Pierwszy Sojusznik, czyli Trzeci Człowiek

Historia i inni

Paweł Uherek

Znakiem współczesności staje się zacieranie, przekraczanie, przemieszczanie, zbliżanie i zacieśnianie, mnożenie i dzielenie granic.

Tak skomplikowany moment dziejów przynosi też niespotykane wcześniej możliwości. Historyk historiografii Hayden White pisze: *Historia ma dzisiaj szansę skorzystania z nowych sposobów widzenia świata, których dostarczają (dynamicznie) rozwijające się nauki i równie dynamicznie rozwijająca się sztuka* [1]. Autor *Metahistory* zwraca uwagę na przekroczenie granic *stereotypowych koncepcji świata*. Nauka i sztuka przestają dostarczać kopii statycznej rzeczywistości. *Obie odkryły zasadniczo prowizoryczny charakter metaforycznych konstrukcji, których używały do zrozumienia dynamicznego uniwersum* [2]. Wniosek jest oczywisty: *(...) żyłoby się lepiej, gdyby życie miało nie jeden, ale wiele różnych sensów* [3].

Lecz wspomniane komplikacje nie stają się próbą unikania kwestii odpowiedzialności, czyli problemów etycznych. Gdy pojawia się narracja, rodzi się moralność. Gdy rzeczywistość przybiera *postać znarratywizowaną*, zamiast niezorganizowanych sekwencji objawia się uporządkowana, mająca początek, środek i koniec, *mówiąca sama za siebie* opowieść, która podlega prawu „tropizacji". Nie można podjąć narracji, nie wybierając „zwrotu" i „sposobu" (takie znaczenie mają greckie słowa *tropos* i *koine*). Hayden White przywołuje nie tylko klasyczną grekę, ale także łacinę: *Do języków indoeuropejskich słowo to przedostało się jako „tropus", co w klasycznej łacinie oznaczało „metaforę", „figurę mowy", a w późnej łacinie, szczególnie w teorii muzyki, „tonację" lub „takt"* [4]. Muzyka wiąże się z pierwszym bardziej inspirującym doświadczeniem związanym z użyciem komputera, o którym wspomina Janet Murray na wstępie swoich rozważań o narracji w cyberprzestrzeni. To się zdarzyło w późnych latach 60., gdy pracowała w IBM, gdzie zarabiała, by podjąć studia nad literaturą angielską. W tych latach komputery były potężnymi i nieciekawymi maszynami, a najgłośniejszym elementem systemu był czytnik kart. Ten fakt wykorzystał młody, zdolny hacker i przygotował zestaw kart, za sprawą których czytnik wybijał rozpoznawalną wersję *The Marine Corps Hymn*. *Przez cały długi dzień programiści przerywali pracę, by słuchać przerażająco brzmiącego, lecz jednocześnie hipnotyzującego koncertu. Oczywiście przetwarzane dane były pozbawione sensu, lecz pieśń była dziełem prawdziwie wirtuozerskim* [5]. Właśnie spotkanie z fantazją, oryginalnością, żywiołowością hackerów stało się inspiracją dla J. H. Murray. Pojawiło się nawet porównanie z bardem, bo współczesny „opowiadacz" to w połowie hacker, a w połowie bard. Takie właśnie

doświadczenia stały się bodźcem do zorganizowania w 1992 r. kursu narracji elektronicznej dla studentów kierunków technicznych i humanistycznych prowadzonego przez J. Murrey.

Gra historyczna, czyli prawda obrazu

Media elektroniczne mogą się więc stać, jak ujął to White, nowym sposobem widzenia świata i podejmują próbę zapisu doświadczenia historycznego. Ten zapis musi podlegać narratywizacji, a narracja z kolei tropizacji. Gdy rozważamy medium, jakim jest gra wideo, problem obrazu wydaje się najistotniejszy. Szczególnie gdy wybierzemy grę poświeconą tematyce historycznej. *Velvet Assassin* to tytuł prezentujący opowieść o działaniach dywersyjnych w okresie II wojny światowej na terenach okupowanych przez hitlerowców. Producentem jest niemieckie studio Repley z Hamburga. *Velvet Assassin* przynależy do gatunku *stealth-action*, co w żargonie polskich graczy tłumaczy neologizm: „skradanka". Wspomniana tematyka (historyczna) wymaga realistycznej grafiki, by spełnić oczekiwania wielbicieli gatunku, grafiki hiperrealistycznej, czyli fotograficznej; broń, mundury, lokacje muszą być „autentyczne".

