

RADOSŁAW BOMBA
Kraków

HISTORIA W GRACH KOMPUTEROWYCH

Abstract

Radosław Bomba: *History in computer games*, "Historyka" XXXVII–XXXVIII, 2007–2008: 129–138.

In this article the Author tries to show in what ways popular computer games influence the historical awareness in modern culture.

Key words: computer games, play, nostalgic games, popular culture, historical realism, social realism, immersion, postmodernism, Jean Baudrillard.

Słowa kluczowe: gry komputerowe, zabawa, gry nostalgiczne, kultura popularna, realizm historyczny, immersja, postmodernizm, Jean Baudrillard

WPROWADZENIE

Gry komputerowe mimo swego relatywnie, krótkiego rodowodu dość szybko zajął rynek popularnej rozrywki, stając się jednocześnie w krótkim czasie jedną z najbardziej dochodowych branży show biznesu. Z gier komputerowych korzysta nie tylko młodzież, jak potocznie się uważa, ale coraz częściej po tę cyfrową rozrywkę sięgają ludzie dorośli. Przyjemność interakcji i wysokiej klasy grafika oraz postępujące upowszechnienie sprzętu komputerowego prowadzi do wykładniczego wzrostu fanów tej zabawy. Warto wobec tego zastanowić się jak ta nowa rozrywka zmienia tradycyjne sposoby rozumienia i poznawania świata. W artykule tym chciałbym przeanalizować, w jaki sposób gry komputerowe wpływają na rozumienie przez współczesnego człowieka historii i wydarzeń historycznych.

GRY KOMPUTEROWE — DIGITALNY TEKST HISTORYCZNY

Wśród różnorodnej tematyki poruszanej przez gry, rozciągającej się od szpiegowskich intryg, strzelanin, jak i symulacji zwykłego życia, niesłabnącą popularnością cieszy się tematyka historyczna. Nawiązywanie do minionych wydarzeń, klimatu historycznych epok, a nawet symulowanie minionych wojen, bitew i innych elemen-

tów przeszłości jest w grach komputerowych praktyką stosowana niemalże od samego ich początku. Myślę, że nie będzie tu dużą przesadą stwierdzenie, że praktycznie każde wydarzenie z przeszłości zostało w jakiś sposób zaadoptowane i oddane za pomocą gry komputerowej. Dotyczy to nie tylko historii powszechnej, ale coraz częściej możemy na półkach sklepów z grami komputerowymi odnaleźć tytuły sięgające do polskiej historii i udatnie adaptujące jej wątki na cyfrowym gruncie. Wymienić tu można chociażby klasyczną już produkcję jaką są „Polanie”, gdzie gracz steruje rozwojem gospodarczym i militarnym państwa polskiego. Warto tu również sięgnąć do innych produkcji, takich jak: anachroniczny już „Centurion”, seria gier „Caesar” lub nowszy „Rome Total War”, gdzie możemy zrealizować imperialistyczne ambicje starożytnych Rzymian lub rozwijać infrastrukturę miejską starożytnych aglomeracji. Do okresu kolonializmu sięgają natomiast takie pozycje, jak: „Colonization”, „Conquest of the New World”, „American Conquest”, gdzie gracz wciela się w jedną z kolonialnych potęg i bierze udział w zakładaniu nowych kolonii, militarnej walce z innymi europejskimi kolonizatorami lub tubylcami i eksploracji Nowego Świata. Będąc przy tej epoce, warto nadmienić grę „Theocracy”, gdzie z kolei gracz wciela się w azteckiego wodza, rozbudowując tubylcze miasta i walcząc z hiszpańskim najeźdźcą.

Podobnie ma się kwestia z historią współczesną. W czasopiśmie „Świat Gier Komputerowych. Wydanie specjalne” natrafiłem na ciekawy artykuł Karola Szymta pt. *Straszhliwe 100 lat!*¹, w którym to autor opisuje historie wojen zeszłego wieku swoje rozważania ilustrując przykładami gier zainspirowanych określonym wydarzeniem. Znajdziemy tu odsyłacze do gier dotyczących I wojny światowej, tj. „Entente: World War I Battlefields”, „History Line: 1914–1918”, liczne gry inspirowane wydarzeniami II wojny światowej, tj. seria „Panzer General”, „Close Combat 4. Steel Panthers: World at War”, „War in Pacific: The Struggle Against Japan 1941–1945”. Mamy tu również liczne tytuły odwołujące się do epoki zimnej wojny i konfliktów w Korei i Wietnamie, tj. „Korea: Zapomniany konflikt”, „Squad Battles: Vietnam”, a także zainspirowane konfliktami bliskowschodnimi, których dotyczą gra „Divided Ground: Middle East Conflict 1948–1973”, kończąc na wojnie w Zatoce Perskiej, do których odsyła seria „Fleet Comand”.

