

Mirostław Filiciak

GRY (NIE TYLKO) WOJENNE

Armia amerykańska wydała 8 mln USD na przygotowanie propagandowej gry komputerowej, a ONZ walczy z głodem proponując grę w rzuty żywności i odbudowę gospodarki w krajach Trzeciego Świata. Niepostrzeżenie, pozornie eskapistyczne gry komputerowe znalazły się w centrum politycznych i ideologicznych debat.

W filmie *Gry wojenne*, który w połowie lat 80. robił karierę także w polskich kinach, młodziutki haker przez przypadek włamuje się do komputera wojskowego i nieomal doprowadza do wybuchu III wojny światowej. Całej sytuacji winna jest niezdrowa namiętność, jaką chłopak darzy gry komputerowe – nie dość, że przesiadując „na fliperach” zaniedbuje szkołę, to właśnie przez chęć dotarcia do nowych gier uruchamia na wojskowej maszynie aplikację o wszystkim mówiącym tytule *Globalna wojna termonuklearna*. Film, choć doskonale wpisuje się w technofobiczny nurt kina hollywoodzkiego, jest jednym z pierwszych przypadków „obsadzenia” w głównej roli hakera, czyli postaci dwadzieścia lat temu nieznanego szerokiemu gronu odbiorców. Należy przypomnieć, że ikoniczna dla subkultury hakerskiej książka *Neuromancer* Williama Gibsona ukazała się dopiero rok po premierze *Gier wojennych*. Z dzisiejszej perspektywy film ten wydaje się oczywiście mocno archaiczny, niemniej jednak nie brak w nim ciekawych wątków. Do takich z pewnością zalicza się scena, w której haker w centrum obrony powietrznej NORAD wpatruje się w wielkie ekrany z liniami reprezentującymi radzieckie pociski lecące w stronę Ameryki i pyta komputer: „Is this a game or is it real?” (Czy to gra czy rzeczywistość?). Odpowiedź brzmi: „What's the difference?” (A co za różnica?). Dla współczesnego odbiorcy ten dialog ma prawdziwie profetyczny wymiar – jest zapowiedzią dynamicznego rozwoju kompleksu militarno-rozrywkowego.

Strzelaj i baw się

Korzenie technologii komputerowych są nierozzerwalnie splecione z badaniami wojskowymi. Uosobieniem tych powiązań może być choćby Vannevar Bush – naukowiec, bez którego być może komputery nie osiągnęłyby współczesnego kształtu, a równocześnie członek zespołu pracującego nad bombą atomową i jeden z twórców zasady „żelaznego trójkąta”, czyli bliskiego współdziałania amerykańskiej armii, przemysłu i naukowców. Kompleks militarno-przemysłowy, którego Bush był ojcem, miał zapewniać – i dobrze się z tej roli wywiązał – stały wzrost potencjału wojskowego USA w okresie zimnej wojny. Dlatego większość powszechnie dziś używanych technologii – z internetem i grafiką komputerową na czele – jest rozwinięciem projektów stworzonych dla celów wojskowych. Jednak postępująca „karnawalizacja” życia mieszkańców krajów uprzemysto-

wionych i rosnąca rola przemysłu rozrywkowego doprowadziły do zmian także w zasadach funkcjonowania wojska. W ciągu ostatnich dwóch dekad związki między przemysłem militarnym i rozrywkowym zacieśniły się, co nie uszło uwagi czołowych współczesnych teoretyków, często zajmujących się relacjami pomiędzy nowymi mediami i wojną. Baudrillard analizował pierwszą, „wirtualną” wojnę w Zatoce Perskiej, Žižek – wojnę w Jugosławii, a dromologia Virilio łączy rozwój nowych technik przekazu z konfliktami zbrojnymi. Ekrany są dziś nieodłączną, kluczową częścią wojen – oddzielają od fizycznego wymiaru pola walki zarówno żołnierzy, jak i widzów telewizyjnych transmisji. W ten właśnie proces włączyła się branża elektronicznej rozrywki.