Każda nowa technologia zapisu i generowania obrazu musi się zmierzyć z dążeniem do uzyskania efektu realizmu. Pouczająca jest lekcja refleksji nad przekazem fotograficznym. Jak pisze Susan Sontag: *Zapisy fotograficzne dostarczają dowodów rzeczowych. Coś o czym słyszeliśmy i w co wątpimy, wygląda na dowiedzione, jeżeli pokażemy to na zdjęciu* [6]. Ale problem zaczyna się, gdy poznanie ma się stać zrozumieniem. Fotograficzny zapis nie może zastąpić rozumienia jako złożonego procesu, gdyż: *Rozumienie zaczyna się od niezgody na świat, jaki dostrzegamy, ale szansa takiej odmowy przesądza o możliwości poznania i zagłębienia w jego istotę. Ściśle rzecz biorąc, nigdy niczego nie zrozumiemy dzięki fotografii* [7]. Dlatego dla François Soulages, autora *Estetyki fotografii*, zdjęcie nie jest zapisem *tego-co-było*, lecz *tego, co zostało odegrane* [8]. Dlatego pojawia się termin „fotograficzność", jako analogia do „literackości", bo przecież *przedstawiać nie znaczy upodabniać* [9]. Jak każda sztuka, fotografia staje się sztuką możliwości – na każdym etapie powstawania pojawia się przymus wyboru. A wybór to kwestia trudna do wyjaśnienia, to tajemnica. *Zdjęcie nie stanowi dowodu, ale ślad jednocześnie przedmiotu do sfotografowania, który pozostaje nierozpoznany i nie do ujęcia, takoż nierozpoznanego podmiotu fotografującego oraz materiału fotograficznego. To zatem połączenie dwóch zagadek, tajemnicy przedmiotu i podmiotu* [10]. W tym miejscu należy więc zwrócić się ku problematyce interpretacji. Soulages mówi wręcz o *fantazjowaniu*, dla którego bodźcem jest *dwuwymiarowy prostokąt* [11]. Ten proces angażuje wyobraźnię i sferę wyobrażeniową; bez przywołanej aktywności umysłowej nie narodzi się fotografia. Wniosek jest oczywisty: *Fotografia domaga się zatem fikcji, jeśli nie – to jest schizofrenia* [12]. Zrozumienie – interpretacja jest więc zadaniem.

Tu przypomina się los zdjęć lotniczych wykonanych w maju 1944 r. z brytyjskiego samolotu zwiadowczego, które zbyt późno stały się dowodem ludobójstwa, choć szczegółowo przedstawiały obozy koncentracyjne Auschwitz I i Auschwitz II. Stały się dowodem, gdy można było je włączyć w ciąg narracji, gdy przywoływały już emocje. *Tylko narracja może nam pomóc w zrozumieniu czegokolwiek* [13]. Obraz fotograficznie realistyczny, którym posługuje się współczesna gra wideo o tematyce

wojennej, nie jest więc sam w sobie dowodem historyzmu, nawet gdy mamy do czynienia z trójwymiarową przestrzenią nawigacyjną. Historia staje się obecna przez narrację, która już w kulturze oralnej została zorganizowana wokół bohaterów.

Historia w grze

Bohater gry *Velvet Assassin* to postać fikcyjna – Violette Summer [14]. Młoda Angielka zwerbowana przez MI6. Jej rodzina poniosła straty podczas pierwszych bombardowań Londynu, ukochany mąż, oficer RAF-u, ginie w walce, lecz silna wola i determinacja pozwalają Violette podejmować kolejne niebezpieczne misje w okupowanej Europie. Postać jest wyraźnie inspirowana biografią Violette Szabo [15], urodzonej we Francji żony francuskiego oficera, który zginął w bitwie pod El Alamein. Etienne Szabo nigdy nie zobaczył swojej córki Tani, po której urodzeniu Violette podjęła decyzję o wstąpieniu do Special Operation Executive. Została pojmana podczas drugiej misji we Francji, była torturowana, więziona w obozie Ravensbrück i tam została stracona. Szabo trudno zaliczyć do wielkich postaci historycznych, chociaż to postać niezwykła, bohaterka. Postać, której unika „poważny" dyskurs historiograficzny.