Do tej miriady tytułów warto dodać gry, które symulują rozwój historyczny świata, tj. „Cvivilization”, lub Europy, jak gra „Europa Universalis”. Całość można dopełnić o liczone już w tysiącach pomniejszych serie gier strategicznych, dotyczących pojedynczych bitew i liczne gry zręcznościowe rozrzucone w historycznym continuum od starożytności po współczesność.

Jak wnioskować można po znaczącej liczbie wymienionych tytułów, tendencja do wykorzystywania historii (w różnej postaci) jako inspiracji dla komputerowych produkcji nie jest zjawiskiem marginalnym i cieszy się dużym zainteresowaniem zarówno twórców, jak i odbiorców cyfrowej rozrywki. W niniejszym eseju chciałbym zanalizować fenomen popularności historii w świecie gier komputerowych. Jaką rolę

¹ K. S z m y t, *Straszhliwe sto lat*, „Świat Gier Komputerowych. Wydanie specjalne” 2005 nr 2, s. 2–5.

odgrywa historia w grach komputerowych? Jak teksty historyczne funkcjonują w medium gier komputerowych? Za pomocą jakich mechanizmów kreowana jest rzeczywistość historyczna w grach? Wreszcie, w jaki sposób gry komputerowe wytworzą pewną wizję historii i wydarzeń historycznych?

ROLA HISTORII W GRACH KOMPUTEROWYCH

Analizując rolę jaką odgrywa historia w grach komputerowych chciałbym najpierw dokonać pewnej ich klasyfikacji. Posłużę się tu koncepcją Aleksander R. Gallowaya, który w jednym ze swoich artykułów pt. *Social Realism in Gaming* proponuje:

Wewnątrz świata gier możliwy jest podział gier na dwie grupy: te których centralnym punktem jest mimetyczna rekonstrukcja prawdziwego życia i te które rezygnują z tego na rzecz różnorodnych fantastycznych światów. Więc gra „SOCOM” odnosi się do rzeczywistości Navy Seals, „The Sims Hot Date” (2003) odnosi się do prawdziwej randki i Maden NFL odnosi się do National Football League, kiedy gry takie jak „Final Fantasy X” (2001), „Grand Theft Auto III” (2001) i „Unreal Tournament” (2003) dzieją się w fikcyjnych światach z fikcyjnymi postaciami w fikcyjnych opowieściach. Tym samym gry są głównie realistyczne albo fantastyczne².

Galloway zwraca również uwagę na problematyczność tego podziału i jego umowność. Stwierdza, że realizm i realizm to dwie różne kwestie, tak np. gry o fabule fantastycznej (tj. „Unreal Tournament”) mogą charakteryzować się wysokim stopniem mimetycznego odzwierciedlenia świata fizycznego dzięki nowoczesnej niemalże fotograficznej grafice, natomiast ich fabuła (serie pojedynków na fantastyczne bronie) jest stricte fantastyczna. Realizm jest miarą zatrzymania reprezentacji świata w grze. Chodzi tu o stworzenie wrażenia autentyczności, opartej na materialności, fizyczności świata. Realizm natomiast, podobnie jak miało to miejsce w realizmie filmowym, kładzie szczególny nacisk na kontekst społeczny — musi tu istnieć pewien wymóg zgodności, wierności społecznemu kontekstowi, czyli swoista odpowiedniość gry komputerowej i powszedniego doświadczenia odbiorców³. Chodziło więc o relację, związek świata gry z powszechnie panującą wiedzą na dany temat, sankcjonującą społecznie jego realność.

