

**Michał Szymański**

## **Amerykańska filozofia w grach komputerowych**

### **Abstrakt**

Autor w niniejszym tekście skupia się na bliższym przedstawieniu wartości jakie reprezentuje ze sobą medium jakim są gry komputerowe. Analizując niektóre produkcje video stara się pokazać polityczny aspekt gier, a także przybliżyć istotę elementarnej cechy tego medium, jakim jest możliwość interakcji. Dodatkowo autor pokazuje wpływ rynku gier na rozwój obecnej sytuacji militarnej- jako środek odpowiadający za ewolucję technologii zbrojeniowej czy też sposób na wykreowanie żołnierza. Ważnym elementem pracy jest również wstęp do historii gier- streszczenie ich ewolucji i przyjrzenie się obecnemu fenomenowi społeczno-kulturalnemu jaki wywołały.

**Słowa kluczowe:** filozofia, gry komputerowe, gry wojenne, amerykańskie siły zbrojne.

### **The American Philosophy in Video Games**

#### **Abstract**

The author of this text focuses on presenting closer the values how representing the media of computer games. Analyzing some productions video they tries to show the political aspect of the games, and zoom in the essence aspects of the elemental features of this medium, which is the possibility of interaction. Additionally, the author shows the impact of the games on the development of the current military situation – as a responsible for the evolution of weapons technology or a way to create a soldier. The important element of the work is also an introduction to the history of the games- summary of their evolution and look at the current socio-cultural phenomenon which they caused.

**Key words:** philosophy, computer games, war games, American military.

#### **Wstęp**

Gry komputerowe to na pewno jedno z najbardziej ciekawych zjawisk w sferze medialnej. Zaczynając od jarmarcznej rozrywki niczym kino, stało się obecnie potężnym przemysłem zdobywającym wielkie pieniądze. Jednocześnie ich rozwój sprawił, że stały się potężnym medium noszącym ze sobą wiele treści: politycznych, kulturowych jak i społecznych.

Niniejsza praca ma pokazać nie tylko przemiany, jakie zaszły w kształcie gier wideo na przestrzeni lat, ale pokazać silną więź z państwem, w którym owe gry się zrodziły – Stanami Zjednoczonymi. Poprzez pokazanie zależności politycznej między przemysłem gier a polityką USA a także ukazaniu ich interakcji technologicznej z armią.

Praca ma na celu pokazanie, że gry przestały już być tylko formą rozrywki, ale stały się pełnoprawnym medium, nie tylko mogącym propagować różnorodne treści, ale również będącym determinantą współczesnego rozwoju technologicznego.

Niniejszy tekst składa się z trzech części. Na początku pragnę pokrótce opisać fenomen gier video. Skupiam się tutaj na historii i ewolucji gier. Następny rozdział opisuje polityczność gier. Na przykładzie kilku produkcji, chce zobrazować obecny kształt rynku gatunku FPS (First Person Shooter, strzelanina pierwszoosobowa) ukazując jego silną zależność od obecnej światowej (głównie amerykańskiej) polityki. Kończąc swoją pracę, skupiam się na zastosowaniu gier w przemyśle militarnym – jako narzędzia propagowania armii, jak i rozwijania technologii wojskowej.

### **Popkulturowy fenomen gier wideo – od pikseli do grafiki 3D**

Gry jako forma rozrywki towarzyszyły ludziom od zarania dziejów, ale dopiero gry wideo przeniosły tę przyjemną formę spędzania czasu na zupełnie inny poziom. Wydawałoby się, że kilka kwadratowych pikseli migających na ekranie automatu nie zdobędzie zbyt wielkiej popularności, jednak dzisiejszy rynek gier komputerowych pokazuje błędność tego twierdzenia. To dość fenomenalne zjawisko – w czasach, kiedy gry raczkowały w postaci barowych automatów. Mało kto myślał, że osiągną tak wielki poziom nie tylko technologiczny, ale i kulturowy. Obecnie gry wideo są przedmiotem dyskusji nad tym, czy uznać je za formę sztuki – to wielka nobilitacja dla czegoś, co pierwotnie miało służyć jako źródło rozrywki dla mas. Co sprawiło, że medium, jakim są gry, rozwinęły się tak bardzo?

Pierwsze gry pojawiły się w naszej cywilizacji około pięć tysięcy lat temu, w postaci gier planszowych. Już w tamtych czasach do tej formy zabawy stosowano pionki i rzuty kośćmi. Możemy zauważyć, że rozrywka jest nieodłączną częścią cywilizacji ludzkiej:

„Znany holenderski historyk i antropolog kultury Johan Huizinga w swoim klasycznym już dziele *Homo ludens*. Zabawa jako źródło kultury (pierwsze wydanie w 1938 r.) ukuł tytułowy termin („człowiek bawiący się”) jako uzupełniający do *homo faber* („człowiek

twórczy”) – po tym, jak pierwotny homo sapiens okazał się niewystarczającą nazwą gatunku ludzkiego. (...) Twierdził on, że kultura ludzka rodzi się i rozwija w zabawie i jako zabawa. Jest więc zabawa nieodłącznym elementem kultury, „wielkością daną kulturze, egzystującą przed samą kulturą, towarzyszącą jej i przenikającą od samego początku, aż po fazę, którą badacz sam przeżywa” (Surdyk 2009: 225)

