

TOMASZ BEDNARZ

# MILITARY SHOOTERS

OBRAZ WOJNY I POLSKIEJ ARMII W WYBRANYCH GRACH KOMPUTEROWYCH

**TOMASZ BEDNARZ**

Doktorant Instytutu Filozofii i Socjologii Polskiej Akademii Nauk. Zajmuje się nowymi mediami i badaniem internetu, szczególnie w kontekście inwigilacji i bezpieczeństwa w sieci. Organizator spotkań naukowych GSSR Movie Nights.

Wojenna strzelanka (*military shooter*) to jeden z najpopularniejszych gatunków gier komputerowych<sup>1</sup>. David B. Nieborg proponuje następującą definicję terminu *shooter*: „jedno- lub wieloosobowa gra wirtualna, polegająca na rozgrywaniu sekwencji bitewnych. Gracz porusza się w trzech wymiarach i ma do dyspozycji szeroki wachlarz broni. Jego zadaniem jest realizacja misji lub osiągnięcie wyznaczonego celu”<sup>2</sup>. Pozycje z serii *Call of Duty* są rokrocznie najlepiej sprzedającymi się grami na rynku – do początku 2016 roku do nabywców na całym świecie trafiło 250 milionów egzemplarzy<sup>3</sup>. Ian Shaw zauważa, że aktualna popularność tych gier wynika ze znacznego wzrostu zainteresowania nimi po zamachach z 11 września 2001 roku<sup>4</sup>. Możliwe, że jest to próba odreagowania negatywnych emocji lub wirtualna zemsta – Johannes Breuer i inni podkreślają, że tego typu gry najlepiej sprzedają się głównie w Stanach Zjednoczonych i w Europie<sup>5</sup>. Wojna w grach omawianego gatunku jest zawsze zjawiskiem politycznym, w którym podkreślana

<sup>1</sup> J. Höglund, *Electronic empire. Orientalism revisited in the military shooter*, „The International Journal of Computer Game Research” 1(8)/2008, <http://gamestudies.org/0801/articles/hoeglund> (30 czerwca 2017).

<sup>2</sup> D.B. Nieborg, *America's army: more than a game?*, „Gamespace” 2004, [http://www.gamespace.nl/content/ISAGA\\_Nieborg.PDF](http://www.gamespace.nl/content/ISAGA_Nieborg.PDF) (30 czerwca 2017).

<sup>3</sup> Wyniki sprzedaży *Call of Duty*: C. Morris, *Here are the Best Selling Video Games of 2015*, „Fortune”, <http://fortune.com/2016/01/14/here-are-the-best-selling-video-games-of-2015/> (30 czerwca 2017).

<sup>4</sup> M.A. Ouellette, *„I hope you never see another day like this”: Pedagogy & Allegory in „Post 9/11” Video Games*, „The International Journal of Computer Game Research” 1/2008, [http://gamestudies.org/0801/articles/ouellette\\_m](http://gamestudies.org/0801/articles/ouellette_m) (30 czerwca 2017).

<sup>5</sup> J. Breuer, R. Festl, T. Quandt, *Digital war: an empirical analysis of narrative elements in first-person shooters*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 3/2012, s. 215–216.

jest potęgą technologiczną Zachodu. Gry, tak jak inne media – telewizyjne i filmowe, przedstawiają konflikty poprzez pryzmat polityczny, a chcąc kreować społeczne przyzwolenie dla wojny, odwołują się do wartości uznawanych za nadrzędne, takich jak „prawda, wolność, sprawiedliwość”<sup>6</sup>. Są zatem narzędziem propagandy.

Niniejszy artykuł przedstawia kontekst, w którym istnieją *shootery*, poddaje refleksji ich nieodłączne powiązania z wojną, przesłanie oraz wpływ na kulturę popularną. Kluczowe dla tych rozważań jest wyjaśnienie, w jaki sposób regularna współpraca między przemysłem rozrywkowym i wojskowym stworzyła system nazywany „wojskowym kompleksem rozrywkowym” (*military entertainment complex*<sup>7</sup>). Analizie zostanie poddane to, jak *shootery* prezentują polską armię i Polaków, a także w jaki sposób gry tworzone w Polsce podejmują kwestię wojny. Rozpatrywane będą polskie akcenty w grach komputerowych, ukazane zostanie, jak przedstawiane są polskie wojska w produkcjach tworzonych głównie w USA. Realizm, którym często chwala się producenci gier typu *military shooter*, będzie przeciwstawiony temu, co faktycznie przedstawiają gry, a także temu, co jest w nich przemilczane.

#### GRY WOJENNE – AMERYKAŃSKIE WOJSKO SYMULUJE

Tim Lenoir i Henry Lowood opisują wyjątkowo rozbudowany rodzaj ćwiczeń wojskowych na poligonie jako gry wojenne i podają ich następującą definicję: „są to symulacje, będące mieszanką gry, eksperymentu i spektaklu”. Wskazują je jako jedno ze źródeł aktualnego kształtu wojennych gier komputerowych<sup>8</sup>. Te przeprowadzane w świecie realnym gry wojenne były inspiracją dla rozwoju ich odpowiedników cyfrowych i służyły jako swego rodzaju prototyp. Komputeryzacja umożliwiła ich udoskonalenie i przeniesienie w sferę wirtualną. Po II wojnie światowej Departament Obrony Stanów Zjednoczonych przeznaczał duże fundusze na rozwój symulacji wojskowych i technologii komputerowych. Wojsko współpracowało na tym polu z firmami komercyjnymi, naukowcami i przedstawicielami przemysłu rozrywkowego<sup>9</sup>. Tworzenie coraz bardziej rozbudowanego oprogramowania do szkolenia żołnierzy i ciągła praca nad zaawansowanymi komputerami, zdolnymi przetwarzać duże ilości danych<sup>10</sup>, z czasem przyczyniły się do powstania gier komputerowych. Lata ścisłej współpracy wojska z przemysłem rozrywkowym odcisnęły trwałe piętno na kulturze Zachodu. Wojskowi potrzebowali w swoich symulacjach realistycznych scenariuszy, dbałości o szczegóły historyczne oraz odpowiedniego odwzorowania terenu i funkcjonowania broni. Późne lata osiemdziesiąte i pierwsza połowa lat

