

Panowanie (*Sonic c'est moi*) *

GRAHAME WEINBREN

Świat Sonica – fizyka i geometria

W ostatnio wydanych grach wideo – np. serii *Sonic*, *Sonic 2*, *Sonic 3* oraz *Sonic and Knuckles* firmy Sega, czy najnowszych grach na Nintendo64, takich jak *Super Mario 64* i *Taurok* – zarówno powstrzymujące bohaterów przeszkody, jak i pomagające im urządzenia nie są wirtualnymi maszynami podlegającymi „lżejszym od powietrza” prawom cyberprzestrzeni. Zamiast nich pojawiają się symulacje sprężyn, bloków i kół zębatych, których działanie jest ograniczone i regulowane przez powszechnie znane zasady mechaniki: ciężaru, grawitacji, siły, przyspieszenia, sprężystości i dźwigni. Animowane stwory, sterowane przez gracza, potrzebują powietrza do oddychania; śmigieł, skrzydeł lub żyroskopowych platform do latania; pędu nadawanego przez sprężyny bądź silników rakietowych do sterowania ruchem po zakreślających pionowe pętle torach; wreszcie amarat, trampolin lub wznoszących się pod ostrym kątem ramp do wynoszenia ich na ogromne wysokości. Środowisko Języka Sonica (*Sonic the Hedgehog*) i jego towarzyszy, Liska Dwukitka (*Tails the Fox*) oraz Kłyckiaka (*Knuckles*), stworzenia bliżej nieokreślonego gatunku, jak również otoczenie hyper ruchliwego, wąsatego szkraba o imieniu Mario, to lekcja Newtonowskiej fizyki, jej demonstracja na stole bilardowym lub na torze kolejki górskiej z lunaparku. To świat bliższy powieściom H. G. Wellea i Juliusza Verne’a niż Williama Gibsona czy Simona Ingsa. Latanie, szybkość nadprzestrzenna, prędkość przyspieszenia Strusia Pędziwiatra – nie mówiąc już o podróżach w czasie czy „wchodzeniu” do komputera i krążeniu po jego bazie danych – nie występują w światach współczesnych gier z cartridge’ów. (To spostrzeżenie odnosi się przede wszystkim do animowanych gier akcji, nie zaś symulacji sportowych, w których jest oczywista potrzeba wiernego odtworzenia fizykalności świata rzeczywistego). Obrazowane przez nie *milieu* jest XIX-wieczne – nie futurystyczne, nie fantastyczno-naukowe – co zaskakuje wobec tendencji, aby globalne rozpowszechnienie gier (nie wspominając o gigantycznych zyskach produkujących je korporacji) traktować jako znak wdzierającej się w teraźniejszość przyszłości. Z czym, moim zdaniem, trudno się nie zgodzić.

* Tekst *Mastery (Sonic c'est moi)* został opublikowany w książce *Transluminations*, wyd. Martin Reiser & Andrea Zapp, British Film Institute, London 2001.

Z drugiej strony, mimo iż zasady fizyki obowiązujące w odwzorowywanych środowiskach stopniem matematycznych komplikacji nie wykraczają poza skalę trudności maturalnego sylabusa, przedstawiona przestrzeń bynajmniej nie znajduje oparcia w tradycyjnej zawartości szkolnych programów nauczania. Budowle pozbawione dostrzegalnej struktury nośnej wznoszą się nieskończenie tak wysoko, że bohaterowie gier mogą się wspinać wyżej i wyżej, i jeszcze wyżej, a opadające bez końca obniżenia terenu prowadzą w głąb wnętrza wirtualnej ziemi. Zawrócenie z obranej drogi, zmiana kierunku ruchu niekoniecznie oznacza powrót postaci do znanego odcinka trasy. Przestrzenna ciągłość zanika (nie istnieje połączenie między obszarem opuszczanym i tym, do którego się wkracza) lub jest nadobecna (np. jeśli bohater zawędruje dostatecznie daleko, gra przenosi go do punktu startu). Gry na urządzenia o szerszej przepustowości łączy (np. Nintendo64 i Sony Playstation) często przedstawiają otoczenie jako przestrzeń trójwymiarową (3D), a nie dwuwymiarową (2D). Postacie mogą wędrować w głąb przestrzeni, zarówno oddalając się od widza, jak i przemieszczając się w górę, w dół i na boki. Nie ma znaczenia, że w tej przestrzeni można napotkać obszary umożliwiające natychmiastowe przenoszenie się między odległymi miejscami – transmigrację – w myśl zasady „Prześlij mnie, Scotty” (*Beam me up, Scotty*) z serialu *Star Trek* – bowiem w obrębie dowolnego środowiska panują przedeinsteinowskie prawa fizyki. Toteż gracz (dla tego rodzaju gier zwykle chłopiec w wieku 7-14 lat) operuje w przestrzeni, która ze względów geograficznych i architektonicznych jest niemożliwa, mimo iż podlega działaniu zbioru idealizowanych praw mechaniki¹.

Pierwszym przybliżeniem zjawiska niech będzie stwierdzenie, że prawa regulujące ruch w grach wideo muszą być dla gracza natychmiastowo zrozumiałe, podczas gdy obrazowana przestrzeń może rozciągać się nieskończenie w dowolnym kierunku, nie wpływając na jego rozumienie zmieniających się z każdą chwilą parametrów nawigacji przestrzennej. Gracz posługuje się gamepadem (kontrolerem gry) dla realizacji dwóch podstawowych zadań: zdobywania narzędzi, zdrowia, broni i „mocy” oraz niszczenia przeszkód, wrogów i „szefów”. Jego celem nadrzędnym jest chronienie życia bohatera i odzyskiwanie utraconego zdrowia, tak aby osiągnąć nowe poziomy rozwoju gry. Można dowodzić, że operowanie w świecie znanych praw fizyki czyni grę bardziej „intuicyjną”, jednakże nie wydaje się to stanowiskiem słusznym. Nabywanie biegłości we wszystkich tego typu grach przypomina trudny proces uczenia się, który można przedstawić przy pomocy krzywej. W pewnym sensie awansowanie na krzywej nauki grania jest graniem, toteż gracz z łatwością będzie mógł przystosować się do nowego zbioru praw fizyki, gdy zsynchronizuje swoje zachowanie z rytmem gry i nauczy się, jak za pomocą różnych kombinacji przycisków sprawić, aby jego bohater skakał, uderzał, kopał, strzelał, wspinał się, chwycił i przykucał. Natomiast pewne wcześniejsze gry, w których postaci mogą samoistnie latać, pływać pod wodą bez oddychania i natychmiast przenosić się z dowolnego miejsca w inne, są o wiele mniej interesujące dla gracza.

Przypuszczam, że mechaniczny świat został zaprojektowany tak, by automatycznie stawiać opór, przykuć gracza do miejsca, sprawić, aby poczuł, że prawa świata symulacji są tymi samymi prawami fizyki, które stara się przezwyciężać w codziennym życiu – gdy gra w piłkę nożną lub koszykówkę na boisku szkol-

nym, mknie po ulicach na tyżworolkach lub desce. Siły grawitacji i tarcia, nawet jeśli nie są przeciwnikami gracza, muszą zostać oswojone; podczas gdy sprężystość, pęd, równowaga i koordynacja są jego sprzymierzeńcami. Rytm większości gier nie tyle opierają się na koordynacji pracy ręki i oka, ile na nieoczekiwanych akcentach i zmianach tempa. Innymi słowy, czas reakcji nie jest już czynnikiem przesądającym o zwycięstwie w takim stopniu, w jakim decyduje o nim znajomość przypływów i odpływów zmiennych przebiegów gry i umiejętność dostosowania się do nich. Dla porównania zobaczmy, jak w latach siedemdziesiątych Joan Didion opisywała jazdę samochodem po autostradach Los Angeles: *Każdy może „prowadzić” na autostradzie i wiele osób robi to bez wyczucia; tu wahając się przed wjechaniem i tam opierając się przed zjechaniem, gubiąc rytm zmiany pasa ruchu, myśląc o tym, skąd przybyli i dokąd zmierzają. Prawdziwi uczestnicy myślą tylko o tym, gdzie są. Prawdziwe uczestnictwo wymaga pełnego poddania się, skupienia tak intensywnego, że aż sprawia wrażenie narkozy, upojenia autostradą. Umysł się oczyszcza. Rytm porywa. Zachodzi zniekształcenie czasu, to samo zniekształcenie, które charakteryzuje moment przed wypadkiem. Zaledwie kilka sekund zabiera wydostanie się z autostrady Santa Monica w National-Overland, gdzie trudny zjazd wymaga od kierowcy przecięcia dwu nowych pasów ruchu, po których strumieniem płyną samochody z San Diego, ale te kilka sekund zawsze wydawało mi się najdłuższą częścią podróży. To jest niebezpieczny moment. Taka jazda przepełnia radością*².