Hayden White przypomina, jak Huizinga wyjaśniał problem nieobecności Joanny d'Arc w *Jesieni średniowiecza* – była to niechęć wobec heroiny [16]. W grze akcji heroina (lub heros) są niezbędni. Dlatego pojawia się nawet Dziewica Orleańska. W jednym z epizodów w katedrze Notre Dame, której podziemia są wypełnione zrabowanymi dziełami sztuki, bohaterka podsłuchuje niemieckiego oficera, który wspomina o skrzyni z sercem świętej Dziewicy z Orleanu. Gra wideo potrzebuje herosów, niezwykłych i silnych, wręcz fantastycznych. Jak w kulturze oralnej, wokół nich konstruuje się ciąg zdarzeń, dzięki nim rodzi się opowieść. A dzięki opowieści o czynach historia zostanie zapamiętana.

White szuka analogii u Lacana, mówiąc o sytuacji przejścia między *dyskursem wyobrażenia* a *dyskursem rzeczywistości*, którym jest (powinien być) dyskurs historyczny. Ten proces jest procesem budowania spójnej opowieści: *(...) przekształca on to , co rzeczywiste, w przedmiot pragnienia, narzucając zdarzeniom, które przedstawiane są jako realne, spójność formalną charakterystyczną dla opowieści* [17]. Fabuła-opowieść gry wideo to często nie tyle ciąg zdarzeń, ile raczej schemat zadań, zespół celów, których realizacja jest podejmowana w oparciu o określone zasady, reguły gry.

Dlatego rozpoznaniu historycznemu najłatwiej poddać postać i miejsce zdarzeń. Według autora *Metahistory*: *(...) rzeczywistość przedstawiona w narracji historycznej, „mówiąc sama za siebie", mówi do nas, przyzywa nas z oddali (owa „dal" rozciąga się w krainie form) i ukazuje nam spójność formalną, do której dążymy my sami* [18]. Dążenie do spójności to podjęte przez gracza wyzwanie gry, czyli przejęcie kontroli nad postacią w określonym miejscu wirtualnej przestrzeni zorganizowanej tak, by stała się „możliwością" narracji-działania i – używając słów White – przybrała *maskę znaczenia* [19].

W grze *Velvet Assassin* znaczenia narastają stopniowo, jakby rozwijający się koszmar miał wciągać gracza w realia okupowanej przez nazistów Europy. Oczywiście to przede wszystkim gradacja napięcia. W pierwszych misjach pojawiają

się rozkazy zniszczenia określonych celów wojskowych, np. magazynów paliwa. Jest także zadanie eliminacji zbrodniarza wojennego. Ale groza narasta. Pojawia się rozkaz uratowania lub eliminacji żołnierzy podziemia aresztowanych przez gestapo. Eliminacja może okazać się jedynym sposobem uratowania rozbudowanej struktury konspiracyjnej organizacji. Dlatego najbardziej intrygującego znaczenia (dla graczy z Polski) ma epizod gry zatytułowany *Trzeci człowiek*, rozdział opisujący zmagania w okupowanej Warszawie. Fabuła przedstawia losy agentki MI6, która współpracuje z Polskim Państwem Podziemnym – pojawia się ewentualna konieczność zabicia pojmanych przez gestapo ważnych działaczy podziemia. Poważny dyskurs historyczny nie wspomina o zdarzeniach będących pierwowzorem opisywanej fikcji. Norman Davies przedstawia jedynie fakty dotyczące tajemniczej misji Józefa Hieronima Retingera, byłego sekretarza gen. Sikorskiego, który wiosną 1944 r. został wysłany przez wywiad brytyjski do Polski. *Jak na osobę liczącą sobie pięćdziesiąt sześć lat i niezbyt sprawną fizycznie, był to krok ryzykowny – także dlatego, że Retinger odmówił udziału w skokach próbnych stanowiących przyjętą praktykę, tłumacząc, że mógłby od tego stracić całą odwagę. Co więcej, to zadanie było tak tajne, że zamierzał włożyć maskę, aby ukryć się zarówno przed towarzyszami wyprawy, jak i przed załogą RAF-u mającą obsługiwać lot* [20]. Niestety pięćdziesięciolatek nie mógł stać się inspiracją dla autorów gry wideo, gry akcji, w której głównym zadaniem jest eliminacja wrogów i unikanie niebezpieczeństw.

