

Mortal Kombat, czyli jak uratować świat¹

„*Mortal Kombat* jest jedną z najpopularniejszych gier komputerowych. Zrobienie filmu na kanwie tej gry było nieuniknione”. Ten z pozoru oczywisty komentarz, pochodzący z promocyjnego reportażu o realizacji filmu *Mortal Kombat* [reż. W.S. Anderson, 1995] – *Mortal Kombat. A Journey Behind the Scenes*, wprowadza w gęstwinę zależności pomiędzy różnymi formami współczesnej rozrywki. Po pierwsze, jasno stwierdza, że związki pomiędzy mediami są koniecznością; po drugie, dość mgliście określa naturę tych związków. Ani jedno, ani drugie nie odnosi się bynajmniej do tradycyjnie rozumianej sztuki. Adaptacje dzieł literackich wcale nie są i nigdy nie były koniecznością, w pewnych przypadkach uznaje się nawet, że zabieg taki byłby niemożliwy albo obrazoburczy. Co więcej, zależność pomiędzy adaptowanym tekstem i jego filmowym (a także radiowym, teatralnym czy jeszcze innym) odpowiednikiem jest raczej oczywista, jeśli nawet trudna do ujęcia w system recept i norm. W każdym razie wątpliwości nie ulega chronologiczne pierwszeństwo utworu oryginalnego wobec jego adaptacji.

W przypadku *Mortal Kombat* trudno jest nawet ustalić, który z istniejących na rynku produktów wyprzedza pozostałe. Chociaż przywołany cytat wskazuje na pierwszeństwo gry, to rzecz nie jest taka prosta. Rzeczywiście *Mortal Kombat* [Mi-

¹ Artykuł ukazał się pierwotnie w tomie *Między słowem a obrazem*, M. Jakubowska, T. Kłys, B. Stolarska (red.), Rabid: Kraków 2005.

dway, 1992] została stworzona w roku 1992 przez Eda Boona i Johna Tobiasa jako gra komputerowa. Od początku była jednak dostępna w kilku wersjach odpowiadających rozmaitym urządzeniom przeznaczonym do jej wykorzystania — od komputerów osobistych, przez konsole Sega, aż do maszyn w salonach gier komputerowych. Choć wersje te były bardzo podobne, różniły się jednak między sobą w szczegółach (takich jak cechy poszczególnych postaci gry). Już w tym momencie trudno byłoby więc wskazać „utwór oryginalny”. Dalej sytuacja komplikuje się jeszcze bardziej. Ponieważ gra odniosła niesłychany sukces rynkowy i stała się sztandarowym produktem konsoli Sega, prędko pojawiły się jej kolejne wersje: *Mortal Kombat 2* [Midway 1993], *Mortal Kombat 3* [Midway 1995] oraz *Mortal Kombat Trilogy* [Midway 1996] i *Ultimate: Mortal Kombat* [Midway 1995] Wreszcie w roku 1995 powstał film pod tym tytułem i do niego właśnie odnosi się przywołany na początku cytat. W gruncie rzeczy nawiązuje on zatem nie do jednej gry, ale przynajmniej do pięciu jej podstawowych edycji, nie licząc drobniejszych różnic pomiędzy wersjami dla różnych platform sprzętowych. Na tym jednak nie koniec komplikacji. W roku 1998 na rynku pojawiła się najnowsza, czwarta wersja gry, a nieco wcześniej od niej — film *Mortal Kombat 2: Unicestwienie* [reż. J. R. Leonetti, 1997]. Mamy więc przynajmniej pięć wersji gry i dwa pełnometrażowe filmy fabularne, nie licząc filmów rysunkowych, seriali telewizyjnych, a także płyt z muzyką filmową, koszulek, czapek, zeszytów i dziesiątków innych gadżetów z emblematem MK. Formalne relacje chronologiczne pomiędzy nimi można wprawdzie z wielkim trudem ustalić, ale daty produkcji, a raczej pojawienia się na rynku poszczególnych produktów niewiele mówią o wewnętrznym labiryncie ich rzeczywistych zależności.