Jednakże przyjemnościom surfowania w strumieniu zdarzeń, odkrywania rytmów gry komputerowej, można przypisać tylko część jej sukcesu. Wewnętrzny przymus grania, który nie jest tożsamy z przymusem wygrywania, to nieomal patologia dotycząca wielu graczy. Czas ucieka niepostrzeżenie, obowiązki idą w niepamięć, kiedy gra komputerowa wypełnia wyobraźnię gracza, niezrażonego ubóstwem fabuły i minimum otrzymywanej satysfakcji. Wyjaśnienie tej obsesji w kategoriach psychologicznych nie leży w zakresie niniejszego artykułu, jednakże opisanie obsesji jest początkiem jej wyjaśnienia. We wstrząsających, autobiograficznych wspomnieniach sprzed ponad piętnastu lat David Sudnow charakteryzuje obsesję na punkcie gry wideo z drobiazgowością i w stylu, które dobrze pasują do przedmiotu jego opisu.

Wewnętrzny przymus ukończenia – *Breakout* (1978)

W grze *Breakout* w górnej części ekranu rzędy cegiełek tworzą mur na tle tylnej ściany dziedzińca; trafione przypominającym krążek hokejowy przedmiotem cegiełki znikają jedna po drugiej. Celem gry jest usunięcie wszystkich cegiełek. Krążek odbija się od paletki, którą gracz może poruszać wzdłuż pojedynczej osi w dole ekranu. Zachowanie krążka nie jest całkowicie racjonalne czy przewidywalne – uderzanie o różne cegiełki powoduje zmianę szybkości i kierunku ruchu odbijającego się krążka; prędkość gry może się zmienić bez ostrzeżenia, a poszczególne części paletki w odmienny sposób wpływają na odbijanie się krążka. W 1976 r. Steve Jobs z firmy Atari z pomocą Steve’a Wozniaka, entuzjasty gier wideo, zaprojektował *Breakout* z myślą o wykorzystaniu w salonach gier³. Wersja programu, która ukazała się w sprzedaży w 1978 r., była grą cartridge’ową na komputer domowy typu Atari 2600. David Sudnow, po spędzeniu

kilku miesięcy 1979 roku na graniu w tę wersję *Breakoutu*, drobiazgową aż do bólu dokumentację swoich przeciągających się prób „pobicia” gry zawarł w książce *Pilgrim in the Microworld*, gdzie opisał, krok po kroku, setki godzin gry w studium przywodzącym na myśl wczesne powieści Samuela Becketta.

(...) Serwuję. Pierwszy strzał w porządku. Teraz return, wraca mniej więcej tutaj, a ja jestem mniej więcej tam. Nie spudhuj. Mam. Idzie w górę, uderza właściwą cegielkę, teraz return, będzie troszeczkę dalej na prawo, więc przesuwam się na prawo. Uważaj, nie za daleko. Więc nie idę za daleko, bo się boję, i zamiast kontrolować paletką inny odcinek muru, kontroluję środkowy, a piłeczka wystrzela za daleko w prawą stronę. Więcej uwagi. No więc, dokładnie to samo przytrafia się trzy razy z rzędu, trzeci strzał na złość trafia zawsze w środek, z pełnej paletki, którą nie można chybić, ale nie można trafić tamtej cegielki.

Będę udawał, że to nie ma znaczenia, skoro nie doświadczam natychmiastowych konsekwencji ostrożnego zachowania. Wyluzuj się tym razem i zachowaj pozory, że tak czy inaczej wszystko ci jedno. Przywróć naturalność, z którą się obudziłeś. No więc, ruszam znowu i pierwsze dwa strzały są świetne, i teraz trzeci nieco bardziej na prawo, więc od niechcenia udaję, że to bez znaczenia, że nonszalancko i z rozmachem śmigam w tamtym kierunku, gdy wcześniej ruch w tę stronę był ostrożny. I teraz trafiam w piłeczkę skrajem paletki, co posyła ją na lewą stronę muru⁴.

Sudnow dostarcza niemal dwieście stron równie jednostajnej prozy, prawie zupełnie pozbawionej wniosków i analiz. Mimo pewnej różnicy między *Breakoutem* a nowszą generacją animowanych gier akcji sporządzony przez Sudnowa opis gry zajmującej niczym armia okupacyjna wyobraźnię gracza z pewnością można odnieść do *Mario64* i *Sonici*. A nikt poza nim nie podjął się podobnego studium fenomenologicznego. Połączenie samoświadomości Sudnowa, który jest psychologiem, z jego obsesyjnością jako gracza daje unikatowy efekt. Sam fakt istnienia tej książki demonstruje potęgę władzy, jaką gra komputerowa może mieć nad graczem, nawet jeśli jest to gra pozbawiona postaci, z którymi można się identyfikować, o narracji nie bardziej złożonej niż układ kart pasjansa, bez nagrody za zwycięstwo, a nawet bez świadków tryumfu. *Breakout* opanował umysł dorosłego człowieka tak silnie, że niczym wychodzący z nałogu alkoholik poczuł on potrzebę napisania książki dokumentującej jego zdolność przewyciężenia władzy, jaką miała nad nim gra.

Jakie jest źródło tej władzy? Co się kryje w wewnętrznym przymusie, aby grać i grę powtarzać, nie dotrzymując umówionych spotkań, nie dosypiając, wyrzekając się jedzenia, towarzystwa, a nawet seksu?

Starcie Sudnowa z *Breakoutem* jest walką o to, by konsekwentnie zwyciężać, toteż w dążeniu do powtarzalności zwycięstwa nie bierze on pod uwagę przypadkowych, „szczęśliwych” trafów. W pierwszej części książki Sudnow zajmuje się poszukiwaniem zasad gry, w czym posuwa się tak daleko, że dociera do programistów (niestety, „spóźnia się” na Jobsa i Wozniaka, ale odnajduje inżynierów oprogramowania, którzy przetransponowali grę arkadową na program do komputera domowego użytku). Ci nie są w stanie mu pomóc, gdyż program pisze się nie na zasadach teorii gier czy podręcznikowych reguł, ale testując i korygując powstający produkt. Inżynierowie tworzą pierwotną wersję gry, którą następnie

modyfikują na podstawie obserwacji zachowań grających w nią ludzi. Kryterium sukcesu jest tu opanowanie umysłu gracza, dokładnie takie, jak w przypadku Sudnowa. Zatem nie należy się spodziewać po rozmowie z programistami odkrycia rządzących grą zasad, ponieważ metodą w ich działaniu jest eksperyment. Pierwotnie projektowany jako gra arkadowa *Breakout* miał za zadanie sprawić, aby w zapamiętłym szaleństwie dążenia do sukcesu gracz nie przestawał wrzucać monet do automatu. Oczywiście staje się więc, do czego dąży gracz i co uważa za sukces. Przemożnym pragnieniem Sudnowa jest panowanie nad aparatem. Celem *Breakoutu*, co jak sądzę, można uogólnić, jest utrzymanie gracza na cienkiej linii między dwiema skrajnościami: panowaniem nad urządzeniem i utratą kontroli – trochę więcej wysiłku, trochę więcej zgrania w czasie, trochę więcej elastyczności i koordynacji pozwoli osiągnąć następny poziom; trochę mniej skończy się śmiercią. Przyjemność polega na przewyciężaniu tego, co jeszcze kilka minut temu było nie do pokonania.

