

**Ksenia Olkusz**

Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Raciborzu

## **Niebezpieczne rozrywki. Motyw gry w zbiorze opowiadań *Sępy* Roberta Cichowlasa i Jacka M. Rostockiego**

*I wanna hold em like they do in Texas, please  
Fold em let em hit me, rise it baby, stay with me  
Luck and intuition play the cards with spades to start  
And after he's been hooked I'll play the one that's on his card*

Lady GaGa, *Poker face*

Jak słusznie konstatają autorki monografii *Hazard*, „gry towarzyszyły ludziom od początków cywilizacji. Ich ślady odnajduje się w różnych kręgach kulturowych. Informacje historyczne pokazują, że rozrywki wpływały w dużym stopniu na kulturę”<sup>1</sup>, co oczywiście powoduje, że stawały się one także atrakcyjnym tematem artystycznych rozważań. Dzisiejszy styl życia warunkuje zresztą często potrzebę ucieczki od rzeczywistości, co wiąże się niekiedy ze sferą zawodową, regułami istnienia determinowanymi kwestiami ekonomicznymi bądź konkretnym *savoir vivre* danej grupy zawodowej. Teraźniejsza kultura determinuje zjawiska o różnym charakterze, wpływając znacząco na percepcję sytuacji jednostki współistniejącej w tłumie. Opowieść grozy czy horror stają się niejednokrotnie rejestrem lęków i wątpliwości współczesnego człowieka, wykładając wprost niepokoje cywilizacyjne. Jean Baudrillard skonstatował, że

przejrzystość naszego stosunku do świata wyraża się także poprzez niezniekształcony stosunek jednostki do swego odbicia w lustrze: jego wierność świadczy w pewnym sensie o stosunku rzeczywistej wzajemności istniejącej pomiędzy nami a światem. Na płaszczyźnie symbolicznej zatem, jeśli zabraknie owego odbicia, jest to znak, że świat staje się nieprzejrzysty, nieprzenikniony i niepojęty, że nasze działania wymykają się spod kontroli i nie jesteśmy w stanie

<sup>1</sup> I. Niewiadomska, M. Brzezińska, B. Lelonek, *Hazard*, Lublin 2005, s. 9.

ujrzeć samych siebie. Bez tego rodzaju poręki nie jest możliwa jakokolwiek tożsamość, człowiek staje się wówczas obcy samemu sobie, wyobcowany, wyalienowany<sup>2</sup>.

Utrata kontroli nad własnym istnieniem pod wpływem zjawisk zewnętrznych jest motywem niezwykle pojemnym, oscylującym nie tylko wokół zagadnień egzystencjalnych, lecz także możliwym do zrealizowania jako temat literatury popularnej.

Przykładem tego jest tom opowiadań *Sępy*<sup>3</sup> Roberta Cichowłasa oraz Jacka M. Rostockiego. Kwestia autentyczności świata oraz stopnia integracji prezentowana jest w kilku utworach zbioru jako problem z pogranicza lęku metafizycznego i cywilizacyjnego. Gry stają się tutaj osią fabularną tekstów, ściśle wiążąc się z konstrukcją świata przedstawionego. Niewyczerpanym źródłem inspiracji stają się rzecz jasna nowoczesna technika oraz zainteresowania związane z różnymi formami rozrywki. Identyczną tematykę realizują autorzy tomu w opowiadaniu *Armagedon twenty/twelve*, w którym bohaterowie zmagają się z zabójczą grą komputerową. Opresyjny program komputerowy jest tutaj wariantem tworu cywilizacyjnego wymykającego się spod kontroli, będącego jednym z istotniejszych toposów literatury grozy. Podobny motyw pokrewny jest zresztą archetypowi przedmiotu szkodliwego (jak pisze Ewa Piasecka, „toksycznej rzeczy”<sup>4</sup>), którego właściwością czy funkcją jest niszczenie ludzi. Taką właśnie funkcję pełni gra komputerowa z utworu Cichowłasa i Rostockiego, ponieważ kontakt z nią powoduje nieodwracalne skutki. Uczestnicy rozgrywki są bowiem przekonani, że znany im dotychczas świat uległ anihilacji w wyniku kontaktu z nieznanymi stworzeniami, których celem jest eliminacja ludzkości. Przestrzeń gry jest odbiciem świata współczesnego graczom, gdyż odzwierciedla elementy zgodne z realnie istniejącymi zjawiskami lub przedmiotami, a jej parametry są zgodne ze światem rzeczywistym. Ów autentyzm i wierność w kopiowaniu szczegółów sprawiają, że gracze utożsamiają się z otoczeniem, do końca wierząc, że wszystkie ich przygody odbywają się naprawdę. W finale utworu, co zaskakuje czytelnika, okazuje się, że podejmowane przez bohaterów działania naprawdę znajdują odbicie w rzeczywistości, a śmierć w świecie wirtualnym oznacza faktycznie unicestwienie. Informacja o ewentualnej szkodliwości gry jest wprawdzie dostępna dla użytkowników, jednak zostaje sformułowana w dość niejednoznaczny sposób: „Za-

<sup>2</sup> J. Baudrillard, *W cieniu milczącej większości albo kres sfery społecznej*, przeł. S. Królak, Warszawa 2006, s. 263.

<sup>3</sup> Większość opublikowanych w tomie opowiadań stanowi rezultat indywidualnej pracy autorów. Kilka utworów zostało napisanych wspólnie przez Roberta Cichowłasa (ur. 1982, publikuje w czasopiśmie, między innymi „Science Fiction”, „Fantasy & Horror”, „Magazyn Fantastyczny”; jest także współautorem tomu *Twarze szatana*, wydanego wspólnie z Kazimierzem Kyrzem Jr. w 2009) i Jacka M. Rostockiego (ur. 1965, autor opowiadań publikowanych między innymi w czasopiśmie „Science Fiction”, „Fantasy & Horror”, „Fahrenheit”; w 2006 wydał debiutancki zbiór opowiadań pt. *Serio*).