Sytuacja ta nie przypomina więc zupełnie adaptacji filmowej ani w ogóle żadnej klasycznej adaptacji. *Mortal Kombat* nie jest zresztą pod tym względem wyjątkiem. Przeciwnie, większość produktów dzisiejszego rynku mediów pojawia się w takich właśnie pakietach, które za Marshą Kinder określić można mianem „systemów rozrywkowych”. [zob. Kinder, 1991] System taki to „intertekstualna sieć stworzona wokół jednej lub wielu postaci kultury popularnej, fikcyjnych (jak Teenage Mutant Ninja Turtles, bohaterowie *Gwiezdnych wojen*, Super Mario Brothers, Simpsonowie, Muppety, Batman czy Dick Tracy) lub „rzeczywistych” (jak PeeWee Herman, Elvis Presley, Marilyn Monroe, Madonna, Michael Jackson, Beatlesi, a ostatnio New Kids on the Block)” [tamże]. System dąży do tego, by odwoływać się do jak najszerszej publiczności, w miarę możliwości przekraczając bariery klas, ras i płci. Powinien też móc generować jak największą ilość rozmaitych produktów, przede wszystkim jednak musi być popularny. Dlatego właśnie stworzenie filmu na kanwie gry *Mortal Kombat* było nie-

uniknione, podobnie jak nieuniknione było powstanie filmu *Street Fighter* czy gry *The X-Files Game* [Hyperbole, 1998]. Przymus wynika nie tylko z rachuby ekonomicznej, ale także, może przede wszystkim, ma charakter kulturowy. Na wolnym rynku idei każdy pomysł musi przecież nieustannie udowadniać swoją przydatność, swoją zdolność do przetrwania i mnożenia się. Oczywiście nie każdy produkt ma jednakowe szanse w tej walce, ale nawet te mniej żarłoczne starają się zapanować w swojej niszy. Przykładem na to mogą być filmy tak różne jak *Łowca androidów* [reż. R. Scott, 1982] czy *Full Monty* [reż. P. Cattaneo, 1997]. Chociaż żaden z nich nie mógł rozwinąć się w system, wokół każdego powstała sieć podstawowych produktów, po które sięgnąć mogli fani (w przypadku *Łowcy androidów* pierwowzór literacki reklamowany był właśnie za pomocą filmu!).

Chociaż system rozrywkowy różni się zasadniczo od klasycznej adaptacji, to przypomina ją pod jednym względem: jego istotą jest przenoszenie pewnych stałych elementów pomiędzy mediami albo tekstami. To właśnie dzięki tym elementom system istnieje jako całość i jest rozpoznawany przez odbiorców. Najważniejsze pod tym względem są bez wątpienia postacie. Wynika to głównie z faktu, że nawet najmłodszy odbiorca rozpoznaje twarz czy sylwetkę, którą widzieli już wcześniej — zwłaszcza jeśli postać jest odpowiednio charakterystyczna. Także dorośli widzowie nie zawsze mają ochotę natężyć umysł, żeby odnaleźć na przykład podobieństwa przebiegu wydarzeń w różnych tekstach, ale za to zwrócą uwagę na widzianych wielokrotnie bohaterów. Twórcy systemu rozrywkowego wiedzą o tym doskonale, dlatego właśnie wizerunki postaci są zawsze prawnie zastrzeżone. Przypadek *Mortal Kombat* jest jednak bardziej skomplikowany niż bywa to zazwyczaj. Nie dosyć, że bohaterów jest wielu, to jeszcze ich liczba rośnie z każdą nową wersją gry. W kolejnych rundach turnieju pomiędzy Zaświatem i Ziemią obok głównych bohaterów — Liu Kanga, Johnny’ego Cage’a, Soni Blade i Raidena — pojawiają się całe plutony ich wrogów i sprzymierzeńców, którzy giną, odradzają się, powracają w nowych ciałach albo pod postacią braci-bliźniaków. Sprawę dodatkowo komplikują filmy, gdzie bohaterów jest wprawdzie z konieczności mniej, ale za to ich losy są bardziej jednoznaczne. Jednak nawet wizualna dosłowność nie stanowi ostatecznej przeszkody dla sił magii: Johnny Cage, gwiazdor hollywoodzki, ginie wprawdzie na początku filmu *Mortal Kombat 2: Unicestwienie*, ale udaje mu się oszukać śmierć i powrócić do życia w grze.