Jeżeli człowiek jest w rzeczywistości istotą bawiącą się, kwestią czasu było, że gry w końcu się przeobrażą. Z kolejnymi wiekami naszej historii zaczęliśmy tworzyć nowe formy rozrywki jak szachy lub Role Playing Games. Jednak krokiem milowym dla historii gier była ewolucja technologiczna. Wraz z powstaniem automatów i komputerów gry zaczęły wchodzić na nowy poziom i podobnie jak ich planszowi przodkowie zaczynały dość niepozornie. Zaczęło się od słynnego *Tennis for Two*, powstałego dla popularyzowania nauk ścisłych. Gra nie była skomplikowana – gracze za pomocą gałki i przycisku mieli sterować kątem lotu piłki i podobnie jak w klasycznym tenisie, starać się zdobyć punkt. Mimo prostoty, gra cieszyła się ogromną popularnością podczas dni otwartych w Brookhaven National Laboratory. Jednocześnie to właśnie ona zainspirowała Stevena Russela, studenta Massachusetts Institute of Technology (MIT) do stworzenia *Spacewar* – gry, która w rzeczywistości zapoczątkowała całą branżę elektronicznej rozrywki.

Trzeba stwierdzić, że w przeciągu tych sześciu dekad branża gier ewoluowała do popularnej, a zarazem komercyjnej potęgi. Współczesne konsole czy też komputery swoją mocną obliczeniową są w stanie udźwignąć nie tylko pracę, jaką człowiek musi wykonać w ciągu dnia, ale również jego czas relaksu, który nie polega już na klikaniu kilku klawiszy i obserwowaniu kwadracików. Dziś gry stały się remedium na wiele bolączek ludzkości – przechodząc płynnie od zabijania nudy do umożliwienia/otworzenia szerokiej gamy kontaktów międzyludzkich na cały świat. Współczesny gracz nie jest już pojedynczą osobą, zamkniętą w czterech ścianach i samotnie walczącą z potworami. Dziś ta sama osoba może stworzyć kampanię złożoną z różnych „bohaterów” z najdalszych zakątków świata. To wszystko zaczęło przekładać się na popularność gier do tego stopnia, że stały się one nawet formą sportu. Wraz z rozwojem popularności gier sieciowych, takich jak *League of Legends* czy *Starcraft*, zaczęły powstawać ligi zawodowych graczy. Tak zwany e-sport jest dla wielu tym samym sposobem rekreacji co szachy, będąc uznawanym nie za samą grę, a właśnie jako pełnoprawny sport.

Dzisiaj branża gier komputerowych jest jednym z najbogatszych przemysłów medialnych na świecie, zarobkami przewyższającym nawet kino. Widoczny rozwój „kultury” graczy w postaci tworzenia modyfikacji do gier czy e-sportowych turniejów pokazuje, jak ważna dla człowieka zabawa ewoluowała w nową formę – interaktywnej, multimedialnej rozbudowanej rozrywki. Dzisiejszy kształt i zainteresowanie grami komputerowymi dowodzą, że człowiek rzeczywiście

może być „homo ludens”. Prawdopodobnym jest, że gatunkowe poszukiwanie rywalizacji i zabawy przyczyniło się do tego, że garść pikseli w pół wieku ewoluowała do technologii 3D i rzeczywistości wirtualnej. Cechą nowych mediów, jaką jest ciągły, być może nieograniczony rozwój sprawiła, że rozrywka w cyberprzestrzeni stała się krokiem milowym w ludzkim poszukiwaniu form zabawy. Aarseth (2006: 3) słusznie zauważa broniąc naukowego aspektu badań nad grami, że "Gry nie są nowym rodzajem kina czy literatury, połączyły się ze sobą tworząc nowy gatunek, który stał się unikatowy. (...) gry stały się samodzielną dziedziną akademicką".

### **Gry jako (stronnicze?) medium polityczne**

Pierwsze gry miały funkcję czysto rozrywkową. Nie posiadały rozbudowanej fabuły, traktującej o problemach współczesnego świata. Jednak mimo tego początki historii gier wskazują, że te prędzej czy później zamieniają się w medium polityczne. Wystarczy, idąc za słowami Pawła Olszewskiego (2011: 171), przyjrzeć się „szerzej na kontekst powstania gier wideo, dostrzeżemy powiązania między nimi a kolejnymi technologicznymi przełomami amerykańskiego wojska, które z kolei były determinowane polityką wielkich mocarstw, ściślej: zimnowojennym wyścigiem technologicznym”.

W obecnych czasach ten dyskurs jest o wiele silniejszy – granica między ludycznością a politycznością jest coraz cieńsza. Bardzo dobrze obrazuje to produkcja studia Electronic Arts z 2010 roku – *Medal of Honor*. Kultowa seria wydawana od lat 90. aż do opisywanego dzieła wydawała gry rozgrywane podczas II wojny światowej. Gracze przeważnie wcielają się w amerykańskiego żołnierza walczącego na froncie lub wykonującego operacje specjalne na tyłach wroga. W mechanice gry, produkcja nie zmieniła się bardzo, jednak pozwoliła sobie na istotną zmianę w postrzeganiu świata.