<sup>4</sup> E. Piasecka, „Dolina mroku”. *Groza i niesamowitość w prozie polskiej lat 1890–1918*, Opole 2006, s. 57.

strzegamy, że nie odpowiadamy za żadne szkody wynikające z używania gry. Gra jest nielegalna, więc jej posiadanie, uruchamianie i wykorzystywanie jest również nielegalne. ArmagedonTeam”<sup>5</sup>.

Wraz z pojawieniem się i spopularyzowaniem gier komputerowych pojawiły się analizy dotyczące ich negatywnego wpływu na psychikę, zdolności socjalizacyjne, właściwości emocjonalne itd., przy czym „w mediach niezmiernie często podkreślany jest zgubny wpływ przemocy w grach na psychikę i osobowość młodych graczy”<sup>6</sup>. Równoległe do tych zapytań, w zasadzie jako głos w tej polemice, ujawniło się zainteresowanie filmowców i pisarzy między innymi problematyką rzeczywistości wirtualnej zastępującej tę materialną czy wątpliwą wartość gier komputerowych.

Przyznać trzeba, że motyw zabójczej gry pojawiający się w *Armagedonie twenty/twelve* nie jest nowy czy choćby odświeżony. Ten popularny topos został w opowiadaniu w niewielkim tylko stopniu zmodyfikowany i dostosowany do konwencji fantastyki grozy. Powieliła on określoną matrycę ideologiczną, ponieważ odwołuje się do problemu identyfikacji gracza z bohaterem, świadcząc tym samym o szkodliwości całkowitego „wniknięcia” w świat gry. Rzeczywistość gry jest jakimś wariantem realności postaci w opowiadaniu, zostaje dopasowana do indywidualnych doświadczeń użytkowników gry. Tym samym przywołane zostają także składniki toposu niebezpiecznej sztucznej inteligencji, realizowanego jako wariacja motywu buntu maszyn. Jeśli bowiem założyć, że „uczeniem się systemu jest każda autonomiczna zmiana w systemie, zachodząca na podstawie doświadczeń, która prowadzi do poprawy jakości jego działania”<sup>7</sup>, to każda nowa informacja nabyta przez tzw. silnik gry (ang. *engine*), czyli główną część kodu gry komputerowej, zawiadującą interakcjami pomiędzy poszczególnymi elementami gry, przybliży grających do zagłady, a przynajmniej zwiększa to niebezpieczeństwo. Dostosowanie gry do działań graczy opiera się w tym wypadku dodatkowo na przeniesieniu czynności wykonywanych w przestrzeni wirtualnej do rzeczywistości materialnej. Każde trafienie, zranienie czy jakakolwiek inna szkoda fizyczna, która staje się udziałem gracza podczas sesji *Armagedonu Twenty/Twelve*, ma skutki w rzeczywistości zewnętrznej. Więcej nawet — gra może kształtować rzeczywistość, transponując zniszczenia powodowane przez grających na faktycznie istniejące obiekty.

<sup>5</sup> R. Cichowlas, J.M. Rostocki, *Armagedon twenty/twelve*, [w:] *idem*, *Sępy*, Lublin 2009, s. 261. Nie bez znaczenia jest tutaj nazwa firmy, której dziełem jest gra. Nawiązuje ona nie tylko do fabuły wirtualnej rozgrywki, ale odnosi się również do kwestii szkód, jakie wyrządza gra użytkownikom. Warto zwrócić uwagę na epidemiczny charakter *Armagedonu*, zgodny zresztą ze strategiami marketingowymi firm produkujących gry komputerowe. Atrakcyjność rozgrywki zapewnia zwiększenie popytu na grę; wiadomo również, że liczba nielegalnych kopii jest równie duża, jak liczba legalnie zakupionych egzemplarzy.

<sup>6</sup> R. Budzowski, *Istota przemocy w grach komputerowych*, [w:] *Kulturowotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, J. Szeja, Poznań 2007, s. 97.

<sup>7</sup> P. Cichosz, *Systemy uczące się*, Warszawa 2007, s. 34.

Grzechu właśnie próbował [...] na innych kontynentach. Mówił, że Sydney rozwalił jak zamek z piasku, a z Nowego Jorku nawet śmieci nie zostały. Potem Paryż i Londyn, [...] że niby coraz bliżej, ryzyko rośnie [...]. Poradziłem mu właśnie Błażejewko<sup>8</sup>.

Infernalny charakter gry sprawia, że równowaga między światem wyobrażonym a prawdziwym zostaje w drastyczny sposób zachwiana. Sfera psychologiczna nie ma przy tym większego znaczenia, gdyż graczom brakuje precyzyjniejszych informacji o współistnieniu czy współzależności między grą a realnym światem. Wiedzą oni jedynie, że

to jest jak prawdziwy hazard, jak kasyno. [...] Jak grasz, to możesz przegrać, ale nic nie tracisz... O! Albo teleturniej, możesz wygrać albo nie wygrać, ale nic nie tracisz. A w tej grze jest inaczej. [...] Coś takiego, jak w konsolach, że jak coś spieprzysz, to cię może prądem popieścić? — Jeszcze lepiej!<sup>9</sup>

Bagatelizacja ryzyka powoduje, że kolejni szukający wrażeń młodzi ludzie pragną uwikłać się w niebezpieczną grę, nie do końca wierząc, że może ona wpłynąć na ich życie lub zdrowie.