Ekspansja elektroniki na pole działań wojskowych zbiegła się w czasie z upadkiem ZSRR i związaną z nim zmianą doktryny wojennej największego militarno-rozrywkowego mocarstwa świata, czyli Stanów Zjednoczonych. W myśl nowych zasad od roku 1994 armia USA szukając źródeł zaopatrzenia miała zrezygnować ze ścisłej współpracy z wybraną grupą producentów i w pierwszej kolejności sięgać po towary dostępne na zwykłym rynku. Jedną z ofiar tego swoistego „uwolnienia rynku” była... gra *Doom*. Jej producent – id software – w roku 1996 udostępnił kod źródłowy i w młodym wówczas internecie rozpoczęła się fala modyfikacji tego tytułu. Po stworzone przez internautów bezpłatne narzędzia sięgnęły wojskowe ośrodki badawcze i tak słynną strzelaninę przekształcono w symulator do szkolenia oddziałów Marines. Tak przetartą ścieżką ruszyła kawałkada kolejnych tytułów. Dziś na przykład piloci F-16 podczas szkoleń korzystają ze zmodyfikowanej gry *Falcon 4.0*, a początek kłopotów w Iraku skłonił amerykańską armię do budowy symulatora na bazie „cywilnej” masowej gry sieciowej *There*. Ma ona pomóc wojskowym w ćwiczeniu nie tyle walki, ile tłumienia oporu agresywnego tłumu.

Niemal zerowe straty poniesione przez Amerykanów podczas pierwszej wojny w Zatoce Perskiej pozwoliły amerykańskiemu dowództwu uwierzyć, że wojna może przypominać finał *Gry Endera* Orsona Scotta Carda, w której to książce uczestnicy bitwy nie potrafili jej odróżnić od symulowanych ćwiczeń. To właśnie po pierwszej inwazji na Irak umocniła się fantazja o wojnie bez ofiar (a precyzyjniej: bez ofiar po „naszej” stronie). Dążenie do minimalizowania ryzyka i strat znajduje wyraz w nieustających „grach wojennych” – armia USA na wszelkiego typu symulacje wydaje obecnie aż 10 proc. swojego budżetu. Kolejnym przykładem zmian na polu walki może być fakt dokładnego przebadania przez wojskowych ekspertów Jonathana „Fatal1ty” Wendela – mistrza gier akcji. Jak z tego wynika, według Pentagonu pole walki jutra ma wyglądać bardziej jak sesja *Quake'a*, niż tradycyjne działania zbrojne. Oczywiście problemy, jakie napotkali Amerykanie w Somalii czy ostatnio w Iraku pokazują, że broń „hi-tech” w konfrontacji ze środowiskiem „low-life” kiepsko się sprawdza, a pilotowany przez doskonale wyszkolonych żołnierzy ultranowoczesny helikopter może zostać zestrzelony przez niepiśmiennego bojownika z ręczną wyrzutnią raket, produkowaną w niemal niezmienionej formie od lat 60. Jednak doktryny wojskowe tak szybko się nie zmieniają – zwiercieniem współpracy pomiędzy wojskiem a producentami gier było powstanie w roku 1999 Institute for Creative Technologies przy Uniwersytecie Południowej Kalifornii. Podstawowym celem tej placówki jest prowadzenie badań nad możliwościami wykorzystania oprogramowania z sektora elektronicznej rozrywki dla potrzeb wojska. Oczywiście proces wymiany technologii pomiędzy wojskiem a branżą gier nie jest jednostronny – kilka lat temu, szukając nowych źródeł dochodów producent symulatorów czołgów dla wojska Evans and Sutherland wstawił swoje maszyny, oczywiście w „okrojonej wersji”, do salonów gier. Zresztą coraz większa liczba producentów gier reklamuje kolejne tytuły jako „oficjalne” symulatory U.S. Army, co ma być dla odbiorców gwarancją najwyższej jakości i niezwykłych wrażeń. Najnowszym przykładem może być *Full Spectrum Warrior* – pozycja pozwalająca ćwiczyć walkę małych grup wojska na terenach miejskich w fikcyjnym kraju arabskim. Aplikacja powstała, aby amerykańscy żołnierze, którzy

chętnie korzystają z konsol do gier, bawiąc się rozwijali swoje umiejętności. Nieco zmieniona wersja trafiła jednak na rynek komercyjny. Najlepsi gracze po jej ukończeniu odblokowują jednak „oryginalny” wojskowy tryb. Można się więc zastanawiać, czy *FSW* nie należałoby uznać za coś w rodzaju narzędzia werbunkowego. Taki mechanizm wykorzystano już wcześniej, w znacznie mniej zawoalowany sposób, w grze noszącej dumny tytuł *America's Army*.

