

# Polityzacja gier wideo

## Ewolucja od niezobowiązującej rozrywki do zideologizowanego medium

**PAWEŁ OLSZEWSKI**

Uniwersytet Opolski

### Abstract

The politicization of video games  
Evolution from casual entertainment to ideological medium

*One of the main areas of research in political science encompasses the essence of politics, the phenomenon of politicization and ideology. The author of this essay attempts to answer the question of whether video games, as a fully-fledged medium of mass culture, have been politicized in the same manner as older media. The starting point here is the story of the birth of video games in the context of technological determinism, and an attempt is made to identify the moment when the games industry began referring to politics. Citing specific video game titles, the author uses the output of the Frankfurt School and explores the correlations between seemingly purely entertainment-oriented games and the world of politics, understood as the incessant conflict of values, interests, ideas, or as the dispute over power.*

Ludologia jako stosunkowo młoda i prężnie rozwijająca się dziedzina nauki kompleksowo bada gry wideo i wszelkie powiązane z nimi zagadnienia. Mimo niespotykanej wręcz multi- i interdyscyplinarności, zaangażowania naukowców najróżniejszych dziedzin, od psychologii, socjologii, kulturoznawstwa

po informatykę i nauki ścisłe, w dyskursie da się zauważyć pewną lukę – jest nią brak zaangażowania politologów badających, najogólniej rzecz biorąc, stosunki władcze. Zagadnienia te są poruszane niejako przy okazji opracowań poświęconych innym tematom, brakuje jednak *stricte* politologicznego spojrzenia na takie zjawiska jak polityczność czy polityzacja gier wideo. Niniejszy esej ma na celu zarysowanie przedmiotu badawczego i zwrócenie uwagi na ten kolejny, jakże ciekawy obszar ludologii. Prezentowany referat w żadnym wypadku nie wyczerpuje tematu polityczności gier wideo, należy go interpretować jako punkt wyjścia do dalszych rozważań.

### **Powstanie pionierskich gier wideo jako modelowy przykład determinizmu technologicznego**

Początki gier wideo wpisać można w orientację monokausalną, która jest najbardziej znana z koncepcji determinizmu technologicznego (Mrozowski, 2001, s. 94). W tym ujęciu na rozwój mediów ma wpływ tylko jeden czynnik, który w pełni determinuje ich powstanie. Chociaż takie podejście jest często krytykowane jako zbyt wąskie i nieprzystające do natury mediów (tamże), to w tym przypadku wydaje się odpowiednie. Początki gier wideo datowane na 1952 r. są uwarunkowane niemal wyłącznie dostępną wówczas technologią, której wynalazcy nie mieli nawet pojęcia, że ich praca stanie się podwalinami zupełnie nowej, już kilkanaście lat później prężnie działającej gałęzi gospodarki, biznesu czy nawet polityki. Pierwotnie apolityczne<sup>1</sup> gry wideo nie powstałyby zatem, gdyby nie pierwsze komputery – paradoksalnie, stworzone za rządowe pieniądze, służące typowo politycznym celom, mianowicie walce o władzę.

Jak pisze Manuel Castells (2002), „[...] komputery zostały [...] poczęte przez matkę wszystkich technologii, jaką była II wojna światowa, ale ich narodziny nastąpiły dopiero w 1946 r. w Filadelfii [...]” (s. 55). Autor ma tu na myśli „pierwszy komputer ogólnego zastosowania”, ENIAC, chociaż słowo „komputer”, kojarzone dzisiaj ze średniej wielkości jednostką centralną bądź laptopem, nie jest najlepszą nazwą dla trzydziestotonowej maszyny o powierzchni sali gimnastycznej, posiadającej trzymetrowe moduły, 18 tysięcy lamp próżniowych i 70 tysięcy oporników. Ów „komputer” po uruchomieniu zużywał tak wiele energii, że w półtoramilionowej Filadelfii przygasało światło (tamże). Dopiero późniejsza wersja UNIVAC-1 z 1951 r. została zminiaturyzowana do wielkości odpowiadającej paru szafom i wykorzystana między innymi

<sup>1</sup> W tej części rozważań polityczność nie odgrywa jeszcze bardzo istotnej roli, dlatego jest rozumiana intuicyjnie. Dokładniej zdefiniowana została w dalszej części artykułu.

w amerykańskim spisie ludności. Już te pierwsze komputery zapoczątkowały między prywatnymi firmami swego rodzaju wyścig, prowadzący do konstruowania coraz mniejszych i wydajniejszych maszyn. Wszystko było jednak oparte na technologii lampowej. Wtedy jeszcze nikt nawet nie śnił o tranzystorach czy mikroprocesorach, które zrewolucjonizowały informatykę z początkiem lat 70. Mimo, z dzisiejszego punktu widzenia, tak zacofanej myśli technicznej już w latach 50. pojawiały się pierwsze pomysły na niestandardowe użycie komputerów, czyli tworzenie pierwszych gier.