Warto w tym miejscu podkreślić, że w odniesieniu do problematyki *mimesis* w grach komputerowych „interpretacja zarówno samych gier, jak i kategorii rzeczywistości wirtualnej, którą się do nich stosuje, choć nie zawsze prawomocnie, silnie osadzona jest w relacji pomiędzy dwiema rzeczywistościami. [...] Często ta relacja przybiera jednak formę konfliktu, polegającego na rywalizacji w byciu pierwszą rzeczywistością, w której podmiot wykazuje się aktywnością”<sup>10</sup>. Dekompozycja rzeczywistości przedstawionej polega w opowiadaniu na braku rzetelnej wiedzy o prawdziwej naturze związku pomiędzy światem wirtualnym a realnym. Albowiem jest to już świat kontrolowany nie przez gracza (stającego się tylko nieświadomym uczestnikiem gry o własne życie), ale przez inne, wyższe, nadnaturalne być może moce.

Podobna sytuacja stanowi w dużym stopniu powielenie koncepcji, wedle której człowiek [...] nie jest w stanie konkurować z komputerem zbudowanym przez inteligentne komputery. Wprawdzie dotychczasowa inteligencja wywodzi się z życia, jednak w przyszłości oddzieli się nie tylko od życia, lecz nawet od materii<sup>11</sup>.

Uwięzione w wirtualnej rzeczywistości umysły graczy nie są w stanie dostrzec mistyfikacji, jaką staje się przestrzeń rozgrywki. Gra staje się rzeczywistością, gdyż tak właśnie interpretowane są wszystkie zdarzenia. Tytułowy Armagedon to nie tylko zagłada w wirtualnej rzeczywistości, lecz jednocześnie destrukcja świata bohaterów. Przejęcie kontroli przez maszynę to chwila, w której człowiek

<sup>8</sup> R. Cichowlas, J.M. Rostocki, *Armagedon twenty/twelve...*, s. 263.

<sup>9</sup> *Ibidem*, s. 262–263.

<sup>10</sup> J. Stasienko, *Kategoria mimesis a gry komputerowe*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier...*, s. 201.

<sup>11</sup> V. Graaf, *Homo futurus. Analiza współczesnej science fiction*, przeł. Z. Fonferko, Warszawa 1971, s. 152.

traci władzę nad rzeczywistością i ostatecznie przestaje być panem wszelkiego stworzenia. To „ów dramatyczny moment, w którym maszyna zaczyna się wyłamywać z wyznaczonej jej przez człowieka służebnej pozycji”<sup>12</sup>. W utworze Cichowłasa i Rostockiego gra komputerowa, twór wykreowany, aby bawić, wychodzi poza zaprogramowane zadanie, udoskonala się do tego stopnia, że staje się dla użytkowników niebezpieczna.

Nieuniknione w tym względzie jest też skojarzenie z kultowym już cyklem filmowym *Matrix*<sup>13</sup>, którego fabuła kumuluje i interpretuje cywilizacyjne („cyfrowe”) lęki, opowiadając o przyszłości zdominowanej przez maszyny oraz dwóch przestrzeniach: prawdziwej i rzeczywistości Matrixa, będącej komputerowo wygenerowaną iluzją, w której pogrążeni są ludzie. W *Armagedonie...* Cichowłasa i Rostockiego sytuacja została zawężona do uczestnictwa w grze; wyraźna analogia zachodzi jednak w sposobie postrzegania przez graczy rzeczywistości gry jako jedynej autentycznej i intensywnej identyfikacji z wirtualnym światem. Jest to mechanizm zgodny ze schematem identyfikacji

gracza komputerowego z bohaterem [który] można scharakteryzować przy pomocy dwu przeciwstawnych parametrów: *interaktywności* i *teleobecności*. Gracz woliwtywnie i fizycznie (poprzez sterowniki) zespolony z bohaterem gry staje się jej podmiotem, decydując o zachowaniu sterowanej postaci, oczywiście w ramach przewidzianej w programie autonomii. Równocześnie grający pragnie pozostać »widzem« rozgrywających się wydarzeń, biernym obserwatorem pasjonującego »filmu«. To prowadzi do dwu przeciwstawnych sposobów uczestniczenia w fikcyjnym świecie gry komputerowej: *interaktywnego* udziału i zdystansowanej *teleobecności*, co w efekcie skutkuje odmiennymi strategiami jej odbioru: *identyfikacją* i *projekcją*<sup>14</sup>.

Bohaterowie opowiadania od momentu rozpoczęcia rozgrywki zatracają kontakt ze światem realnym, nie są zatem świadomi faktu, że przeżywane przygody są jedynie elementem gry. Potrzeba ucieczki w świat gry ukazana zostaje w utworze jako uwikłana w działalność sił nadprzyrodzonych. Utrata życia przez kontakt z fatalną grą jest prefiguracją popularnego motywu działalności przeklętego przedmiotu. Gra komputerowa staje się ponadto bramą do innego wymiaru, będąc rodzajem progu, który determinuje przeobrażenie świata bezpiecznego w opresyjny.

Podobne ujęcie zgodne jest także z tendencjami obecnymi we współczesnej fantastyce grozy, w której zagrażająca technologia stanowi jeden z najchętniej przywoływanych motywów. Pamiętać przy tym należy, że w estetyce tej „granica dzieląca to, co racjonalne, i to, co szalone i niewytłumaczalne, jest bardzo cien-

<sup>12</sup> *Ibidem*.

