

## Krzysztof Jaskułowski CZYTANIE ZX SPECTRUM

Nawet komputer z ośmiobitowym mikroprocesorem może być sprawą polityczną. Lata 80.: partia zapowiada wielkoseryjną produkcję mikrokomputerów, publicyści piętnują dywersyjne działania Zachodu, który politykuje w grach komputerowych, a autorowi tekstu (jeszcze w podstawówce) zwycięstwa nad niemiecką armią gratuluje sam Winston Churchill.

Prace próbujące zdiagnozować kondycję współczesnej kultury nierzadko pozbawione są historycznej perspektywy, a przez to w nadmiernym stopniu tworzą pozory nowości zapominając, że świat nie zaczął się dzisiaj. Takie podejście widoczne jest chyba szczególnie w przypadku autorów piszących o roli komputerów czy gier komputerowych. Ci zaś, którzy z racji swej profesji powinni być zainteresowani przeszłością, swoje wysiłki koncentrują albo (w przypadku „zwykłych” historyków) na dziejach gospodarczych, społecznych, a zwłaszcza politycznych, albo (w przypadku historyków techniki) interesuje ich jedynie, kiedy i kto dane urządzenie zaprojektował czy wyprodukował, a także, jakimi parametrami mogło się ono pochwalić. W tym drugim przypadku otrzymujemy więc nużący i męczący w czytaniu katalog, który niewiele wnosi do naszej wiedzy o kulturze. Krótko mówiąc: brakuje kulturowej historii komputera.

Pisząc o kulturze mam na myśli jej semiotyczne ujęcie. Zgrabnie główną ideę tej koncepcji ujął w krótkim sformułowaniu Clifford Geertz: „Pojęcie kultury, którego jestem zwolennikiem – pisar amerykański antropolog – (...) jest w swej istocie semiotyczne. Uważając, podobnie jak Max Weber, że człowiek jest zwierzęciem zawieszonym w siatce znaczeń, którą sam sobie utkał, pojmuję kulturę właśnie jako ową siatkę, której analiza nie jest nauką eksperymentalną poszukującą praw, lecz interpretatywną, bowiem poszukuje ona sensu” (1973: 5). Komputer w tym ujęciu nie jest po prostu technicznym wynalazkiem o takich, a nie innych parametrach, lecz jest kulturowym artefaktem, który jest „źródłem lub miejscem znaczenia” (Ashplant i Smyth, 2001: 5).

### Żarna, młyn parowy, ZX Spectrum

Bezpośrednim poprzednikiem ZX Spectrum był ZX 81. Ten produkt firmy Sinclair Research Limited uważany jest nierzadko za początek „prawdziwej rewolucji komputerowej”, bowiem ze względu na jego niską cenę mógł sobie pozwolić na niego przeciętny mieszkaniec zachodniego państwa. Można więc powiedzieć, że był to pierwszy popularny komputer. Dla porównania warto zauważyć, że w tym samym roku pojawił się również pierwszy mikrokomputer z serii IBM PC, która później miała zrobić światową karierę. Jednak w owym czasie komputer owej firmy w pełnym zestawie kosztował ok. 15 razy więcej niż ZX 81 i nie stanowił dla niego konkurencji. ZX Spectrum został wprowadzony na rynek brytyjski w kwietniu 1982 roku i przez kilka najbliższych lat stał się bodaj

najpopularniejszym komputerem przeznaczonym do domowego użytku. Jego parametry w porównaniu z możliwościami współczesnych komputerów mogą wydawać się śmieszne, czy nawet trudno wyobrażalne, zwłaszcza dla tych, którzy nigdy „spektrusia” – jak go nazywaliśmy – na oczy nie widzieli. Jak mógł bowiem funkcjonować komputer posiadający pamięć RAM 16 KB (była też wersja 48 KB) i ośmiobitowy mikroprocesor pracujący z częstotliwością 3,5 MHz?

Jednak pracował! Co więcej, wywołał (nie tylko on co prawda) falę publikacji, komentarzy i opinii głoszących nadejście „nowych czasów”, „przełomu”, czy powstania nowego typu społeczeństwa, mianowicie „społeczeństwa informacyjnego”. „Żarna – pisał niedoceniany dzisiaj teoretyk społeczeństwa – dają nam społeczeństwo, któremu przewodzi pan feudalny, młyn parowy – społeczeństwo, w którym wysuwa się na czoło przemysłowy kapitalista” (Karol Marks, 1962: 141). W podobnym duchu pisano o komputerach, wiążąc z nimi, jak to nierzadko bywa w przypadku pojawienia się nowych technologii, nadzieje na radykalne zmiany. Interesujące byłoby prześledzenie prób „odczytania”, jakich przemian oznaką jest owo urządzenie, czy też różnych sensów i znaczeń przypisywanych komputerowi przez rozmaite grupy czy kategorie społeczne. Tutaj ograniczmy się do Polski.