Pionierem gier wideo jest Alexander Douglas, który pisząc doktorat o interakcji między człowiekiem a maszyną, zaprogramował pierwszą w historii grę komputerową. Zastosował EDSAC, komputer zajmujący na uniwersytecie w Cambridge sporych rozmiarów pomieszczenie, wyposażony dodatkowo w wyświetlacz o rozdzielczości 35x16 punktów. Wykorzystując tę niedużą powierzchnię ekranu i moc obliczeniową EDSAC, stworzył komputerową wersję gry w kółko i krzyżyk. Większość źródeł traktująca o grach wideo nie wspomina jednak o wynalazku Douglasa, rozpoczynając historię elektronicznej rozrywki od 1958 r. i przełomu, jaki dokonał William Higinbotham (Kluska, 2008, s. 11). Ten amerykański fizyk z początkiem lat 40. rozpoczął pracę na bostońskim Massachusetts Institute of Technology (MIT). Jako że był to gorący okres w historii XX wieku i moment zaangażowania w II wojnę światową Stanów Zjednoczonych, prace amerykańskiej uczelni zostały w całości podporządkowane wojsku. Właśnie tam Higinbotham uczestniczył w pracach nad pierwszym radarem i bombą atomową, która kilka lat później została użyta w Hiroszimie i Nagasaki. Kilkanaście lat po tych tragicznych wydarzeniach Higinbotham nadal pracował na MIT, gdzie dostępny służbowo sprzęt postanowił wykorzystać w niecodzienny sposób – do stworzenia gry *Tennis for Two*, protoplasty późniejszej gry *PONG*. Ponieważ komputer nie miał żadnego wyświetlacza, fizyk podłączył pod niego oscyloskop, który służył jako monitor. Wynalazek ten przeszedł do historii jako pierwsza gra wideo. Inaczej niż opierająca się na mechanizmie turowym gra w kółko i krzyżyk Douglasa, *Tennis for Two* umożliwiał dynamiczną rozgrywkę ze sterowaniem w czasie rzeczywistym (Kluska, 2008, s. 13).

Kolejna gra wideo, *Spacewar!*, również powstała na MIT. Nowy komputer PDP-1 w przeciwieństwie do poprzedniej stacji roboczej wyposażony był już w duży wyświetlacz. Po sześciu miesiącach pracy Steve'owi Russellowi wraz z przyjaciółmi udało się skończyć prace nad *Spacewar!*, a rok 1961 zapisał się w historii gier jako kolejny przełom. W latach 60. nie postrzegano jednak tego dokonania w kategoriach sukcesu. Russell zajmował w końcu cenną moc obliczeniową PDP-1 na gry, a nie na to, do czego ów komputer był stworzony – pracy nad bronią nuklearną. Russell musiał później tłumaczyć, że „najważniej-

szą cechą tego programu jest możliwość symulacji skomplikowanych systemów fizycznych i obserwowania ich w czasie rzeczywistym” (Filiciak, 2006, s. 328). Ówczesny podział geopolityczny świata zobowiązywał wszak do praktycznego patrzenia na technologię.

Nie tylko naukowcy i uzdolnieni studenci MIT pracowali nad pierwszymi grami wideo. Koronnym przykładem jest tutaj Ralph Baer, który zaczynał jako technik radiowy, osiągając w końcu stanowisko inżyniera w IBM. Już w latach 50. wpadł na pomysł wzbogacenia tradycyjnej telewizji o gry. Zaczął tworzyć tzw. Home TV Game, urządzenie podłączane pod telewizory, swego rodzaju prakonsolę dla gier, na których współcześnie Sony, Microsoft i Nintendo zbijają majątek. Wówczas jednak Baer był osamotniony w swojej wizji i dopiero w 1972 r. firma Magnavox postanowiła zainwestować w urządzenie, które po drobnych przeróbkach zostało wprowadzone na rynek pod nazwą Magnavox Odyssey. Premiera tej zabawki podczepianej do telewizora dała początek nowej gałęzi przemysłu, który z czasem zaczął dzielić na generacje. Magnavox Odyssey wraz z paroma klonami rozpoczęła pierwszą z nich. W 2005 r. nastąpiła już siódma generacja konsol, która trwa do dziś, a Baer za swój wkład w elektroniczną rozgrywkę został w 2006 roku odznaczony przez prezydenta Stanów Zjednoczonych, George W. Bush za zasługi w upowszechnianiu gier wideo przyznał Ralphowi Bearowi National Medal of Technology (Mańkowski, 2010, s. 18).