***America's Army*, czyli amerykańska schizofrenia**

Sytuacja gier wideo w Stanach Zjednoczonych jest dość specyficzna. USA to największy rynek elektronicznej rozrywki, generujący co roku miliardy dolarów. Jednak w Ameryce wciąż „rządzi” telewizja, która ma wszelkie powody, by gier nie lubić. Kolejne badania wykazują, że wśród Amerykanów między 20. a 30. rokiem życia – a więc w segmencie najbardziej pożądanym przez reklamodawców – oglądalność telewizji spada. Młodzi ludzie wolą surfować w internecie lub grać. Producenci chcąc reklamować swoje towary coraz mniej pieniędzy zostawiają w stacjach telewizyjnych, coraz więcej u twórców gier. Znaczący jest tu przykład największego światowego wydawcy gier, Electronic Arts. Niespełna 10 lat temu firma za umieszczenie w swoich produkcjach jakiegokolwiek przedmiotu ze świata realnego musiała opłacać stone licencje. Dziś otrzymuje ogromne kwoty za *product placement*. Równocześnie producenci gier w przeważającej większości wciąż nie są elementami medialnych konglomeratów. Dlatego stacje telewizyjne walczą z grami, lansując tezę o ich szkodliwości i przyczyniając się do forsowania projektów prawnych regulujących zasady sprzedawania gier młodzieży. Na ironię zakrawa jednak fakt, że w kraju, gdzie młody człowiek może mieć kłopoty z kupnem *Grand Theft Auto*, państwo za pieniądze podatników przygotowało bezpłatną grę, którą każdy może sobie pobrać z internetu. W odróżnieniu od serii *GTA* nie ma w niej przerysowanej, komiksowej przemocy, lecz symulacja prawdziwego zabijania.

America's Army powstało kosztem 8 mln USD – część tej kwoty pochłonął zakup licencji na wykorzystanie kodu pierwszoosobowej strzelaniny *Unreal*. W odróżnieniu od *Unreal* gra nie jest jednak typową „zręcznościówką”. Twórcy postawili na realizm prezentowanych działań i możliwie wierną symulację zadań realizowanych przez żołnierzy. Premiera pierwszej udostępnianej bezpłatnie gry amerykańskiej armii miała miejsce w Dzień Niepodległości. Już pierwszego dnia zanotowano 400 tys. pobrań, a do chwili obecnej – miliony. Gracze otrzymują bowiem za darmo wysokiej jakości nowoczesny produkt, a także – również bezpłatnie – możliwość toczenia rozgrywek przez internet. *AA* jest więc marketingowym majstersztykiem: równocześnie symulatorem szkoleniowym i doskonałą reklamą dla wojska. Oczywiście naiwne byłoby przekonanie, że większość młodych ludzi dzięki *AA* wstąpi do wojska – zapewne przeważającej części użytkowników bliższa jest „partyzancka” strategia konsumpcji: czerpią radość z darmowej zabawy i równocześnie nie zamierzają „dać się nabrać”. Skuteczność *AA* potwierdza jednak rozwijanie gry – „producent” już zapowiada kontynuację. Innym przykładem gry bezpośrednio „żywiącej” się działaniami wojennymi może być tytuł *Kuma!War* – oferowana bezpłatnie strzelanina, której użytkownicy po wykupieniu subskrypcji otrzymują minimum dwa razy w miesiącu nowe misje, odzwierciedlające sukcesy odniesione w tym czasie przez amerykańskie wojsko. Obecnie liczba zadań przekracza 20 – można wziąć udział między innymi w zabiciu synów Husseina czy walkach z Armią Mahdiego.

