jedynym ludzkim umysłem istniejącym w tym świecie? Jak poznać nawet, czy prawa fizyki i biologii, których doświadczam, istnieją realnie, czy też są fikcyjnymi tworam umysłu projektanta i twórcy gier komputerowych?

SYMULAKRY RZECZYWISTOŚCI W KULTURZE POPULARNEJ. Pomysł, że człowiek mógłby się w pewnym momencie znaleźć w symulowanej rzeczywistości lub odkryć, że przez całe swoje życie przebywa wewnątrz cyfrowego, na bieżąco konstruowanego świata, od dawna jest tematem przewijającym się przez gatunek science fiction. Podobne pytania były podejmowane w opowiadaniach Stanisława Lema, Philipa K. Dicka oraz wcześniejszych dziełach filmowych, jak *Tron* z 1982 roku albo *Pamięć absolutna* z roku 1990, ale popularna eksplozja prac skupionych na tej idei miała miejsce w latach 1998–99, kiedy na ekrany trafiły *Mroczne miasto*, *eXistenZ*, *Trzynaste piętro* i *Matrix*, a następnie produkcja polsko-japońska *Avalon* (2001), *Ghost in the Shell 2: Innocence* (2004) i *Tron: Dziedzictwo* (2010). W niektórych z wymienionych filmów, takich jak *Mroczne miasto* i *Matrix*, symulowana rzeczywistość jest ustawiona przez złośliwych obcych panów, którzy pragną otumanić i zniewolić ludzi; w obrazach tych światów wirtualny ma na celu ukrycie istnienia rzeczywistego świata. Tymczasem w pracach takich jak *Tron* i *Avalon* wirtualna natura świata przedstawionego jako gra komputerowa jest wiadoma bohaterom historii. Ludzie stają się tu „graczami”, którzy potrafią dokonywać czynów niemożliwych dla żyjących w rzeczywistym świecie i których zakres umiejętności nie jest ograniczony przez logikę rzeczywistego świata, ale poszerzony przez logikę gry.

ODWIECZNA FILOZOFICZNA ZAGWOZDKA. Chociaż idea, że się żyje wewnątrz gry komputerowej, jest niedawna, podobne pytania o naturę rzeczywistości zaprzętały myśli filozofów co najmniej od czasu powstania platońskiej alegorii jaskini, po kartezjański eksperyment myślowy z *Medytacji o pierwszej filozofii* (1641), gdzie autor zastanawia się, czy przypadkiem „zły demon” nie dostarcza człowiekowi fałszywych wrażeń zmysłowych, które kształtują iluzję istnienia materialnego świata (włączając inne inteligentne byty, jak również własne fizyczne ciało), podczas gdy ów w rzeczywistości nie istnieje. Ostatnio filozofowie rozwinęli eksperymenty włączające zjawisko nazywane „mózgiem w naczyniu” jako bardziej technologicznie sprecyzowaną wersję takich wydarzeń.

„GDZIE ONI SĄ?” Naukowcy spoza świata filozoficznego ostatnio całkiem serio podnoszą możliwość, że znany nam świat jest rodzajem gry z jednego bardzo konkretnego powodu: to jest potencjalnego rozwiązania tak zwanego paradoksu Fermiego, sformułowanego w 1950 roku przez włoskiego noblistę, fizyka Enrico Fermiego. W skrócie: paradoks Fermiego stwierdza, że według naszej najlepszej dotychczasowej wiedzy astronomicznej możemy założyć istnienie miliardów planet podobnych do Ziemi znajdujących się w naszej galaktyce. Także według najbardziej aktualnych doniesień biologii ewolucyjnej możemy zakładać, że inteligentne formy życia rozwinęły się dawno temu na niezliczonych planetach, z których wiele jest też o miliardy lat starszych od Ziemi. (Liczba inteligentnych cywilizacji z prawdopodobieństwem istnienia w naszej galaktyce jest obliczana za pomocą równania Drake’a). Jeśli te wszystkie przypuszczenia są prawdziwe, to powinniśmy także oczekiwać, że galaktyka jest pełna fal

radiowych, a także sygnałów laserowych, sond kosmicznych i podróżujących pojazdów międzygwiazdnych produkowanych i wysyłanych w przestrzeń przez miliony inteligentnych cywilizacji.