6 U. Jarecka, *Nikczemny wojownik na słusznej wojnie: wybrane aspekty obrazu wojny w mediach wizualnych*, Wydawnictwo „Trio”, Warszawa 2009, s. 237.

7 I.G.R. Shaw, *Playing war*, „Social & Cultural Geography” 8/2010, s. 793.

8 T. Lenoir, H. Lowood, *Theaters of war. The military entertainment complex*, s. 1, [https://web.stanford.edu/class/sts145/Library/Lenoir-Lowood\\_TheatersOfWar.pdf](https://web.stanford.edu/class/sts145/Library/Lenoir-Lowood_TheatersOfWar.pdf) (30 czerwca 2017).

9 C. Mead, *War play: video games and the future of armed conflict*, Eamon Dolan/Houghton Mifflin Harcourt, New York 2013, s. 11–12, 14, 17–18.

10 Tamże, s. 11–12.

dziewięćdziesiątych XX wieku to czas intensywnej pracy nad tymi aspektami elektronicznych symulacji<sup>11</sup>.

Przemysł wojskowy i rozrywkowy aktywnie współpracowały, wymieniając się technologiami i wspierając w ich doskonaleniu. Rozwiązania wykorzystywane w symulacjach dla armii pojawiały się potem w komercyjnych grach komputerowych, a te, które pojawiały się w komercyjnych grach komputerowych, były wykorzystywane w symulacjach przygotowywanych dla armii<sup>12</sup>. I tak na przykład w latach osiemdziesiątych wojsko amerykańskie pracowało nad interaktywnymi symulacjami (*distributed interactive simulations*), których elementy zostały później wykorzystane przez firmy prywatne w grach takich jak *Battlezone* i *Doom 2*, z kolei armia szukała w nich potencjału dla oprogramowania treningowego dla żołnierzy<sup>13</sup>. Chociaż komercyjne produkcje okazały się niewystarczające do tego celu, zauważono, że mogą stanowić świetne źródło promocji armii i jej działań. Doceniono również ich znaczenie edukacyjne. Z czasem armia zaczęła zamawiać gry symulacyjne specjalnie dla siebie<sup>14</sup>.

Jak już wspomniano, jednym z najpopularniejszych gatunków gier komputerowych jest obecnie *military shooter*. Tło akcji w tych grach jest bardzo różnorodne – od kosmicznego lub postapokaliptycznego science fiction po różne formy fantasy. Wiele gier jest też osadzonych w czasach konkretnych konfliktów zbrojnych (historycznych i teraźniejszych) lub rozgrywających się w alternatywnej rzeczywistości. Alexander R. Galloway dzieli gry właśnie pod tym kątem na fantastyczne i te, które dążą do mimetycznej rekonstrukcji życia. Samo tło nie jest jedynym źródłem mimetyzmu, Galloway rozróżnia bowiem realizm w sposobie przedstawienia i realizm fabularny<sup>15</sup>.

#### „PRAWDZIWA” WOJNA, „PRAWDZIWA” POLITYKA, „PRAWDZIWA” GRA

Pojęcie realizmu odgrywa ważną rolę w świecie przedstawionym gier komputerowych typu *military shooter*. Fredric Jameson podkreśla jednak, że dokładne odwzorowywanie rzeczywistości jest niemożliwe. Odnosząc się do przekazów filmowych, wyjaśnia, że można albo dążyć do stworzenia sztuki, to znaczy skoncentrować się na aspekcie estetycznym, albo próbować dotrzeć do prawdy o rzeczywistości i wyeksponować ją, minimalizując wartość innych elementów danego utworu<sup>16</sup>. W grach utrzymanie równowagi pomiędzy możliwie realistycznym modelowaniem rzeczywistości i tworzeniem interesującej przestrzeni dla gracza nie jest łatwe. Komputerowe gry symulacyjne mogą być trudne do kontrolowania

11 Tamże, s. 1–2.

12 Tamże.

13 O współpracy armii z firmą Atari wokół *Battlezone* w latach osiemdziesiątych zob. C. Mead, *War play...*, dz. cyt., s. 18–19. O modyfikowaniu *Doom 2* przez armię w latach dziewięćdziesiątych zob. R. Riddell, *Doom goes to war*, „Wired” 4/1997, <https://www.wired.com/1997/04/ff-doom/> (30 czerwca 2017).

14 Przykład tego, jak Polacy wykorzystują symulatory: Ł. Zalesiński, *Realna jazda w wirtualnym mieście*, „Polska Zbrojna” 3/2016, 51–53.

15 A.R. Galloway, *Social realism in gaming*, „The International Journal of Computer Game Research” 1/2004, <http://gamestudies.org/0401/galloway/> (30 czerwca 2017).