Dzień powszedni panowania nad komputerem

Faktem jest, że nie możemy być szybsi od komputera, o czym wie każdy z grających. Aby umocnić w nas wiarę w oczywisty fałsz, że możemy go pokonać, komputer przenosi nas w scenerię XIX-wiecznych maszyn, w świat zysków i strat, kredytów i deбетów. Tam odwzorowuje walkę z potężnymi, lecz nie wszechmocnymi prawami, w których przewyciężaniu, o czym dobrze wiemy, mogą nam pomóc o wiele doskonalsze artefakty XX stulecia – a nawet możemy tego dokonać gołymi rękoma. Jest to tylko fałszywe złudzenie; w końcu komputer zdystansuje gracza, a jeśli da się pokonać zbyt łatwo, gracz się rozczaruje. Przegrywasz, wygrywasz – przegrywasz, przegrywasz. Oto perspektywa, która coraz wyraźniej charakteryzuje nasze zbliżające się do końca stulecie. Wobec tego istotą gry, tym, co nie pozwala chłopcu odejść od konsoli, jest obietnica, a raczej wątpliwa zapowiedź, że z odpowiednimi zasobami energii, dostatecznie skoncentrowany, z wystarczającą liczbą „żyć” może zapanować nad urządzeniem. A wymóg zapanowania nad urządzeniem wkracza w nasze życie codzienne dużo głębiej niż gra wideo.

Panowanie. Nawet kiedy piszę osobisty list, to angażuję w ten proces dwie czynności umysłowe: twórczy akt pisania i specjalistyczną znajomość edytora tekstów (*word processor*) – panowanie nad aparatem. Panowanie, od którego zależę w posługiwaniu się urządzeniem służącym mi do pisania. Do chwili obecnej mniej więcej „nauczyłem się” już edytora tekstów, ale wciąż jeszcze pozostaje wiele niezbadanych funkcji, uaktualnienia programu, nowe urządzenia peryferyjne. To, że mogę edytować w nieskończoność, bez wysiłku, potrzebując jedynie czasu, pozwala mi na wczesne (być może przedwczesne) wprowadzenie tekstu w proces pisania. Przed powstaniem edytorów tekstów myślenie – przynajmniej dla mnie – było pierwszym etapem całościowego zamysłu pisania. Obecnie zaś myślenie jest tożsame z uderzaniem w klawisze, nieprzyjemnym lecz koniecznym. Bowiem pisanie jest edytowaniem. Byłoby zarówno absurdem, jak i samooszukiwaniem się, jawnym zaprzeczeniem faktom, utrzymywanie, że taka zmiana w akcie pisania nie ma żadnego wpływu na produkt samego aktu. Wyobrażenie Wordswortha wystukującego tekst w najnowszej wersji Worda jest



Kłykiak (Knuckles)

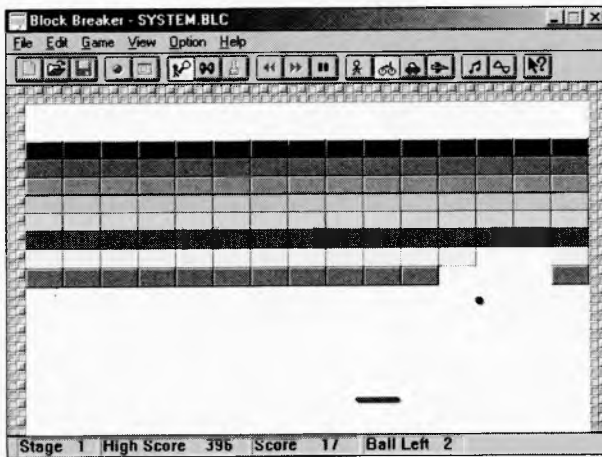


Lisek Dwukitek (Tails the Fox)



Jeżyk Sonic (Sonic the Hedgehog)

Sega Sonic



Breakout

po prostu groteskowe. To, co piszemy, zawsze pozostaje pod silnym wpływem używanego w procesie pisania narzędzia.

Jak wie każdy pracownik uniwersytecki, problem związany z pisaniem na komputerze polega na tym, że proces ten potencjalnie zawiesza różnicę między „zwykłym szkicem” tekstu a jego „ostateczną wersją”: nie istnieje już „ostateczna wersja” lub „ostateczny tekst”, ponieważ na każdym etapie pracy tekst można poddać dalszym przeróbkom, i tak ad infinitum – każda wersja ma status czegoś „wirtualnego” (warunkowego, prowizorycznego) Ta niepewność oczywiście otwiera przestrzeń nowemu Panu, którego arbitralny gest może zadekretować, że pewna wersja jest już „ostateczna”, a tym samym spowodować „załamanie się” wirtualnej nieskończoności w określoną rzeczywistość⁵.

Panowanie usuwa Pana

Žižek argumentuje, że załamanie się różnicy między pisaniem a edytowaniem wyklucza pojęcie „ostatecznego tekstu”. Jego zdaniem pojawiła się potrzeba nowego Autorytetu, innego niż autor tekstu. Funkcją rzeczonoego Pana (termin Žižka) byłoby rozstrzyganie między konkurującymi wersjami tekstu na podstawie ekspertyzy odmiennej niż opinia autora. Komputer tym samym pozwala autorowi (zmusza go do tego?) odstąpić od posiadanego autorytetu. Žižek nazywa to zjawisko *[upadkiem] postaci Pana w nowoczesnych społeczeństwach kapitalistycznych*⁶ i sugeruje, że iluzja otwartego wyboru we współczesnych mediach odpowiada zniknięciu uznanego autorytetu i skutkuje zmniejszeniem się „wolności” – stąd wynika (...) *pragnienie Pana: pragnę, aby w opowieści był ktoś, kto ustali zasady i przyjmie odpowiedzialność za bieg wydarzeń – nadmierna wolność jest skrajnie frustrująca*⁷. Skądinąd jest trudno jednoznacznie ustalić, o co chodzi Žižkowi, entuzjastycznie wyznającemu paradoksalne podejście, w którym każde kluczowe pojęcie zawiera swoje przeciwieństwo. Jest prawie niemożliwe wyodrębnienie spójnej koncepcji z potoku cytatów, argumentów, żartów i przykładów, radośnie przez niego czerpanych z głównego nurtu kina, literatury i polityki. Wydaje się natomiast, że w opinii Žižka interaktywne technologie (lub to, co nazywa cyberprzestrzenią) pozostawiają pustkę tam, gdzie wcześniej istniał pewien autorytet symboliczny. Poczucie panowania, które daje gra wideo, może chwilowo tę pustkę wypełnić, pozwalając graczowi odzyskać iluzję autorytetu. Panowanie. Czy jest to „popęd”, taki jak popęd seksualny, popęd śmierci czy instynkt samozachowawczy? Czy może powinno się poszukiwać bardziej podstawowej zasady psychologicznej, która wyjaśniłaby zawładnięcie wyobraźnią gracza przez grę komputerową, pomimo minimalnej nagrody, jaką z sobą niesie?

*We flipper gra się nie tylko rękami, ale i wzgórkami tonowym. Przy tej grze problem nie polega na tym, by zatrzymać kulkę, zanim wpadnie w otwór, ani by skierować ją na środek pola obrońcą, ale by zmusić ją do pozostawiania na górze, gdzie najwięcej świetlistych strzelców, i odbijać od jednego do drugiego, aby wirowała, zbłąkana i oszalała, lecz według własnej woli. A trzeba to osiągnąć nie przez prztykanie w kulkę, lecz przekazując w sposób łagodny vibrację flipperowi, tak aby tego nie spostrzegł i nie pochylił się. Możesz to robić tylko wzgórkami tonowym lub raczej ruchami bioder, przy czym wzgórek nie może napierać rytmicznie na flipper, ale przez cały czas pozostawać na progu orgazmu*⁸.