Gdyby obliczenia astronomów i biologów były trafne, każdy zakątek przestrzeni międzyplanetarnej byłby przepełniony odgłosami rozmów i innych działań obcych cywilizacji. A jednak, do dziś naukowcy nie zanotowali ani jednego identyfikowalnego sygnału transmisji pochodzącej od pozaziemskich istot, ani jedna struktura techniczna czy statek kosmiczny czy inny przykład dzieła nie ludzkiego pochodzenia, nie został odnotowany. Te dwa sprzeczne ze sobą fakty poprowadziły Fermiego do postawienia sławetnego pytania: „Gdzie oni są?”. Zamiast ogłuszającego jazgotu obcej komunikacji docierającej do nas z każdego zakątka wszechświata, której oczekujemy, słyszymy kompletną, głuchą ciszę. Zatem gdzie oni są? Gdzie są miliony obcych cywilizacji, których komunikaty radiowe, programy muzyczne i prognozy pogody powinny zapychać antenę za każdym razem, kiedy włączamy radioteleskop?

ROZWIĄZANIE PARADOKSU. Propozycji rozwiązania Paradoksu Fermiego padło wiele. Niektórzy sugerują smutno, że istnieje pewne prawo ewolucji społecznej, które nakazuje każdej inteligentnej cywilizacji rozwój technologiczny tak daleki, że skutkuje on autodestrukcją. Koniec końców, według tej hipotezy, każda cywilizacja będzie odczuwać nieodpartą pokusę, by skonstruować broń nuklearną lub wyhodować śmiertelne wirusy czy też niezwykłe sztuczne inteligencje, które ostatecznie zniszczą swoich twórców. Ponieważ zaś, według powyższej teorii, tak zaawansowane cywilizacje istnieją bardzo krótko, zanim spowodują własne zniszczenie, nie mają czasu, by wypełnić galaktykę falami transmisji ujawniającymi ich istnienie. Zgodnie z tym tokiem myślenia podobny los niebawem czeka ludzkość. Inni tymczasem argumentują, bardziej optymistycznie, że obce cywilizacje szybko ewoluują poza komunikację za pomocą transmisji radiowej, laserów oraz innych technologii, które możemy wykryć tu, na ziemi, i zamiast tego aplikują technologie dla nas zupełnie niewyobrażalne. Kiedy pewnego dnia ludzie także opracują podobne technologie, odkryjemy, że galaktyka jest pełna dalekich, obcych cywilizacji. Jeszcze inni sugerują, że zaawansowane obce cywilizacje szybko orientują się w korzyściach płynących z zachowania anonimowości wobec innych cywilizacji. Pozostając w ukryciu, życie na planecie może liczyć na to, że uniknie zagrożenia wojną lub zniewoleniem. Według tej teorii także ludzkość także pewnego dnia zdecyduje się ukryć dowody własnego istnienia przed podsłuchami ze strony innych planet, by zapewnić sobie spokój i bezpieczeństwo.

ARGUMENT Z GRYFIKACJI? Z perspektywy teologicznej niektórzy badacze traktują paradoks Fermiego jako współczesny argument za istnieniem Boga, rodzaj nowoczesnego następcy ontologicznego dowodu Anzelm z Canterbury lub *Pięciu Dróg* Tomasza z Akwinu: gdyby inteligentne formy życia pojawiły się spontanicznie jako rezultat naturalnych przypadkowych zjawisk, to powinniśmy spodziewać się napotkania podobnych inteligentnych form życia pojawiających się na innych planetach spontanicznie w wyniku przypadkowych zjawisk naturalnych. Fakt, że nie mamy żadnych poszlak dowodzących ich istnienia, wskazuje, że inteligentne życie na Ziemi nie pojawiło się spontanicznie w efekcie przypadkowych zjawisk. W rzeczy samej, jeśli Bóg stworzył ziemię jako punkt skupienia całego widzialnego świata i uformował ludzi na swój obraz jako bohaterów centralnej historii całego stworzenia – i reszta galaktyki istnieje głównie po to, aby wypełnić nocne niebo konstelacjami i rozbudzać naszą wyobraźnię – to prawdopodobnie nie wyda się zaskakujące, że w tym samym czasie Bóg nie stworzył inteligentnego życia na miliardach podobnych planet. Mimo współczesnych twierdzeń o niekompatybilności nauki i wiary religijnej badania teologiczne wokół teorii paradoksu Fermiego przedstawiają teren do przemyślanego dialogu między nauką a wiarą.