Przykład ten pokazuje, że bohaterów *Mortal Kombat* nie można traktować tak, jak bohaterów filmu czy jakiegokolwiek innego medium narracyjnego. Nie liczy się bowiem ich miejsce w fabule, która przecież zmienia się z wersji na wersję. Nawet detale wyglądu zewnętrznego nie mają większego znaczenia. Dlatego obsada aktorska

w dwóch kolejnych filmach była — z wyjątkiem Robina Shou w roli Liu Kanga — zupełnie różna. W żadnym z filmów nie wystąpiły też hollywoodzkie gwiazdy, może oprócz Christophera Lamberta, który w pierwszej części zagrał rolę Raidena. Jednak kiedy w *Mortal Kombat 2: Unicestwienie* ten bóg gromów musiał sam stanąć do walki, bez skrupułów zastąpiono Lamberta mniej znanym, za to nieporównanie zręczniejszym Jamesem Remarem. Jeśli zaś idzie o podobieństwo fizyczne pomiędzy tymi aktorami (jak i pomiędzy innymi odtwórcami poszczególnych ról w obu filmach), to nie jest ono większe niż rozdzielczość monitorów komputerowych.

Wszystkie te zabiegi, dyskwalifikujące gdyby chodziło o „zwykły” film, w *Mortal Kombat* nie rażą. Dzieje się tak, ponieważ bohaterów nie określa ich rola w opowiedzianej historii filmowej, ale miejsce w całym systemie, obejmującym inne teksty i media, przede wszystkim zaś grę komputerową. Stąd bierze się specyficzna konstrukcja postaci. Gra należy mianowicie do gatunku *beat'em up* (po polsku określanego mało elegancko, ale trafnie — „mordobicie”), dlatego też zasadnicze cechy bohaterów wiążą się z pojedyńkiem. Jak na turniej wschodnich sztuk walki przystało, wojownicy są w gruncie rzeczy wymienni, zaś ich siły — mniej więcej zrównoważone. Każdy z nich dysponuje jednak specyficzną umiejętnością, która określa styl jego walki. Ta właśnie umiejętność definiuje daną postać i decyduje o jej miejscu w fabułach, które można tworzyć dość dowolnie. Miotający lodowe kule Sub-Zero będzie więc zamrażał swoich przeciwników, wszystko jedno, czy stanie po stronie światła, czy ciemności.

W przypadku *Mortal Kombat* i analogicznych systemów, takich jak *Teenage Mutant Ninja Turtles* czy *Street Fighter* fabuła pełni zatem funkcję drugorzędą, ustępując miejsca specyficznym cechom postaci. Oczywiście wszystko, co dzieje się w grze i w filmie, uporządkowane jest w pewną opowieść, ale składa się ona z luźno związanych ze sobą epizodów, chwilami zaś staje się wręcz nielogiczna. Choć tytułowy turniej *Mortal Kombat* ma podobno odbywać się co sto lat, współczesny nastolatek ma szansę uczestniczyć w kilku jego edycjach, co wymaga sporego naciągania fabuły i nieustannego łamania reguł ze strony władców Zaświata. Krytycy filmowi żyli się także na drobniejsze niekonsekwencje w obrębie obu filmów. Na przykład w *Mortal Kombat — Unicestwienie* Liu Kang pobiera nauki u Indianina Nightwolfa, dzięki którym będzie mógł uwolnić zwierzęcą stronę swojej jaźni. Umiejętność ta, dosyć spektakularna (Kang zmienia się w smoka), nie na wiele się jednak przydaje; dla ostatecznego zwycięstwa nie ma ona właściwie żadnego znaczenia. Także pogodzenie księżniczki Kitany z jej wyrodną matką, Sindel, które miało rozstrzygnąć o losie świata, okazuje się mieć znaczenie wyłącznie rodzinne. Takich niekonsekwencji można znaleźć znacznie więcej, a trzeba by do nich dorzucić także rozmaite cudowne spo-