W wypadku omawianej części gry gracze wcielają się w członków jednostki *marines*, prowadzących działania przeciwko terrorystom. Gracze mają bardzo prostą misję – zwalczać terrorizm: zabijając jego przedstawicieli. Problem pojawił się dopiero w trybie wieloosobowym Z reguły w grach tego typu, gracze wcielają się w „dobrych” – antyterrorystów, żołnierzy, policjantów etc. i tych „złych” – terrorystów i złodziei, czyli nigdy nie sprecyzowane zagrożenia. W przypadku *MoH* twórcy tych „złych” nazwali po imieniu – talibowie. Zabieg wywołał niespodziewaną falę krytyki ze strony środowisk konserwatywnych i militarnych. Nie podobało im się, że część graczy musi wcielać się w członków organizacji, która w świecie rzeczywistym strzela do „amerykańskich chłopców”. W niedługim czasie gra stała się przedmiotem dyskusji w jednym z programów telewizji Fox, gdzie matka jednego z żołnierzy poległych w Afganistanie opisywała, dlaczego wydanie gry o walce z talibami, jest czynem nie na miejscu. *MoH* został zaatakowany również przez Liama Foxa – brytyjskiego ministra obrony narodowej, który określił produkcję jako

„nie w brytyjskim stylu”, domagając się jej wycofania z rynku.

Gdyby się przyjrzeć tej aferze, zauważymy, że jedynym problemem dzieła EA była chęć zachowania realizmu świata. Z niewiadomych przyczyn ta próba odzwierciedlenia rzeczywistości została uznana za propagowanie idei terroryzmu. Co zabawne, gdyby na początku użyć określenie „terrorysta” kontrowersji by nie było. To ciekawe zjawisko, pokazujące ludzkie postrzeganie na treści przedstawione w grach.

Przez lata gry wideo rozwijały się, aby z rozrywki móc stać się tzw. *serious games* – dziełami, które odchodzą od ludycznego aspektu na rzecz edukowania innych oraz przekazywania poważnych treści. Takowe zaczęły powstawać w latach 80. XX wieku. Jedną z pierwszych tego typu gier, będąca jednocześnie pierwszą grą „polityczną” jest *Balance of Power* z 1985 roku, w której gracz prowadził mediacje pomiędzy USA a ZSRR. Można stwierdzić, że „Tytuł ten jest polityczny zarówno z punktu widzenia politologii, jak i niezainteresowanego ludologią gracza – to pierwsza gra odwołująca się do świata polityki” (Olszewski 2011: 172-173). Obserwując wszelkie tytuły o tematyce czysto politycznej możemy dostrzec, że „Do końca lat 90. świat gier komputerowych wciąż jeszcze charakteryzował się dwubiegunowością stosunków politycznych. Po jednej stronie były Stany Zjednoczone, po drugiej zaś Chiny, Iran albo Rosja (*Balance of Power, Red Alert etc.*)” (Fortin 2007). W obecnych czasach możemy zauważyć pojawienie się kolejnego, silniejszego stronnictwa – „muzułmańskiego terroryzmu”. Oczywiście jest, że narodziny kolejnego biegunu w grach związane są z tragedią 11 września. Gry komputerowe podobnie jak kino czy telewizja, zmieniły swój bieg działania, dostosowując się do burzliwych czasów.

Wraz z tym gry komputerowe zaczęły dążyć do powolnej polityzacji, wspierając ideę amerykańskiej walki z terroryzmem, jednocześnie całkowicie abstrahując od problematyki konfliktu. Nie jest to żadnym zaskoczeniem, jeżeli weźmiemy pod uwagę starsze produkcje poświęcone II wojnie światowej. Te stworzyły prosty podział między „dobrych aliantów” a „złych nazistów”, który wydawałby się jak najbardziej uzasadniony, gdyby nie to, że do „dobrych” przypisano również Związek Radziecki. Dla Amerykanów, którzy wojnę rozpoczęli tak naprawdę w 1941 roku, konflikt był moralnie prosty – uwolnić Europę od okupacji nazistowskiego reżimu. W związku z tym każda nacja walcząca przeciwko III Rzeszy jest moralnie czysta. Dla nas, Polaków, jak i również dla innych Europejczyków II wojna światowa nie jest tak moralnie prosta, jakby się wydawało. Co więcej, warto zwrócić uwagę, że akcja większości produkcji poświęconych tej wojnie (seria *Medal of Honor* oraz *Call of Duty*) rozgrywa się na przestrzeni 1941-1945 roku. Pominięte zostają przez to istotne dla wojny wydarzenia (jak atak Niemiec na ZSRR) ponieważ nie miały bezpośredniego wpływu na Amerykanów.