ŚWIAT JAKO SYMULACJA. Jednakże istnieje też inne rozwiązanie paradoksu Fermiego, proponowane przez Stephena Baxtera pod nazwą hipoteza planetarium lub hipoteza symulacji, komentowane między

innymi przez postacie tak wybitne w świecie technologii jak Elon Musk. Hipoteza ta sugeruje, że wszechświat, który obserwujemy wokół, to tylko symulacja komputerowa stworzona dla nas przez potężne istoty, które istnieją poza symulowanym światem. Jeśli więc wszystko, co obserwujemy wokół, jest symulacją komputerową, może to tłumaczyć, dlaczego dalekie zakresy założonego wirtualnego uniwersum nie popiskują transmisjami radiowymi pochodzącymi od innych cywilizacji. Nasuwa się przypuszczenie, że być może programista – autor symulacji – był leniwy lub niekompetentny i zdecydował, że wystarczy zarysować oddalone galaktyki i ich charakter tylko z grubsza. Być może procesor komputera, na którym gra jest prezentowana, nie ma wystarczającej mocy, by obsłużyć tak wielką ilość danych. Być może budżet projektu szybciej się wyczerpał, niż to było planowane, a może z innych powodów nie dokończono projektu i zapełnienie dalekich systemów gwiazdnych ciałami może pozostawać elementem do dorobienia na przyszłym etapie pracy programisty. Gdyby połączyć hipotezę symulacji z filozoficzną koncepcją mózgu w naczyniu, można przyjąć możliwość, że symulacja nie była przeznaczona dla całego rodzaju ludzkiego (à la *Matrix*), ale dla jedynego istniejącego umysłu: dla mnie.

SYMULACJA I METAFIZYKA CHRZEŚCIJAŃSKA. Ideę mówiącą, że świat, który wydaje się kompletnie fizyczny i materialny, widziany wokół, mógłby być rodzajem symulacji, znajdujemy w rozmaitych kontekstach religijnych, jak również sekularnych teoriach naukowych. Oprócz tradycji czczenia mai w niektórych kultach hinduizmu i buddyzmu podobne teorie były podnoszone wprost także przez teologów chrześcijańskich. XVIII-wieczny filozof, a zarazem biskup anglikański George Berkeley zaproponował formę idealizmu subiektywnego (immaterializmu), w której twierdzi, że jedynymi przedmiotami, jakie w świecie istnieją, są *umysły* (takie jak Bóg, aniołowie oraz umysły ludzkie) i *idee* (które są wrażeniami zmysłowymi i myślami doświadczanymi przez umysły). Zgodnie z jego punktem widzenia materia nie istnieje jako niezależna i niepostrzegalna bezpośrednio fizyczna substancja, a jedynie jako zbiór postrzeżeń w umysłach istot, które jej doświadczają, dzięki temu, że Bóg nieustannie dostarcza wszystkim umysłom ludzkim i anielskim strumienia wrażeń, które stwarzają iluzję istnienia świata. Oponenti Berkeleyya dowodzili, że byłoby niepodobieństwem, by Bóg stosował wobec ludzi swoisty trik, podając im złudzenia za prawdę. Biskup argumentował zaś, że jego system jest jedynym, gdzie traktuje się poważnie dobroć, mądrość i moc Boga – poza wszystkim, dlaczego by miał Bóg trudzić się i stwarzać pusty świat, by następnie zapełnić go materialnymi obiektami, dając im współzależne istnienie, tak by ludzkie umysły mogły je zauważać i postrzegać, podczas gdy mógł osiągnąć ten sam efekt w bardziej elegancki sposób, tworząc komplet ludzkich umysłów i potem bezpośrednio umieszczając w nich wrażenia zmysłowe, tworzące naszą wiedzę o świecie.