W opisie gry na flipperze Eco kładzie nacisk na seksualność tego doświadczenia, ale na pierwszy plan zostaje wyeksponowany jej fizyczny, a nie psychologiczny aspekt. Flipper polega przede wszystkim na ruchu ciałem i kontakcie fizycznym. W przypadku nawiązywanej przez palce relacji z ekranem fizyczne aspekty kontaktu podlegają wytłumieniu, aczkolwiek widywałem, jak operujące kontrolerem dzieciaki reagowały na grę ruchami ciała i twarzy. Tym samym pragnienie panowania, które rozpoznałem jako cechujące użytkowników gier wideo, nie pochodzi z krainy seksualności; jest raczej jak dążenie cyrkowca do poskramienia tygrysów codziennego otoczenia, poddanie ich pod kontrolę bata i zmuszenie do skakania przez płonące obręcze.

Można tu przywołać wskazaną przez Umberto Eco seksualność, ale rozciąganie tej koncepcji poza przyjęte przez niego granice doprowadziłoby do naiwnie odgrzewanego freudyizmu. Zastanawiam się, czy poszukiwanie podstaw jest właściwym podejściem do problemu. Można jednak odkryć coś więcej w strukturze tekstu *Pilgrim in the Microworld*. Dla Sudnowa tym, co ogniskuje jego uwagę na grze, jest jej mikrocentrum – nieosiągalność zwycięstwa i nieuchronność śmierci, która jest zawsze skutkiem drobnego błędu, pozornie łatwego do uniknięcia w następnej rundzie. I znów trzeba zaczynać następną rundę – *zagraj w to jeszcze raz, Sam*⁹ – dopóki kontroler nie wypadnie z rąk. Mimo to Sudnow zachowuje dostateczną świadomość zachodzącego procesu, aby móc spisać jego przerażająco szczegółową dokumentację. Sudnow nie ma złudzeń, że jego umiejętności wzrosną dzięki praktyce, ma tylko nadzieję, że nie powtórzy poprzedniego błędu. W tym sensie przeciwstawia granie w *Breakout* ćwiczeniu gry na pianinie. Innymi słowy gra wideo jest izomorficzna, tzn. struktura każdego momentu gry, sukcesu lub porażki gracza, odzwierciedla strukturę całości gry. Na zwycięstwo w grze składa się cała seria zwycięskich momentów i nic ponadto. Nie istnieje jeden nadrzędny popęd wywołujący wewnętrzny przymus grania, postępowaniem gracza kieruje natomiast ciąg drobnych pragnień, aby odnosić jedno małe zwycięstwo za drugim. Podobnie jak w strukturze programu komputerowego doświadczenie gry i podnieta do jej kontynuacji są złożeniem podstawowych elementów.

Paralela doświadczeń między wygraną w grze a zwycięstwem nabiera wyrazistości w animowanych grach akcji. W nich pojawia się inny rodzaj izomorfizmu. Mario staje przed tym samym zadaniem, co kierujący nim gracz; dla gracza jednak jest to zadanie fikcyjne, dla animowanej postaci (wirtualnie) rzeczywiste. Kiedy gracz walczy o panowanie nad aparatem, bohater – czy to Sonic, Mario, Duke Nukem, czy Taurok – walczy o panowanie nad swoim otoczeniem. Ta lustrzana struktura gry jest jednym z czynników prowadzących do tego, że gracz mówi o swojej postaci w pierwszej osobie, np.: *Właśnie zniszczyłem robota dr. Robotnika i uwolniłem jego więźniów* albo: *Potrzebuję więcej zdrowia, a nawet (z frustracją lub złością): Zginąłem*. To, że gracz opisuje zmagania bohatera jako własne, wskazuje na szczególny i specyficzny rodzaj identyfikacji. Ostatnio zaczęto używać terminu „awatar” na określenie ekranowej reprezentacji gracza, w szczególności w środowiskach sieciowych.

Identyfikacja: Ja to Mario

Czy związek gracza z awatarem jest znacząco różny od identyfikacji widza albo czytelnika z bohaterem filmowej lub książkowej fikcji? Zagadnienie iden-

tyfikacji od ponad 25 lat jest głównym tematem badań teorii filmu, ostatnio zaś w nurt tego piśmiennictwa włączył się Žižek, błyskotliwie rozprawiając o kruczkach identyfikacji i jej powiązaniach ze „spojrzeniem” (w sensie, w jakim termin ten jest używany w pismach Lacana i jego uczniów) oraz o specyficznych technikach montażu filmowego. Rozważania Žižka z artykułu *In His Bold Gaze My Ruin is Writ Large*, pochodzącego ze zbioru *Everything You Wanted to Know About Lacan but Were Afraid to Ask Hitchcock*, koncentrują się wokół Lacanowskiej koncepcji spojrzenia. I znów trudno podsumować zagmatwany wywód autora, w trakcie którego dowodzi on, że identyfikacja może być nakierowana na postać, ilekroć na ekranie ukazuje się obraz z jej punktu widzenia. W takich momentach możemy odnieść wrażenie, że patrzymy oczami postaci, toteż w ujęciu Žižka mechanizmy identyfikacji są powiązane z tą epistemologią. Moim celem najbardziej odpowiada ta linia wyводу, która wiąże się ze zmianą punktów widzenia. Dla Žižka jedną z głównych funkcji montażu w filmie fabularnym jest umożliwienie widzowi dostosowania się do nieustannej zmiany punktu widzenia, przenoszonego od jednej postaci do drugiej nawet w obrębie tej samej sceny. To, z kim się identyfikuje, jest zgodne z moim punktem widzenia, przenoszącym się od postaci do postaci. Trudno jest podważyć powyższą tezę, jako że za jej pomocą Žižek wyjaśnia przeżycia wywołane oglądaniem horrorów. Przykładowo w *Psychozie* – jak sugeruje – są momenty, w których odnajdujemy siebie nie tylko jako zdolnych do patrzenia oczami matki Normana Batesa, wcielenia zła, ale utożsamiamy się z nią tak dalece, że aż odczuwamy jej przerażające żądze. W momencie kiedy Bates zabija nożem detektywa Arbogasta, my – utożsamiając się z matką Normana – także pragniemy śmierci tego wężącego szpicla. I owa identyfikacja z tak zwaną przez Žižka „Rzecz” (tj. z istotą uważaną przez nas za moralnie niehumanitarną, z istotą o odrażających poglądach) jest jednym z czynników, które powodują intensyfikację emocji generowanych przez horrory.

Cały podmiotowo-subiektywny efekt [„Psychozy”] zależy od zerwania, przejścia od jednej perspektywy do drugiej, zmiany, która nadaje ciału dotychczas niemożliwemu-nieosiągalnemu obiektowi, obdarza głosem nie(do)tykalną rzecz i pozwala jej przemówić – w skrócie upodmiotawia ją. Początkowo zabójca jest przedstawiany jako nie(do)tykalne, straszliwe istnienie, jako obiekt w Lacanowskim sensie, naładowany pełnią energii z przeniesienia; następnie, zupełnie zmieniona, zostajemy transponowani w jego własną perspektywę. Zasadniczą cechą „Psychozy” jest wszakże to, że Hitchcock właśnie nie kończy ruchu w kierunku upodmiotowienia: kiedy zostajemy wrzuceni w subiektywizujące spojrzenie Rzeczy, Rzecz, mimo że „staje się podmiotem”, nie upodmiotawia się sama, nie „otwiera się”, nie „ujawnia swej głębi”, nie wydaje się na nasze empatyczne współczucie, nie rozwiera szczeliny, która umożliwiłaby nam zerknięcie w głębiej jej samodoświadczenia. Ujęcie kamery z punktu widzenia postaci czyni ją jeszcze mniej dostępną – patrzymy jej oczami i ta zbieżność naszego widzenia ze spojrzeniem Rzeczy intensyfikuje swoją fundamentalną Inność do nieznosnego stopnia¹⁰.