<sup>13</sup> Trylogia filmowa z gatunku *science fiction* w reżyserii Andy’ego i Larry’ego Wachowskich, na którą składają się: *Matrix* (oryg. *The Matrix*), USA-Australia 1999; *Matrix Reaktywacja* (oryg. *The Matrix Reloaded*), USA-Australia 2003; *Matrix Rewolucje* (oryg. *The Matrix Revolutions*), USA-Australia 2003.

<sup>14</sup> Z. Wałaszewski, *CyberDracula. Nowe oblicza wampira w grach komputerowych*, [w:] *Wokół gotycyzmów. Wymagania, groza, okrucieństwo*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Płuciennik, Kraków 2002, s. 190.

ka. W każdej chwili świat bohaterów, jaki znali, i w którym czuli się bezpiecznie, może się rozpaść w kawałeczki i znajdują się oni w centrum niezrozumiałego i przerażającego chaosu”<sup>15</sup>. Podobne ujęcie znajduje wykładnię także jako zasada, wedle której przestrzeń najbliższa stać się może źródłem zagrożenia, a zjawiska uznawane za nieszkodliwe przeobrazić się mogą w opresyjne. Kontrola, którą jednostka sprawuje nad własnym życiem i światem, okazuje się zatem iluzoryczna i niemożliwa do utrzymania. Rzeczywistość jest w istocie mistyfikacją, ukrywającą pod pozorem normalności sfery niebezpieczne, wynaturzone nawet, z czym współgra koncepcja ambiwalencji świata, jego rozpadu na „tę” i „tamtą” rzeczywistość. Stąd już przecież tylko krok do przeświadczenia, że jesteśmy w „matrrixie” i że nie sposób rozróżnić, który ze światów jest tym autentycznym, a który jedynie jego imitacją. Warto jednakowoż dodać, że podobne usytuowanie nie jest wcale nowe, lecz jedynie zmodyfikowane. Rozpad przestrzeni nie musi odbywać się bowiem w sferze cywilizacyjnej — niegdyś związany był on przede wszystkim z terytorium umysłu, odnosił się do iluzji (halucynacji) i rzeczywistości w takim samym stopniu, jak współcześnie do wirtualnej i materialnej rzeczywistości. Współcześnie jednak chętniej wyklada się niesamowitość w kontekście *quasi*-naukowym, wyjaśniając niezwykłość w kategoriach bliższych materialnym niż metafizycznym. Dzieje się tak również dlatego, że

kombinacja horroru fantastycznego uzmysławiającego niepewność na przykład z chrześcijaństwem oferującym wyznawcom poczucie bezpieczeństwa jest trudna do zrealizowania [...]. Chrześcijaństwo i horror tworzą mieszaninę komercyjnie atrakcyjną, ale przyjrzenie się poszczególnym próbom realizacji upewnia, że jest to połączenie nietrwałe i skłonne do rozpadu<sup>16</sup>.

Cywilizacja wymykająca się spod ludzkiej kontroli jest więc tematem o wiele atrakcyjniejszym, wiążącym się ze zjawiskami społecznymi oraz pewnymi prawidłowościami ujawniającymi się w życiu codziennym.

Materia dotąd posłuszna rządzącym nią prawom, zostaje [...] obdarzona jakby „nadmiarem życia”. Nieznane ludziom powody sprawiają, że posłuszeństwo wobec człowieka, władcy świata, zostaje wypowiedziane, największym zaś przerażeniem napawa fakt, że ze zbuntowanymi rzeczami nie sposób się porozumieć<sup>17</sup>.

Podkreślić także należy, że im wyższy jest poziom rozwoju technicznego, tym większą traumę stanowi utrata kontroli nad maszynami, niemożność sterowania tym, co z założenia ma być człowiekowi posłuszne. Cywilizacja nie zakłada przecież, że przedmioty stworzone, by służyć człowiekowi, przeobrażą się w zagrożenie czy zyskają świadomość lub przynajmniej instynkt przetrwania. Znaczy to również, że bohaterowie opowiadań Cichowłasa i Rostockiego przekonani są o swojej

<sup>15</sup> M. Kruszelnicki, *Oblicza strachu. Tradycja i współczesność horroru literackiego*, Toruń 2003, s. 98–99.

<sup>16</sup> R. Handke, *Fantastyka wobec transcendencji*, [w:] *Fantastyka, fantastyczność, fantazmaty*, red. A. Martuszevska, Gdańsk 1994, s. 19.

<sup>17</sup> E. Piasecka, *op. cit.*, s. 56.

dominacji nad światem gry. Owa nieświadomość możliwości utraty kontroli nad rzeczywistością sprawia, że nie mogą oni ani uniknąć niebezpieczeństwa, ani skutecznie z nim walczyć. Co więcej, mimo iż „wchodzą” w świat gry, poszukują oni „mocnych” wrażeń, pragną realizować fantazje, nie są w stanie we właściwym momencie spostrzec przeobrażenia rzeczywistości gry w obszar realnych zagrożeń. Fabuła utworu stanowi refleks przekonania, że „komputery w pewnym stopniu żyją własnym życiem, niezależnie od ludzkich planów i wyobrażeń”<sup>18</sup>.