Adaptując te rozważania do gier komputerowych, wykorzystujących historię, można by pokusić się tu o podział na gry, które za pomocą pewnych konwencji i technik umiejscawia wydarzenia gry w historycznym kontekście uznawanym za prawdziwy w danym społeczeństwie i takie, które korzystają jedynie z historycznej reprezentacji jako pewnego gadżetu, rekwizytu tworzącego określoną atmosferę.

Do pierwszego ze wspomnianych typów można zaliczyć takie gry, jak np.: seria „Commandos”, „Europa Uniwersalis”, „Kozacy. Europejskie boje”, „Shogun Total War”, „Medal of Honor”, „Call of Duty” lub „Kuma: War”. Chciałbym tu pokrótce

² A. R. Galloway, *Social realism in Gaming*, <http://www.gamestudies.org/0401/galloway/>

³ Ibidem.

omówić kilka ze wspomnianych pozycji, zwracając uwagę na sposób umiejscowienia wydarzeń z gry w historycznym kontekście.

W grze „Comandos” gracz wciela się w przywódcę doborowej jednostki komandosów z II wojny światowej, rozwiązując kolejne strategiczne misje. Silne umiejscowienie gry w historycznych realiach wojny ma już miejsce we wprowadzającym do gry filmie. Składa się on z urywków dawnych kronik filmowych z epoki. Widzimy tu między innymi zmagania na froncie, fragmenty kronik z przemówień Hitlera, filmów propagandowych, jak na przykład kolumny niemieckich wojsk wkraczające do Paryża. Całość prezentowanych wydarzeń ilustruje głos lektora opowiadającego o powołaniu formacji do zadań specjalnych, czyli tytułowych komandosów. Kolejnym, równie istotnym elementem jest wprowadzenie do każdej nowej misji. Mamy tu tekst i lektora opowiadającego o danej historycznej kampanii, tj. np. lądowanie w Normandii, a dodatkowo całość ilustrowana jest starymi zdjęciami z tych wydarzeń oraz strategicznymi mapami obrazującymi działania wojenne. Ten historyczny wstęp łatwo przechodzi do opisu konkretnej misji, którą ma wykonać gracz, dzięki czemu uzyskiwane jest wrażenie uczestnictwa w misji będącej częścią historycznej kampanii. Wojenne zdjęcie niezauważenie zajmuje komputerowa grafika, a głos lektora przechodzi w głos porucznika udzielającego nam szczegółowych wskazówek, co daje wrażenie uczestniczenia w wojskowej odprawie. Inne szczegóły, jak realistyczna wizualizacja, charakterystyczny angielski akcent członków drużyny, którą kieruje gracz lub odgłosy niemieckich komend pogłębiają jeszcze wrażenie uczestnictwa w historycznych wydarzeniach.

Ten sam efekt nieco inaczej osiągany jest w grze „Kozacy. Europejskie boje.” Twórcy gry nie dysponują oczywiście materiałem zdjęciowym lub fotograficznym. Radzą sobie z tym prezentując na wstępie stworzony komputerowo filmik. Przedstawia on XVII-wieczne pole walki, szturm kawalerii, ostrzał z dział, obronę najeżonych ostrokołem szańców, co w połączeniu z efektami dźwiękowymi, tj. bojowymi okrzykami lub krzykami rannych, daje sugestywne wrażenie. Nie wiemy, co to za bitwa i kto walczy z kim, ale ostatnia scena prezentująca płonąca mapę Europy nie pozostawia wątpliwości, gdzie prezentowane zdarzenia miały miejsce. W samej grze do określonego kontekstu historycznego odsyła nas jedynie opcja kampanii. Możemy tu brać udział w walkach między Anglią, Hiszpanią i Holandią o panowanie na morskich szlakach Oceanu Atlantyckiego, dowodzić ukraińskimi kozakami w potyczkach na Dzikich Polach lub pomóc Rosji wywalczyć dostęp do Morza Bałtyckiego. Każda kampania opatrzona jest dłuższym tekstem odwołującym się do historycznych wydarzeń, jak np.: angielski „Akt Nawigacyjny” z 1651 roku zabraniający importu towarów z kolonii obcym statkom, lub Unia Lubelska z 1569 roku. Wrażenie uczestniczenia w „prawdziwych” wydarzeniach historycznych potęguje cała estetyka gry: architektura z epoki charakterystyczna dla określonego państwa, jednostki wojskowe, broń.