Gry wideo, jak przystało na element kultury popularnej, służą rozrywce i eskapizmowi. Dlatego trudno mieć pretensje na przykład do twórców *The Sims*, że ich gra prezentuje głównie przyjemne aspekty życia, podobnie jak naturalne jest, że hollywoodzkie produkcje są wyświetlane w kinach częściej niż filmy dokumentalne. Należy jednak pamiętać, że gry to także potężne narzędzie edu-

kacyjne. Niestety, na dużą skalę wykorzystuje to przede wszystkim wojsko. Nie usprawiedliwia tego specyfika medium, bo choć nowoczesne gry wymagają wielkich nakładów, to szansą obejścia tej kwestii mogą być modyfikacje znanych tytułów. Niestety, większość graczy podchodzi do oferowanej zabawy bezrefleksyjnie. Zastanawiam się, w jakie tytuły grają dzieci z bogatych krajów arabskich – nastoletni potomkowie szejków z Kuwejtu czy Emiratów. Jeśli chcą postrzelać w nowoczesnej grze, to wcześniej czy później przyjdzie im wcielić się w amerykańskiego żołnierza „eliminującego” terrorystów w „arafatkach”. Bo tytuły oferujące odwrotną optykę – jak kontrowersyjna produkcja *Under Ash*, pozwalająca wziąć udział w palestyńskiej intifadzie – pojawiają się rzadko i zawsze reprezentują obniżony w stosunku do amerykańskich superprodukcji poziom techniczny. Niestety, idea wykorzystania gier w edukacji, i to nie tylko takiej dla najmłodszych, ale również na poziomie szkoły średniej i studiów, wciąż raczkuje. Nawet w USA, gdzie jak się szacuje praktycznie 100 proc. studentów ma styczność z grami, wykorzystanie aplikacji rozrywkowych do nauki uważa się za egzotyczny pomysł. Dopiero w roku 2002 MIT i Uniwersytet Wiscconsin-Madison uruchomiły projekt *Education Arcade*, który ma to zmienić. To zdumiewające – skoro gry i zabawy od tysiącleci służą nauce, to dlaczego wyłączać z tej prawidłowości najnowsze stadium w ich rozwoju? Na szczęście z odsieczą przychodzą niezależni twórcy, wpisując się w zauważalny także w innych mediach trend w stronę politycznego zaangażowania.

Tworzenie gier po holokauście, czyli o tym, że można inaczej

Gonzalo Frasca – czołowy ludolog (badacz gier), samodzielnie zajmujący się też tworzeniem gier – w roku 2001 opublikował esej *Ephemeral Games: Is It Barbaric to Design Games After Auschwitz?* W tekście, którego tytuł nawiązuje do rozważań Theodora Adorno z eseju *Wychowanie po Oświęcimiu*, Frasca zastanawia się nad poruszaniem poważnych problemów w grach. Autor wysuwa prowokacyjną tezę, że jest to niemożliwe – logika gry skupiona jest bowiem na wygrywaniu/przegrywaniu, z pominięciem etycznych kwestii związanych choćby z użyciem broni; ponadto w grach wszystko można powtórzyć, cofnąć, co podważa możliwość pokazania konsekwencji działań gracza. Oczywiście, jest to prawda w odniesieniu do większości gier „głównego nurtu”, jednak, jak pokazuje przypadek kilku tytułów, niekoniecznie jest to związane z właściwościami samego medium. Sam Frasca przygotował grę *September 12*, krytykującą wojnę, którą Stany Zjednoczone wydały terrorystom po 11 września. Prosta aplikacja we Flashu pozwala graczowi wystrzeliwać rakiety na arabskie miasto, w którym – wśród tłumu cywilów – przechadzają się terroryści. Każdy atak wiąże się jednak nieuchronnie z zabijaniem niewinnych ludzi; nad ciałami ofiar gromadzą się zrozpaczeni bliscy i już po chwili część z nich – żadna odwetu – dołącza do terrorystów. W ten sposób każda próba siłowego rozwiązania tylko pogarsza sytuację: po kilku minutach zabawy w kompletnie zniszczonym mieście jest znacznie więcej zamaskowanych mudżahedinów niż na początku... Pacyfistyczna wymowa tej aplikacji jest być może banalna, a jej „grywalność” (jak w żargonie miłośników gier określa się ich atrakcyjność dla użytkownika) – bardzo niska. Podobnie jak inne gry tego typu, zwraca uwagę na jednostronność wizerunku świata kreowanego przez większość gier.