Motyw gier imitujących zbrutalizowaną rzeczywistość pojawia się również w opowiadaniu Rostockiego pt. *Pobite gary*, w którym grupka młodych, zamożnych i żądnych adrenaliny przyjaciół postanawia w szczególny sposób uczcić urodziny kolegi. Aranżują oni ulubioną grę w paintball w taki sposób, aby solenizant myślał, że wszyscy uczestnicy zostali zamordowani. O pomoc proszą byłego żołnierza, o którym wiadomo, że brał udział w trudnych misjach i przeżył załamanie nerwowe. W toku rozgrywki obłąkany wojskowy zaczyna zabijać zleceniodawców-graczy. Mimo że sytuacja wymyka się spod kontroli, żaden z bohaterów nie jest w stanie ani tego zauważyć, ani tym bardziej uwierzyć, że „niewinna” zabawa przeistoczyła się w masakrę. Do samego końca przekonani, że koszmar nie dzieje się naprawdę, giną w przeświadczeniu, że uczestniczą w zorganizowanej przez siebie mistyfikacji. Warto zwrócić uwagę, że finał utworu jest dość ironiczny, ponieważ sformułowany zostaje jako ogłoszenie następującej treści: „ze względu na pozyskanie nowych klientów dynamicznie rozwijająca się agencja reklamowa poszukuje osób na stanowiska: dyrektor kreatywny, dwa zespoły kreatywne copywriter/artdirector, traffic, producent i operator DTP”<sup>19</sup>. Korporacyjno-meniżerski slang maskuje więc tragedię, jaka stała się udziałem bohaterów, wskazując, że pracownika można wymienić, dowolnie nim manipulować czy rozgrywać partie. Ilustruje również modę na integracyjne imprezy pracownicze w wielkich firmach. Gra w paintball stanowi podczas tych wyjazdów jeden z ważniejszych składników uatrakcyjniającego pobyt, jako że „szczególnie dobrze bawią się w tę grę ludzie, którzy wykonują odpowiedzialną, związaną z napięciem psychicznym pracę”<sup>20</sup>. Wynika to z przekonania, że „paintball staje się dla nich wspaniałą okazją, aby [...] rozładować napięcie”<sup>21</sup>, a przy okazji wyłonić lidera grupy i wzmocnić więzi wewnątrz grupy.

*Leitmotivem* staje się w utworze przede wszystkim kwestia poszukiwania silnych wrażeń i zaspokojenia za wszelką cenę potrzeby przeżyć o charakterze ekstremalnym. Jest to zachowanie właściwe grupom poddanym silnemu stresowi i konkurencyjności, obserwowane między innymi właśnie wśród pracowników korporacji. Relacje pomiędzy poszczególnymi członkami zespołu, z pozoru bli-

<sup>18</sup> A. Tarkowski, *Komputer. Krótka historia wyobrażeń technokulturowych*, [w:] *Gadżety popkultury. Społeczne życie przedmiotów*, red. W. Godzic, M. Żakowski, Warszawa 2007, s. 302.

<sup>19</sup> J.M. Rostocki, *Pobite gary*, [w:] R. Cichowlas, J.M. Rostocki, *Sępy...*, s. 291.

<sup>20</sup> [www.babelato.pl/index.php?action=PageView&id=28](http://www.babelato.pl/index.php?action=PageView&id=28), s. 1 (dostęp: 07.07.2010).

<sup>21</sup> *Ibidem*.

skie, są w istocie powierzchowne, uproszczone do pewnych konwencjonalnych schematów. Groza sytuacji polega przede wszystkim na wprowadzeniu czynnika dekomponującego więzi. Im bardziej iluzoryczna jest relacja między bohaterami, tym łatwiej jest dokonać wyłomu, oddzielić poszczególnych członków grupy od siebie. Pochłonięci zabawą młodzi bohaterowie nie potrafią poprawnie zidentyfikować czy zinterpretować oczywistych sygnałów. Mimo ewidentnych mankamentów psychicznych były żołnierz staje się dla nich ekspertem i zaufanym współnikiem mistyfikacji.

Bartek znał takiego gościa. Weteran z Kosowa i Afganistanu. [...] Człowiek może nie był orłem, jeśli chodzi o asertywność, ale znał się na rzeczy. Przekonali się o tym po pierwszym piwie, na które grupa umówiła się w lokalnym pubie. Po interwencji policji i zakazie pojawiania się w [...] lokalu, stwierdzono [...], że facet [...] miał jakiś defekt, absolutnie nie nadawał się na duszę towarzystwa, ale techniki wojenne i taktykę miał w małym palcu. Stał się konsultantem przy tworzeniu scenariusza<sup>22</sup>.

Pragnienie przeżyć o charakterze ekstremalnym sprawia, że gracze zatracają kontakt z rzeczywistością, znajdując się niejako w dwóch światach — tym, z którego, jak sądzą, mogą powrócić (bo wszystko dzieje się „na niby”), oraz tym, w którym ich życie dla kogoś innego staje się grą (według żołnierza-mordercy wszystko dzieje się naprawdę).

Postawa ta odpowiada przekonaniu, iż „pomyłona z negatywną wolnością [...] samorealizacja przeradza się w skrajny indywidualizm, złączony z egoizmem moralnym, w którym sama możliwość wyboru utożsamiana jest z dobrem”<sup>23</sup>. Tak pojmowana autorealizacja staje się znakiem rozpoznawczym pracowników korporacyjnych poddanych imperatywowi osiągania sukcesu za wszelką cenę, będąc jednocześnie przedmiotem dość szczególnego zainteresowania autorów tekstów grozy. Afiliacja korporacyjna bowiem niekorzystnie wpływa na autentyczność wzajemnych kontaktów, sprawiając, że ciemne moce mają ułatwione zadanie. Zresztą, „zło czai się wszędzie: wielość i zmienność form, jakie przybiera, jest nieskończona”<sup>24</sup>. Skupieni na sobie i własnych przeżyciach bohaterowie po prostu „przegapiają” moment, w którym kończy się zabawa, a zaczyna walka o życie.