Przejawia się tu charakterystyczny sposób ujmowania historii w grach komputerowych. Nie mamy tu do czynienia z wydarzeniami, które minęły i są niezmiennie. Historię tą ciągle przetwarza odbiorca, mogąc w każdej chwili zmienić to, co nie-

zmiennie. Uwaga odbiorcy takiej formy historii przenoszona jest z zamrożonych w czasie faktów historycznych, na teraźniejszość ich tworzenia się.

W obu wspomnianych przypadkach dokumenty historyczne, tj. filmy, zdjęcia, obrazy, architektura i historyczna narracja, służą uprawomocnieniu i wytworzeniu realizmu historycznego, wiążąc działania gracza w świecie gry z szerszym historycznym kontekstem. Odbywa się to poprzez tworzenie relacji z obowiązującą w danym społeczeństwie wiedzą historyczną na dany temat. Mamy tu do czynienia wręcz z przesadnym nagromadzeniem materiałów historycznych. Nadmiar ten działa jak swoisty retoryczny mechanizm, zalewający nadmierną ilością bodźców percepcję odbiorcy.

Do gier drugiej grupy, wykorzystujących historię jako jedynie rodzaj pewnego rekwizytu tworzącego określoną atmosferę, zaliczyłbym między innymi: „Return to Castle Wolfenstein”, „Mafię” lub w pewnym stopniu „Civilization III”.

W grach tych nie chodzi o odwoływanie się do konkretnych, historycznych wydarzeń, a raczej o wytworzenie pewnej atmosfery, klimatu historycznej epoki. Można to porównać do zjawiska filmów nostalgicznych, o jakich pisze Fredric Jameson. Są to filmy które przywracają atmosferę minionej epoki albo poprzez mechanizmy metonimiczne (tj. charakterystyczne dla danej epoki rekwizyty, stylistykę itp.), albo poprzez całościowe przywołanie nastroju i kształtu charakterystycznych obiektów artystycznych, odnoszących się do danego okresu⁴. Kategorię filmów nostalgicznych należy rozumieć w szerokim ujęciu, gdyż:

... ujęta wąsko, obejmowałyby bez wątpienia tylko filmy o przeszłości i filmy o szczególnych pokoleniowych wydarzeniach z przeszłości. W szerszym sensie jednym z początkowych filmów tego „gatunku” [...] było *American Graffiti* Lucasa, film z 1973 roku, który chciał przywołać atmosferę i styl Stanów Zjednoczonych z lat pięćdziesiątych [...] Wielki film Polańskiego *Chinatown* uczynił coś podobnego z latami trzydziestymi...⁵

Do filmów tego rodzaju Jameson zalicza również *Gwiazdne wojny*, które przywracają poprzez pastisz doświadczenia odbioru popularnych seriali z lat pięćdziesiątych⁶.

Istotna wydaje się tu zgodność z popularnymi wyobrażeniami lub doświadczeniami na temat danego okresu lub wydarzenia historycznego, kształtowanego w dużym stopniu również przez teksty kultury popularnej. Sytuacja taka ma miejsce chociażby w grze „Civilization III”. Gracz aktywnie uczestniczy tu w rozwoju określonej historycznej cywilizacji m.in. greckiej, egipskiej, francuskiej, azteckiej, zuluskiej. Możemy tu zakładać miasta, które posiadają oryginalne narodowe nazwy zależne od wyboru cywilizacji. Przywódcami innych współzawodniczących z nami nacji są postacie historyczne, najbardziej charakterystyczne dla danej cywilizacji, np. Cezar dla Rzymian, Kleopatra dla Egipcjan, Montezuma dla Azteków. Pojawiają się również cha-

⁴ F. Jameson, *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne*, [w:] *Postmodernizm: antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1997, s. 190–213.

⁵ Ibidem, s. 197–198.

⁶ Ibidem, s. 198–199.

rakterystyczne oddziały wojskowe — legiony w Rzymie, hoplici w Grecji lub samuraje w Japonii. Mimo to, cała rozgrywka odbywa się zazwyczaj na zupełnie niehistorycznej mapie, nie uwzględniającej historycznych granic państw i historycznej chronologii (jak np. istnienie państwa Azteków w XIX w.).