W 1985 r., czyli w czasie, gdy na Zachodzie dostępne były już pierwsze konsole do gier domowego użytku i komputery osobiste, a takie firmy jak Atari, Nintendo czy Sega wydawały coraz bardziej zaawansowane produkcje, za żelazną kurtyną mało kto w ogóle słyszał o grach komputerowych. Społeczeństwo ZSRR żyło w izolacji od reszty świata, jednak nawet te skrajnie niesprzyjające okoliczności nie przeszkodziły uzdolnionym ludziom w tworzeniu podwalin gier wideo. Ważną postacią w historii elektronicznej rozrywki jest Aleksiej Pajitnow, twórca gry *Tetris*. Ten pracownik Centrum Komputerowego Radzieckiej Akademii Nauk, podobnie jak jego koledzy zza żelaznej kurtyny, często zostawał po godzinach w pracy, aby służbowy sprzęt służący między innymi pracom nad Sputnikiem móc wykorzystać do celów rozrywkowych.

Powyższe przykłady dobitnie pokazują, że jednym z najistotniejszych czynników sprzyjających powstaniu pierwszych gier lat 50. i 60., jest technologia. Pionierskie gry wideo były tworzone na maszynach zupełnie nieprzystosowanych do tego typu działalności. Skromne możliwości ówczesnych komputerów zawsze były jednak wykorzystywane w zaskakująco dużym stopniu; młodzi naukowcy stymulowani ciekawością i faktem, że po prostu technologia daje im takie możliwości, tworzyli pierwsze multimedialne aplikacje. Kierowała nimi chęć znalezienia granicy danego sprzętu i wchodzenia w interakcję z kompu-

terem. Wydarzenia te dalekie są zatem od ujęcia strukturalnego, według którego na rozwój komunikowania masowego czy szerzej mediów wpływ ma co najmniej kilka czynników. W połowie XX wieku nikt nie zdawał sobie sprawy z wielkości potencjalnych zysków z gier opracowywanych w czasie wolnym od pracy na uczelnianych komputerach. Istotność traci zatem imperatyw ekonomiczny – pierwsi twórcy działali bezinteresownie. Podobnie jest z determinizmem politycznym. Okres II wojny światowej dobitnie pokazał propagandową siłę radia i dojrzewającej wtedy telewizji; użycia prototypowych gier do celów agitacyjnych czy wyrażania treści politycznych zupełnie nie brano pod uwagę. Na abstrakcyjne gry wideo nie było przecież żadnego popytu, a przeciętny obywatel nie zdawał sobie nawet sprawy z istnienia gier gdzieś w laboratoriach MIT. Dopiero późniejsze lata, dalszy rozwój i popularyzacja elektronicznej rozrywki pozwalają na sięganie po teorię determinizmu ekonomiczno-politycznego. Moment narodzin, formowania się gry komputerowej nie był jednak uzależniony od niczego innego poza dostępną technologią i determinacją pierwszych twórców uchodzących dzisiaj za pionierów elektronicznej rozrywki.

### **Stopniowa polityzacja pierwotnie apolitycznego medium**

Śmiało można powiedzieć, że pierwsze gry wideo są apolityczne. Były to wszak zupełnie neutralne symulacje sportów, gry logiczne czy proste zręcznościówki z kosmitami w roli głównej. Teza ta jest prawdziwa, lecz jedynie wtedy, gdy ograniczymy zainteresowanie do fabuły (której np. Tetris nie posiadał). Jeżeli spojrzymy 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. Gry, podobnie jak cały przemysł komputerowy, zawdzięczają zatem swój rozwój państwu, co już można uznać za pewien sposób (w tym wypadku bardzo szeroko rozumianej) polityzacji tego medium. Abstrahując jednak od korelacji pomiędzy polityką rządu a rozwojem technologii, warto zastanowić się, kiedy fabuły gier zaczęły nawiązywać do realnych wydarzeń ze świata polityki. Patrząc na dzisiejsze, niemal propagandowe produkcje finansowane przez wojsko, w stylu *America's Army*, czy równie realistyczne komercyjne gry spod szyldu Kuma Games, *Call of Duty* i *Medal of Honor*, ciężko wskazać ten przełom – moment, w którym gry wideo przestały pełnić funkcję jedynie ludyczną, a zaczęły przekazywać konkretne, na ogół zideologizowane treści.

Tematem przewodnim tego typu produkcji jest wojna. Jak zauważają redaktorzy książki „Joystick Soldiers” (Huntemann, Payne, 2010, s. 1), 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. Już Carl Schmitt<sup>2</sup> stwierdził, że w społeczeństwie zawsze istnieją podziały segregujące ludzi na przyjaciół i wrogów. Sprzeczności dotyczące każdej sfery życia, od religii i moralności po ekonomię, urastają do rangi politycznego konfliktu na poziomie egzystencjalnym. Jednolite państwo jest utopią, podobnie zresztą jak cała doktryna liberalna unikająca za wszelką cenę konfliktu i dążąca do konsensusu, który *de facto* jest wykluczeniem. W rzeczywistości dochodzi do ścierania się antagonistycznych grup. Polityczność jest zatem przestrzenią konfliktu i nieustanną walką o władzę na tle religijnym, moralnym czy ekonomicznym. Gdy jedna grupa wygrywa, walka ustaje, a polityczność ustępuje miejsca prawu.