Trudno mi powiedzieć, kiedy pierwsze „gumiaki”, jak również nazywaliśmy ZX Spectrum z racji jego gumowej klawiatury (istniała również wersja z plastikową klawiaturą: ZX Spectrum+), pojawiły się w Polsce. Osobiście zetknąłem się z nim mniej więcej w 1985 roku, gdy byłem w szkole podstawowej. Cena komputera w owym czasie wynosiła ok. 100 tys. złotych i znacznie przekraczała możliwości przeciętnego obywatela Polski Ludowej. Przeciętne wynagrodzenie miesięczne wynosiło wówczas ok. 20 tys. złotych. Posiadanie komputera stanowiło więc, przynajmniej w oczach moich rówieśników, oznakę bogactwa. Komputer był widocznym znakiem, że jego posiadacz ma krewnych na Zachodzie, jego rodzice pracowali za granicą lub często tam bywali z jakis innych względów, dzięki czemu mają dostęp do świata nieosiągalnego dla innych. Rósł również status towarzyski posiadacza komputera. Stawał się on osobą, z którą warto było żyć w dobrej komitywie. Dawało to szansę na umówienie się, zwykle w sobotę lub niedzielę, na długie seanse, podczas których testowało się, ciągle pojawiające się, nowe gry. Nie wszyscy mieli więc do komputera dostęp. Nie wszyscy zresztą, jak pamiętam, byli nim zainteresowani, czy w ogóle posiadali jakkolwiek informacje na jego temat. W moim środowisku posiadanie komputera oznaczało również, że ma się rodziców, którzy mogą się pochwalić wyższym wykształceniem. Często to oni byli pierwszymi inspiratorami zakupu tego urządzenia, które nieraz powodowało później poważne napięcia w domu. Do starć dochodziło zwłaszcza na tle dostępu do telewizora – ZX Spectrum współpracował ze zwykłym odbiornikiem telewizyjnym, który spełniał funkcję monitora. Rodzice pomagali również tłumaczyć anglojęzyczne instrukcje.

## Trwa wyścig mikroprocesorowy!

Posiadanie „Spectrusia” oznaczało przynależność do odrębnej grupy, która zresztą tę swoją odrębność symbolicznie potwierdzała używając niezrozumiałego dla laików języka, złożonego z anglojęzycznych słów, albo próbując tworzyć, jakieś ich zabawne polskie odpowiedniki. Innym przejawem manifestowania przynależności do grona wtajemniczonych w problematykę komputerową jak pamiętam, było zdobienie okładek zeszytów szkolnych nazwami różnych komputerów. Im ich było więcej, tym lepiej, a powodem do szczególnej satysfakcji było wyszukanie, na przykład w fachowych czasopismach elektronicznych, nazwy i danych technicznych komputera, którego nikt z kolegów jeszcze nie znał. Do tego doszło wkrótce obnoszenie się z pierwszym polskim pismem

poświęconym wyłącznie komputerom, zatytułowanym „Bajtek”, które pojawiło się w 1985 roku. Rok później pojawiło się następne czasopismo pt. „Komputer”.

W owym czasie komputer stanowił dla nas przede wszystkim źródło zabawy. Początkowo zajmowały nas gry zręcznościowe, polegające w większości mniej więcej na tym samym: należało, w jak najkrótszym czasie, za pomocą rozmaitych sposobów zniszczyć różnych przeciwników czy to pod postacią żołnierzy wrogich armii, przybyszów z kosmosu czy żarłoczych insektów (przykładem może być *Commando*, *Psst* czy *Harrier Attack*). Niektórym z nas szybko się one jednak znudziły. Zainteresowaliśmy się grami wymagającymi większej wyobraźni, na przykład symulacjami bitew z II wojny światowej (*Arnhem*) czy grami przygodowo-tekstowymi jak „Hobbit”. Wreszcie podejmowaliśmy sami próby pisania programów komputerowych. Wbrew nawoływaniom niektórych publicystów (zob. artykuł *Spectrum uczy i bawi*, „Komputer” 1/86) nie pociągały nas zbyt, o ile pamiętam, programy edukacyjne. Także w szkole nikt nas do nich nie zachęcał. Nie przypominam sobie zresztą, aby w podstawówce którykolwiek z nauczycieli mówił coś o komputerach, mimo że trwała wówczas dyskusja o informatyzacji kraju. Właściwie nie była to dyskusja, lecz usiłowanie zaczarowania rzeczywistości. Jak zauważył Wojciech J. Burszta, „magiczne zaklęcie rzeczywistości kojarzy się nam z kulturami odległymi w czasie, a już na pewno w przestrzeni. Wszelako jednak antropologowie już dawno zauważyli, iż mimo zaniku kultur prymitywnych i tradycyjnych (chłopskich) oazą, w której przechowuje się współcześnie magiczna świadomość i także stosunek do słowa, jest sfera polityki i ideologii” (2001: 38).