tkania po latach, porwane dzieci, zagubione rodzeństwo i inne tego rodzaju chwytły sprawdzone w wielu bulwarowych powieściach. W przypadku *Mortal Kombat* prędką krytyka nie jest jednak wskazana. Trzeba pamiętać, że nielogiczności fabuły mogą mieć głębsze uzasadnienie — na poziomie całego systemu rozrywkowego. Uwolnienie drzemiącej w Liu Kangu bestii, bez znaczenia dla przebiegu filmowych wydarzeń, okazuje się być bardzo istotne pod innymi względami. Nie tylko pozwala pokazać atrakcyjną wizualnie walkę smoków, ale przede wszystkim uzasadnia pojawienie się postaci Nightwolfa, której inaczej nie dałoby się zmieścić w fabule. Indianin zaś jest jednym z bohaterów ostatnich wersji gry i jego zwolennicy mogliby poczuć się zawiedzeni, nie znajdując go na ekranie.

Niewielkie znaczenie fabuły wynika także z tego, że system rozrywkowy obejmować musi różne produkty, także niefabularne, jak plakaty czy zabawkowe figurki. Co więcej, *Mortal Kombat*, jako gra komputerowa, oferuje odbiorcom doznanie nieporównywalne z żadnym filmem — interaktywność. Chociaż istnieje pewien szkielet fabularny, który określa postacie, istotę gry tego rodzaju stanowi działanie, a nie oglądanie. Informacje na temat fabuły podawane są we wprowadzeniu do gry i wtedy umykają zapewne uwagi większości graczy, albo można je znaleźć w specjalistycznych wydawnictwach towarzyszących, jak czasopisma poświęcone grom czy książki. Ich lektura jest bardzo ważna, niemal obowiązkowa, ale gracze nie szukają tam opowieści o przygodach bohaterów, skoro sami mogą je tworzyć. Interesuje ich głównie taki opis postaci, który umożliwia skuteczniejsze działanie, a więc informacje na temat tak zwanych komb (serii uderzeń charakterystycznych dla danego wojownika) czy ciosów specjalnych. Można powiedzieć, że fabuła jest produktem ubocznym możliwości bohaterów i ich wykorzystania przez graczy. Najlepszym na to dowodem jest uderzający fakt, że uczestnicy gry mogą swobodnie wybierać nie tylko postać, którą się będą posługiwać (i z którą się utożsamiają), ale i stronę, po której staną. Inaczej niż na przykład w grze *Teenage Mutant Ninja Turtles* [Konami 1989], gdzie można było zostać tylko „dobrym” bohaterem, w *Mortal Kombat* gracz może stanąć po stronie Zaświata i zniszczyć głównego obrońcę Ziemi, Liu Kanga, albo nawet samego Raidena, boga gromów. Jakkolwiek by ocenić taki zabieg w kategoriach etycznych, nie ulega wątpliwości, że w zasadzie unicestwienia on jakąkolwiek ideologiczną identyfikację z bohaterami, która przecież jest niezbędna w przypadku filmu, powieści czy serialu telewizyjnego.