16 F. Jameson, *Signatures of the visible*, Routledge, New York 1992, s. 158, za: A.R. Galloway, *Social realism...*, dz. cyt.

i zrozumienia przez odbiorcę. Alexander Galloway próbuje zapożyczyć z kina termin „neorealizm” i zastosować go do interpretacji nie tylko formy, ale też narracji typowej dla gier komputerowych<sup>17</sup>. Tworzy następującą definicję gier realistycznych lub protorealistycznych: „są to te gry, które przemyślnie odzwierciedlają drobne szczegóły życia codziennego, które pełne jest walki, osobistych dramatów i niesprawiedliwości”<sup>18</sup>. Chodzi tu o ukazanie tego, jak postaci występujące w danym utworze postrzegają rzeczywistość razem z jej codziennymi aspektami. Według tej definicji twórcy gier nie powinni starać się odwzorować idealnej rzeczywistości, ale zbudować rzeczywistość na podstawie własnego jej postrzegania i rozumienia. Protorealistyczne gry komputerowe muszą ukazywać rzeczywistość odkodowaną przez ich autorów.

Ponadto, zdaniem Gallowaya, w grach tych konieczne jest zachowanie pewnej wierności kontekstowi społecznemu, w jakim zanurzony jest gracz (*fidelity of context*)<sup>19</sup>. Ważna jest zgodność pomiędzy tym kontekstem, czyli codziennym życiem gracza, a jego potrzebami emocjonalnymi. To oznacza swoiste sprzężenie zwrotne: społeczna rzeczywistość gracza powinna być odzwierciedlona w grze poprzez jego działania, a działania w grze powinny mieć wpływ na jego zachowania w rzeczywistości społecznej<sup>20</sup>. Nie chodzi tu o akcję i reakcję, a bardziej o dialog i szukanie obszarów wspólnych doświadczeń pomiędzy graczem a jego działaniami w grze w ramach interakcji. Innymi słowy, jeśli gra wojenna ukazuje żołnierzy zabijających innych żołnierzy, to gracz mieszkający w Warszawie powinien zrozumieć, że żołnierze zachowują się w ten sposób ze względu na wojnę – i – jeśli gra żołnierzem – powinien mieć możliwość niestrzelania do innych żołnierzy. Tak jak w życiu codziennym do nikogo by nie strzelał. Jeśli rezultat tych działań w grze byłby negatywny (śmierć głównego bohatera, śmierć cywili), gracz wysnułby z tego wnioski na temat wyjątkowo trudnej sytuacji na obszarach, w których toczy się wojna. Poszerzyłoby to jego perspektywę na temat rzeczywistości (trudność minimalizowania ofiar w trakcie wojen), która nie zawsze jest przedmiotem debaty publicznej.

Sama czynność grania nie jest neutralna i oderwana od rzeczywistości. Ian Shaw uważa, że współczesne *military shooters* są skonstruowane w taki sposób, żeby wykorzystać kulturę uczestnictwa w cyfrowej wojnie z terroryzmem<sup>21</sup>. Dzięki dużej popularności gier armia może budować przyzwolenie społeczne dla swoich konfliktów poprzez ukazywanie w nich modelowych interakcji z rzeczywistością wojny. Ian Shaw podkreśla, że jest to wręcz zaproszenie do politycznej aktywności<sup>22</sup>. Taka interpretacja społecznego sensu gier wyjaśniać może związek pomiędzy zwiększeniem się popularności *shooterów* a wojną z terroryzmem. Dla

17 A.R. Galloway, *Social realism...*, dz. cyt.

18 Tamże.

19 Tamże.

20 Tamże.

21 I.G.R. Shaw, *Playing war*, dz. cyt., s. 791.

22 Tamże.



gracza strzelanie może być kwestią projekcji swojej potrzeby zemsty albo próbą odreagowania negatywnych emocji. Jamie Madigan pisze, że kluczowa jest tu też kwestia imersji, czyli tego, że grając, gracze odbierają świat wirtualny jako prawdziwy i się w nim zanurzają<sup>23</sup>. Dzieje się tak dzięki autentyzmowi, który gry próbują stworzyć poprzez swoją warstwę wizualną. Także jeśli realistyczne komputerowe gry wojenne sugerują, że trzeba aktywnie walczyć z terroryzmem na Bliskim Wschodzie, to być może mają rację, a przynajmniej warto tę sugestię poważnie rozważyć.

Jakie *military shooters* dominują na rynku? Są to popularne serie, takie jak *Call of Duty*, *Medal of Honor*, *Battlefield*, przedstawiające historie, w których gracz wciela się w żołnierzy walczących na froncie wojennym na Bliskim Wschodzie, w Europie, a nawet w USA i Rosji. Nie są to gry wymagające intelektualnego wysiłku i stosowania szczególnej taktyki, ale reklamowane są jako szansa na przeżycie autentycznych wojennych doświadczeń. Akademickie dyskusje na temat *military shooters* zwykle koncentrują się wokół gier bezpośrednio powiązanych z wojskowym kompleksem rozrywkowym (*military entertainment complex*). Najczęściej omawiane są *America's Army* i *Full Spectrum Warrior*, które zostały stworzone we współpracy przemysłu rozrywkowego z armią Stanów Zjednoczonych. Wielu badaczy wskazuje, że są one „tubą propagandy” i narzędziem służącym do rekrutacji nowego pokolenia żołnierzy<sup>24</sup>. Jednak ostatnia gra z pierwszej serii wyszła w roku 2007, a z drugiej w 2006. Gry komputerowe wymagają ciągłych aktualizacji, żeby pozostać w świadomości graczy, a to oznacza ogromne wydatki na produkcję i marketing każdego roku. Być może dlatego najpopularniejsze obecnie *Call of Duty* i *Battlefield* są skoncentrowane przede wszystkim na wymiarze rozrywkowym; są tworzone bez ścisłej współpracy z armią, ich twórcy korzystają z konsultacji weteranów pracujących w przemyśle rozrywkowym.