Przeprowadzona przez Žižka subtelna analiza zbieżności naszego widzenia ze spojrzeniem Rzeczy osiąga punkt kulminacji w stwierdzeniu, że to doświadczenie nie umożliwia nam lepszego zrozumienia patologii Normana, wnिकnięcia w charakter psychopaty. W momencie gdy zbiegają się punkty widzenia, czujemy, jak Rzecz pragnie śmierci detektywa, ale nie rozumiemy motywów ani uwarunko-

wań psychologicznych, które powołują do istnienia to pragnienie śmierci. Ten rodzaj identyfikacji nie przypomina utożsamienia niosącego z sobą (nacechowane lub nie sympatią) zrozumienie postaci, której oczami patrzymy. Jest to jakości, jaką Žižek przypisuje naszej identyfikacji z Marion – sekretarką, która ukradła pieniądze i została zabita w słynnej scenie pod prysznicem. Faktycznie, Žižek z niechęcią używa terminu „identyfikacja” do określenia momentu zbieżności naszego punktu widzenia z punktem widzenia Rzeczy, jako że nie ma ona żadnych cech charakteru mogących wypełnić przeżycie.

W grze wideo „zbieżność punktów widzenia” osiąga się bardzo szybko za pomocą jednego, prostego środka – ruch postaci jest w pełni determinowany przez zachowania gracza. Kiedy nie używam gamepada, Sonic pozostaje w bezruchu. Moje działania ożywiają go – a ja muszę widzieć świat jego oczami, aby utrzymać go przy życiu. Jest zaledwie kilka, jeśli w ogóle się pojawiają, cech charakteru przypisywanych Mario, Sonicowi czy Taurokowi, mimo to zachodzi intensywna identyfikacja gracza z tymi postaciami. Mówiąc o pani Bates, żaden z widzów *Psychozy* nigdy nie użyje zaimka w pierwszej osobie, natomiast gracz będzie mówił: *Mario to ja*. Ja jestem Mario, ponieważ odpowiadam za jego (fizyczne) zachowanie. Jeśli Žižek ma rację, niektóre z przerażających doznań wzbudzanych przez *Psychozę* są związane z moim doświadczaniem nikczemnych żądań pani Bates jako własnych, podczas gdy jej działania są poza moją kontrolą. Tym samym odczuwam jej żądze bez żadnej możliwości przyjęcia za nie odpowiedzialności; odpowiedzialności, która zależy od zdolności do działania i – jeśli to konieczne – do działania wbrew moim pragnieniom. Z drugiej strony to, że w grze wideo moje działania determinują działania postaci, obarcza mnie pełną odpowiedzialnością za jej postępowanie. Tak więc w grze komputerowej trudno jest, o ile się to w ogóle udaje, wywołać uczucie przerażenia: nie można wzbudzić we mnie pragnienia niewyrażalnego, skoro jestem odpowiedzialny za czyny swojej postaci – napędzającą mnie siłą jest pragnienie, żeby mój bohater nie wypadł z gry.

Zatem grając w grę staję się jej bohaterem, zmieniam się w Sonica, Maria lub Tauroka, ale nie w sensie odczuwania ich pragnień czy też pojmowania ich motywów, jako że oni nie mają ani pragnień, ani motywów – nawet tych fikcyjnych. Jak pokazuje Henry Jenkins w artykule, który szczegółowo omówię później, *bohater to niewiele więcej niż cursor pośredniczący w relacji gracza ze światem gry (...) pozbawiony nawet najbardziej minimalnej wewnętrzności*¹¹. Gracz natomiast jest obdarzony życiem wewnętrznym; kierując ruchami swojego avatara, jednocześnie przypisuje sterowanej przez siebie postaci własne pragnienia, motywy postępowania, nadzieje i lęki (przynajmniej te związane z grą). Potrzebuję więcej czasu, nowych umiejętności i lepszej broni, aby awansować na następny poziom i wygrać grę. Te uwarunkowania są immanentnymi potrzebami Maria (Sonica, Tauroka itd.) i muszą zostać spełnione po to, by mógł pozostać przy życiu, pokonać przeciwników i uzyskać dostęp do kolejnego środowiska. W rezultacie stany mentalne moje i Maria są jednym i tym samym: nastawienie umysłu, które wczytuję w Maria (czy Sonica), jest moje własne i dlatego byłoby zaskakujące, gdybym nie mówił o nim w pierwszej osobie.

Idea jest taka, że jeśli skonsumujesz każdy Mario-gadżet, który znajdzie się w zasięgu twojej ręki; że jeśli możesz grać na konsoli Super NES w dresie z nadrukiem „Mario Brothers”, wsuwając jedna za drugą przekąski „Mario Brothers”,

to w następstwie jakiegoś tajemniczego procesu celebrowania transsubstancjacji przemienisz się w Mario, a w najgorszym razie przejmiesz kilka z jego zdolności. To jakby historia Pinokia na odwrót – miliony prawdziwych chłopców marzących, że pewnego dnia przeobrażą się w cyfrową marionetkę¹².

Mario to ja. Czy jestem psychopatą?

Ja to Mario. Jakie są tego konsekwencje? Mary Fuller i Henry Jenkins we wnikliwym, wspólnie napisanym artykule *Nintendo® and New World Travel Writing: A Dialogue* zwracają uwagę na wszechobecność konkwistadorskich i kolonialnych metafor w opisie (szczególnie w publikacjach reklamowych i promocyjnych) Rzeczywistości Wirtualnej. Owa wszechobecność zainspirowała autorów do przeprowadzenia szczegółowego porównania gier komputerowych i pochodzących z epoki Renesansu relacji z podróży wielkich odkrywców, takich jak Krzysztof Kolumb i Walter Raleigh. (Chociaż autorzy ograniczają swoją analizę do produktów Nintendo®, można ją zastosować do którejkolwiek ze wspomnianych przeze mnie gier). Zarówno w grach komputerowych, jak i w relacjach renesansowych podróżników, przemierzana przestrzeń jest uprzywilejowana względem fabuły i charakterystyki postaci. Takie podejście owocuje nie satysfakcjonującymi opowieściami, jako że dynamika fabuły i przedstawienie bohaterów oraz ich rozwój to dwie z podstawowych, konwencjonalnych miar sukcesu narracyjnego. W pomniejszaniu wymienionych jakości obie formy przekazu kładą nacisk na eksplorację, odkrywanie, pozyskiwanie i eksploatację.

Czy z tego wynika, że nasi dziesięcioletni chłopcy stają się wirtualnymi neokolonialistami, gdy prowadzą animowane awatary przez środowiska przestrzeni danych? Jak mógłby się objawiać podobny stan umysłu? Czy wierzą, że są w stanie opanować i kontrolować swoje środowiska lepiej niż dotychczas? Od razu widać, że próba udzielenia ogólnej odpowiedzi na to pytanie nie byłaby niczym mądrym, ale jest godne uwagi, jak najnowsze trendy wśród nastolatków zdają się kłaść nacisk na kwestie kontroli i przekazywania władzy. Jazda na desce, jazda na łyżworolkach, snowbording to umiejętności, które zależą od osiągniętego mistrzostwa i które – raz opanowane – umożliwiają swoim entuzjastom dominację na chodnikach, szkolnych boiskach czy górskich stokach. Modyfikacje ciała, takie jak przekłuwanie i tatuowanie, dowodzą, że terytorium ciała w całości podlega władzy swego posiadacza. Równocześnie jednak nacisk na władzę i kontrolę nad obszarami tak ograniczonymi, jak te wyżej wymienione, może sugerować, że przywłaszczający je sobie czują się w szczególnie sposób pozbawieni praw do władania innymi obszarami życia, które być może postrzegają jako znacznie ważniejsze. To dowodzi, że po części zainteresowanie grami wideo jest reakcją na poczucie bezsilności – przynajmniej tutaj można stać się panem świata, jakkolwiek ograniczone jest to panowanie.