Ten uproszczony sposób przedstawiania historii wiąże się z dużym ryzykiem popularyzowania niewłaściwego obrazu rzeczywistości. Jak to wskazuje Olszewski (2011: 173):

„63 procent (31 z 49) graczy badanych na potrzeby artykułu „No Better Way to ‚Experience’ World War II” potwierdziło czerpanie swojej historycznej wiedzy z gier typu Medal of Honor i Call of Duty (Penney, 2010, s. 197). Postawa taka skutkuje tworzeniem się alternatywnej wizji przeszłości, mającej niewiele wspólnego z historycznymi faktami. Spłycone na potrzeby gry relacje polityczne pomiędzy aliantami a państwami Osi, czy nawet pomiędzy samymi aliantami, są swoistym przepisywaniem historii, w której nowej wersji wojna okazuje się słuszna i wolna od jakichkolwiek moralnych wątpliwości”.

Dodatkowo warto się przyjrzeć innemu znaczeniu gier o tematyce II wojny światowej – jako sposób odsunięcia ludzi od spraw bieżących: Ciągły powrót do lat 40. XX wieku angażuje odbiorców tych gier i niejako wyłącza część z nich z dyskursu nad konfliktem w Afganistanie i Iraku czy wcześniejszej wojnie w Zatoce Perskiej. Angażują się oni w grę, nie dostrzegając żadnych powiązań ze współczesną polityką – sądzą, że mają do czynienia z obiektywną historią, traktując ją jako wizualizację poznanych w szkole faktów (Olszewski 2011: 174).

Jeżeli gry są w stanie być nośnikiem historii, mogą równocześnie stać się medium wpływające na postawy społeczne wobec określonego zjawiska. Powyższe serie, które obecnie przeszły z tematyki II wojny światowej na walkę z globalnym terroryzmem są tego świetnym przykładem. Jednak gdyby przyjrzeć się innym nie poświęconym wojnom produkcjom po 2001 roku, również dostrzeżemy pochwałę walki z ukrytym wrogiem. W wydanym przez UbiSoft *Splinter Cell* (2003 rok) gracze wcielają się w agenta NSA (National Security Agency), który musi unieszkodliwić grupę terrorystów zagrażających bezpieczeństwu Stanów Zjednoczonych. Aby to zrobić łamie prawo międzynarodowe czy też zabija bezkarnie obcych agentów – wszystko w obronie demokracji. Tony Fortin (2007) widzi w grze „etykę doraźną” (*ethics of urgency*), o której pisał Slavoj Žižek analizując ideologię amerykańskiego serialu „24 godziny”: „Kiedy stawki, o które toczy się gra, są zbyt wysokie, a presja zbyt silna, wypada zawiesić tradycyjną i konwencjonalną moralność”. *Splinter Cell* wpisuje się w prowadzoną w tamtych latach administrację Georga W. Busha, wyznającą ideologiczną słuszność wojny z terroryzmem.

Mateusz Pietryka (2012: 41) przytacza słowa Iana Bogosta – naukowca i projektanta gier – przedstawiając ciekawy pogląd dotyczący obecnego kształtu gier, otóż:

„(...) wprowadza pojęcie „retoryki proceduralnej”. Twierdzi, że sektor rozrywki elektronicznej przyczynia się do militaryzacji życia codziennego. Dzieje się tak, gdyż elementy perswazyjne nie zawierają się w samych słowach czy obrazach, ale przede wszystkim w sposobie programowania. Gry są projektowane w sposób »zmuszający gracza do podejmowania decyzji o społeczno-politycznych konsekwencjach«. Ponieważ

zdecydowana większość tytułów dostępnych na rynku charakteryzuje się linearną fabułą, w danej sytuacji zazwyczaj tylko jeden wybór jest słuszny, czyli pozwala na ukończenie gry”.

W związku z tym wpajanie niektórych wartości jest bardzo proste. Gry gatunku FPS, które to właśnie cechują się prawdopodobnie największą linearnością (przynajmniej w poprzednich latach), są świetnym sposobem wpajanie prowojennych i pro-militarnych postaw. Sprzeciwianie się im nie było dobrze widziane przez opinię publiczną i media. Przykładem tego jest *Six Days in Fallujah*. Produkcja traktująca o bitwie o Faludżę – niesławnemu starciu, podczas którego wojska amerykańskie użyły zakazanych przez ONZ bomb fosforowych. W wyniku walk miały zginąć tysiące osób. Niestety, pod wpływem nacisków, deweloperzy zrezygnowali z produkcji. Co ciekawe, gra nie miała mieć żadnego wymiaru politycznego. W rzeczywistości miał to być idealny symulator pola bitwy – zachowujący pełen realizm, będący pozbawiony ideologicznych aspektów. Gracze mieli wcielić się w jednego z żołnierzy US Army (która to pomagała przy tworzeniu produkcji), który często miał być stawiany przed moralnymi wyborami. Przykładowo: podczas walk na ulice wybiega nieuzbrojony człowiek – należy podjąć decyzje – zastrzelić go czy pozostawić przy życiu? Konsekwencje wyboru miały być czysto losowe, w związku z czym ciężko zarzucić twórcom nakładania żołnierzom łatki bezmyślnych morderców. *Six Days in Falulujah* jako dzieło, które miało pozbawić wojnę z heroizmu, pokazując, że to nie tylko bohaterskie czyny, ale również krew, pot i łzy. Niestety ten apolityczny, jednocześnie bardzo ludzki konspekt nie spodobał się środowiskom weteranów. Ich protesty zniechęciły wydawców gier do zainwestowania w projekt, w związku z czym *SdiF* zostało zawieszono.