Bliższa takim wymaganiom wydaje się historia sierżanta RAF-u Johna Warda. *Ward był wprawdzie amatorem, jeśli idzie o działalność wywiadowczą, ale posiadał wszystkie umiejętności wytrawnego agenta. Miał dwadzieścia sześć lat, był sprawny fizycznie i jak tego dowodzą jego liczne ucieczki, niezwykle odważny* [21]. Jeszcze przed wybuchem Powstania Warszawskiego został ranny w potyczce z Gestapo, mimo to brał udział w walkach na Mokotowie, a później pełnił funkcję reportera radiooperatora. Jego historia łączy się też z jedyną „poważną" misją SOE w Polsce, misją „Freston". Była to misja sześciu agentów, której przygotowanie rozpoczęło się jeszcze przed Powstaniem Warszawskim. Ostatecznie do spotkania z generałem „Niedźwiadkiem", Dowódcą Sił Zbrojnych w kraju doszło 3 stycznia 1945 r., ale rozmawiano bardziej o sytuacji politycznej niż o dalszej walce. Misja agentów miała się zakończyć, gdy dojdzie do spotkania z Sowietami, jednak agenci zostali aresztowani przez NKWD. *SOE uderzyło na alarm, kiedy w radiostacji misji „Freston" zapadła cisza* [22]. Rozkaz poszukiwania agentów dotarł do Warda, który sam oddał się w ręce Sowietów. W końcu wszystkich uratowano dzięki staraniom ambasady brytyjskiej w Moskwie. Podsumowując, Davies pisze: *Misja „Freston" była ostatnim kontaktem SOE z Polską. Przyniosła kilka przygnębiających refleksji. Szef SOE generał Gubbins był oburzony, że Wielka Brytania nie zdoła pomóc swoim polskim sojusznikom* [23]. W innym miejscu autor wspomniał: *Stosunki Wielkiej Brytanii z krajem, gdzie rozpoczęła się druga wojna światowa w Europie i który stał się w ten sposób jej Pierwszym Sojusznikiem miały swoje wzloty i upadki* [24].

Nawet tytuł wspomnianego epizodu gry *Velvet Assassin Trzeci człowiek* jest zbyt optymistyczny. Polska została po prostu porzucona. Atmosfera grozy i opuszczenia towarzyszy całej grze, ale rozdział opisujący Warszawę to chyba punkt kulminacyjny (przygotowujący gracza na dramatyczny finał). Wykorzystano znane z historii elementy topografii miasta, które są symbolem męczeństwa polskiej sto-

licy. Pojawia się więc zadanie przejścia kanałami, w których bohaterka musi uśmiercić rannego agenta podziemia. Ratunek jest zbyt ryzykowny. Informacje, które ma ranny są cenniejsze niż życie jednego człowieka, nie mogą zostać wykorzystane przez wroga. Kanały stają się więc miejscem tragicznych wyborów. Pierwszy znany przykład wykorzystania podziemnych przejść dotyczy misji Jana Karskiego, który postanowił przekonać się osobiście, jak wygląda życie w getcie. *Wszedł tunelem, który zaczynał się w piwnicy „po aryjskiej stronie", w budynku przy Muranowskiej 6* [25]. A może droga bohaterki gry ma upamiętnić słynne „kanalarki", czyli jak pisze Davies, *specjalnie przeszkolone przewodniczki* [26], których zadaniem było przeprowadzanie oddziałów przez sieć kanalizacyjną miasta. Tak przemieszczano oddziały, dostarczano amunicję, a później prowadzono ewakuację. Ten element topografii miasta walczącego jest wręcz stworzony dla „skradanki", którą jest *Velvet Assassin*.

Inny często powracający w przekazach fragment okupacyjnej rzeczywistości to most nad ulicą Chłodną łączący dwie części getta, pod którym przejeżdżały tramwaje. *Pasażerowie mogli zobaczyć na własne oczy wysokie mury i wiedzieli, że ich współobywatele są straszliwie maltretowani* [27].