System rozrywkowy *Mortal Kombat* zdecydowanie wyżej stawia interaktywność i związaną z nią przyjemność kontroli niż rozkosze śledzenia gotowej fabuły. Na początku pierwszej części filmu dziadek Liu Kanga usprawiedliwia przed bogiem Raidenem sceptycyzm i brak zaangażowania młodzieńca, mówiąc: „Za dużo oglą-

dania telewizji osłabiło mu umysł”. Ten komentarz, wbrew pozorom, wcale nie jest autoironiczny. Telewizja przedstawiona jest tu jako rozrywka bierna i rozleniwiająca, w odróżnieniu od sztuk walki, które wymagają bezpośredniego zaangażowania emocjonalnego, intelektualnego i fizycznego. Co ciekawe, sugeruje się jednocześnie, że gra komputerowa jest w gruncie rzeczy sposobem praktykowania tych sztuk. Choć z pozoru stwierdzenie to wydaje się absurdalne, tkwi w nim ziarno prawdy. Mistrzowskie opanowanie gry *Mortal Kombat* rzeczywiście wymaga wielu godzin ćwiczeń, skupienia i napięcia woli, wreszcie także sporej wiedzy zdobytej dzięki odpowiedniej lekturze bądź radom bardziej doświadczonych graczy. Różnica tkwi jedynie w tym, że prawdziwe walki toczony są w świecie prawdziwym, zaś pojedynki *Mortal Kombat* — w fikcyjnym (choć zaangażowanie gracza, jego zmęczenie i tak dalej są jak najbardziej autentyczne).

Interaktywności nie można oczywiście przenieść na ekran i to decyduje o dominującym miejscu gry komputerowej w ramach całego systemu. Jeden z krytyków określił nawet *Mortal Kombat 2: Unicestwienie* mianem „dwugodzinnej reklamy gry”. Jeśli tak, to jest to reklama bardzo dochodowa. W każdym razie widać tu podobieństwo do tradycyjnych adaptacji literackich: w tamtym przypadku to literatura pozostawała niedoścignionym ideałem, do którego dążył film. Teraz jej miejsce — choć z innych powodów — zajmuje gra komputerowa. *Mortal Kombat* jest zresztą pod tym względem system nowoczesnym: to gra powstała jako pierwsza i wokół niej tworzy się pozostałe składniki: filmy, seriale, zabawki. Inne, bardziej tradycyjne systemy z konieczności mniejszy nacisk kładą na interakcję; na przykład w przypadku *The X-Files Game* gra komputerowa i film pełnometrażowy pełnią wyraźnie funkcję służebną w stosunku do serialu telewizyjnego. Można jednak sądzić, że interaktywny składnik rozrywki będzie stopniowo zyskiwał coraz większe znaczenie. Po pierwsze bowiem, przyjemność kontrolowania tego, co dzieje się na ekranie, jest silniejsza i łatwiej dostępna niż wyrafinowana rozkosz nadążania za fabułą. Przecież nawet najmniejsze dzieci, które nie potrafią jeszcze zrozumieć prezentowanych historii, z wyraźną ochotą bawią się dającym władzę nad obrazem pilotem od telewizora. Po drugie, przyjemności interaktywne lepiej dają się pogodzić z rozwiniętą kulturą konsumerystyczną.

Ten ostatni powód pozwala lepiej zrozumieć popularność *Mortal Kombat*. Na pierwszy rzut oka cały system może bowiem wydawać się nie tylko mało atrakcyjny, ale wręcz odpychający i szkodliwy. Trudna do wyjaśnienia jest zwłaszcza niesłychana przemoc, z jaką spotyka się gracz (film jest pod tym względem bez porównania mniej dosadny). *Mortal Kombat* była pierwszą grą, w której celem nie jest pokonanie przeciwnika, ale unicestwienie go w sposób jak najbardziej widowiskowy i okrutny.