Sformułowanie „pobite gary”, będące tytułem utworu, wykorzystywane jest między innymi w zabawie w chowanego. Oznacza wycofanie się z rozgrywki, deklarację zawieszenia lub zakończenia gry w momencie, gdy jej reguły zostały złamane bądź kontynuowanie zabawy z jakiegoś powodu nie jest możliwe. Co ciekawe, o paintballu pisze się niekiedy, że jest to „kombinacja dziecięcych

<sup>22</sup> J.M. Rostocki, *Pobite gary...*, s. 272–273.

<sup>23</sup> K. Szewczyk, *Bioetyka kulturowa jako rozległa doktryna moralna*, [w:] *Narodziny i śmierć. Bioetyka kulturowa wobec stanów granicznych życia ludzkiego*, red. M. Gałuszka, K. Szewczyk, Łódź 2002, s. 17.

<sup>24</sup> J. Baudrillard, *Przejrzystość zła. Esej o zjawiskach skrajnych*, przeł. S. Królak, Warszawa 2009, s. 92.



gier w berka i chowanego”<sup>25</sup>, pomijając militarne aspekty rozgrywki zwłaszcza wówczas, kiedy propaguje się tę grę jako idealny sposób spędzania wolnego czasu. Podkreśla się zresztą walory integracyjne, związane z rozładowywaniem napięć i łagodzeniem konfliktów wewnątrz grupy. Tymczasem finał utworu Rostockiego przynosi doświadczenia diametralnie odmienne, sytuując los bohaterów w kontekście zabawy, która wymknęła się spod kontroli. Zderzenie rzeczywistości i gry okazuje się dla jej uczestników doświadczeniem ostatecznym. Znany z dziecięcych zabaw frazeologizm „pobite gary” nie znajduje tutaj zastosowania, gdyż od gry nie ma ucieczki. Los uczestników został zdeterminowany wyobraźnią okaleczonego psychicznie żołnierza, którego jedynym celem jest udowodnienie młodym ludziom, że wojny nigdy nie można zmienić w zabawę. „Bo nie wiecie, jak to jest. Bo się, kurwa, bawicie w zabijanie”<sup>26</sup>, tłumaczy eks-wojskowy grupce ocalałych. Potępienie zabaw o charakterze militarnym jest niejako katalizatorem dramatycznych wydarzeń. Autentyczna wojna oznacza niemożność wycofania się czy dezercji z pola walki, narzucając konieczność walki o przeżycie. Tymczasem paintball realizuje z góry założone scenariusze, stwarza możliwość wycofania się z gry w razie wypadku, utraty chęci do kontynuowania zabawy czy wówczas, gdy gracz czuje się zmęczony lub znudzony. Żołnierz-psychopata zmusza młodych bohaterów do wejścia w swój świat, do opuszczenia dotychczasowej bezpiecznej fantazji na temat wojny.

Iluzyjność świata wiąże się też niekiedy z konsumpcją pojmowaną jako „wypowiedź współczesnego społeczeństwa o sobie samym”<sup>27</sup>. Postawa taka determinuje określoną metodę oglądu rzeczywistości, niezwykle powierzchowną i mocno w związku z tym zafałszowaną. Podobną problematykę podjął Rostocki w opowiadaniu *Sępy*. Bohater/narrator utworu relacjonuje własne doświadczenia związane z Internetem i popularnym serwisem YouTube. Jego fascynacja krwawymi, nieocenzurowanymi filmami nie ulega wątpliwości, podobnie zresztą jak znamienna niewrażliwość na cierpienia innych. Jako produkt nowoczesnej cywilizacji wyraża on pogląd, iż „im gorsza jatka, tym lepiej”<sup>28</sup>, konstatując ponadto, że „snuff jest okej. Tylko że tam się wszystko za wolno dzieje. [...] Tylko seks mnie wnerwia. Co mnie obchodzi, kto, co, komu gdzie wkłada i czy się tym jara?”<sup>29</sup>. Podobne stwierdzenie odzwierciedla właściwie postawę wielu użytkowników internetowych serwisów, uznających prymat ciekawości nad etyką, moralnością czy współczuciem. Wirtualny kontakt z przemocą oznacza brak konsekwencji, a zetknięcie z cierpieniem, śmiercią czy strachem jest ograniczane przez świadomość dystansu, jaki zachowuje odbiorca. Dla bohatera nic z tego, co ogląda,

<sup>25</sup> [www.babelato.pl/index.php?action=PageView&id=28](http://www.babelato.pl/index.php?action=PageView&id=28), s. 1 (dostęp: 07.07.2010).

<sup>26</sup> J.M. Rostocki, *Pobite gary...*, s. 289.

<sup>27</sup> J. Baudrillard, *Spoleczeństwo konsumpcyjne, jego mity i struktury*, przeł. S. Królak, Warszawa 2006, s. 271.

<sup>28</sup> J.M. Rostocki, *Sępy*, [w:] R. Cichowlas, J.M. Rostocki, *Sępy...*, s. 491.

<sup>29</sup> *Ibidem*, s. 395.

nie dzieje się naprawdę, ponieważ nie może się on identyfikować z „bohaterami” oglądanych przez siebie filmów. W tym sensie dystans emocjonalny równy jest przekonaniu, że wszystko to pozostaje w oddaleniu, że nie jest częścią rzeczywistego — a więc bliskiego odbiorcy — świata. Jak konstatuje Zygmunt Bauman:

moralność, nierozzerwalnie związana z międzyludzką bliskością, wydaje się podlegać niezmiennym prawom perspektywy. Gdy znajduje się blisko naszych oczu, narasta i potężnieje. Gdy odległość się zwiększa, odpowiedzialność za innego maleje, moralny wymiar obiektu zaciera się, aż w końcu, osiągnąwszy punkt zbiegu, znika nam z oczu<sup>30</sup>.