Teologowie katoliccy generalnie są sceptyczni wobec koncepcji Berkeleyya, opowiadając się za tradycyjnym arystotelesowskim i tomistycznym rozumieniem materii i substancji. Jednakże w obrębie katolickiej teorii eschatologicznej znajdujemy sugestie innego rozumienia, czym jest nasz obecny świat – jeśli nie „symulacją” lub „grą” *per se* – to w każdym razie rodzajem tymczasowego pola testowego, wewnątrz którego ludzie znajdują tak wyzwania jak odpoczynek i nadzieję na uzyskanie dostępu do wiecznego życia duszy. Można przywołać w tym miejscu na przykład zawarty w *Apokalipsie* św. Jana opis przemijania obecnej postaci świata i nieba i nastanie w Nowego Jeruzalem, gdzie szczęśliwi znajdują bezpieczne schronienie, które zastąpi obecny (i, w pewnym sensie, wirtualny?) świat.

TWORZYMYS GRĘ CZY ODKRYWAMY? Nawet jeśli świat nie jest dosłownie symulacją i grą, czy są jakieś korzyści z tego, że możemy myśleć o nim, jak gdyby nią był? Że możemy wyobrazić sobie siebie jako „mózg w grze”, w którą zostaliśmy wrzuceni i która pozwala nam się rozwijać, wzrastać, podejmować wyzwania, testować ograniczenia, odnosić porażki, próbować jeszcze raz, uczyć się, mądrzeć, odważyć...? Gdybyśmy myśleli o sobie jako o mieszkańcach wielkiej kosmicznej gry, to czy jej natura i

dynamika mogłyby nauczyć nas, jak żyć? I w drugą stronę, na jakie niebezpieczeństwa i szkody może narazić nas rozszerzająca się gryfikacja rzeczywistości?

Być może więc nie jest przypadkiem historii, że ludzie stworzyli gry planszowe, a potem gry komputerowe, a ostatnio w pełni immersywne gry VR, i szybko miliardy ludzi stały się aktywnymi użytkownikami takich gier. Ta fascynacja zdaje się wynikać z nieodpartego popędu głęboko ukrytego w naszej naturze. Zatem jakie prawdy ujawniamy o sobie, poświęcając tak dużo energii i myślenia na tworzenie tego typu gier, by potem zapominać się w nich? Czy to oznacza to, że jesteśmy leniwi i podatni na fantazjowanie, po to by choć na chwilę uciec od trudności otaczających nas w rzeczywistym świecie? Czy może nasza przypadłość jest znakiem, że jesteśmy na tyle uzależnieni od zagadek i wyzwań, że nie wystarcza nam współzawodnictwo oferowane przez dzień powszedni? Tak bardzo, że musimy wymyślać sobie wyzwania do pokonania w momentach wypoczynku, że tęsknimy za ciągłym testowaniem się poprzez kolejne gry?

Ostatecznie dochodzimy do punktu, w którym przestaje być jasne, gdzie jest rzeczywistość, a gdzie jej odbicie. Czy wyobrażamy sobie, że świat może być grą, ponieważ jesteśmy z natury, z instynktu budowniczymi gier? Czy też rzeczywiście świat jest w swoich zasadach zbudowany jak gra – a my podświadomie odzwierciedlamy te zasady w tysiącach małych gier, które ku rozrywce konstruujemy? Czy nasz talent „mistrzów symulacji”, twórców gier, jest jednym ze sposobów, w jaki przejawia się to, że jesteśmy stworzeni na obraz i podobieństwo samego Boga? Czy metaforycznie, czy też dosłownie – być może nosimy w sobie jakiś rodzaj kompasu wskazującego tymczasowość obecnego życia i nadchodzący kres gry – albo w formie triumfalnego „The end”, gdy możemy spoglądać z radością i wdzięcznością na osobę, którą w wyniku przeżytej gry staliśmy się, albo w formie żałosnego „Game over”, które poucza nas o niewłaściwych wyborach i słabym wykonaniu zadań. Nie będzie już drugiego życia, powtórki. Jednakże jedną z tajemnic chrześcijaństwa jest to, że w każdym momencie możemy nasze życie zrestartować, zanim jeszcze się ono zakończy.