Kiedy jeden z walczących traci wszystkie siły, na ekranie pojawia się zachęta: *Finish him* (z ang. Wykończ go). W tym momencie zwycięzca może bez trudu wykonać jeden z ciosów, który nie tylko zabije wroga, ale pozwoli wyrwać mu kręgosłup, oderwać głowę albo w inny jeszcze sposób śmiertelnie okaleczyć. Wizualna prezentacja tych działań jest szokująco dosłowna: pokonany siania się na nogach, by za chwilę brocząc krwią zwalić się na ziemię. Z odrywanych członków tryskają strumienie krwi a w powietrzu latają strzępy ciała. Także stronie dźwiękowej przedstawienia nie brakuje realizmu, a właściwie hiperrealizmu. Słychać wyraźnie sapania, jęki i odgłosy uderzeń, a w decydującym momencie także pęknięcie kości, zgniatanie czaszek i miażdżenie rąk. Pod tym względem obydwie części filmu są, jak stwierdziłem, znacznie łagodniejsze. Okaleczenia pokazywane są bardzo rzadko i dosłowność jest raczej mniejsza niż przeciętna w kinie hollywoodzkim. W gruncie rzeczy walka zmienia się w ekwilibrystyczny balet, podobnie jak w filmach o wschodnich sztukach walki. Zdecydowanie naturalistyczna jest natomiast ścieżka dźwiękowa, na którą cenzorzy zwracają znacznie mniejszą uwagę. Nie ulega bowiem wątpliwości, że unikając brutalności twórcy filmów mieli na uwadze ocenę kwalifikującą je do rozpowszechniania. Uznanie filmów za nieodpowiednie dla młodszych nastolatków oznaczałoby katastrofę finansową, bo właśnie z tej grupy wywodzi się największa liczba graczy i potencjalnych widzów *Mortal Kombat*.

Jak jednak wyjaśnić brutalność pokazywaną w grze? Gry komputerowe nie są na ogół klasyfikowane tak jak filmy, więc dawka przemocy nie eliminuje automatycznie pewnych grup odbiorców.² Dlaczego jednak przemoc miałaby przyciągać młodych graczy? Nie można ich przecież oskarżać o niezdrowe skłonności czy wypaczoną osobowość — a przynajmniej nie tak wielu z nich! Odpowiedzi należy szukać w tajemniczych, pozornie absurdalnych słowach, które Raiden powtarza kilkakrotnie swoim uczniom: „Istotą *Mortal Kombat* nie jest śmierć, ale życie”. To zapewnienie znajduje potwierdzenie w strukturze gry; wszyscy walczący są bowiem w gruncie rzeczy nieśmiertelni, po każdym pojedynku odradzają się na nowo, gotowi do kolejnych zmagañ. Przemoc i okrucieństwo nie są więc, wbrew oczywistości, sposobami unicestwienia przeciwnika, prowadzą tylko do uzyskania chwilowej przewagi, do zwycięstwa, które nigdy nie jest ostateczne. Naturalistyczne obrazy i dźwięki przekazują skonwencjonalizowany i oswojony rytuał, którego głównymi cechami są powtarzalność i nierozstrzygalność. Warto w tym miejscu przypomnieć przenikliwą uwagę Umber-

2 Sprawa ta jest rozmaicie rozwiązana w różnych krajach. Zawsze jednak rodzicom łatwiej jest kontrolować gry komputerowe własnych dzieci niż ich wizyty w kinie. [Używany obecnie system PEGI powstał dopiero w roku 2003, a do Polski został wprowadzony w roku 2006 – przypis redakcji].

to Eco. Zestawia on literaturę z elektronicznymi hipertekstami i, nie krytykując tych ostatnich, za główne zadanie literatury uznaje „edukację do śmierci”, a więc osvajanie czytelnika z porządkiem, którego nie sposób zmienić, choćby był smutny czy bolesny [Eco 2003]. Teksty interaktywne, w tym i gry komputerowe, nie pamiętają o śmierci, są nieustanną afirmacją życia i możliwości jego kształtowania. Choćby więc opowiadały o umieraniu – a wiele z nich epatuje śmiercią – w istocie są pochwałą witalności i siły odbiorcy.