W grach „Mafia” lub „Return to Castle Wolfenstein” historia jest tłem działań bohaterów, ale nie jest ona osadzona w konkretnym kontekście, będąc raczej rodzajem rekwizytu tworzącego atmosferę rozgrywki. W pierwszym ze wspomnianych tytułów gracz wciela się w mafiozo z czasów przedwojennej Ameryki, jeżdżąc po Chicago samochodami z lat trzydziestych i czterdziestych XX wieku i wykonując kolejne zlecenia swych szefów. W „Return to Castle Wolfenstein” wcielamy się natomiast w postać fikcyjnego komandosa walczącego z Niemcami podczas II wojny światowej. Mimo realistycznej reprezentacji, możliwej dzięki grafice o wysokiej rozdzielczości, gra ma charakter zupełnie fantastyczny. Oprócz walk z żołnierzami SS i zmagania na froncie, gracz często musi zmierzyć się z powstającymi z grobów trupami lub demonami. Ma tu miejsce odniesienie raczej do ezoterycznych mitów i tajemniczych eksperymentów III Rzeszy niż do uznanej za prawdziwą wersji historii tamtych czasów.

Zauważyć tu należy, powstanie specyficznej relacji pomiędzy grami odnoszącymi się do „prawdziwych” wydarzeń historycznych i tych, opartych na wyobrażeniach. Wiąże się to z tym, że gry pierwszego rodzaju wpływają na kształtowanie popularnych wyobrażeń na temat danego okresu lub wydarzenia historycznego, a co za tym idzie stają się istotną inspiracją dla gier drugiego rodzaju, które można nazwać za Jamesonem grami nostalgicznymi. Te z kolei wpływają często na gry dotyczące „prawdziwych” wydarzeń historycznych, dostarczając odpowiednich form reprezentacji i rozwiązań formalnych. Sytuację tę tłumaczyć można za pomocą koncepcji ciągów mimetycznych. Koncepcja zakłada, że naśladownictwo możemy ująć w kategoriach zwielokrotnionych aktów mimesis, albo jako łańcuch mimetyczny⁷. Przejawia się tu brak prostej relacji pomiędzy przedmiotem (tekstem) a jego naśladownictwem, czyli wydarzeniem historycznym a jego adaptacją w grze. Procesualność samych aktów naśladowczych wyklucza z naszego zakresu zainteresowań jakąkolwiek relację ontyczną, gdyż niezależnie z jakich porządków pochodzi naśladowane i naśladowujące, dużo ważniejszy jest tu sam proces ciągłego naśladowania⁸. Czyli, mamy tu do czynienia z historią, która historii (rozumianej w sensie tradycyjnym jako minionych wydarzeń) nie potrzebuje. Teksty źródłowe i teksty popularne zyskują tu jednakowy status i tworzą rodzaj autoreferencyjnej przestrzeni, opartej na mechanizmie pastiszu, interferencji licznych tekstów. Mamy tu do czynienia z niemożliwością rozróżnienia tego, który tekst był pierwszy, który jest naśladowującym i naśladowanym, który przedstawia prawdziwą historię. Można wręcz stwierdzić, że współcześnie coraz trudniej mówić o grach opartych na „prawdziwych” wydarzeniach historycznych i grach nostalgicznymi.

⁷ J. Stasiński, *Alien vs. Predator? — gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005, s. 205.

⁸ Ibidem, s. 206.

O tym, czy dana gra uznana zostaje za „prawdziwą”, decyduje więc jej powiązanie z teraźniejszością. Pogląd taki koresponduje ze współczesnymi koncepcjami ujmowania historii. Coraz częściej zauważa się, że pisanie historii nic właściwe nie mówi nam o przeszłości, jest ono raczej formą ekspresji aktualnego w danym miejscu i czasie społecznego wyobrażenia przeszłości⁹. Ostatecznym zaś arbitrem staje się w takiej sytuacji gracz i jego doświadczenia wyniesione z działań w środowisku gry, na podstawie których konstytuuje się zgodność z rzeczywistością.