Wspomniana seria *America's Army* została stworzona bezpośrednio przez wojsko amerykańskie. Realizm naznacza tu każdy element gry: broń działa tak jak w rzeczywistości, mundury ukazywanych na ekranie żołnierzy są mundurami amerykańskiej armii, gracz przechodzi wirtualny trening jak prawdziwi rekruci<sup>25</sup>. Galloway podkreśla, że na pewno można mówić tu o pewnej formie realizmu, gdyż gra jest oparta na elementach obiektywnej rzeczywistości, jednakże daleko jej do protorealizmu<sup>26</sup>. *America's Army* nie przedstawia prawdziwego kodu językowego armii, ale jego złagodzoną i uniwersalną wersję spopularyzowaną w mediach. Poza tym, jeśli w wojsku występują jakieś problemy (np. niesubordynacja, przemoc), to tutaj się z nimi nie spotkamy. Wspomniane wcześniej komercyjne gry również są ideologicznie bliskie polityce Stanów Zjednoczonych<sup>27</sup>. W różnym stopniu gloryfikują wojnę i wojsko oraz

23 J. Madigan, *Getting gamers*, Rowman & Littlefield, New York 2016.

24 A.R. Galloway, *Social realism...*, dz. cyt.

25 T. Lenoir, H. Lowood, *Theaters of war...*, dz. cyt., s. 39, 41.

26 A.R. Galloway, *Social realism...*, dz. cyt.

27 I.G.R. Shaw, *Playing war*, dz. cyt., s. 794.

upraszczają i przedstawiają wojnę jako nieunikniony sposób rozwiązywania konfliktów<sup>28</sup>.

Nie tylko armia amerykańska posługuje się grami jako narzędziem propagandowym. Pomysł ich ideologicznego wykorzystania do kształtowania przekazu politycznego i społecznego pojawił się także w innych krajach. Marcus Schulzke pisze, że Hezbollah odpowiedzialny za grę *Special Force* i syryjska firma, która wyprodukowała *Under Ash* tworzą właśnie takie gry, w których gracz wciela się w buntowników i terrorystów<sup>29</sup>. Te produkcje łączą sfery życia codziennego z życiem wojennym i legitymizują zbrojne wystąpienia, tak jak ich amerykańskie odpowiedniki<sup>30</sup>. Robią to jednak, zmieniając punkt widzenia na obcy graczowi amerykańskich *shooterów*. Alexander Galloway tłumaczy, że są to ważne gry, ponieważ ukazują perspektywę wroga, znanego najczęściej z przekazów mediów zachodnich głównego nurtu (mainstreamowych), i krytykują aktualną politykę społeczną USA<sup>31</sup>. Podkreśla on, że sam fakt, iż Palestyńczycy mogą przedstawić swoją walkę z Izraelczykami w grze komputerowej, jest działaniem antysystemowym, które równocześnie uwidacznia ich gorszą sytuację w tym konflikcie. Poza tym Palestyńczycy mogą doświadczać przyjemności grania w świecie wirtualnym, który został skonstruowany specjalnie dla nich, pokazującym ich problemy życia codziennego i politycznego<sup>32</sup>. Galloway podkreśla, że gry to medium interaktywne, które wymaga działania od gracza, i dlatego realizm powinien tu oznaczać również dotarcie do odpowiedniego odbiorcy, dla którego ten przekaz może znaczyć coś więcej i do którego może trafiać lepiej<sup>33</sup>. Dla Palestyńczyków wojna nie toczy się na drugim krańcu świata, tak jak dla Amerykanów, tylko znacznie bliżej. To, razem z faktem, że mogą wcielić się w przedstawiciela swojej nacji, robi na nich większe wrażenie. Vit Sisler dodaje, iż rzeczywiście gry te skutecznie przemawiają do młodych muzułmanów nawet mimo faktu, że albo technicznie odstają od produkcji zachodnich, albo są przesiąknięte przekazem propagandowym<sup>34</sup>.

Wymienione gry – amerykańska *America's Army*, syryjska *Under Ash*, libańska *Special Force* – istnieją na rynku obok siebie, co tak naprawdę może pomóc w budowaniu i przekształcaniu znaczenia wojennych gier komputerowych. Okazuje się, że każda strona konfliktu może nadać przekaz w tym medium. To zestawienie wirtualnych wojen przygotowanych przez Wschód i Zachód z całą jaskrawością ujawnia ideologiczny charakter *America's Army*. Jeszcze bardziej wyrazisty

28 M. van Zwieten, *Danger close: contesting ideologies and contemporary military conflict in first-person shooters*, „DiGRA '11 – Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play”.

29 M. Schulzke, *Simulating terrorism and insurgency: video games in the war of ideas*, „Cambridge Review of International Affairs” 4/2014, s. 627–628.

30 N. Robinson, *Videogames, persuasion and the war on terror: escaping or embedding the military-entertainment complex?*, „Political Studies” 3/2012, s. 509–510.