Ciekawym przykładem gry „z przesłaniem” może być też aplikacja *Food Force*, tworzona na zamówienie działającej przy ONZ agencji WFP (*World Food Programme* – Światowy Program Żywnościowy). Program, który będzie rozpowszechniany bezpłatnie, ma przybliżyć najmłodszym problem głodu na świecie. WFP chce wykorzystać popularność gier do edukacji młodych ludzi – gra

jest skierowana do dzieci w wieku od 8 do 13 lat. Grę otwiera film o kryzysie w fikcyjnym kraju, gdzie ludzie głodują z powodu suszy i wojny domowej – dwóch najpowszechniejszych przyczyn głodu na świecie. Przebieg rozgrywki jest bardzo zróżnicowany, gracze muszą bowiem wykonać całą serię zadań – od lotniczego zrzutu paczek żywnościowych, do odbudowy gospodarki kraju. Po każdej zakończonej misji prezentowany jest film, na którym dzieci mogą zobaczyć, jak w analogicznych sytuacjach radzi sobie WFP. Próbné pokazy gry wykazały, że edukacyjne elementy *FF* funkcjonują doskonale – okazuje się, że dzieci zapamiętują średnio aż 75 proc. informacji zawartych w grze. Podobnym tropem podąża holenderskie ministerstwo ochrony środowiska, które zleciło stworzenie gry strategicznej *NitroGenius*. Moim faworytem jest jednak *Real Lives*, będąca czymś w rodzaju odpowiedzi na oferowany przez najpopularniejszą grę komputerową w historii, czyli *The Sims* – model symulacji życia jednostki ludzkiej.

RL oczywiście nie oferuje tylu możliwości co słynna gra Willa Wrighta, a komunikacja z użytkownikiem opiera się na interfejsie tekstowym. Podstawowym wyróżnikiem *RL* jest jednak fakt, że gra opiera się na prawdziwych statystykach. Dlatego życie postaci, którą kontroluje gracz, rzadko przypomina „balangę” (taki tytuł nosi jeden z dodatków do *The Sims*). Zgodnie z rachunkiem prawdopodobieństwa, bohater gry przeważnie rodzi się w Chinach, Indiach, Pakistanie, ewentualnie w Ameryce Południowej lub w którymś z państw afrykańskich. Już po kilku chwilach niezbyt pasjonującej niestety rozgrywki, aktywny udział gracza pozwala inaczej spojrzeć na dane z raportów ONZ i Encyklopedii Britanniki. Co innego wiedzieć, że umieralność dzieci w krajach rozwijających się jest wysoka, a co innego skończyć grę dwa razy z rzędu jako trzylatek – umierając bez możliwości zrobienia czegokolwiek. Nawet proste wybory prowadzące się głównie do wyboru jednej z kilku dostępnych możliwości pozwalają się zbliżyć do prawdziwych ludzkich dramatów. W Afryce rodzinę gracza zdziesiątkuje AIDS i malaria, a w międzyczasie przeczyta informację, że w Nigerii co piąte dziecko umiera przed piątym rokiem życia. Gdy wzorem innych gier użytkownikowi przyjdzie ochota, by zabawić się w bohatera, może zostać Chińczykiem nadmiernie interesującym się prawami człowieka. Szybko trafi do więzienia, co w wypadku wirtualnej gry nie wydaje się szczególnie przykre. Jednak podczas pobytu za kratkami jego rodzinie, pozbawionej części dochodów, zajrzy w oczy głód... *RL* z powodzeniem odwraca schematy znane z gier „głównego nurtu” – choć to „tylko gra”, nie wszystko jest tu przyjemne i łatwe do odwrócenia.