Bohater utworu wykazuje się znamioną niewrażliwością na ludzkie tragedie. Świat oglądany jego oczami jest całkowicie odarty z realizmu, stanowiąc kombinację makabrycznej iluzji i perwersyjnej fantazji. Narrator teatralizuje śmierć i przemoc, sytuując je w funkcji rozrywki i stymulując tym samym własne doznania. Eskalacja niezdrowych pragnień wiąże się z przemocą dokonywaną nie wprost, bo nie bezpośrednio. Zapotrzebowanie na doświadczenia ekstremalne związane z obserwacją cudzego cierpienia i śmierci uwikłane jest w pragnienie zaspokojenia emocjonalnej potrzeby podglądania, ale nie współodczuwania. Prawdziwy świat zostaje tutaj zastąpiony światem z ekranu komputera. To rzeczywistość, której nie odczuwa się bezpośrednio i której prawdziwość można zakwestionować właśnie dlatego, że jest ona cyfrowa. Przestrzeń marzeń bohatera zawęży się w istocie do ekranu, na którym ogląda on nagrania. Może je cofnąć, powtórzyć, wyłączyć, co sprawia, że rzeczywistość staje się grą, szeregiem scen podlegających kontroli widza. Zaburzenie poczucia autentyczności pogłębia dystans pomiędzy filmem a odbiorcą — destrukcja człowieka jest tu tylko nic nieznaczącą sekwencją wydarzeń, które ekscytują oglądających.

Identyczną postawę prezentują także bohaterowie innego utworu Rostockiego, *Griot*, którzy dążąc do maksymalnego realizmu w tworzonym filmie, zwracają na siebie uwagę demona („jestem czymś, w co ludzie wierzą. Jestem tym, co mi przypisują — okrucieństwem, złością, brakiem przebaczenia, strachem”<sup>31</sup>). Rezultatem jego działań jest drobiazgowo przygotowywana i planowana dość naturalistycznie inscenizacja walki, która przeobraża się w masakrę, uznawaną początkowo przez bohaterów za doskonale przygotowany materiał. „Co tam się dzieje? [...] Wygląda nieźle, ale jeszcze, kurwa, nie teraz! [...] Statysta, który zaatakował, poleciał na ziemię, ale jego nogi, poniżej kolan, pozostały w pionie. Jak odstawione kalosze. Z bezwładnego korpusu trysnęły fontanny krwi. — To jest OK! Tak ma być... — słowa uwięzły Desowi w gardle. Mózg miał pokazać się w przebitkach. Zdjęcia były dopiero w planach [...]. A tu z czaszki kolejnego Murzyna [...] trysnęła krwawa breja wprost na kamerę”<sup>32</sup>. Ów pęd do autentyzmu

<sup>30</sup> Z. Bauman, *Nowoczesność i Zagłada*, przeł. T. Kunz, Kraków 2009, s. 395.

<sup>31</sup> J.M. Rostocki, *Griot*, [w:] R. Cichowlas, J.M. Rostocki, *Sępy...*, s. 140.

<sup>32</sup> *Ibidem*, s. 123.

ujawnia się jako swoista gra ze światem, w której chodzi o naśladowanie rzeczywistości w najdokładniejszy sposób i jednocześnie o świadome tworzenie tej imitacji. Takie skomplikowanie zamierzeń odpowiada tutaj zasadzie, wedle której „wiedza o otaczającym nas świecie — lub choćby jej iluzja — jest nam niezbędna do życia. Wśród lawiny alternatywnych prawd, jaką zasypują nas media, różnica między prawdą a iluzją prawdy przestała być istotna. Ważna jest nie sama prawda — lecz prawdziwość, autentyczność. Łakniemy autentyczności jak narkotyku”<sup>33</sup> i na to zapotrzebowanie usiłuje odpowiedzieć reżyser z opowiadania *Griot*. A skoro „coraz częściej większym zaufaniem darzymy ekscentryków niż uczonych”<sup>34</sup>, bo ci pierwsi „wydają nam się prawdziwsi”<sup>35</sup>, możliwe jest również i to, że ostatecznie spreparowana przez demona filmowa historia będzie dla widzów bardziej interesująca czy ekscytująca.

Ostatnim przykładem motywu gry przejmującej kontrolę nad rzeczywistością jest opowiadanie Cichowłasa pt. *Kareta dam*, gdzie partia pokera przeobraża się w walkę o duszę. Bohaterem utworu jest Kazek, zawodowy pokerzysta<sup>36</sup>, postrzegający życie jako karcianą rozgrywkę. Uwikłany w grę o wysoką stawkę ponosi porażkę i zostaje dołączony do „kolekcji” waletów z talii kart. Podobnie jak w poprzednich opowiadaniach, również i tutaj podniesiona została kwestia ścisłych związków łączących grę z rzeczywistością. Owa zasada przenikania się płaszczyzn ma wiele cech wspólnych z tzw. przestrzenią potencjalną.

Przestrzeń ta, zwana także przestrzenią czy światem symbolicznym, definiowana jest [...] jako przestrzeń, w której zachodzą zdarzenia nie należące ani do świata subiektywnych przeżyć wewnętrznych człowieka, ani też do obiektywnej rzeczywistości świata zewnętrznego<sup>37</sup>.

Karciana rozgrywka jednocześnie jest i nie jest grą, ponieważ bohater nieuchronnie roztapia się w pokerowej rzeczywistości. Identyfikacja z kartą (waletem) staje się konsekwencją dominacji gry nad życiem, w którym ludzie postrzegani są jako figury karciane. Chodzi tutaj zwłaszcza o cztery kobiety Kazka, reprezentujące cztery damy z talii kart i jednocześnie spełniające rolę „głosu rozsądku”<sup>38</sup>. Nie jest wprawdzie jasne, czy istnieją one naprawdę, czy są tylko imagi-

<sup>33</sup> A. Światała, *Gra w autentyczność. Rola indywidualności we współczesnej kulturze masowej*, [w:] *Kiczosfery współczesności*, red. W.J. Burszta, E.A. Sekuła, Warszawa 2008, s. 149.