Doświadczenie, czyli katharsis

Interfejs gry pozwala zobaczyć – doświadczyć drogę bohaterki przez krajobraz śmierci wyniszczonego getta: opuszczone kamienice i ciała pomordowanych mieszkańców. Wcielając się w postać Violette Summer, zmierzamy do więzienia Gestapo między ulicami Dzielną i Pawią, w samym centrum getta. W tym momencie nawet niewielka znajomość faktów historycznych przywodzi na myśl kategorię tragizmu. Janet Murray podejmuje próbę odpowiedzi na pytanie, czy media elektroniczne, charakteryzujące się szeroko rozumianą otwartością, mogą ukazać tragizm: *Jak możemy osiągnąć katharsis w medium, które sprzeciwia się zamknięciu?* [28] Ale współczesna gra akcji nie jest (skażona) nieskończoną możliwością wyborów, jest „liniowa". To ułatwiałoby ukazanie sytuacji tragicznej. Ale

z drugiej strony liniowość to praktycznie rezygnacja z opowieści na rzecz akcji. Nie jesteśmy widzami śledzącymi wydarzenia, które budują wielowątkową często fabułę, wykonujemy jedynie konkretne, precyzyjnie określone zadania: dotrzeć do wskazanego punktu, wyeliminować wskazaną postać, wysadzić wyznaczony obiekt... Czy tak uproszczony przekaz może wywołać przeżycie katartyczne? Czy możliwe jest doświadczenie „lęku i trwogi" w sytuacji działań ograniczonych przez liniowy układ zadań, które są zamknięte dokładnie wyznaczonym celem?

Odpowiedzi może sprzyjać wyjaśnienie znaczenia, sensu tropu, jakim posługuje się klasyczna gra akcji: to sposób widzenia trójwymiarowej przestrzeni nawigacyjnej. Najczęściej gry poświęcone tematyce wojennej to *first person shooters*, czyli „strzelanki" ukazujące „świat" oczyma postaci. Jak określa to Steven Poole, to najbardziej immersyjne gatunki gier wideo [29]. Janet Murray również wspomina o swoim zaangażowaniu w „strzelankę": *Zostałam natychmiast złapana. Było dla mnie oczywiste, że to gra, na którą czekałam całe życie. Strzelając, utorowałam sobie drogę przez więzienie, salon, stajnie (...)* [30]. Katharsis jest tu ujmowane jako przeżycie, które Poole nazywa: *completely disembodied* („wyrugowanym z ciała") [31]. Gracz, kierując postacią, widzi wszystko z kamery jakby zawieszonej na ramieniu bohatera. Widzi, wykorzystując spojrzenie niezwiązane ze światem gry – jak pisze Poole [32]. W ten sposób łatwiej jest kierować postacią w *stealth game*, czyli „skradance" i odkryć bezpieczne przejście w labiryncie trójwymiarowej przestrzeni. Spróbujmy omówić jedną z takich łamigłówek, jaką jest zadanie ze wspomnianego rozdziału *Trzeci człowiek*, Violette ma przejść przez podwórze między dwiema kamienicami. Teren jest wypełniony porzuconymi meblami z opuszczonych budynków. Te elementy przestrzeni muszą posłużyć za osłonę przed pojedynczymi precyzyjnymi strzałami z broni snajperskiej. Celem jest dotarcie do muru i przejście ponad nim (to mur, który przypomina ten historyczny, rozdzielający dwie części getta). Główną przeszkodą, oprócz patrolujących teren *SS-manów*, jest snajper ukrywający się w kamienicy na wprost, której wyższe kondygnacje znajdują się ponad murem.

Czym jest w tej sytuacji doświadczenie immersyjne, doświadczenie zanurzenia w świecie gry? To doświadczenie zamknięcia w ograniczonej przestrzeni, przestrzeni zdeformowanej horrorem wojny, zagłady, przestrzeni, w której rozpaczliwie szuka się schronienia. I tu immersja łączy się z agonicznością, z działaniem, w które jest wpisana zasada przeciwstawiania się, starcia, zmagania z wyraźnie obecnym przeciwnikiem. Violette musi jak najszybciej odszukać miejsce (okno), gdzie ukrywa się snajper, w przeciwnym razie nie zdoła dotrzeć do przejścia ponad murem. Tragizm nie jest już możliwością złego wyboru. Tragizm (współczesny) to świadomość braku wyboru. Lęk i trwoga nie są doświadczeniem-refleksją, która rodzi się dzięki uświadomieniu bezradności wobec fatum. Teraz są doświadczeniem immersyjnym, są wejściem w labirynt losu. Gracz musi ocalić Violette Summer, musi jak najszybciej dostrzec przeciwnika i wyeliminować go. Każdy ruch w otwartej przestrzeni grozi śmiercią.