Mary Fuller pisze: *Przypuszczam, że jednym z motywów kryjących się za retoryką rzeczywistości wirtualnej jako Nowego Świata albo nowej granicy jest pragnienie, aby bez poczucia winy odtworzyć renesansowe spotkanie z Ameryką. Moim zdaniem uwaga ta dotyczy atmosfery w marketingu gier; z pewnością autorka nie przypisuje tej motywacji dzieciom ze szkoły podstawowej. Fuller kontynuuje: Tym razem, jeśli pojawią się tu inni, na pewno nie będą ludźmi*

(postacie z Nintendo®), a jeśli już nimi będą, to będą to inni gracze, tacy jak my, których ciałom nie zagraża nasza wirtualna broń. Lecz pyta natychmiast: czy trafne jest twierdzenie, że przez brak ofiar VR (rzeczywistość wirtualna) nie przypomina odkryć z epoki Renesansu, bo w żadnym momencie nie pozostawia okaleczeń na rzeczywistych ciałach, które nie są ciałami jej użytkowników¹³. Innymi słowy, znacznie ważniejsze jest pytanie o to, czy występują – a jeśli, to jakie – szkody spowodowane graniem w takie gry.

*Musimy uczynić wszystko, co w naszej mocy, aby ukrócić tę kulturę rzezi; i musimy to uczynić teraz, ponieważ za sprawą interaktywnych technologii i rzeczywistości wirtualnej te gry niedługo staną się jeszcze bardziej wyrafinowane i przekonujące*¹⁴.

Rząd Stanów Zjednoczonych z powagą potraktował możliwość powodowania przez gry wideo uszkodzeń psychiki. W latach 1993-1994 przedstawiciele Białego Domu i senatorowie utworzyli wspólną podkomisję do spraw przemocy w grach wideo. Oczywiście członkowie komitetu nie rozważali, czy gry wideo oddziałują na poglądy i postawy graczy odnośnie do kolonializmu i konkwisty. Tym, co zaprzętało myśli członków komisji rządowej, był obraz przemocy. Senatorowie i kongresmani, jak też wezwani na świadków eksperci, wszyscy bez wyjątku przyjęli (niesprawdzalne) założenie, jakoby pełne przemocy obrazy wywoływały przemoc w zachowaniach widzów. Dr Robert E. McAfee nawet złożył do protokołu poniższe oświadczenie, utrzymując, jakoby wyrażało ono oficjalne stanowisko Amerykańskiego Stowarzyszenia Medycznego (American Medical Association): *AMA sądzi, że należy przedsięwziąć działania celem rozwiązania problemu przemocy w grach wideo. W złożonych w tym roku przed Kongresem oświadczeniach zaproponowaliśmy, że na początku każdej gry wideo, w której ginie jakaś postać, na ekranie powinien być może pojawiać się napis, o takiej lub zbliżonej treści:*

TA GRA POKAZUJE SCENY MORDERSTW I ZABÓJSTW.

TO JEST TYLKO GRA WIDEO. W RZECZYWISTYM ŻYCIU MORDERSTWA I ZABÓJSTWA SĄ NIEODWRACALNE.

SĄ TO BARDZO ZŁE CZYNY, POWODUJĄ WIELE BÓLU I SMUTKU, A MORDERCY SĄ KARANI I MOGĄ PÓJŚĆ DO WIĘZIENIA NA BARDZO DŁUGI CZAS.

*Proponujemy również, w zgodzie z duchem przekazu wideo, aby do gier włączać sceny ukazujące konsekwencje aktów przemocy, takich jak zranienie lub zabicie niewinnej postaci: ambulans wiozący postać do szpitala lub na cmentarz oraz inne postacie, reprezentujące rodzinę i przyjaciół zabitej lub zranionej postaci, które płaczą i rozpaczają*¹⁵.

Dla administracji rządowej klasycznym przykładem przemocy w grach wideo jest *Mortal Kombat*, rodzaj turnieju sztuk walki, gdzie gracz wybiera postać (zdjęcie twarzy z „galerii ciemnych typków”), a także dokonuje wyboru postaci przeciwnika. Dostępni w wyborze uczestnicy turnieju tworzą egzotyczne, wielokulturowe zgromadzenie mężczyzn, kobiet i istot o nieokreślonej płci, od japońskich Ninja po wojowników z Afryki. Każda postać ma swoje własne techniki walki, których gracz musi się nauczyć. Niektóre sceny śmierci uczestników turnieju są widowiskowe – wyrywanie serca z piersi pokonanego przeciwnika czy odrywanie mu głowy – czemu zawsze towarzyszy fontanna krwi. Jednak ostate-

cznie *Mortal Kombat* to tylko animowany kostium i charakteryzacja na pokaz z niewielkimi odniesieniami do przemocy w rzeczywistym świecie. Uczucia gniewu i frustracji u dzieci biorą się z faktu, że grają one bez przerwy, dopóki nie przegrają, dopóki komputer, któremu przypisują pewne cechy charakteru, nie wygra. Przegrana z głupią maszyną może rozwścieżyć każdego.

Jaki zatem jest długoterminowy wpływ gier wideo na graczy? Jeśli kontrolowane przez graczy postacie nie mają własnych cech charakteru, to z pewnością również ich przeciwnicy są tylko „pustymi opakowaniami”, wiązkami funkcji, a nie cech, bez względu na to, jak wyszukany byłby ich wygląd. Najczęściej wybieranym trybem grania w *Mortal Kombat* jest współzawodnictwo między graczami, a nie rywalizacja z komputerem. Gra przyobleka postacie w kostiumy, tym samym dając graczowi do dyspozycji zestaw fizycznych cech, na które może projektować swoją osobowość i przez które może się odróżnić od przeciwników¹⁶. W grach, w których podstawowym trybem grania jest działanie przeciwko maszynie, przeciwnicy często są tylko dwuwymiarowymi znakami graficznymi – robotami kontrolowanymi (spoza ekranu) przez straszliwego Dr. Robotnika (w serii *Sonica*), czy też głupawymi krążkami z gumy o wielkich zębach (w *Super Mario64*). W *Tauroku* wrogowie to różnorodne prehistoryczne bestie i uzbrojeni piechurzy, którzy są bardziej figuratywni niż przeciwnicy Maria czy Sonica. Tym niemniej owe bestie szybko tracą swój minimalny realizm, gdyż nawet po śmierci zjawiają się ponownie. Jeśli unicestwisz jakąś istotę, to na pewno ona sama (albo jej klon) powróci, abyś unicestwił ją powtórnie. Unicestwienie, bez względu na to jak krwawe, jest na niby: stworzenie zostanie odtworzone, aby zaatakować cię później. Ekonomia działania programu komputerowego wymaga stosowania powtarzalnych obiektów. Nie jest racjonalne pisanie programów tworzących niepowtarzalnych wrogów na każde ze spotkań bohatera z przeciwnikiem, do których w trakcie gry dochodzi setki razy. Powtarzanie osłabia krwawość przemocy, ale czy także przyczynia się do trywializacji w postrzeganiu przemocy w świecie rzeczywistym? W 1998 r. dwójka dzieci z Arkansas została oskarżona o strzelanie z broni do kolegów z klasy i osadzona w więzieniu. W dniu aresztowania, jak podają raporty więzienne, dzieci krzykiem domagały się kontaktu z matkami i próbowały wymienić kurczaki z obiadu na pizzę, w sposób oczywisty nie zdając sobie sprawy z konsekwencji swego zamknięcia. Czy kultura gier wideo przyczyniła się do ich niefrasobliwego stosunku do sprawy? Oczywiście odpowiedź na to pytanie zależy od założeń wstępnych poczynionych w kilku fundamentalnych kwestiach – nie istnieje żadne absolutne kryterium poprawności w ocenie tej sytuacji. Tym niemniej składanie winy wyłącznie na gry wideo jest klarownym przykładem ostracyzmu myślowego.