W przypadku gier traktujących o współczesnych problemach warto przyjrzeć się chronologicznemu aspektowi. Ludzi powiązanych z wydarzeniami II wojny światowej jest coraz mniej oraz nie mają takiego wglądu w media masowe, zwłaszcza w gry wideo. Dlatego FPS-y poświęcone armii radzieckiej czy strategii podczas których wcielamy się w dowódców Wehrmachtu nie wywołują obecnie takich kontrowersji (wyjątkiem tutaj może być niemieckie *Codename Panzers – Faza Pierwsza*, która to została oskarżona w naszym kraju o antypolskość). W przypadku produkcji traktujących o drażliwych politycznie tematach, jak na przykład konflikt w Afganistanie, należy się liczyć z tym, że jest mnóstwo osób, które walczyło bądź straciło kogoś na froncie, w związku z czym próby przedstawienia brutalności wojny, mogą być potraktowane jako próba wypaczenia obrazu bohaterskich żołnierzy.

Warto zauważyć pewną cechę przemysłu gier wojennych. Produkcje gloryfikujące udział w obecnych konfliktach są jak najbardziej wspierane finansowo i technicznie przez wojsko. Jednak dzieła, które w jakiś sposób ukazują negatywny aspekt wojny (jak przytoczone wyżej *SdiF*) nie są

mile widziane w branży. Carl Boggs i Tom Pollard w swojej pracy *Machina Wojenna Hollywood* wyróżnili osiem nadrzędnych cech mainstreamowego kina. Te cechy można również spokojnie przypisać grom z udziałem amerykańskiej armii. Jak piszą powyżsi autorzy:

„(...) siły zbrojne USA działają tylko w szlachetnym celu. Ich wrogowie zostają ukazani jako banda barbarzyńców. Amerykańskie wojsko zawsze zwycięża. Jego żołnierze są częścią dobrze zorganizowanej, narodowej struktury wojskowej. Lepsza technologia wygrywa ze słabszymi, choć liczniejszymi siłami przeciwnika. Wojna jest doświadczeniem osobistym. Walka jest spektaklem medialnym. Żołnierze to heroiczni bohaterowie” (cyt. za: Pietryka 2012: 41).

W obecnych czasach można dostrzec polityczność gier. Stały się bardzo silnym medium będącym w stanie wywoływać duże kontrowersje. Poprzez interaktywność pozwalają graczom znaleźć się w innej rzeczywistości, niestety nieraz zafałszowanej, przez co może być źródłem uproszczonego, często nieobiektywnego myślenia. Najsilniej to widać w produkcjach amerykańskiej branży gier, zwłaszcza tych poświęconym obecnym wojnom. Wpływ amerykańskich środowisk militarnych jest silny, objawiając się w sposobie przedstawiania wojny w grach.

## **Wojskowe zastosowanie gier komputerowych**

Jak ujmuje to jeden z badaczy:

„Na początku był radar. Masowo wykorzystywany podczas II wojny światowej, stał się inspiracją dla dwójki wynalazców, Thomasa T. Goldsmitha jr. oraz Esle Raya Manna, którzy w styczniu 1947 r. wysłali do amerykańskiego biura patentowego zgłoszenie swojego projektu. Używając wyświetlacza kineskopowego, stworzyli symulację wystrzeliwania pocisków. Za pomocą gałek można było dostosować prędkość i trajektorię pocisku. Jednak z braku generowania sygnałów wideo wynalazku Goldsmitha jr. i Manna nie uznaje się za grę video, ani tym bardziej za grę komputerową. Stanowił on dopiero zapowiedź narodzin przemysłu wirtualnej rozrywki” (Mańkowski 2010: 11).

Przytoczony cytat idealnie pokazuje przyszły rozwój gier komputerowych oraz ich syntezę z przemysłem zbrojeniowym. Z rozrywki, stały się sposobem prowadzenia wojny, bądź zupełnie na odwrót, to wojna stała się rozrywką, a armia to nic innego jak drużyny graczy znanych z e-sportowych rozgrywek.

Same gry w znaczeniu ludycznych praktyk służą armii od blisko dwustu lat. Znane początki ich zastosowania sięgają roku 1824, kiedy to w Berlinie wydany został *Kriegsspiel* – strategiczna gra bitewna autorstwa Johanna von Reisswitza, pruskiego oficera sztabowego. Gra toczyła się na mapach topograficznych, na których używano metalowych żetonów, które reprezentowały siły



zbrojne graczy, starcia natomiast były rozstrzygane przez wyniki rzutów kośćmi. Gra znalazła zastosowanie militarne, zostając włączona do wojskowego programu szkoleniowego. Jednak *Kriegsspiel* zyskało sobie popularność w momencie, kiedy świetnie wyszkoleni i przygotowani żołnierze pruscy rozgromili armię francuską. Trudno ocenić wpływ „Kriegsspiel” na wynik wojny francusko-pruskiej, faktem jest jednak, że od 1870 roku wzorowane na dziele Reisswitza gry pojawiają się w programach szkolenia różnych armii europejskich (na przykład brytyjskiej i brunszwickiej) (Lemanowicz 2008).