Tragizm opiera się na trzech pojęciach: *arete, hybris, nemesis*. *Arete* uosabia bohater gry, to odwaga, męstwo, tak charakterystyczne dla bohaterów antycznych, dzisiaj zbanalizowane w kulturze niskiej. *Hybris* to duma, która budzi wiarę w możliwość pokonania zła, duma gracza ślepo wierzącego w swoje umiejętności, takie jak refleks, opanowanie, spostrzegawczość. *Nemesis* to ograniczenia systemu

gry, to decyzje autorów wpisane w program i nienegocjowalne, jak na przykład scenariusz wyraźnie określający koniec gry. Violette (bohaterce gry) nie udaje się ocalić mieszkańców francuskiego miasteczka. A wyeliminowany w poprzedniej misji zbrodniarz przeżył.

Tragizm współczesny można opisać, jak twierdzi Hayden White, używając *middle voice* [33], czyli strony zwrotnej, lub „pisania nieprzechodniego", *które nie rości sobie pretensji do realizmu (...)* [34]. To trop gry akcji: „spojrzenie-doświadczenie" przez konkretną, działającą osobę, to immersja oparta na uczestnictwie i agoniczności, która nie wynika z refleksji, lecz przeżycia-emocji. Stając się postacią, podejmuję wyzwanie: nie dać się zabić, nie dać się złapać, wykonać misję. Realizacja następuje przez działanie i w nim.

Działania obronne

Ten trop, ujęcie dyskursu historycznego, wydaje się ratunkiem w wielu wymiarach. Przypomnijmy stwierdzenie Hannah Arendt opisującej mentalność zbrodniarzy hitlerowskich: *(...) tylko jego „urzędowa dusza" dokonywała zbrodni (...), jego „prywatna dusza" zawsze się im sprzeciwiała* [35]. Równie wstrząsająca jest skromność Eichmanna: *Czy zajmował stanowisko, które by go upoważniało do tego, „by mieć własne poglądy na tę sprawę"? Otóż nie pierwszy to przypadek, kiedy człowiek padł ofiarą własnej skromności* [36]. To przykład przerażającego braku woli, niechęci do jakichkolwiek działań, braku zaangażowania. To stan chorobliwej obojętności. Temu przeciwstawia się treść gry wideo, powracając do pierwotnej dominacji aktywności nad refleksją. To znaczenie-działanie, które wywołuje emocje i aktywność, zmuszając do podjęcia trudu zmagania się z przeciwnościami stającymi na drodze procesu realizacji podjętego zadania. Następuje odkrycie zadania-celu w sekwencyjnym systemie decyzyjnym, którego wynik, cel jest policzalny i porównywalny. Bierność nie przynosi efektu. Ta prostota może być formą pogłębienia dyskursu historycznego, który nie powinien być uwolniony od problematyki etycznej. A złożone kwestie etyczne to ostatecznie problem wyboru, który wyraża się przez działanie. Dlatego powrót do akcji i bohatera może okazać się zbawienny dla szeroko rozumianej świadomości historycznej, która powinna budować się z wykorzystaniem wszystkich dostępnych mediów. Gra wideo, tak jak literatura, może pozwolić na spojrzenie, którego brakuje akademickiej „opowieści" historycznej. Nastąpi to nie przez odtwarzanie realiów (te można odtworzyć przez dokument), lecz przez mimetyzm-doświadczenie. W ten sposób można podjąć próbę ukazania tragizmu wojny: śmierci i zła, które Arendt nazywa *złem absolutnym*, dzięki któremu *nigdy nie poznalibyśmy prawdziwych korzeni zła* [37]. Używając innych słów autorki *Korzeni totalitaryzmu*, tragizm czasów każe: *(...) dostrzec z jaskrawą wyrazistością ogrom krachu moralnego wywołanego przez hitlerowców w przyzwoitym społeczeństwie europejskim – nie tylko w Niemczech, ale niemal we wszystkich krajach, nie tylko wśród prześladowców, ale i wśród ofiar* [38].