31 A.R. Galloway, *Social realism...*, dz. cyt.

32 Tamże.

33 Tamże.

34 V. Sisler, *Digital Arabs: representation in video games*, „European Journal of Cultural Studies” 2/2008, s. 212.

staje się etnocentryzm produkcji amerykańskich. Ryan Lizardi argumentuje, że amerykańskie *shootery* narracyjnie, i w pewnym stopniu mechanicznie, skupione są na kulturze Zachodu i to ją wywyższają ponad wszystkie inne, jednocześnie je obrażając i naznaczając negatywnie<sup>35</sup>. Najczęściej chodzi tu o konflikt na linii USA i ich sojusznicy – Bliski Wschód, ale zdarza się, że i kraje europejskie podążają „niewłaściwą ścieżką”, tak jak Francja, która nie wsparła inwazji na Irak w 2003 roku.

#### JAK GROM Z JASNEGO NIEBA – POLACY W *MILITARY SHOOTERS*

Powyższe stwierdzenia wskazują, że na przedstawienie wojska w amerykańskich grach komputerowych ma wpływ polityka międzynarodowa. Dlatego za każdym razem, kiedy w zachodnich produkcjach pojawiają się Polacy, należy zadawać sobie pytanie: czy Polska jest nadal wygodnym sojusznikiem dla USA? Teraz jest, stąd żołnierze z polskiej jednostki GROM występują w drugoplanowej roli w grze *Medal of Honor: Warfighter* (2012). Konsultanci amerykańskiej marynarki wojennej biorący udział w tworzeniu gry zasugerowali, żeby dodać do narracji tę polską formację jako przykład ciekawej jednostki specjalnej. Polskie Ministerstwo Obrony Narodowej wyraziło na to zgodę. Twórcy zaangażowali kilku żołnierzy GROM do współpracy i tym sposobem polska jednostka trafiła do gry oraz do materiałów promocyjnych<sup>36</sup>. Polscy żołnierze pojawiają się w części dziejącej się w Bośni, gdzie pomagają głównym bohaterom, żołnierzom amerykańskim, schwytając bośniackiego terrorystę. Ich naszywki z Polską Walczącą są bardzo eksponowane, a w trakcie walk słychać polskie dialogi. Jest to bardzo ciekawa forma promocji polskiej armii, tym bardziej że żołnierze pojawiają się w fabule ze względu na swoje wysokie kompetencje.

Jednakże *Warfighter* jest grą napisaną z bardzo uproszczonej zachodniej perspektywy. Przedstawia muzułmanów jako prymitywnych wrogów, masę pozbawioną cech szczególnych, podczas gdy żołnierze amerykańscy są zindywidualizowani i z łatwością wyróżniają się z tłumu. Część fabuły poświęcona jest nawet ich stosunkom rodzinnym, co umożliwia graczowi przywiązanie się do żołnierzy i wyzwala wobec nich pozytywne emocje. Na początku może się wydawać, że pojawiają się w tej grze przynajmniej delikatne krytyczne akcenty i sugestie, że wojna oddala od siebie ludzi sobie bliskich, zarówno fizycznie (duże odległości pomiędzy frontem na Bliskim Wschodzie a domem w USA), jak i psychicznie (trudniej jest rozwiązywać konflikty, porozumiewając się tylko na odległość). Jednak na koniec tradycyjnie gloryfikuje się wojnę. Przekaz o tym, że warto umierać, a prawdziwi bohaterowie (czytaj: żołnierze) są wśród nas, pojawia się tuż przed napisami końcowymi. Być może aktywna współpraca z weteranami na etapie projektowania gry kształtuje taki właśnie przekaz. Wojskowi dzielą się wiedzą, jaką otrzymali w trakcie treningu, przekazują swoje doświadczenia, a o armii

35 R. Lizardi, *Repelling the invasion of the „Other”: post-apocalyptic alien shooter videogames addressing contemporary cultural attitudes*, „Eludamos. Journal for Computer Game Culture” 2/2009, s. 295–296.

36 *Specjaliści GROM-u trafili do świata gier*, „Polska Zbrojna” 2012, <http://www.polska-zbrojna.pl/home/articleshow/5343?t=Specjalsi-GROM-u-trafli-do-swiata-gier> (30 czerwca 2017).

wyrażają się z patriotycznym szacunkiem. Również obecność Polaków w tej grze jest jednoznaczna – są oni jednymi z sojuszników Stanów Zjednoczonych, którzy nie tylko rozumieją ich politykę i ideologię, ale też aktywnie wdrażają ją podczas zmagania wojennych.

W grze *SOCOM 3* (2005), stworzonej przez jedną z amerykańskich firm we współpracy z U.S. Naval Special Warfare Command, w roli sojuszników USA również pojawiają się żołnierze z jednostki GROM. Występują tu też cywile z Polski w roli terrorystów jako członkowie grupy Nowy Słowiański Ład (New Slavic Order). Część gry rozgrywa się na terytorium Polski. Obsadzenie Polaków w rolach „złych” i „dobrych” sprawiło, że została zachowana równowaga, która niekoniecznie dana jest przedstawicielom innych narodów. Polska widziana jest z jednej strony jako państwo byłego bloku wschodniego, a z drugiej jako młoda demokracja starająca się o przynależność do Zachodu. Pozycja geopolityczna Polski kształtuje obraz Polaków w *SOCOM 3*. W narracji gry podkreślono współpracę pomiędzy amerykańską jednostką specjalną Navy Seals a GROM-em i to, że władze nie ujawniają udziału Amerykanów w akcji przeciwko rodzimym terrorystom. Jednakże polskie ziemie w grze ukazane są dość schematycznie, jako lasy, pola, wsie, z takimi elementami jak: ruiny, kanały, blokowisko, browar i stocznia. Ulice miast są puste, a budynki poważnie zniszczone. Wrocław jest częściowo zatopiony. Polska jest przedstawiona jako biedne i zniszczone pokomunistyczne terytorium, więc pełni funkcję egzotycznego tła dla akcji, która toczy się jeszcze na północy Afryki, gdzieś w okolicach Algierii oraz na południu Azji w okolicach Bangladeszu, gdzie amerykańska jednostka Navy Seals również pomaga rozbić lokalne grupy terrorystyczne.