Taktyczne gry bitewne ewoluowały: najpierw zamieniając się w gry planszowe, później zaś w latach 80. XX wieku w postaci RTS (Real Time Strategy – strategia czasu rzeczywistego). Klasyczna forma taktycznych gier została wzbogacona dodatkowo o aspekt ekonomiczny i dyplomatyczny.

Ta przemiana jest zjawiskiem dość istotnym dla procesu modernizacji armii, jeżeli przyjrzymy się istotnemu czynnikowi komputerowych strategii. Są one powszechnie dostępne dla dzieci, młodzieży jak i dorosłych – kiedyś taktyka była elitarną nauką dostępną w akademiach oficerskich, obecnie nastolatek jest w stanie rozwijać zdolności logistyczne zanim pójdzie na studia. Szkoleniowy aspekt tego medium obrazuje fakt, że obecnie gracze komputerowi są potencjalnymi kandydatami do rozmów rekrutacyjnych dla wielu firm.

Jedną z rzeczy, do których dążą armie całego świata jest stworzenie tak zwanego „żołnierza przyszłości”. Pod tym terminem rodem z filmów SF kryje się ogół wojskowych projektów naukowych mających na celu zwiększenie mobilności i skuteczności żołnierzy poprzez wykorzystanie najnowszych technologii. Warto przyjrzeć się bliżej kwestii powiązania „żołnierza przyszłości” oraz rynku gier komputerowych.

Wiadomym jest, że US Army może się pochwalić ogromnym budżetem, dlatego jest ona w stanie inwestować swoje środki w dość niespodziewane rozwiązania techniczne. Jednym z nich jest gra online *American's Army*. Jest to całkowicie darmowa produkcja stworzona przez amerykańskie wojsko w celu jego popularyzacji i rekrutacji nowych żołnierzy. Istotną cechą tego wojskowego dzieła jest duży, nawet jak na obecne gry wojenne realizm. Żołnierze konsultowali np. szkolenie z zakresu pierwszej pomocy, obsługę specjalistycznego sprzętu wojskowego czy też walki na terenie zabudowanym. Jaki jest sens istnienia takiej produkcji? Na stronie internetowej US Army „możemy przeczytać o należącym do niej Army Game Studio, producentach *America's Army*: »to miejsce, gdzie artyści, żołnierze i specjaliści od gier współpracują, żeby tworzyć gry i komiksy pokazujące światu, jak to jest być żołnierzem U.S. Army«”(Strzyżewski 2014) Interesująca jest też domena internetowa gry w której znaleźć możemy link wysyłający nas do wojskowej strony werbunkowej. Oprócz tego zobaczyć możemy informacje o korzyściach zaciągnięcia się do armii i militarnym życiu. Dla gry ważnym elementem są tak zwane punkty honoru, którymi mierzone są postępy

gracza. W trakcie gry, zależnie od działań użytkowników owe punkty rosną lub maleją. Obrazuje to czołową wartość amerykańskiej armii jaką jest właśnie honor. Ten mechaniczny zabieg na pewno ma służyć tworzenia nieskazitelnej opinii na temat US Army, deweloperzy gry mówią wprost: „Chcemy, by cały świat dowiedział się, jak wspaniała jest Armia USA”(Pietryka 2012: 12).

Warto tutaj zwrócić uwagę na to, kogo przyciąga wojsko. Armia amerykańska jest zawodowa, jej siła osobowa zależy od liczby poborowych. W dużej mierze są to ludzie, którzy wbrew pozorom nie zaciągają się z miłości do ojczyzny. Dla wielu rekrutów wojsko jest sposobem aby zdobyć możliwość pójścia na studia (edukacja w Stanach Zjednoczonych jest odpłatna i bardzo kosztowna), zapewnienia sobie wyższego poziomu życia, a przede wszystkim lepszych perspektyw. Duża część żołnierzy wywodzi się z biedniejszych środowisk, nie mając możliwości zdobycia wykształcenia. Armia dzięki pakietowi świadczeń jest im to w stanie zapewnić. Warto dodać, że w obecnych czasach wielu z nich to gracze, czyli grupa osób, w której dostrzega się obecnie doskonałych kandydatów na żołnierzy. Analizując zależności pomiędzy ludźmi, przemysłem zbrojeniowym i grami komputerowymi możemy dostrzec pewne kulturowo-społeczne zjawisko naszych czasów:

„(...) kultura medialna przygotowująca do walki zbrojnej”. James Der Derian ukuł termin »wojskowo-medialny przemysł sieciowy« by chwycić pogłębiające się i coraz bardziej widoczne połączenie między wojskowym przemysłem zbrojeniowym, kulturą popularną i elektroniczną rozrywką. Ogromne, zaprogramowane symulacje są skonstruowane tak, aby odtworzyć wszelkie możliwe scenariusze walki zbrojnej w mieście (...)”(Graham 2004, 47).