Giovanni Sartori podkreśla w polityczności antagonizm między wielkimi grupami społecznymi; Chantal Mouffe (2008) konflikt, czyli polityczność, uważa wręcz za podstawę funkcjonowania każdego społeczeństwa, polityką nazywając zestaw „praktyk i instytucji, które w obliczu wprowadzonego przez polityczność konfliktu tworzą porządek umożliwiający ludzkie współistnienie” (s. 24). Podkreślając rolę konfliktu, autorka ta próbuje przenieść go jednak na inny, bardziej cywilizowany poziom. Zamiast antagonizmu, którego celem jest zniszczenie wroga, proponuje agonizm, polegający na racjonalnym wyborze którejś możliwości bez dyskredytowania przeciwnika. Zdaniem Mouffe dopiero brak agonizmu prowadzi do antagonizmu, który zagraża łaadowi społecznemu.

Polityczność rozumiana w kategoriach konfliktu towarzyszy zatem grom od początku ich istnienia. Już te pierwsze produkcje zawierały w sobie element – na razie tylko symbolicznej – walki o władzę (*Spacewar!* i starcie ludzkości z obcymi), będący w świetle powyższych teorii istotą polityczności.

Badając gry wideo z politologicznego punktu widzenia, warto – oprócz zajmowania się ich politycznością, czyli orientacją na konflikt i walką o władzę – przyrzeć się procesowi polityzacji i spróbować wskazać, kiedy dokładnie gry wideo awansowały z roli zabawki do dojrzałego medium, zdolnego do przekazywania politycznych treści.

Za pierwszą grę polityczną uważa się *Balance of Power* z 1985 r. (Bogost, 2007, s. 101), opierającą się na prowadzeniu mediacji pomiędzy Stanami Zjednoczonymi i Związkiem Radzieckim. Tytuł ten jest polityczny zarówno

---

<sup>2</sup> Poglądy Schmitta w tym i następnym akapicie referowane są na podstawie opracowania Chantal Mouffe (2008, s. 24-26).

z punktu widzenia politologii, jak i niezainteresowanego ludologią gracza – to pierwsza gra odwołująca się do świata polityki. Po tym przełomie z połowy lat 80. XX wieku lawinowo zaczęły pojawiać się kolejne produkcje, w przeciwieństwie do współczesnych gier zorientowane na politykę wewnętrzną Stanów Zjednoczonych. *President Elect* wydany w 1988 r. polegał na zarządzaniu kampanią wyborczą na stanowisko prezydenta USA. Symulacja uwzględniała historyczne wydarzenia (począwszy od 1960 r.), podobnie jak stworzony w 1992 r. *Power Politics*. W podobnych realiach osadzone były *Doonesbury Election Game: Campaign '96* czy *The Political Machine*. Co ciekawe, pokrewna tematycznie gra komputerowa *President Forever* doczekała się kanadyjskiej i australijskiej wersji (Bogost, 2007, s. 90-91). Ostatnią tego typu produkcją był wracający do rosyjskiej tematyki *Crisis in the Kremlin* z 1991 (s. 101). Pomysł na realizację tego typu gier narodził się jeszcze za czasów Woodrowa Willsona, który postanowił poprzez symulacyjno-edukacyjne gry wideo wzmacniać amerykańską kulturę polityczną społeczeństwa. Produkcje te były zatem początkiem tzw. *serious games*, choć sam termin został ukuty dopiero w 1970 r. przez Clarka (s. 55). *Serious games* wbrew swoim poprzednikom miały nieść ze sobą jakieś przesłanie czy walor edukacyjny – zabawa i aspekt ludyczny wcale nie były w nich najważniejsze.

Lata 90. XX wieku charakteryzował ogromny rozwój gier wideo. Kolejne generacje konsol i komputerów przyczyniły się do produkcji tytułów coraz bardziej rozbudowanych, zarówno od strony technicznej, jak i merytorycznej. Szybko okazało się także, że rolę przekazywania określonych treści niespodziewanie wzięli na siebie komercyjni producenci. Obok kontrowersyjnych produkcji z *Doomem* na czele na rynku zaczęły pojawiać się równie brutalne, ale już akceptowane w społeczeństwie tytuły – produkcje traktujące o II wojnie światowej.