W *SOCOM 4* (2011) twórcy zastosowali interesujące rozwiązanie narracyjne uwzględniające narodowość gracza. Wydawca gry wprowadził program Lokalizacja 2.0, na podstawie którego określone gry otrzymały dokładniejsze tłumaczenia. W *SOCOM 4* dwójka głównych bohaterów, Amerykanów, zmienia swoją narodowość i jednostkę specjalną, w której walczy, zależnie od wersji gry – w polskiej są Polakami i członkami GROM-u, analogicznie w wersjach angielskiej, australijskiej, francuskiej, niemieckiej, włoskiej, portugalskiej i hiszpańskiej stają się członkami elitarnych grup wojskowych danego kraju<sup>37</sup>. To rozwiązanie potwierdza wcześniejsze ustalenia na temat sojuszników USA i ich miejsca w edukacyjno-propagandowym wymiarze gier. Fabuła *SOCOM 4* rozgrywa się gdzieś na południu Azji, gdzie reżim wojskowy przejął władzę w nienazwanym państwie. Siły specjalne mają tam przywrócić porządek. Narracja gry zakłada, że jednostki z różnych krajów zachowałyby się podobnie w tych warunkach, i aktywnie ingerowały w sytuację polityczną tego azjatyckiego państwa. Gra przedstawia więc bardzo konserwatywnie (republikańsko) amerykańską wizję rzeczywistości. Zakłada, po pierwsze, potrzebę działania na terenie innego pań-

<sup>37</sup> Informacje prasowe wydawcy dostępne na stronie: <http://pl.playstation.com/10thingsyouneedtoknowaboutso-comspecialforces/> (30 czerwca 2017). Warto też nadmienić, że gra jest dostępna w wersji rosyjskiej i koreańskiej. W rosyjskiej główni bohaterowie nie są żołnierzami NATO i gracze wcielają się w postaci wojskowych ze specnazu. Następuje więc bardzo ciekawa zmiana kontekstu poprzez lokalizację.



stwa w imię demokracji, a po drugie, że przedstawiciele jednostek z różnych państw (głównie zachodnich) zachowywaliby się w tych warunkach identycznie jak Amerykanie.

Warto zaznaczyć, że umiędzynarodowienie gry nie było do końca przemyślane: w rolach głównych występuje przeciętny przedstawiciel rasy kaukaskiej oraz czarnoskóry żołnierz. Spowodowało to, że plan wydawcy się nie powiódł i w Polsce Lokalizacja 2.0 pozwoliła na spolszczenie tylko jednego z amerykańskich żołnierzy, któremu nadano nazwisko Strzałkowski. Tytuł został przetłumaczony z *SOCOM: US Navy SEALs* na *SOCOM: Polskie siły specjalne*. Główni bohaterowie wypowiadają swoje kwestie po polsku, a na ich ramionach widnieje flaga Polski. W grze są nazywani żołnierzami GROM-u, a swojego głosu dla ich komandora użyczył generał dywizji Wojska Polskiego Roman Polko, co jeszcze silniej tworzy pozory autentyczności.

Pozostaje jeszcze omówić gry wojenne polskiej produkcji. Na polskim rynku od 2003 roku wydawane są niskobudżetowe tytuły FPS (First Person Shooters, czyli tzw. pierwszoosobowe strzelanki), które rozgrywają się w trakcie historycznych konfliktów i czasami ich akcja ma miejsce, przynajmniej częściowo, na terytorium Polski. Ryan Lizardi zauważa, że lokalizacja walki z siłami wroga, które zagrażają demokracji i bezpieczeństwu ludzkości, jest bardzo ważna. Autor pisze o tym w kontekście gier science fiction, ale w grach opartych na kanwie wydarzeń historycznych ten aspekt także ma znaczenie<sup>38</sup>. Walki w trakcie II wojny światowej odbywały się na całym świecie, ale wybór miejsc, które można pokazać w grze, jest ograniczony, dlatego pojawienie się Warszawy jest tak ważne. Ukazana jest ona w stanie z II wojny światowej, w ruinie, w *Enemy Front*. Jednak w żadnym z polskich niskobudżetowych tytułów, ani w *Enemy Front*, gracz nie wciela się w Polaków. Jest to więc dla niego obserwacja sytuacji z zewnątrz.