W tym miejscu warto przybliżyć mechanizm, za pomocą którego wytwarzana jest pewna rzeczywistość historyczna z udziałem gracza. Odwołam się tu do modelu komunikacji w rzeczywistości wirtualnej zaproponowanego przez Piotra Sitarskiego. Zauważa on, że w rzeczywistości wirtualnej dochodzi do wrażenia przebywania w innym jakościowo środowisku, cyfrowej rzeczywistości. Uzyskiwane jest ono dzięki interakcji, czyli możliwości oddziaływania gracza na wirtualne środowisko możliwej dzięki sprzężeniu zwrotnemu. Przy czym zauważa on, że aby doszło do zanurzenia, immersji gracza w środowisku gry, musi nastąpić fikcjonalizacja pojęć. Fikcjonalizacja pojęć polega na odniesieniu działań użytkownika do fikcyjnego środowiska¹⁰. Przykładowo, ruch myszki powoduje w grze ruch oddziału lub inne określone przez program zmiany, gdy w rzeczywistości są to abstrakcyjne, informatyczne komendy wyrażone w kodzie zero-jedynkowym, które dzięki fikcjonalizacji jawią nam się jako działania w innym środowisku. W grach korzystających z odniesień i kontekstów historycznych następuje fikcjonalizacja pojęć, odnosząca się do tego, co uznawane jest za „rzeczywistość historyczną”. Wykorzystywane jest tu połączenie działań ze świata gry ze znanymi, np. z podręczników historii, nazwami, wydarzeniami, symbolami. Istotna jest tu również kwestia wizualizacji, która wzmaga uczucie immersji i przebywania w innym od naszego continuum historycznym. Przykładem mogą tu być sugestywne bitwy w grze „Kozacy. Europejskie boje”, gdzie możemy widzieć (i sterować) odzwierciedlonymi w najdrobniejszym szczególe żołnierzami. Rola wizualizacji jest szczególnie istotna w historycznych grach FPP (ang. *first person perspective*), gdzie właśnie dzięki drobiazgowemu oddaniu warunków, realiów zmagających uzyskujemy efekt przebywania w wykreowanej przed nami rzeczywistości historycznej. W grze FPP „Call of Duty” mamy oddaną w każdym szczególe broń używaną przez żołnierzy, łącznie z takimi efektami jak odrzut, ruiny w których niejednokrotnie toczą się walki i same postacie innych żołnierzy, włącznie z umundurowaniem. Wszystkie te elementy powodują, że obcowanie z cyfrową rzeczywistością gry ma charakter niemalże dotykowy.

[Gracz] doznaje wrażenia przebywania w innym świecie, charakterystycznego dla rzeczywistości wirtualnej. Uzyskanie takiego doznania jest możliwe dzięki interaktywności, określonej jako zdolność systemów do wytwarzania sprzężenia zwrotnego.¹¹

⁹ P. Witek, *Kultura, film, historia: metodologiczne problemy doświadczenia audiowizualnego*, Lublin 2005, s. 196.

¹⁰ P. Sitarski, *Rozmowy z cyfrowym cieniem: model komunikacji w rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002, s. 37.

¹¹ *Ibidem*, s. 38.

Można tu zauważyć, że sens „prawdy historycznej” tworzony jest w grach komputerowych poprzez swego rodzaju dialog pomiędzy tekstami kultury popularnej i tekstami historycznymi, które są wzajemnie ze sobą uzgadniane, negocjowane poprzez działania gracza. Przejawia się tu taki rodzaj rozumienia historii, jaki postulują postmoderniści badacze z Derridą na czele. Interpretacja tekstu historycznego jest działaniem tworzącym nowy tekst, co zazwyczaj odbywa się bez żadnych określonych reguł. Nie ma tu więc mowy o jakimś jednym znaczeniu tekstu i odniesieniu przedmiotowym (referencji do jakiejś jednej rzeczywistości)¹². Warto tu zastanowić się nad kolejnym problemem, a mianowicie: jaką nową funkcję zyskuje w takiej sytuacji wydarzenie historyczne w grach komputerowych?