Przejdźmy teraz do najbardziej interesującej kwestii, to znaczy do roli, jaką tego rodzaju system rozrywkowy może odgrywać w kulturze. Inaczej mówiąc, czego *Mortal Kombat* uczy młodych odbiorców? Do czego ich przygotowuje? Jaką funkcję pełni ten pozornie brutalny rytuał? Nie chcę przez to sugerować jakichś tajemnych machinacji, które miałyby stać za gramami komputerowymi, ciemnych sił zmierzających do wypaczenia gustów i sumień młodzieży. Przeciwnie — uważam, że *Mortal Kombat* niczego nie ukrywa, wszystko wystawia na światło dzienne. System rozrywkowy wprowadza mianowicie młodego użytkownika w kulturę konsumerystyczną i czyni to zarówno w sferze ekonomii, jak i ideologii. Gracz staje się z konieczności konsumentem: kupuje grę i bilet do kina, zapewne także czasopisma poświęcone grom komputerowym, książki, gadżety. Ta aktywność znajduje potwierdzenie i uzasadnienie w strukturze samej gry. Rytuał pojedynku *Mortal Kombat* nigdy się nie kończy, tak samo jak konsumpcja. Nie ma definitywnego rozstrzygnięcia, choć każdy kolejny krok zdaje się je obiecywać. Nawet jeśli gracz pokona wszystkich przeciwników, to w przyszłości pojawią się kolejne, trudniejsze wersje gry, nowe filmy, komiksy zabawki. Przegrana zresztą też nigdy nie jest ostateczna, zawsze istnieje szansa poprawienia wyniku.

Podobnie jak społeczeństwo konsumerystyczne, tak i *Mortal Kombat* oferuje graczowi mnóstwo rozmaitych możliwości; nie tylko może wcielić się on w jedną z wielu postaci, ale także — już w ramach wybranej roli — wybrać własną strategię postępowania. W ten sposób rozwiązana zostaje podstawowa sprzeczność konsumeryzmu: konsumpcja powinna być bowiem masowa, a zarazem każdy konsument chciałby mieć poczucie, że jego rynkowe działania są indywidualne i wyjątkowe. Gra komputerowa, zwłaszcza włączona w szerszy system rozrywkowy, jest pod tym względem produktem niemal idealnym. Nawet jeśli jest bardzo popularna, każdy może zostać w niej mistrzem, w ten sposób indywidualizując swoją konsumpcję. System umożliwia też tworzenie „kręgów wtajemniczenia” poprzez rozmaite publikacje ujawniające rzekome braki i błędy. Na przykład ostatnia wersja gry, *Mortal Kombat 4*, [Midway 1997] zawiera kilka sekretnych postaci, o których dowiedzieć można się wyłącznie ze specjalistycznej literatury. Dobre opanowanie gry wymaga więc nie tylko poświęcenia jej wielu godzin, ale

także dodatkowej, „elitarnej” wiedzy. Co więcej, jedna z najważniejszych bohaterek gry, księżniczka Kitana, w ogóle nie trafiła do ostatniej wersji. Z powodów technicznych jej postać nie jest dostępna, choć program komputerowy zawiera informacje na jej temat. Do uaktywnienia tych danych i wywołania postaci potrzebna będzie tak zwana „łata”, która zostanie opublikowana później. Bez względu na rzeczywiste powody takiego postępowania, nie ulega wątpliwości, że zmusza ono graczy do dodatkowej konsumpcji. Nawet jeśli sama łata rozprowadzana będzie za darmo, to jej zdobycie wiązać się będzie musiało z konsumpcją (nabycie odpowiedniego czasopisma z płytą CD, odwiedzenie strony internetowej i tak dalej). Najważniejszy jest przy tym nie sam fakt skłaniania młodego człowieka do wydawania pieniędzy — w końcu gra komputerowa czy bilet do kina są bardzo tanie w porównaniu z wieloma „dorosłymi” rozrywkami. Decydujące znaczenie ma powiązanie płaszczyzny ideologicznej — czyli nieskończonego turnieju — z działaniami rynkowymi, choćby na niewielką skalę.