Przedstawiciele tak zwanej „generacji PlayStation”, czyli pogardliwie określanej młodzieży wychowanej na nowoczesnej technologii i grach komputerowych, byli kiedyś postrzegani jako zdegradowane pokolenie, nie będące w stanie sobie poradzić w przyszłości. Tej opinii byli szczególnie pewni wojskowi, uważając, że ludzie wychowani na grach nie będą w stanie sobie poradzić na misjach. Jednak badania na University of Toronto obalają tę tezę – „Naukowcy (...) odkryli, że granie w gry video z gatunku FPS i "wyścigówek", w stosunkowo krótkim czasie poprawiają zdolność wyszukiwania celów ukrytych w otoczeniu”(Science Daily 2013). Dodatkowo atutem graczy-rekrutów jest to, że w przeciwieństwie do wielu kandydatów na żołnierzy są bardzo dobrze obeznani z nowoczesną bronią, powszechnie występująca w dzisiejszych grach wojennych. Potencjał gier komputerowych i graczy w przemyśle wojennym doskonale obrazuje opinia Kevina Connella, wiceprezesa amerykańskiego koncernu zbrojeniowego General Dynamics, który sądzi, że gracze mogliby w przyszłości sterować najnowszym sprzętem wojskowym.

Jest w tym sporo racji, jeżeli przyjrzeć się obecnej modernizacji militarnego uzbrojenia. Dobrym przykładem są badania Stuarta White'a:

„(...) (Stuart White – przyp. aut.) któregoś razu w pojeździe Humvee zobaczył, że zdalnie sterowany ciężki karabin maszynowy kalibru .50 umieszczony na wieżyczce, kontrolowany jest przez urządzenie, dziwnie przypominające pada do Xboksa 360. Kiedy zapytał o to jednego z żołnierzy, usłyszał: »nie ma sensu wymyślać tego od nowa. Wszystkie te dzieciaki co przychodzą teraz do wojska, już wiedzą jak się używa takiego kontrolera, są przyzwyczajeni«”(Strzyżewski 2014).

Powszechność gier komputerowych i prosta obsługa kontrolerów konsol przyczyniły się do gruntownej przemiany broni. Powoli dochodzi do dość paradoksalnej sytuacji – wkrótce przeciętny szeregowy, będącym przedstawicielem pokolenia graczy, będzie w stanie lepiej obsługiwać ciężki sprzęt niż weteran z kilkuletnią służbą, a wszystko to przez znajomość małego pada, którym bawią się dzieci. Zresztą nawet obecnie widzimy ślady tej technologicznej przemiany – w postaci zdalnie sterowanych dronów, robotów saperskich czy też bezzałogowych wieżyczkach znajdujących się na pojazdach. Bardzo prawdopodobne, że reszta sprzętu wojskowego przybierze taki kształt, szczególnie kiedy koncerny zbrojeniowe wykazują zainteresowanie tego typu innowacjami. Przykładem jest najnowszy projekt wymienianego wyżej General Dynamics, mowa dokładnie o Scout TV, specjalistycznym czołgu, który miałby być pierwszym na świecie całkowicie cyfrowym pojazdem bojowym, posiadającym szereg radarów oraz kamery rejestrujące obrazy z pola walki. Dzięki tym atutom byłby o wiele skuteczniejszy od dzisiejszych pojazdów. Co ciekawe ten cud technologii wojennej miałby być zarezerwowany dla graczy. Według Connel'ego Scout TV dysponuje tak nowoczesnymi systemami sterowania, że walka nim przypomina typową grę wideo. Typowy żołnierz nie byłby w stanie kontrolować maszyny, gdyż trzeba przetworzyć taką ilość informacji, z którą poradziłby sobie jedynie gracz (Cekaw 2014).

Jednak gry nie muszą służyć armii do zastosowań stricte wojennych. Świetnym przykładem jest program terapeutyczny autorstwa Skipa Rizzo z Uniwersytetu Południowej Karoliny. Poprzez grę *Full Spectrum Warrior* oraz *occulus* – gogle do rozgrywki w rzeczywistości wirtualnej stara się pomóc żołnierzom zwalczyć zespół stresu pourazowego. Ma to się odbywać poprzez odtwarzanie traumatycznych sytuacji w grze:

„Przykładowy pacjent wjechał na służbie na improwizowaną minę. Prosimy go, żeby ubrany w Oculus przejechał w grze podobną trasę pięć czy dziesięć razy, podczas których eksplozja nie nastąpi. Potem lekarz mówi »ok, teraz dodamy minę, i chciałbym, żebyś dalej opowiadał o tym, co się działo tuż przed eksplozją« i wtedy lekarz naciska przycisk i boom! Mina wybucha, a pacjent może przeżyć jeszcze raz to, co wywołało traumę (Strzyżewski 2014).