Czy Mario jest Krzysztofem Kolumbem? Czy świat Sonica umacnia wartości kolonialne? Celem gry wideo jest panowanie – w *Sonice*, *Super Mario64* i *Tauroku* nigdy nie pojawi się opcja dopasowania zachowania postaci do wymogów środowiska, np. uczenia się i przyswajania zwyczajów tubylców. (To spostrzeżenie nie jest absurdem: inne gry, takie jak *Cywilizacja II*, można opisać w ten sposób). Jedynymi zwyczajami tubylców są agresywne zachowania wobec intruzów – dokładnie tę samą cechę konkwestadorzy przypisywali rdzennym mieszkańcom Nowego Świata. Sukces opiera się na podboju, nie na współpracy. Kwestią empiryczną pozostaje, czy chodzi tu o nastawienie przekazywane

graczowi przez grę – czy to, z czym gracz zostaje po odłożeniu kontrolera, to pragnienie panowania nad rzeczywistym światem. Liczne aspekty współczesnych społeczeństw utrwalają w nas pogląd, że w życiu są zwycięzcy i przegrani, a zostanie jednym lub drugim sprowadza się przede wszystkim do pokonania innych uczestników w jakiegokolwiek, wybranej przez nas grze. Jak większość rozrywek, gry wideo odzwierciedlają dominujące ideologie w takim stopniu, w jakim się z nich wywodzą lub je komunikują.

Wojskowy trening i awans na następny poziom

Pozostało do przeprowadzenia ostatnie, moim zdaniem istotne, rozróżnienie, chociaż brak mi pewności, czy będę w stanie je rozwinąć z należytą dokładnością. Rozpocząłem niniejszy artykuł od stwierdzenia, że zadaniem gracza w omawianym tu typie gier jest zapanowanie nad systemem aparatu. Stwierdziłem, że tak jak celem Maria jest opanowanie jego środowiska, zadaniem gracza jest opanowanie jego własnego otoczenia, nie zaś środowiska Maria. Gracz dąży do osiągnięcia mistrzostwa w posługiwaniu się systemem gry i to mistrzostwo osiąga, przeprowadzając Maria przez eksplorację, mordowanie, podbój i eksploatację. Wskazywałem również, że chociaż gracz identyfikuje się z Mariem tak dalece, iż mówi o nim w pierwszej osobie, to istnieje jednak różnica pomiędzy przedstawionym światem „wirtualnym”, w którym istnieje awatar, a aparatem realizującym obraz świata wirtualnego. Zadaniem gracza jest opanowanie aparatu przez doprowadzenie Maria do panowania nad jego światem.

Rozróżnienie pomiędzy obrazowanym światem a obrazującą maszyną załamuje się, gdy zaczniemy rozważać pewien rodzaj zastosowania, jaki pojawił się w ciągu ostatnich pięciu-sześciu lat. Mam na myśli wykorzystywane w treningu wojskowym symulatory i gry oparte na ich działaniu. Przykładowo, symulator lotu służy do nauki, jak posługiwać się nim samym; ale jednocześnie jest symulacją współczesnego samolotu myśliwskiego, którego przeznaczenie jest, jednym słowem, militarne. Od czasu wojny w Zatoce pojawiło się wiele gier licencjonowanych lub przerobionych przez firmy takie jak Lockheed Martin, które tworzą symulatory treningowe dla wojska¹⁷. Dla przykładu, *BattleTech* – sieciowa gra arkadowa, w której każdy z graczy kieruje na polu walki własnym pojazdem opancerzonym, jest rozwinięciem symulatora treningowego, z którego korzystali żołnierze, wkrótce potem wysłani do walki w Zatoce Perskiej. To, czego doznaje operator symulatora we wnętrzu kabiny czołgu, jest niemal dokładnie tym, czego doświadcza na rzeczywistym polu walki: świat z zewnątrz kabiny dociera do jej wnętrza za pośrednictwem kamer i innych urządzeń elektromechanicznych. W sensie doznawanych wrażeń przebywanie w symulatorze niczym się nie różni od prawdziwej walki – rzecz jasna pod warunkiem że nie zostanie się trafionym przez pocisk. Zabijanie (w przeciwieństwie do bycia zabijanym) odczuwa się tak samo, bez względu na to, czy na zewnątrz są prawdziwe czołgi przeciwnika, czy ich tam nie ma – ale nawet wojskowi nie sądzą, że symulatory czołgu są w stanie przygotować żołnierzy na okropności zabijania. Inne, tradycyjne techniki, bazujące na wojskowym drylu i podstawowym treningu, mają za zadanie rozwiązać ten aspekt szkolenia żołnierzy. Jeden z głosów krytyki współczesnej wojny (wyrażony przez podpułkownika Dave’a Grossmana w książce *On Killing*) ujawnia,

że współczesny żołnierz został na tyle odsunięty od zabijanego przez siebie wroga, że utracił zdolność odczuwania skrupułów moralnych, jakie piechur musiał przezwyciężyć, wbijając ostrze bagnetu w swojego przeciwnika. Nawet z wojskowego punktu widzenia taka sytuacja jest niepożądana: cierpi na tym efektywność działań żołnierza, jak również jego zdrowie psychiczne i akceptacja społeczna. Zdaniem Grossmana brakuje obecnie w armii Stanów Zjednoczonych treningu przygotowującego żołnierzy do radzenia sobie z rzeczywistością działań wojennych. Z pewnością symulatory czołgów i helikopterów nie pomagają w rozwiązaniu tego problemu. Ten kłopotliwy stan rzeczy może w efekcie doprowadzić na polu walki do zdarzeń podobnych do tych, które miały miejsce w 1991 roku pod koniec wojny w Zatoce, znanych jako Autostrada Śmierci: przy użyciu konsoli jak w grze wideo z pokładu amerykańskich śmigłowców naprowadzano pociski rakietowe na ciała nastoletnich żołnierzy irackich, którzy po odbiciu przez USA Kuwejtu uciekali drogą z miasta Kuwejt do Basry. Według Douglasa Kellnera w żołnierzach z amerykańskich formacji naziemnych, zupełnie nie przygotowanych na podobne sceny, widok spalonych i okropnie okaleczonych przez śmigłowce ciał budził odrazę i poczucie winy¹⁸.

Jeśli cokolwiek pogarsza grywalność gry wideo i spowalnia jej tempo, to krańcowy realizm. Dla graczy żalosnym przeżyciem była pierwsza wersja próbna gry arkadowej Desert Tank firmy Lockheed Martin, ponieważ nazbyt przypominała prawdziwy czołg. Dynamika pojazdu była znakomita – praktycznie czuło się, jak ziemia przesuwana się pod stopami, a strzał z działa powodował wielką siłę odrzutu. Ale nieskończenie długo trzeba było czekać na powtórny strzał, ponieważ prawdziwe pociski wytwarzają tak dużo ciepła, że dział musi ostygnąć, zanim zostanie ponownie użyte. Ten sprzęt jest naprawdę kluczowym elementem w treningu czołgistów – oni muszą o czołgach wiedzieć wszystko – ale tworząc go nie myślano o dostarczaniu wspaniałych przeżyć w grze. Półtorej minuty na przeładowanie działa skutecznie zabija zabawę¹⁹.