WYDARZENIE HISTORYCZNE W GRACH KOMPUTEROWYCH

Poruszając problem wydarzenia w grach komputerowych, chciałbym odnieść się do Baudrillardowskiej koncepcji „nie-wydarzenia”. W koncepcji tej francuski teoretyk zauważa, że obecnie mamy do czynienia ze specyficznym pojmowaniem historii i wydarzenia. Stwierdza, że czas pojmowany jest niczym wieczne teraz, ciągła intensywna aktualność. Prowadzi to do postrzegania zdarzeń jako krążących w bezczasowości, nie umiejscowionych w konkretnym continuum. Stan taki możliwy jest właśnie dzięki „nie-wydarzeniu”. Chodzi tu nie o brak wydarzeń, ale o ich nadmiar i ciągle urzeczywistnianie, kołowrót zdarzeń, sytuację, w której pojawiają się one i wzajemnie znoszą. Jedno wydarzenie jest znoszone przez swoje przeciwieństwo, które ma je unieważnić, wytworzyć zerowy bilans wydarzeń. Jak stwierdza Baudrillard:

Strategia ta wykorzystuje nie tylko przyszłość, lecz również wydarzenia przeszłe, na przykład, 11 września i wynikające z niego poczucie upokorzenia, które ma wyzwać wojnę w Afganistanie i Iraku.¹³

Równoważność wydarzeń przeszłych i przyszłych prowadzi do terroru przewencji, rozbrajania potencjalnej mocy wydarzeń, jeszcze zanim do nich doszło. Powoduje to ujmowanie wydarzeń historycznych nie jako rewolucji, nieciągłości, ale raczej jako pewnej cyrkulacji wymiany i unieważniania w niezależnym, nielinearnym continuum czasowym. Wytwarza to poczucie stałości i niezmienności, stabilności naszej rzeczywistości.

Myślę, że właśnie taki sposób postrzegania historii i wydarzeń historycznych charakterystyczny jest dla gier komputerowych. Jako egzemplifikacje tego twierdzenia chciałbym tu odwołać się do gier strategicznych, gdzie koncepcja ta jest szczególnie wyraźna. Gry te możemy podzielić, ze względu na podejście do czasu, na tzw. RTS-y (od angielskiego *real time strategy*) i tzw. „Turówki”. W pierwszym typie mamy do czynienia z ciągłym upływem czasu, nie ma tu przestojów, znieruchomienia. Czas tych gier jest zfikcjonalizowany przykładowo w grze „Europa Universalis”, jedna sekunda czasu rzeczywistego jest odpowiednikiem jednego dnia czasu gry. „Turówki”

¹² A. Radomski, *Kultura — Tekst — Historiografia*, Lublin 1999, s. 132.

¹³ J. Baudrillard, *Pakt jasności. O inteligencji zła*, Warszawa 2005, s. 98.

natomiast polegają na naprzemiennym poruszaniu się graczy — podobnie jak ma to miejsce w szachach. RTS-y poprzez swój charakter dają odczucie uczestnictwa w dziejących się na bieżąco wydarzeniach. Podczas bitwy przemieszczamy wojska, widzimy animowane sceny walk, wszystko się porusza, dając intensywne wrażenie uczestnictwa właśnie w tej dziejącej się przed oczami gracza chwili, czyli partycypacji w aktualności. Z kolei w grach turowych, takich jak „Civilization”, wrażenie bycia w danej chwili daje swoista beczasowość. Czas jednej tury zależy jest właściwie od gracza, to on decyduje kiedy ją przełączyć, powoduje to rozciągnięcie czasu, niezależne od czasu rzeczywistego. W obu przypadkach widać silne zakotwiczenie w „teraz”, w chwili obecnej.

Z drugiej strony, przeszłość i przyszłość w grze jest również potencjalnym teraz. Dzieje się tak dzięki opcji *save/load*, w którą wyposażone są niemalże wszystkie gry. Opcja ta umożliwia graczowi zapis gry w dowolnym momencie i powtórne jej odtworzenie. Dzięki temu gracz ma możliwość „odwracania czasu” i podejmowanie innych decyzji, które wpływają na stan gry, czyli chwilę obecną¹⁴. Można powiedzieć, że przeszłość i przyszłość tracą tu swoje znaczenie, gdyż możemy odtworzyć wydarzenia przeszłe, które po odtworzeniu stają się terażniejsze. W dowolnej chwili gry możemy powrócić do tego, co już się stało i pokierować wydarzeniem w inny sposób, zmieniając całą historię. O ile w tradycyjnych ujęciach historię pojmujemy jako wydarzenia byłe, jako coś co przeminęło, co już nie trwa, o tyle w grach zaprzecza się tej cesze historii, koncentrując się na terażniejszości, dzianiu się wydarzenia. Stąd nic nie jawi się jako ostateczne, wszystko można odwołać, powtórzyć, zmienić.