<sup>34</sup> *Ibidem*.

<sup>35</sup> *Ibidem*.

<sup>36</sup> Bohatera można określić jako „gracza profesjonalnego”. Jest to osoba uprawiająca „hazard raczej regularnie, systematycznie gromadząca wiedzę z zakresu określonej gry [...], stale podnosząca swoje umiejętności w tym zakresie, ale jednocześnie posiadająca kontrolę nad własnym uczestnictwem w grze i zabezpieczająca się przed powstaniem szkód związanych z tą formą aktywności” (I. Niewiadomska, M. Brzezińska, B. Lelonek, *op. cit.*, s. 49–50).

<sup>37</sup> D. Chmielewska-Łuczak, C. Matkowski, *Kilka uwag o niewchodzeniu w rolę*, [www.hc.amu.edu.pl/numery/5/chmiellumatk.pdf](http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/chmiellumatk.pdf), s. 6 (dostęp: 17.07.2009).

<sup>38</sup> Zwłaszcza wówczas, gdy ostrzegają bohatera przed podjęciem wyzwania Litwińskiego i grą, w której stawką jest cały majątek. „To nie jest dobry pomysł!” (R. Cichowłlas, *Kareta dam*,

nacją bohatera, nie ulega jednak wątpliwości, że ściśle wiąże się z rozgrywanymi przez bohatera partiami pokera.

Postrzeganie hazardu jako narzędzia szatańskiej aktywności jest motywem dość znanym i często pojawiającym się w literaturze fantastycznej. Transformacja Kazka w karcianego waleta to nic innego jak prefiguracja toposu gry o duszę. Uwięziony w talii kart bohater staje się przedmiotem i własnością, którą można dysponować. Istota hazardu polega zresztą na szczególnej utracie wolności przez całkowite podporządkowanie się rozgrywce i niemożność wyzwolenia od potrzeby grania. Rzeczywistość przedstawiona jest oniryczna i niejednoznaczna, a postaci Kazka, jego czterech dam oraz pokerowego adwersarza są jednowymiarowe. Brak wyrazistej granicy pomiędzy światem karcianym a rzeczywistym wynika z predylekcji do szkicowego ukazania sytuacji, nie zaś z drobiazgowej charakterystyki poszczególnych postaci. Ta szczególna płynność i skłonność do odwracania porządku świata jest być może także cechą związaną z samym procesem rozgrywki. Dla hazardzisty świat gry jest tym najbardziej autentycznym, wiarygodnym — to, co zewnętrzne, jest dla niego nieistotne, pozbawione wielowymiarowości.

Jak dowodzi Michał Kruszelnicki, „w dzisiejszym społeczeństwie funkcjonuje kilka mitów, w które horror z zasady godzi. Literatura ta jest przepełniona duchem negacji wszystkich tych zjawisk, w których oficjalna kultura stara się dostrzegać wyłącznie dobre strony. Mając na celu przerażenie czytelnika, odebranie mu poczucia bezpieczeństwa, bierze horror na swój celownik utrwalone mity, będące pokarmem współczesnego człowieka”<sup>39</sup>, odwraca je i przeobraża tak, by wzbudzały obawę. Multiplikowana rzeczywistość staje się tutaj jednym z istotniejszych tematów, a niepewność natury świata sprowadzana jest do kwestii autentyczności — wirtualności zderzonej z realnością. Zaburzenie równowagi między płaszczyzną wyobrażenia a prawdziwością doświadczeń jest podstawą konstrukcyjną fabuły analizowanych opowiadań. Terytorium gry zaburza percepcję bohaterów, uniemożliwiając im prawidłową ocenę sytuacji, stając się przyczyną ich zagłady fizycznej lub klęski moralnej. Konwencja fantastyki grozy sprzyja tutaj wytworzeniu atmosfery niejednorodności świata, podaje w wątpliwość istnienie jednego wymiaru, wprowadzając poznawczy dysonans. Świat gry staje się jednak dla bohaterów formą ucieczki od monotonii codzienności, wywala ich i jednocześnie doprowadza do zguby.

[w:] R. Cichowlas, J.M. Rostocki, *Sępy...*, s. 223), mówi rudowłosa, a za nią pozostałe: „my tylko ostrzegamy” (*ibidem*).

<sup>39</sup> M. Kruszelnicki, *op. cit.*, s. 84.

**Dangerous diversions. The motif of game in *Sępy*,  
a collection of short stories  
by Robert Cichowlas and Jacek M. Rostocki**

Summary

This paper deals with the motif of game in *Sępy*, a collection of short stories by Robert Cichowlas and Jacek M. Rostocki. Among the chief characteristics of those stories is their multiple reality perceived by the protagonists as having various levels and dimensions. The ambiguity of the world's identity is brought on by the clash between the real and the virtual — which points out to the authors' interest in the relations between the real world and the imagined one. The games presented in the stories tend to impair the protagonists' perception, making them incapable of proper assessment of the actual situation, which brings about their physical destruction or moral defeat. Here the convention of horror fantasy turns out a useful tool for the creation of the atmosphere of an inconsistent world, resulting in a cognitive dissonance. The game motif's function is to make the atmosphere of danger and uncertainty of the world's real nature. The authors also draw on technological and metaphysical fears, which sets their stories in the modern social-moral context.