Ryan Lizardi podkreśla, że gracze najmocniej identyfikują się z postacią, w którą się wcielają, ponieważ jej istnienie i działania powiązane są nierozłącznie z interfejsem gry<sup>39</sup>. Dobrym przykładem jest tu gra *Uprising 44: The Silent Shadows* (2012, następnie *Uprising*). Fabuła rozgrywa się w całości w trakcie powstania warszawskiego w 1944 roku, a wszystkie główne postaci to Polacy. Grę można usytuować pomiędzy wspomnianymi produkcjami amerykańskimi i muzułmańskimi. Jest ona próbą stworzenia autoreprezentacji Polaków w grach komputerowych. Bohaterowie nie są już tylko drugoplanowymi sojusznikami innych narodów, ale przedstawicielami narodu, walczącymi o wolność swojego kraju w dramatycznych warunkach II wojny światowej. Warto zaznaczyć, iż nie jest to klasyczne wojskowe ukazanie konfliktu i jego gloryfikacja, a perspektywa powstańców. Strona narracyjna gry wypełnia ważną niszę nie tylko w polskich, ale i światowych produkcjach gier komputerowych.

Jednak podobnie jak w przypadku libańskiej *Special Force* i syryjskiej *Under Ash* jej strona techniczna jest bardzo słaba. Przekazywane wartości i ideologiczne

<sup>38</sup> R. Lizardi, *Repelling the invasion...*, dz. cyt., s. 301.

<sup>39</sup> Tamże, s. 300.

przesłanie są ciekawe i odbiegają od amerykańskich wzorców, ale trudno jedynie dzięki nim pozyskać młodego gracza. Poprzez fakt, że gra jest *shooterem*, pojawiają się problemy niezgodności formy z treścią. Konwencja wymaga strzelania, a historia przypomina, że powstańcy nie mieli dużo broni i amunicji. W rezultacie konwencja wygrywa, a brak tak dużych funduszy na produkcję, jak w przypadku gier zachodnich, prowadzi do tego, że wartość estetyczna gry jest niska, a próby interakcji z nią trudne. Gra w zasadzie została już dziś zapomniana, mimo że miała ogromny potencjał, aby stać się fenomenem w świecie mediów.

Komercyjny sukces osiągnęła inna polska produkcja *This War of Mine* (2014). Jej twórcy zdecydowali się stworzyć grę wojenną, która nie będzie pokazywana z perspektywy żołnierza ani nie będzie *shooterem*. Takim sposobem stworzyli najlepszą grę o powstaniu warszawskim, która właściwie o nim nie jest. W wywiadach wyjaśniają, że inspirowali się oblężeniem Sarajewa, ale nie narzucali żadnej interpretacji prezentowanego powojennego miasta. Narracyjnie gracz wciela się w postacię uwięzioną w mieście, funkcjonującą w trudnych warunkach, i ma jedno zadanie – przeżyć. W *This War of Mine* żadna z postaci nie jest automatycznie wskazana jako przeciwnik i wróg<sup>40</sup>. Czarny charakter to ludzie, negatywnie pokazane są ich wartości, a nie narodowości. Gra ma wydźwięk antywojenny, stanowi przeciwagę dla ideologicznych przekazów tradycyjnych *military shooters*.

#### POZA SHOOTER, POZA WOJNĘ – CO DALEJ?

W świetle powyższego powstaje pytanie: czy forma *military shooters* ma jeszcze przyszłość jako przekaz przedstawiający wojnę? Gatunek jest już w takim stopniu spleciony z czystą rozrywką i wojskową propagandą, że wydaje się, iż stanowi wyczerpaną formułę. Ryan Lizardi sugeruje, że nawet *shootery* science fiction niosą ze sobą militarno-etnocentryczne przesłanie<sup>41</sup>. Z kolei Brendan Keogh doszukuje się jeszcze nadziei dla gatunku w *Spec Ops: The Line* (2012) – grze, która wykorzystała tzw. podstępne wzorce projektowe<sup>42</sup> i obróciła narrację wojenną przeciwko graczowi, oskarżając go o branie udziału w tym prowojennym dyskursie<sup>43</sup>. Jednak wielu krytyków podkreśla, że podstawową formą tej gry jest nadal *shooter*, czyli prosta „strzelanka” związana z przemocą, poprzez doświadczenie grania będąca kontynuacją oraz przedłużeniem innych *military shooters*<sup>44</sup>.

Gatunek ten wydaje się wartościowy z perspektywy promocji polskich sił zbrojnych. Jeśli będą miały się one pojawić w narracji gier jako formacja walcząca, to firmy tworzące *shootery* zapewne skontaktują się z odpowiednimi osobami – żołnierzami, weteranami, przedstawicielami ministerstwa obrony – i będą

40 A. Ślusareńska, *Bohater prekariatu. Fokalizacja ideologiczna gry This War of Mine*, „Kultura Współczesna” 2/2016, s. 143.

41 R. Lizardi, *Repelling the invasion...*, dz. cyt.

42 Oznacza to świadome tworzenie gry po to, żeby dostarczać graczowi negatywnych doświadczeń, zob. M. Petrowicz, *Podstępne wzorce projektowe w grach komputerowych – o tworzeniu gier wbrew interesom gracza*, „Kultura Współczesna” 2/2016, s. 58.

43 B. Keogh, *Spec Ops: The Line's conventional subversion of the military shooter*, „DiGRA '13 – Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies”, 2014, s. 186–202.

44 Tamże, s. 199–200.

próbowały wykreować pozytywną wizję armii. Zastanawiać się można, czy jest to najlepsze rozwiązanie dla odbiorcy. Być może wykorzystanie protorealizmu (zgodnie z przytaczanymi już spostrzeżeniami Gallowaya) mogłoby powiedzieć graczom coś nowego i prawdziwego o armii i, co ważniejsze, o wojnie. Byłby to bardziej odpowiedzialny społecznie (ale nie politycznie) dyskurs niż to, co przedstawia narracja w *Warfighterze* czy grach z serii *SOCOM*.