Budzi to głęboki niepokój, ale taka jest nieublagana rzeczywistość współczesnego świata. Pozostaje złożoną kwestią, czy nieuniknione jest skażenie gry wartościami militarystycznymi, jako że wywodzi się ona z urządzenia przeznaczonego do treningu wojskowego. Treningowe symulacje przygotowują żołnierzy do posługiwania się bronią i innym sprzętem wojskowym, ale zdaniem ekspertów zawodzą właśnie na obszarze przekazywania rzeczywistych wartości żołnierskich. Dla kogoś, kto chciałby odwieść dzieci od wojennej ideologii, to dobra wiadomość. Z drugiej strony, nie jest wykluczone, że gry przekazują pewne wartości militarne – mam nadzieję, że nie zapomnimy zbyt szybko o dramatycznych wypadkach w Jonesboro w Arkansas. Naturalnie wiele jest jeszcze do zrobienia na wskazanych obszarach i jest to bezwzględnie potrzebne.

Zakończenie

O ile nadrzędną siłą motywującą granie jest pragnienie panowania, to do kontynuowania gry skłania grającego specyficzne pragnienie jej ukończenia. Chcę skończyć grę, skończyć jako zwycięzca, co – jeśli się powiedzie – potwierdzi moje panowanie nad jej aparatem. Jak już wspominałem, zwycięstwo to rzadki rarytas; a nawet jeśli uda się je osiągnąć, jego smak wcale nie jest tak

zadowalający, jak to się wydaje głodnemu sukcesu graczowi. Według Lacana pożądanie jest tym, co nigdy nie zostanie zaspokojone. Faktycznie, większość graczy ulega zmęczeniu grą przed jej pokonaniem i pozostawia ją nieustannie otwartą – nieukończoną, z nierozwiązanymi problemami.

GRAHAME WEINBREN

Tłum. EWA WAŁASZEWSKA I ZBIGNIEW WAŁASZEWSKI

¹ Od momentu skończenia tego artykułu w styczniu 1998 gry 3D zawładnęły rynkiem gier cartridge'owych. W tych grach postać kontrolowana przez gracza może poruszać się prostopadle do płaszczyzny ekranu oraz równoległe do niej, jak we wcześniejszych grach 2D, które są przedmiotem niniejszego artykułu. W porównaniu z grą *Zelda* na Nintendo64 *Sonic* wygląda bardzo prosto, niemal archaicznie, jednak – ogólnie rzecz biorąc – obie gry podlegają tym samym zasadom. Link, główny bohater *Zeldy*, jest tak jak *Sonic* ograniczony przez prawa fizyki Newtona, dopóki nie zbierze przedmiotów magicznych, które umożliwią mu oddychanie pod wodą, szybowanie nad przepaściami i natychmiastowe przenoszenie się w inne miejsca. Przedmioty te działają na zasadzie czystej magii, trudno je zdobyć, a niejednokrotnie trzeba samemu wykonać, dlatego uwydatniają one fizyczne ograniczenia codziennego, niemagicznego świata, z których Link stopniowo, z każdym nowym przedmiotem, uwalnia się. Możliwość poruszania się w trzech wymiarach daje graczowi poczucie realności jego geograficznego i indywidualnego położenia, jak również przemożne wrażenie dokonywania podboju, gdy wyzwala z niewoli mieszkańców i w końcu uwalnia księżniczkę Zeldę – żeby spełnić warunki zwycięstwa. Swoboda ruchu we wszystkich kierunkach zachęca gracza do poruszania się bez celu: do zwiedzania, czy też po prostu do spacerowania, biegania, galopowania, skakania i turlania się. W rzeczywistości jego bezcelowa włóczęga jest nagradzana: często znajduje ukryte przejścia, sekretne schowki, spotyka łatwe do pokonania stwory, zdobywa magię, pieniądze, zdrowie lub użyteczne przedmioty. Schodząc ze szlaku, napotyka również nie

związane z rozwojem gry postacie, które rzucają mu wyzwanie na pojedynek lub poddają go sprawdzianom umiejętności. Przez uczestnictwo w tych drugorzędnych epizodach gracz podnosi swoje umiejętności operowania joystickiem i przyciskami, by później w starciu z Bossem lub innym kłopotliwym przeciwnikiem odnieść korzyść z tych okresów praktyki. *Zelda* jest wyszukanym środowiskiem o skomplikowanej ekonomii, zapierającej dech w piersiach obśadzie stworzeń, z których każde dysponuje własnym zestawem zdolności i mocy, o szerokim wyborze plenerów i wnętrz oraz zaawansowanej fizyce, chemii i biologii, które można by studiować jako uproszczoną wersję Natury. Gra pozwala graczom poczuć się tak, jakby zdobywali rzeczywiste umiejętności i wiedzę, które mogą wykorzystać w spotkaniach z coraz trudniejszymi przeciwnikami. Żałować można, że te umiejętności nie mają zastosowania poza zamkniętym światem gry. Ogólnie rzecz biorąc, moje obserwacje dotyczące prostszych gier znajdują potwierdzenie, nie zaprzeczenie, w cechach nowszych produktów.

² J. Didion, *Bureaucrats*, w: *The White Album*, Simon & Schuster, New York 1979, s. 83.

³ Dane z witryny internetowej Videotopia, <http://www.videotopia.com>, pobrane w styczniu 1998 r.

⁴ D. Sudnow, *Pilgrim in the Microworld*, Warner Books, New York 1983, s. 130-131.

⁵ S. Žižek, *Cyberprzestrzeń, czyli zawieszenie funkcji Pana*, w: tegoż, *Przekleństwo fantazji*, tłum. A. Chmielewski, Wrocław 2001, s. 215 i n.

⁶ Tamże, s. 221-222.

⁷ Tamże, s. 219.

⁸ U. Eco, *Wahadło Foucaulta*, tłum. A. Szymański, PIW, Warszawa 1993, s. 226.

- ⁹ Aluzja do filmu H. Rossa *Zagraj to jeszcze raz, Sam* (*Play It Again, Sam*) z 1972 r. (przyp. tłum.).
- ¹⁰ S. Žižek, *In His Bold Gaze My Ruin Is Writ Large*, w: *Everything You Wanted to Know About Lacan But Were Afraid to Ask Hitchcock*, Verso, New York 1992, s. 253 i n.
- ¹¹ M. Fuller i H. Jenkins, *Nintendo® and New World Travel Writing: A Dialogue* w: S. G. Jones (red.), *Cybersociety: Computer Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks California: Sage Publications 1995, s. 61.
- ¹² J. C. Herz, *Mario Über Alles*, w: *Joystick Nation*, Little Brown, New York 1997, s. 136.
- ¹³ M. Fuller i H. Jenkins, dz. cyt., s. 59.
- ¹⁴ Cytat z przemówienia senatora Kohla.
- ¹⁵ Na podstawie dokumentów; dr. med. Robert E. McAfee, 30 czerwca 1994 r., oświadczenie AMA dla Podkomisji ds. Telekomunikacji i Finansów. Stworzenie ideologicznej podbudowy tego paranoicznego tekstu pozostawiam przyszłym tekstologom.
- ¹⁶ William Gibson po mistrzowsku rozpracowuje aspekt fantastycznego kostiumu w grach typu *Mortal Kombat* w powieści *Idoru*, w której opisuje, jak członkinie fanklubu muzyka rockowego spotykają się w „wirtualnej przestrzeni”, gdzie prezentują się innym w przebraniu (lub raczej prezentują swoje awatary); zjawiając się w wybranych kostiumach i postaciach w stworzonym przez siebie fantastycznym środowisku sieciowej „siedziby klubu”.
- ¹⁷ J. C. Herz czyni fascynującą uwagę, że technologia potrzebna do powstania gier wideo w całości pochodzi z badań opłacanych z funduszy Departamentu Obrony Stanów Zjednoczonych. Zob. *The Military-Entertainment Complex*, roz. 6 w: *Joystick Nation*, Little, Brown and Company, New York 1997, s. 197-213.
- ¹⁸ Zob. *On Killing* Dave’a Grossmana, *The Persian Gulf TV War* Douga Kellnera i *War in the Age of Intelligent Machines* Manuela De Landy.
- ¹⁹ J. C. Herz, *Joystick Nation*, Little, Brown and Company, New York 1997, s. 207.



Mortal Kombat, Midway Manufacturing (1992)