Samo wydarzenie historyczne w grze komputerowej traci swą jednoznaczność i staje się płynne, otwarte na możliwości, nie jest ostatecznie zamknięte i skończone. Następuje tu raczej nacisk na rolę wydarzeń potencjalnie możliwych i ich znaczenie dla growego „teraz”. Na pierwszy plan wysuwa się hipoteza wydarzeń równoległych, tworzących nieskończoną liczbę kombinacji, co podważa koncepcję historii jako linearnego rozwoju¹⁵. W pewien sposób, dzięki wspomnianym opcjom, gra komputerowa działa jak pryzmat rozszczepiając historie na liczne różnorodne barwy i potencjalne możliwości, dziania się historycznych wydarzeń. Realizuje się tu w pewien sposób koncepcja „uchronii”, które wiąże się z pojęciem utopii. O ile jednak utopia odwołuje się do przyszłości, uchronia wykorzystuje tę perspektywę w stosunku do przeszłości, zastanawiając się do jakiego innego możliwego biegu historii mogłaby doprowadzić manipulacja minionymi wydarzeniami¹⁶. Perspektywa ta jest charakterystyczna dla wszystkich gier wykorzystujących kontekst historyczny.

Dlatego też warto przyrzeć się nieco bliżej przyczynom popularności uchronii. Myślę, że z pomocą mogą nam tu przyjść słowa amerykańskiego uczonego Andrew Gordona. Inspirując się koncepcjami Jeana Baudrillarda zauważa on, że współcześnie:

¹⁴ J. Szejna, *Gry fabularne — nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004, s. 137–139.

¹⁵ J. Baudrillard, *Pakt jasności. O inteligencji zła*, Warszawa 2005, s. 173.

¹⁶ Ibidem.

Realność została utracona bezpowrotnie, nawet bardzo tego pragnąc nie możemy już rozróżnić symulacji i rzeczywistości. Gdy na przykład próbujemy wrócić do tego, co uważamy za rzeczywistość, znajdujemy nie krajobraz, lecz park krajobrazowy. Sztuczny zastąpił „naturalny”. Stąd utopia, dziedzina rzeczywistości, nie może już istnieć w przyszłości, lecz tylko w przeszłości...¹⁷

Paradoksalnie jednak te poszukiwania rzeczywistości w przeszłości prowadzą do tworzenia kolejnych symulaków tejże, czego przejawem są między innymi właśnie gry komputerowe. Stają się one symulakrum czwartego rzędu¹⁸, odnosząc się przez swą uchroniczność i płynność wydarzeń jedynie do siebie samych, zastępując w ten sposób jedną wizję niezmienną historii. Dzięki wspomnianym opcjom technologicznym, realistycznemu wrażeniu uczestnictwa i immersji w wykreowanej historycznej rzeczywistości w pewien sposób gry komputerowe stają się hiperhistorią, przekraczając zasadę tradycyjnego rozumienia historii. Wpisuje to gry komputerowe w szerszą tendencję, jak ujmuje to Baudrillard:

Historia staje się nagle przedmiotem naszych tęsknot, widzimy, jak wszędzie rozkwita pragnienie historii, rehabilitacji, tworzenia miejsc pamięci, tak jakbyśmy przez te doświadczenia starali się nie dopuścić do całkowitego zniknięcia historii.¹⁹

Można powiedzieć za Baudrillardem, że z historią dzieje się to samo, co z rzeczywistością. Tak jak zniknęła zasada rzeczywistości, tak zniknęła gdzieś zasada historii, rozproszona w swoich symulakrach, takich jak historyczne gry komputerowe.

¹⁷ A. Gordon, *Matrix: Postmodernistyczny paradygmat czy poza? Część II*, [w:] *Wybierz czerwoną pigułkę*, red. G. Yeffeth, Wydawnictwo HELION, Gliwice 2003, s. 102.

¹⁸ Baudrillard, *Procesja symulaków*, [w:] *Postmodernizm: antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1997, s. 181.

¹⁹ J. Baudrillard, *Pakt jasności...*, s. 104.