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. Graczom wywodzącym się ze Starego Kontynentu nie trzeba tłumaczyć, że II wojna światowa wcale nie była tak prosta i moralnie poprawna, jak rysują ją amerykańscy deweloperzy. Sojusz aliantów z ZSRR, totalitarnym państwem różniącym się od III Rzeszy jedynie ideologią, nie sposobami działania, długo w ogóle nie był uwzględniany w wojennych produkcjach. Dopiero *Call of Duty* z 2003 r. rzuci-

ło światło na wschodni front i pozwoliło wcielić się w rosyjskiego żołnierza. Dzięki zaprezentowaniu walk w Stalingradzie, Moskwie czy na Łuku Kurskim zerwano z dominującą u deweloperów proamerykańską postawą, która gloryfikowała operacje Overlord i Market Garden ze sztandarowym lądowaniem na plaży Omaha. Zwrócenie się ku wschodowi rozbudowało narrację gry, dodało jej pewien walor edukacyjny, ale nie przełożyło się na zmianę obrazu Józefa Stalina, który jest stawiany na równi z Winstonem Churchilem i Franklinem Delano Rooseveltem jako śmiertelny przeciwnik nazizmu. W żadnej grze nie ma słowa o pakcie Ribbentrop-Mołotow, na mocy którego ZSRR i Niemcy wspólnie dokonywały kolejnego rozbioru Europy Wschodniej.

Mówi się, że aktor Michael Caine wysłał swoje dzieci z powrotem do Wielkiej Brytanii, kiedy w amerykańskiej szkole nauczono je, że druga wojna światowa zaczęła się w 1941 roku. Może ta anegdota jest prawdziwa, a może nie. Natomiast sam problem jest prawdziwy. Każdy z krajów uczestniczących w wojnie ma swoją własną wersję wydarzeń i każdy wysuwa na pierwszy plan swoją własną rolę (Davies, 2008, s. 616).

Praktyka ta jest szczególnie wyraźna w amerykańskim systemie edukacji, co odbija się między innymi na grach wideo. Większość z gier wojennych toczy się w latach 1941-1945, przy zignorowaniu wszystkiego, co działo się wcześniej. Początek lat 40. wiąże się z agresją Niemiec na ZSRR, wypowiedzeniem wojny USA przez Hitlera, atakiem Japończyków na Pearl Harbor i początkiem Holokaustu. Wydarzenia te są niezmiernie ważne, problemem jest jednak nie ich akcentowanie, a pomijanie faktów wcześniejszych, równie ważnych w historii XX wieku, choć nie dotyczących bezpośrednio Amerykanów.

Drugim ważkim z politologicznego punktu widzenia elementem dotyczącym gier wideo osadzonych w realiach II wojny światowej jest odwracanie uwagi opinii publicznej od współczesnych problemów. 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. Postawa taka dotyczy pewnej grupy odbiorców, jednak równocześnie bardziej wykształceni, potrafiący kojarzyć fakty i czytać między wierszami, doszukują się powiązań między gram wojennymi osadzonymi w połowie XX wieku a współczesną polityką.

Jak wykazał w swoim badaniu Joel Penney, ludzie mający do czynienia z *Medal of Honor* bądź *Call of Duty* dostrzegają w tychże grach polityczne treści, w przeciwieństwie do ich kolegów grających w *HALO* lub *Gears of War* –



strzelaniny *science fiction*, nie odnoszące się w żaden sposób do rzeczywistości. Pierwsza grupa ankietowanych graczy agresywną politykę zagraniczną połowy XX wieku Stanów Zjednoczonych przenosi na zasadzie prostych paraleli do współczesności, popierając np. atak na Irak (Penney, 2010, s. 195). Zjawisko to może potwierdzać skuteczność retorycznych chwytów George'a W. Busha, który często porównywał bliskowschodnie państwa popierające terroryzm do nazistowskich Niemiec i państw Osi. Utożsamianie się z konserwatywnym nurtem amerykańskiej polityki dotyczy części odbiorców gier wideo, natomiast wszyscy grający w *Call of Duty* i *Medal of Honor* podkreślają wzrost empatii względem amerykańskich żołnierzy, zarówno weteranów wojennych, jak i tych współczesnych, wciąż wyjeżdżających na zagraniczne misje (s. 198). Plastycznie odwzorowane konflikty, spektakularne sceny przedstawiające amerykańskich żołnierzy w roli obrońców świata i brak jakichkolwiek moralnych wątpliwości kreują u graczy fałszywy obraz, w którym wojna jest naturalnym stanem, a armia jedynym słusznym życiowym wyborem.