W obrębie gier zaangażowanych ciekawy jest również wspomniany już nurt modyfikacji standardowych tytułów. Jednym z głośniejszych projektów jest *9-11 Survivor* – „nakładka” na grę *Unreal*, która zamieni tę strzelaninę w opowieść o człowieku próbującym wydostać się z zaatakowanego World Trade Center. Z kolei reakcją na spontanicznie tworzone po 11 września modyfikacje, w których najczęściej zabijano Arabów, jest *Velvet-Strike*: antywojenne graffiti umieszczane na ścianach budynków w najpopularniejszej sieciowej strzelaninie *Counter-Strike*. Z *C-S* związana jest też zabawna akcja sabotażowa, za której inicjatorów uważa się grupę Graphical User Intervention. Przedsięwzięcie polega na włączaniu się graczy na serwery *C-S* po stronie terrorystów – nieustannie toczących boje z drużynami jednostek specjalnych – i... wypuszczanie zakładników, których w myśl zasad rozgrywki gracze mieli pilnować.

Gra – wciąż głównie metafora

Gra to główna metafora opisu ponowoczesnego świata. Bill Nichols w *The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems* pisze o symulacji i kontroli jako wyznacznikach międzynarodowego kapitalizmu. Podczas gdy film był głównym medium dla pierwszego etapu rozwoju tego ustroju – ka-

pitalizmu przedsiębiorczego, a telewizja dla kapitalizmu monopolistycznego, to technologicznym wyrazicielem współczesnego kapitalizmu międzynarodowego jest komputer. Za jego pośrednictwem toczony są wojny oraz ich mikroodpowiedniki: gry wideo. Obydwa warianty „produkuje” ten sam kompleks. A przecież gdy pod strzechy trafiały pierwsze komputery osobiste, stojący za tym wynalazkiem hipisi byli przekonani, że oto wydzierają władzy technologię, która pozwoli użytkownikom uwolnić się spod kontroli systemu.

Henry Jenkins udzielając kiedyś wypowiedzi dla magazynu *Wired* opowiedział anegdotę o swoim synu, któremu dał w roku 1996 grę o wyborach prezydenckich (Terdiman, 2004). Po kilku godzinach zabawy chłopak komentował telewizyjne wiadomości opierając się na wiedzy, którą większość „dorostej” Ameryki zdobyła dopiero cztery lata później, gdy wybory zakończyły się kontrowersyjnym zwycięstwem George'a W. Busha. Przed ostatnimi wyborami prezydenckimi, Stany Zjednoczone dosłownie zalalała fala gier „przedwyborczych” – zarówno komercyjnych, jak i dystrybuowanych bezpłatnie przez partie polityczne. Amerykanie uczą się więc na swoich błędach. Może i u nas wiejskie szkoły, które przecież w kapitalnej większości szczycą się pracowniami komputerowymi, powinny udostępniać uczniom proste symulacje ekonomiczne, które dawałyby szansę przekonania się, jaki los czeka polską gospodarkę, gdy do władzy dojdzie Andrzej Lepper i sięgnie wreszcie po rezerwy NBP? A może Polacy mogliby uczyć się w ten sposób wypełniania rozliczeń podatkowych czy wniosków o unijne dopłaty? Nawet proste aplikacje rozrywkowe mogą nauczyć użytkowników wielu przydatnych umiejętności. Wszak realne życie też w wielu aspektach toczy się dziś za pośrednictwem komputerów.

Ogromną bazę gier „zaangażowanych” można znaleźć w internecie pod adresem

⇒ <http://www.socialimpactgames.com>.

Bibliografia

Frasca G. (2000). *Ephemeral Games: Is It Barbaric to Design Games After Auschwitz?*

⇒ <http://www.ludology.org/articles/ephemeralFRASCA.pdf>.

Nichols B. (1988). The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems. „Screen” vol. 29, no. 2 Winter, s. 22–46; także: ⇒ <http://www.calarts.edu/~bookchin/medialtheory/essays/43-nichols-03.pdf>.

Terdiman D. (2004). *Play Games, Be Better Students?*,

⇒ <http://www.wired.com/news/games/0,2101,63415,00.html>.