Z niegdyś automatowej rozrywki, gry zmieniły się w jeden z czołowych elementów rozwoju technologii wojskowej. Gdyby przyjrzeć się ich rozwojowi, można by stwierdzić, że było im to przeznaczone. Już pierwsze oficjalne produkcje dawały pewien sygnał nadciągających zmian. Przyglądając się militarystyce w grach, można zauważyć, że pojawił się on w nich praktycznie od samego początku. Jak zauważają redaktorzy książki „Joystick Soldiers”, już pionierski *Spacewar!* traktował o działaniach zbrojnych. Co prawda konflikt dotyczył tylko abstrakcyjnej walki z kosmitami, ale tematem gry była wojna, będąca skrajną postacią polityczności (Olszewski 2011: 172).

Łukasz Turski powiedział, że „Kiedyś postęp naukowy stymulowało wojsko. Dziś kultura i gry komputerowe”(Miller 2015). Obecna ewolucja odbywająca się w przemyśle zbrojeniowym, która ma miejsce dzięki (powstałemu w wyniku wyścigu zbrojeń) rynkowi gier komputerowych jest tego dobitnym przykładem.

Bardzo prawdopodobne, że to właśnie wirtualna rozrywka jest drogą do stworzenia „żołnierza przyszłości”. Gry video stały się rozwiązaniem prostszym, mniej wymagającym i o wiele bardziej ekonomicznym, a przede wszystkim pozwalającym na łatwe stworzenie skutecznej, wyspecjalizowanej armii. Być może wraz z kolejnymi pokoleniami graczy, uzbrojenie zmieni się diametralnie, a wraz z tym wojna przemieni się w batalistyczną rozrywkę rodem z gier pokroju *American's Army*. Pewne jest jedno: dopóki branża gier się rozwija, wprowadzając nowe technologie dla zwiększenia uciechy użytkowników, dopóty armia będzie znajdować kolejne możliwości aby udoskonalić swoje możliwości.

## **Podsumowanie**

Obserwując powyższy tekst, można zauważyć siłę drzemiącą w medium, jakim są gry komputerowe. Elektroniczna forma zabawy wyewoluowała i stała się elementem dzisiejszej technologii militarnej oraz nośnikiem ideologii.

*Homo ludens* poprzez poszukiwanie rozrywki rozwinął zabawę w nową formę, która oprócz wymiarów ludycznych, zaczęła być wykorzystywana do artystycznego przekazywania treści. Jednocześnie gry stały się nowym sposobem interpretowania rzeczywistości. Możemy dostrzec, że nowe medium może być równie pożyteczne dla świata, co niebezpieczne. Interakcja oraz możliwość ucieczki do świata wirtualnego znajdują zastosowanie w nauce oraz terapii. Jednocześnie mogą być sposobem zafałszowania postrzegania świata. Te cechy pozwalają na to, by uznać gry wideo za medium, takie jak kino czy literatura.

## Bibliografia

- Cekaw C. (2014), *Gracze są przyszłością armii*. "Onet", <http://technowinki.onet.pl/gracze-przyszloscia-armii/rjsvk> [23.02.2016].
- Dovey J., Kennedy H.W (2006). *Game Cultures*. Maidenhead: Open University Press.
- Fortin T. (2007). *Gry komputerowe po 11 września*. "Le Monde diplomatique – edycja polska", <http://monde-diplomatique.pl/LMD19/index.php?id=5> [15.02.2016].
- Graham S. (2004). *Cities, War and Terrorism: Towards an Urban Geopolitics*. Malden: Wiley Blackwell.
- Lemanowicz A. (2008). *Historia RPG (I)*. "Esensja", <http://esensja.stopklatka.pl/gry/publicystyka/tekst.html?id=5831> [22.02.2016].
- Mańkowski P. (2010). *Cyfrowe Marzenia: Historia gier komputerowych i video*. Warszawa: Wydawnictwo Trio.
- Miller S. (2015). *Prof. Turski: Kiedyś postęp naukowy stymulowało wojsko. Dziś kultura i gry komputerowe*. "Gazeta Krakowska", <http://www.gazetakrakowska.pl/artukul/9230097,prof-turski-kiedys-postep-naukowy-stymulowalo-wojsko-dzis-kultura-i-gry-komputerowe,id,t.html> [23.02.2016].
- Olszewski P. (2011), Polityzacja gier video. *Ewolucja od niezobowiązującej rozrywki do zideologizowanego medium*, „Homo Ludens” 1 (3), 167-180.
- Pietryka M. (2012). *Na co trafia celownik? Polityka w grach wideo*, „Le Monde diplomatique – edycja polska” 2 (72), 40-43.
- Playing action videogames improves visual search* (2013). "Science Daily", <https://www.sciencedaily.com/releases/2013/03/130314141337.htm> [23.02.2016].
- Strzyżewski M. (2014). *Narzędzia wojny – do czego U.S. Army wykorzystuje gry wideo*. "Onet", <http://gry.onet.pl/artykuly/narzedzia-wojny-do-czego-u-s-army-wykorzystuje-gry-wideo/46vn7> [23.02.2016].
- Surdyk A. (2009). *Status naukowy ludologii: Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens”, nr 1 (1), 223-243.