Z punktu widzenia etyki przekazu główną wadą *military shooters* nie jest ich wymiar wojskowy, ale bliski związek z wojną. Poza walką gry te rzadko pokazują inne zadania żołnierza. A walka stanowi najniebezpieczniejszą i najtrudniejszą część żołnierskich obowiązków. Johan Höglund wskazuje, że u podstaw kreacji serii *America's Army* leżał, oprócz potrzeby innowacji, kryzys w armii amerykańskiej związany z małą liczbą rekrutów. Biorąc pod uwagę, w jak wiele konfliktów zaangażowane są Stany Zjednoczone, zaciągnięcie się do armii wiąże się z bardzo dużym prawdopodobieństwem udziału w wojnie. W 1999 roku wojsko próbowało zaradzić niewielkiemu poborowi, wykorzystując eksperymentalne rozwiązania, w tym także gry komputerowe<sup>45</sup>. Gry miały być zatem narzędziem promocyjnym i propagandowym.

Przedstawienie wojny w tego typu grach może być również źródłem kryzysu formuły „wojennych strzelanek”. W późnych latach dziewięćdziesiątych XX wieku i przez pierwsze kilka lat XXI wieku *military shooters* dotyczyły II wojny światowej<sup>46</sup>. Znaczenie miało wtedy przede wszystkim poznawanie historii tego konfliktu i dlatego ostateczne przesłanie produkcji mogło być krytyczne wobec decyzji wojskowych i bezsensu umierania na froncie. Współczesne *shootery* bardziej koncentrują się na promowaniu walki o demokrację, ponieważ toczy się ona niemal nieustannie, a zatem podobnie jak w świecie realnym, tak i w wirtualnym Amerykanie biorą udział w konfliktach na Bliskim Wschodzie. W narracjach gier podkreśla się technologiczną, strategiczną i moralną dominację Amerykanów (i w pewnym stopniu także ich sojuszników).

W podsumowaniu warto zwrócić uwagę na udział Polaków w pracach nad przyszłością gier, nie tylko jako współpracowników wojskowego kompleksu rozrywkowego (*military entertainment complex*), ale też autorów nowych i ciekawych rozwiązań w grach komputerowych. Przykładem może być omówiona gra *Uprising*, w której gracz wciela się w rolę powstańca, co stanowi złamanie konwencji gier militarnych oraz prezentuje interesujący, choć bolesny i trudny epizod z polskiej historii. Być może właśnie spojrzenie wstecz i wykorzystywanie narracji jako osi historycznych konfliktów jest odpowiedzią na problem ukazywania wojny w czasach cyfrowych. Dystans czasowy pozwala twórcom na bardziej obiektywne i krytyczne spojrzenie, na bliższe rzeczywistości przedstawienie życia codziennego ludności cywilnej i żołnierzy w trakcie konfliktu. Być może wcielenie się w rolę Baczyńskiego w czasie okupacji Warszawy byłoby dla gracza

45 J. Höglund, *Electronic empire...*, dz. cyt.

46 B. Keogh, *Spec Ops...*, dz. cyt., s. 190.

ciekawsze niż w Strzałkowskiego przedzierającego się przez dżunglę gdzieś na południu Azji. Jednakże w związku z tym pojawić się mogą liczne nowe problemy. Głównym z nich jest fakt, że historyczne gry wojenne bywają również bardzo upolitycznione. Niewykluczone, że realistycznie tło oznaczałoby promowanie narodowych narracji i skrupulatne dobieranie informacji tak, żeby wspierały jak najbardziej współczesny interes armii.

Przemiana w konwencji narracyjnej *military shooters* na pewno nadejdzie. W 2016 roku najnowsza część serii *Call of Duty* przeniosła się bardzo daleko w przyszłość i rozgrywa się w kosmosie; z kolei ostatnia odsłona gry *Battlefield* cofnęła się do I wojny światowej. Być może przemiana kulturowa już zachodzi i twórcy zachodni spróbują oderwać się od upolitycznionego przesłania gier promowanego w ciągu ostatnich dziesięciu lat oraz pokazać wojnę niestereotypowo, niestandardowo i bez afirmacji walki. Jeśli tego nie zrobią, to niewykluczone, iż mniejsze niezależne gry typu *This War of Mine* narzucą swoją – alternatywną i antywojenną – perspektywę w przedstawianiu konfliktów zbrojnych i ich rezultatów.



#### MILITARY SHOOTERS.

#### THE IMAGE OF WAR AND THE POLISH ARMY IN SELECTED COMPUTER GAMES

The paper explores the subject of modern war and military computer games. The concept of the military-entertainment complex has been analysed together with its impact on the appearance and the subject of computer games. Further, the idea of ‘particular realism’ of computer war games has been discussed. This provides a context for attempts to place and examine the impact of games where Polish troops appear (such as *Medal of Honor: Warfighter*; *SOCOM 4: U.S. Navy SEALs* [*SOCOM: Polskie siły zbrojne*]) and games created by Polish production studios (such as *Enemy Front*, *This War of Mine*, *Uprising*). The main consideration here revolves around the question: how the form shapes the idea. The author attempts to address the question of how such works influence culture and pop culture. Is it a platform to convey merely clichés and propaganda or is there space for more in-depth thinking?