Powyższa, patologiczna sytuacja nie jest jednak niczym nowym. Media masowe od lat są wykorzystywane do przenoszenia zideologizowanych politycznych treści. Jak wskazuje Maciej Mrozowski (2006), zmodyfikowana teoria hegemonii Antonio Gramsciego głosi:

[...] w sposobie opisywania rzeczywistości, czyli w dyskursie, zawarta zawsze jest jakaś ideologia, a sposób opisywania rzeczywistości sytuuje nas i słuchacza w określonych realiach, a więc tam jest władza. [...] W języku zakodowana jest więc jeśli nie władza, to przesłanki władzy. Współczesna teoria hegemonii mówi: patrzcie co ludzie oglądają w telewizji. Jeśli oglądają przemówienia polityczne czy debaty przed wyborami prezydenckimi, to mają świadomość, że to jest polityka i trochę się opierają przekazowi, filtrują go. Natomiast jeśli oglądają seriale, to przyjmują tę rzeczywistość bezrefleksyjnie. Mamy tu do czynienia z takim podłożem perswazyjnym, które nakazuje dostrzegać w kulturze popularnej sferę tzw. propagandy socjologicznej (s. 60-61).

Przytoczone przez Mrozowskiego seriale bez problemu można zamienić na gry wideo (jedne i drugie służą rozrywce), prawdopodobnie absorbujące jeszcze więcej czasu i poprzez ogromną immersję znacznie silniej wpływające na postawy odbiorców.

### **Gry wideo w kontekście teorii krytycznej**

Teoria krytyczna jest prądem intelektualnym wywodzącym się ze szkoły frankfurckiej, a konkretnie od filozofów pracujących w Instytucie Badań Społecz-

nych we Frankfurcie w latach 20. XX wieku. Jej przedstawiciele zrewidowali teorię Marksowską (Marsh, Stoker, 2006, s. 181). Klasyczna teoria dialektycznych zmian historycznych Marksa głosiła, że rewolucyjne zmiany społeczno-polityczne zachodzą w wyniku narastających sprzeczności w dotychczasowym reżimie:

Tak więc w nowoczesnym społeczeństwie kapitalizm wytwarza masową przemysłową siłę roboczą, na której się opiera, ale jednocześnie nie jest w stanie zaspokoić najbardziej podstawowych potrzeb tej grupy. Marks przewidywał, że doprowadzi to do rewolucji proletariackiej. W tym sensie kapitalizm wytwarza własnych grabarzy” (tamże, s. 182).

Powyższej sytuacji zawsze towarzyszy też określony pogląd, sposób pojmowania rzeczywistości społeczno-politycznej, ukształtowany przez klasę rządzącą, w tym przypadku kapitalistów. Pogląd ten jest jednak niefunkcjonalny, nie uwzględnia dynamizmu zmian społecznych. Jest także ideologiczny – zniekształcając obraz rzeczywistości, utwierdza władzę grupy rządzącej, w której interesie leży utrzymanie *status quo*.

Jak wiadomo, przewidywania Marksa nie sprawdziły się, „zawiódł” proletariat, który nie potrafił przeforsować własnego obrazu rzeczywistości i zamienić się w grabarza kapitalizmu. Badacze szkoły frankfurckiej postanowili zbadać przyczynę tego faktu i doszli do wniosku, że przeszkodą była właśnie ideologia (tamże, s. 181).

Max Horkheimer i Theodor Adorno twierdzili, że główną przyczyną osłabienia proletariackiego radykalizmu był pozytywizm, rozumiany już nie jako jedna z wielu kategorii filozoficznych, a rządząca ideologia, czy inaczej mówiąc dominujący paradygmat. Narzucona przez elity rządzące pozytywistyczna wizja opierała się na racjonalności naukowej i braku wpływu jednostek na otaczającą je rzeczywistość. Najważniejsze było „prawo naturalne” społeczeństwa, którego nie sposób było krytykować. „Świat jest złożony z bezosobowych, przyczynowych mechanizmów” (tamże, s. 183), których egzemplifikacją jest np. wymiana towarowa, podstawowe prawo kapitalizmu. Frankfurccy badacze właśnie w tej ideologii upatrywali przyczynę fiaska teorii dialektycznych zmian społecznych Marksa. Jednak oprócz samej ideologii zwrócili także uwagę na narzędzia jej rozpowszechniania – kulturę popularną i media. Tworząc kategorię przemysłu kulturowego, doszli do wniosku, że reprodukcja systemu politycznego, czyli ciągła legitymizacja określonych wartości i zachowań, dokonuje się poprzez kulturę masową. Według nich „główny obieg kultury jest narzędziem służącym do manipulowania jednostkami i utrwalania istniejącego porządku” (Filiciak, 2006, s. 16). Nie bez znaczenia dla wydzwięku powyższych twierdzeń są czasy krystalizowania się teorii. Max Horkhe-

imer i Theodor Adorno tworzyli podczas narodzin faszystowskiego państwa niemieckiego, którego najważniejszym narzędziem oprócz represji i używania siły była właśnie ideologia rozpowszechniana za pomocą mediów – czy to w oficjalnych manifestach, czy też za pomocą pozornie niepolitycznych treści, odnoszących się jednak w pewnym stopniu do problemów ówczesnej Europy.