To, w jaki sposób ówczesna władza chciała wykorzystać pojawienie się komputerów, nosiło wszelkie znamiona takiego magicznego stosunku do rzeczywistości. Rozpoczął się spektakl zaczarowywania świata, polegający na deklaracjach bez pokrycia, opartych niejako na wierze, że wystarczy samo wypowiedzenie odpowiednich słów, aby zmienić rzeczywistość. W programie uchwalonym przez X Zjazd PZPR w lipcu 1986 roku, możemy przeczytać: „Główną dźwignią intensyfikacji rozwoju społeczno-gospodarczego będzie wykorzystanie osiągnięć rewolucji naukowo-technicznej zespolonej z walorami społecznymi socjalizmu (...) W programie postępu naukowo-technicznego czołowe miejsce przypada elektronice (...) Przyspieszony zostanie rozwój automatyki, informatyki, telekomunikacji i aparatury pomiarowej. Rozszerzona zostanie sieć ośrodków obliczeniowych i transmisji danych, wykorzystywanych w pracy organów państwa i administracji gospodarczej. Będą opracowane i wdrożone do produkcji seryjnej urządzenia komputerowe wspomagające pracę naukowców i inżynierów-projektantów oraz służące automatyzacji badań naukowych. W najbliższych 2–3 latach zostanie uruchomiona wielkoseryjna produkcja mikrokomputerów edukacyjnych i profesjonalnych” (1987: 29–30).

Partia zapowiadała „zwrot ku nowoczesności”, której jednym z symboli był komputer. Sukcesy na tym polu miały legitymizować system realnego socjalizmu, który, mimo pewnych przejściowych trudności, miał być tak samo, a nawet bardziej skuteczny niż gospodarki świata kapitalistycznego. Kreowaniu odpowiedniej rzeczywistości służyło także wiele artykułów entuzjastycznie omawiających postępy komputeryzacji, na przykład w NRD, Bułgarii czy ZSRR. Oto niektóre z tytułów takich artykułów: *Komputeryzacja w ZSRR. Co, gdzie, kiedy, Komputery w szkołach NRD, Kuby i Węgier, Rozmach i determinacja. Komputery osobiste w ZSRR, Komputer w bułgarskiej szkole*. Powszechna komputeryzacja miała być miernikiem wyższości socjalizmu nad innymi ustrojami. Jak napisał jeden z publicystów, „Sprostanie wyzwaniu najnowszych technologii i odzyskanie czołowych pozycji w tym zakresie nie jest dziś jednym z wielu, lecz podstawowym celem Partii Lenina” („Komputer” 1/86). Inny autor kończył artykuł o komputerach w ZSRR stwierdzeniem: „wyścig mikroprocesorowy trwa”, stwarzając iluzję, że kraje socjalistyczne uczestniczą w równym stopniu co Zachód w rozwoju nowych technologii („Bajtek” 1/85).

## Mikrodywersja

Równocześnie jednak te same czasopisma drukowały artykuły omawiające różnego rodzaju problemy związane z komputerami, wysokie ceny czy trudności w zakupie. W tym samym numerze „Komputera” można przeczytać wypowiedź urzędnika o sukcesach polskiego przemysłu komputerowego, zresztą dość groteskową (gdy w Wielkiej Brytanii sprzedaż samego ZX Spectrum, nie licząc modeli innych firm, szła w setki tysięcy sztuk, to urzędnik chwalił się, iż w Polsce w 1984 roku wyprodukowano około 600 mikrokomputerów) i glosy nauczycieli narzekających na biurokratyczne przeszkody w zakupie komputerów. Również rzeczywistość przez nas doświadczana przeczyła rządowemu czy prorządowemu dyskursowi, by wspomnieć tak banalną kwestię, jak zakup kaset magnetofonowych, które spełniały podobną funkcję, co obecnie dyskietki. Najbardziej popularne wówczas taśmy produkowane przez przedsiębiorstwo Stilon Gorzów, zwane „gorzówkami”, były stosunkowo tanie, lecz trudno dostępne i miały bardzo kiepską jakość. Jedyną szansą na zdobycie odpowiedniej kasety był jej zakup za dolary w Pe-weksie lub na czarnym rynku.