Mortal Kombat wprowadza młodego człowieka w kulturę konsumpcjonistyczną, która określa wszystkie poziomy życia społecznego. System rozrywkowy ustanawia więc nie tylko relację „supermarket — konsument”, ale także określa związki pomiędzy samymi konsumentami, czyli hierarchię społeczną. Na jej szczycie znajdują się ci, którzy poświęcili najwięcej czasu i środków na zgłębienie tajemnic gry, w ten sposób wybijając się ponad tłum. *Mortal Kombat* umożliwia też powstawanie trendów, mód i ekskluzywnych grup, które wyróżnia odpowiedni model konsumpcji — na przykład utożsamienie z jednym z bohaterów albo znajomość sekretnego kodu. W ten sposób powodzenie w grze i odpowiedni stopień wtajemniczenia przygotowują młodego gracza do życia w świecie, w którym wyznacznikiem pozycji jest konsumpcja: marka samochodu, strój czy sposób spędzania wolnego czasu.

Analiza *Mortal Kombat* przynosi dwa główne wnioski. Po pierwsze, zależności pomiędzy współczesnymi mediami są znacznie bardziej skomplikowane niż miało to miejsce dawniej. Klasyczne adaptacje różnią się bardzo od nowoczesnych systemów rozrywkowych i każdy opis współczesnej kultury musi to brać pod uwagę. Po drugie — i ten wniosek jest zapewne mniej przyjemny — systemy te pełnią niezwykle ważną rolę w kulturze. Gry komputerowe, komiksy, nawet popularne filmy uważane są czasem za temat niepoważny albo wręcz wstydlivy. Być może za tą niechęcią kryje się nieświadomy lęk przed prawdą, którą mogłyby ujawnić — bo przecież „istotą *Mortal Kombat* nie jest śmierć, ale życie”.

Bibliografia

- Eco, Umberto, 2003, *O paru funkcjach literatury*, [w:] *O literaturze*, tłum. J. Ugniewska, W. Wasilewska, Warszawa: Muza, ss. 18–19.
- Kinder Marsha, 1991, *Playing with Power in Movies, Television and Video Games. From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, Berkeley: University of California Press.

Ludografia

- Hyperbole Studios, 1998, *The X-Files Game* [PC], USA: Fox Interactive, Inc.
- Konami, 1989, *Teenage Mutant Ninja Turtles*, [ARCADE], Japonia, Konami.
- Midway, 1992, *Mortal Kombat* [ARCADE], USA, Midway.
- Midway, 1993, *Mortal Kombat II* [ARCADE], USA, Midway.
- Midway, 1995, *Mortal Kombat III* [ARCADE], USA, Midway.
- Midway, 1995, *Ultimate Mortal Kombat III* [ARCADE], USA, Midway.
- Midway, 1996, *Mortal Kombat Trilogy* [MS-DOS], USA, GT Interactive.
- Midway, 1997, *Mortal Kombat 4* [ARCADE], USA, Midway.

Summary

Mortal Kombat or how to save the world

The paper analyses interrelations between different constituents of the *Mortal Kombat* entertainment system. The author points out those specific features of movie adaptations that are necessitated by the characteristic of the original games (lack of meaningful plot being one of them). In the last part of the paper the author interprets the *Mortal Kombat* entertainment system as a training exercise for contemporary consumerist lifestyle.

Keywords: Mortal Kombat, entertainment super systems, consumerism

dr hab. Piotr Sitarski — profesor nadzwyczajny w Katedrze Mediów i Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego, kierownik projektu Nowe Media PRL, jest autorem licznych artykułów naukowych i publikacji monograficznych, między innymi o rzeczywistości wirtualnej – *Rozmowa z cyfrowym cieniem* (2002) oraz o twórczości filmowej Ridleya Scotta – *Sens stylu* (2010).