Niemieccy badacze, analizując kulturę masową III Rzeczy i formujące się amerykańskie media masowe, doszli do wniosku, że kultura popularna odgrywa ogromną rolę w kreowaniu kapitalizmu i co za tym idzie – wyzyskiwaniu mas. Stwierdzili, że już nie przesłanki ekonomiczne są najważniejsze, a właśnie panowanie nad kulturą, rozumianą jednak już nie w kategoriach sztuki, a przemysłu, ustandaryzowanego jak każde inne dobro na rynku masowym (Bogost, 2007, s. 155).

Twórcy gier wideo od dawna nazywają swoją branżę „przemysłem”. Dodatkowo w głównym nurcie dominuje typowe uśrednienie jakości i zanik innowacyjności wśród twórców. Chęć pewnego zysku jest powodem masowej produkcji *sequeli* wnoszących niewiele nowego do gatunku. Gry stały się także nośnikiem ideologii. Np. seria *Sim City* wzmacnia ideologię kapitalistyczną, zorientowaną na dobra materialne i konsumpcję (tamże, s. 152). Rozrywka ulega także specyficznemu procesowi militaryzacji. Objawia się to produkcją wojennych, gloryfikujących Amerykę opowieści i promowaniem „militarnego romantyzmu” (Penney, 2010, s. 192), który przekłada się na akceptację ekspansjonistycznej polityki Stanów Zjednoczonych.

Kolejnym potwierdzeniem teorii krytycznej są ogromne problemy dewelopera Atomic Games, który za zadanie postawił sobie realistyczne odwzorowanie wojennych działań w grze *Six Days in Fallujah*<sup>3</sup>. Wydawałoby się, że w postanowieniu tym nie ma nic zdrożnego: wszak *America's Army*, *Kuma Games* czy *Medal of Honor* również obrazują współczesne konflikty zbrojne. Mimo to jednak w mainstreamowych mediach zaczęły pojawiać się oskarżycielskie artykuły, a rodzice poległych w Iraku żołnierzy apelowali nawet o zablokowanie premiery *Six Days in Fallujah*, odsądzając twórców od czci i wiary. Reg Keys, który stracił syna w Iraku, za pośrednictwem brytyjskiego tabloida „Daily Mail”<sup>4</sup> apelował o zablokowanie gry, jeżeli nie na całym świecie, to chociaż w Wielkiej Brytanii. Argumentował, iż przedstawianie tak wielkich strat ludzkich w grze wideo jest wypaczeniem i nie powinno się ich przenosić się na ekrany monitorów. Zaskakująca była także troska Keysa o islamskie rodziny i ich wirtualny wizerunek, choć tak naprawdę *Six Days in*

<sup>3</sup> <<http://www.gamepolitics.com/2009/04/06/konami-announces-game-based-2004-fallujah-battle>>, data dostępu: 2 czerwca 2011.

<sup>4</sup> <<http://www.dailymail.co.uk/news/article-1168235/Iraq-War-video-game-branded-crass-insensitive-father-Red-Cap-killed-action.html>>, data dostępu: 18 czerwca 2011.

*Fallujah* miało być pierwszą grą przedstawiającą wydarzenia nie tylko z punktu widzenia Amerykanów! Walczący wcześniej w Iraku, będący już w stanie spoczynku pułkownik Tim Collins wsparł Rega Keysa, mówiąc, że jest zbyt wcześnie na taką grę. Jego zdaniem ciężko obiektywnie przedstawiać wojnę, która wciąż trwa.

Głosy te nie są pozbawione racji, jeżeli spojrzymy jednak z szerszej perspektywy, to dochodzi do pewnego paradoksu. W czasach gdy rząd USA wspiera przemysł wojennych gier, produkując *America's Army*, kolejny tytuł traktujący o amerykańskiej interwencji w Iraku spotyka się z oporem opinii publicznej i kół wojskowych. Gloryfikująca atak USA na Irak gra *Conflict: Desert Storm II: Back to Baghdad* przedstawiająca inwazję z 2003 r. jako „dokończenie spraw zaczętych w Zatoce Perskiej” (King, Leonard, 2010, s. 101) ukazuje się na rynku bez problemu, a *Six Days in Fallujah*, podążająca na pierwszy rzut oka tą samą drogą, ma ogromne kłopoty. Wydarzenia te wydają się pozbawione logiki, pod warunkiem że nie ma się większego pojęcia o tym, co było katalizatorem walk w Falludży – śmierć pracowników prywatnej firmy ochroniarskiej Blackwater, nieudany odwet amerykańskich żołnierzy i eskalacja konfliktu z użyciem przez siły USA zakazanej konwencjami genewskimi broni.