Obok ideologicznej wizji rządowej, w której komputer był postrzegany jako symbol nowoczesności i znak sukcesów rządu w modernizacji kraju, istniała także wizja komputera jako nowoczesnego, ale rzadkiego towaru, którego socjalistyczna gospodarka nie jest w stanie do swojego obiegu wchłonąć. Komputer był symbolem nie sukcesu, lecz degeneracji systemu realnego socjalizmu.

Inną jeszcze reakcją na pojawienie się ZX Spectrum, czy szerzej komputerów, było traktowanie ich jako dywersji. Nie wiem, na ile rozpowszechnione były takie próby „usensownienia” nowych technologii i czy na przykład wprowadzano cenzurę na niektóre gry. Można jednak przypuszczać, iż takie gry, jak *Raid over Moscow*, *Rambo* czy *Green Beret*, które miały wyraźny polityczny wydźwięk, mogły funkcjonować jedynie na polu legalnie. Polegały one, ogólnie mówiąc, na niszczeniu i strzelaniu do komunistycznych żołnierzy czy obiektów militarnych. Programy te były, jak określił to jeden z recenzentów pierwszej z wymienionych gier w tekście zatytułowanym *Komputery i polityczka*, częścią szerszego zjawiska „określanego słowami poważnymi i ciężkimi: dywersja KOMPUTEROWA. O tym, że POLITYKA i polityczka dociera do każdego mieszkania, decydują nie tylko na własnej skórze odczuwalne sprawy gospodarcze, ale i docierające do każdego umysłu treści informacyjne. Codziennie atakowani jesteśmy taką ilością wiadomości, komentarzy, obrazów i dźwięków, która w dawnych czasach wystarczyłaby na przeciętne życie (...) nieustanna lawina informacji działa na wszystkie nasze zmysły. (...) Ale oto nowa szansa, nowa technika i nowy nośnik – komputeryzacja. W każdym domu mikrokomputer, a przed nim godzinami przesiadujący fanatyk. I szansa ta została szybko wykorzystana do prowadzenia polityczki” („Komputer” 2/86). Komputer rysuje się tutaj więc jako tajemnicze zagrożenie. Ta podejrzliwość kazała autorowi śledzić ukryte podteksty w grach całkiem niewinnych. Komentując grę *Arnhem* pisze, iż nie sposób w niej pokonać armię niemiecką i zmienić przebieg II wojny światowej (co nie jest prawdą, bowiem ta sztuka mi się udało – za co dostałem gratulacje od Churchilla!), co wynika, jak podsuwa autor, z niechęci angielskich i amerykańskich programistów do zrażania do swoich krajów RFN. Gra, sugerował, jest wyrazem „wspólnych interesów” tych państw.

Pierwsze komputery były postrzegane jako źródło zabawy i symbol nowoczesności, mający legitymizować system realnego socjalizmu, ale także jako zagrożenie. Nie jest jednak to wyczerpująca opowieść o tym, jak odczytywano pierwsze komputery. Z pewnością istniało również wiele innych wyobrażeń związanych z tym przedmiotem, które różniły się w zależności od wielu czynników, jak na przykład pozycji w społeczeństwie czy wykształcenia.

Warto pamiętać, iż świat nie zaczął się ani dzisiaj, ani wczoraj. Dopiero przyjęcie perspektywy historycznej pozwoli nam na dostrzeżenie i zrozumienie tego, co jest istotnie nowe i oryginalne, co jest elementem kontynuacji, a co dyskontynuacji.

## Bibliografia

- Ashplant T. G., Smyth G. (2001). In Search of Cultural History, [w:] T. G. Ashplant, G. Smyth (red.). *Explorations in Cultural History*. London.
- Burszta W. J. (2001). *Asteriks w Disneylandzie. Zapiski antropologiczne*. Poznań.
- Geertz C. (1973). *Interpretation of Cultures*. New York.
- Marks K. (1962). Nędza filozofii, [w:] K. Marks, F. Engels, *Dzieła*, t. 4. Warszawa.
- Program Polskiej Zjednoczonej Partii Robotniczej uchwalony przez X Zjazd PZPR w lipcu 1986 roku* (1987). Warszawa.

---

**Krzysztof Jaskułowski** – bywa adiunktem w Instytucie Historycznym Uniwersytetu Wrocławskiego. Interesuje się teorią narodu, symbolicznymi aspektami polityki, a także antropologią kulturową. Jest autorem książki *Mityczne aspekty nacjonalizmu. Historia i mit w walijskim nacjonalizmie*.