Dlatego kultura uruchamia mechanizmy obronne. Pragnie odbudować najprostsze zasady. Pojawia się interfejs gry wideo i stwarza możliwość mimetycznego doświadczenia uczestnictwa i działania opartego na emocjach i woli. Refleksja staje się sytuacją wtórną wobec akcji. To sposób budowania znaczeń w procesie aktywności. Sens to efekt wyboru określonego działania. W ten sposób rodzi się mechanizm zwal-

czający możliwość rozdzielania świadomości od decyzji i odpowiedzialności za popełnione czyny. Oczywisty pozostaje fakt przynależności gry do kultury niskiej. Lecz specyfika medium nie wyklucza zaistnienia wartości. Nie można jedynie stawiać zarzutów braku walorów charakterystycznych dla literatury czy nawet filmu. Gra wideo jest na etapie uczenia się, odkrywania własnej estetyki, własnego artyzmu. A okazuje się, że nawet na tym etapie porusza poważne kwestie w sposób, który pozwala dostrzec złożoność ważnych zagadnień w nieznanym wcześniej wymiarze.

PAWEŁ UHEREK

[1] H. White, *Brzemię historii*, tłum. E. Domańska, w: tenże, *Poetyka pisarstwa historycznego*, red. E. Domańska, Marek Wilczyński, UNIVERSITAS, Kraków 2000, s. 75.
[2] Tamże.
[3] Tamże.
[4] H. White, *Tropologia, dyskurs i rodzaje ludzkiej świadomości*, tłum. A. Marciniak, w: H. White, *Poetyka pisarstwa historycznego*, dz. cyt, s. 172.
[5] J. H. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, The MIT Press, Cambridge 1998, s. 3.
[6] S. Sontag, *O fotografii*, tłum. S. Magdala, WAiF, Warszawa 1986, s. 9.
[7] Tamże, s. 27.
[8] F. Soulages, *Estetyka fotografii*, tłum. B. Mytych-Forajter, W. Forajter, UNIVERSITAS, Kraków 2007, s. 80.
[9] Tamże, s. 109.
[10] Tamże, s. 398.
[11] Tamże, s. 129
[12] Tamże, s. 129
[13] S. Sontag, dz. cyt., s. 27.
[14] Informacje te można znaleźć na stronie http://www.velvetassassin.com/en/ (01. 03. 2010)
[15] Wiadomości biograficzne znajdują się na stronie: http://www.jerseywartunnels.com/content/h08/Szabo.aspx (01. 03. 2010).
[16] H. White, *Fabularyzacja historyczna a problem prawdy*, tłum. E. Domańska, w: tenże, *Poetyka pisarstwa historycznego*, dz. cyt., s. 220.
[17] H. White, *Znaczenie narracyjności dla przedstawienia rzeczywistości*, tłum. M. Wilczyński, w: tamże, s. 170.
[18] Tamże.
[19] Tamże.
[20] N. Davies, *Powstanie'44*, tłum. E. Tabakowska, Wydawnictwo Znak, Kraków 2004, s. 87.
[21] Tamże, s. 610.
[22] Tamże, s. 591.
[23] Tamże, s. 592.
[24] Tamże, s. 55.
[25] Tamże, s. 145.
[26] Tamże, s. 470.
[27] Tamże, s. 149.
[28] J. H. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, The MIT Press, Cambridge 1998, s. 175.
[29] S. Poole, *Trigger happy*, Fourth Estate Limited, London 2000, s. 136.
[30] J. H. Murray, dz. cyt., s. 54.
[31] S. Poole, dz. cyt., s. 145.
[32] Tamże.
[33] H. White, *Fabularyzacja historyczna a problem prawdy*, dz. cyt., s. 229.
[34] Tamże, s. 235.
[35] H. Arendt, *Konferencja w Wannsee, czyli Poncjusz Piłat*, tłum. J. Sieradzki, „Literatura na Świecie", 1985, nr 6, s. 60.
[36] Tamże, s. 47-49.
[37] H. Arendt, *Korzenie totalitaryzmu*, tłum. D. Grinberg, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008, t. I, s. 11.
[38] H. Arendt, *Konferencja w Wannsee, czyli Poncjusz Piłat*, dz. cyt., s. 58.