## Gry polityczne

Gry wideo podobnie jak inne media ulegają określonym poglądom, opiniom czy ideologiom i pod postacią rozrywki przemycają polityczne treści. Działania takie nie są tylko domeną amerykańskich firm czy rządu; bez trudu można znaleźć np. gry wideo ze świata arabskiego, w których walczy się z Izraelem. Tytuły tworzone na Bliskim Wschodzie przyjmują więc inną optykę, ale nie cel – też są narzędziem w politycznej manipulacji, a zmianie ulegają jedynie decydenci i kolor mundurów przeciwnika. Jeżeli nie mamy nawet do czynienia z jawnymi propagandowymi gramami w stylu *America's Army*, to szeroko rozumiana kultura popularna i tak ciągle powiela dominujące, legitymizujące istniejący system wzorce.

Można wskazać parę płaszczyzn dawnej i obecnej polityzacji gier wideo. Początkowo gry i politykę łączyła technologia, rządowe komputery, bez których nie powstałyby pierwsze interaktywne programy. Później elementem wspólnym elektronicznej rozrywki i szeroko rozumianej polityczności był konflikt. Wymieniany jako jeden z podstawowych elementów gry w ujęciu Jespera Juula, definiowany w politologii (gdzie wiąże się z walką o władzę) jako istota polityki, został odzwierciedlony już w pierwszych grach wideo. Kolejne lata sprzyjały coraz większej polityzacji gier, fabuły stopniowo nabierały poli-

tycznych treści, zostając w skrajnych przypadkach jawnie zideologizowanymi, propagandowymi produktami, na przykład w grach wojennych.

Przedstawiona ewolucja gier wideo potwierdza, że gry przestały być zabawkami, a pełnią funkcję pełnoprawnego medium, ze wszystkimi tego zaletami i wadami.

## LITERATURA

- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press.
- Castells, M. (2007). *Spółczesność sieci* (tłum. M. Marody, K. Pawluś, J. Stawiński). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Davies, N. (2008). *Europa walczy 1939–1945. Nie takie proste zwycięstwo* (tłum. E. Tabakowska). Kraków: Wydawnictwo Znak.
- Filiciak, M. (2006). *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Huntemann, A., Payne, M. (red.). (2010). *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*. Nowy Jork: Routledge Taylor & Francis Group.
- Jenkins, H. (2007). *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów* (tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak). Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Kluska, B. (2008). *Dawno temu w grach*. Łódź: Orka.
- Levinson, P. (2006). *Miękkie ostrze, czyli historia i przyszłość rewolucji informacyjnej* (tłum. H. Jankowska). Warszawa: MUZA.
- Manovich, L. (2006). *Język nowych mediów* (tłum. P. Cypriański). Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Mańkowski, P. (2010). *Cyfrowe marzenia, historia gier komputerowych i wideo*. Warszawa: Wydawnictwo Trio Collegium Civitas.
- Marsh, D., Stoker, G. (2006). *Teorie i metody w naukach politycznych* (tłum. J. Tegnerowicz). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Mouffe, Ch. (2008). *Polityczność. Przewodnik krytyki politycznej* (tłum. J. Erbel). Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej.
- Mrozowski, M. (2001). *Media masowe. Władza, rozrywka i biznes*. Warszawa: Oficyna Wydawnicza Aspra-JR.
- Mrozowski, M., Minkner, K., Choroś, B. (2005). *Zabawy z polityką. Dyskurs, 1*, 60.
- Penney, J. (2010). „No Better Way to ‚Experience’ World War II”: Authenticity and Ideology in the Call of Duty and Medal of Honor Player Communities. W: A. Huntemann, M. Payne (red.), *Joystick Soldiers...*

**mgr Paweł Olszewski**, absolwent politologii na Uniwersytecie Opolskim, Opole, [pawel.olszewski.87@gmail.com](mailto:pawel.olszewski.87@gmail.com)

## **Polityzacja gier wideo. Ewolucja od niezobowiązującej rozrywki do zideologizowanego medium**

### **Abstrakt**

*Jeden z podstawowych obszarów badań nauk politycznych obejmuje istotę polityczności, zjawisko polityzacji i ideologię. Autor w niniejszym eseju próbuje odpowiedzieć na pytanie, czy gry wideo, jako pełnoprawne medium kultury masowej, podobnie jak starsze środki masowego przekazu uległy już polityzacji. Za punkt wyjścia przyjmując historię narodzin gier wideo w kontekście determinizmu technologicznego, próbuje wskazać moment zwrócenia się przemysłu gier ku polityce. Przytaczając konkretne tytuły gier wideo, autor korzysta z dorobku szkoły frankfurckiej i bada korelacje między pozornie czysto rozrywkowym i nieangażowanym ideologicznie medium a światem polityki rozumianym jako nieustający konflikt wartości, interesów, idei czy spór o władzę.*