

# Filozofia i estetyka wojny w świecie gier z serii *Call of Duty: Modern Warfare*

ŁUKASZ CZAJKA\*

Show me the two so closely bound  
As we, by the wet bond of blood,  
By friendship blossoming from mud,  
By Death: we faced him, and we found  
Beauty in Death,  
In dead men, breath.  
Robert Graves, *Two Fusiliers*

## Wstęp

Wojna jest doświadczeniem granicznym – momentem destrukcji świata, rozpadu więzi społecznych i utraty sensu egzystencji. Zabawa jest oswojaniem nieprzyjaznego świata, w który zostaliśmy rzućeni zrzędzeniem losu. Zabawa na liniach frontu może być środkiem znieczulającym ból wojennej pożogi lub próbą przypominania świata, który został zatracony. Czym zatem jest zabawa w wojnę? Militarystycznym upiększaniem rzeczywistości wojennej czy też próbą oswojania traumatycznego doświadczenia, które jest nieuosuwalnym elementem ludzkich dziejów?

\* Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu | kontakt: lukcza@amu.edu.pl

Zabawa w wojnę nie jest wymysłem współczesności<sup>1</sup>, ponieważ jeszcze na długo przed powstaniem zaawansowanych technologicznie cywilizacji odgrywano na placach zabaw rolę żołnierzy, a w zaciszu domowym toczono bitwy za pomocą ołowianych żołnierzyków. Nie zapomnijmy także, że gra w szachy jest przecież w swej istocie grą wojenną, imitującą pole bitwy. To jednak dopiero powstanie przemysłu wirtualnej rozrywki uczyniło z zabawy w wojnę dochodowy biznes.

Z tego też względu głównym zadaniem rozdziału jest przeprowadzenie analizy sposobów przedstawiania wojny w wirtualnym uniwersum gier z serii *Call of Duty: Modern Warfare* (INFINITY WARD 2007; 2009; 2011). Sformułować można przynajmniej kilka powodów, dla których gry z tej serii pozostają interesującym materiałem źródłowym do badań nad dyskursami gier wideo, poruszającymi tematykę wojenną. W pierwszej kolejności należy podkreślić, że gry z serii *Modern Warfare* odniosły globalny sukces i sprzedały się w milionach egzemplarzy, tym samym docierając do szerokiego grona odbiorców, do którego zaliczyć trzeba nie tylko młodzież, lecz także osoby dorosłe. Dzięki temu dzieło kultury popularnej może oddziaływać na zbiorową wyobraźnię szerokich mas społecznych, w stopniu nieporównywalnie większym niż nawet najlepsze książki naukowe<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Związki łączące zabawę i wojnę badał Johan Huizinga, dla którego każda walka, która odbywa się zgodnie z jakimiś ograniczającymi ją regułami jest podobna w swej naturze do gry (HUZINGA 1998: 154-160, 163-168, 171-175). Taka zrytualizowana walka przybierała formę ludycznego agonu, z którym często mieliśmy do czynienia w przypadku wojen archaicznych. Jednakże ten ludyczny aspekt działań wojennych został zatracony wraz z pojawieniem się idei wojny totalnej, podczas której zanegowaniu ulegają wszelkie reguły cywilizujące działania zbrojne, a sama wojna nie jest już walką pomiędzy równymi i okazującymi sobie szacunek przeciwnikami. W podobny sposób naturę wojny interpretował także Roger Caillois (2009: 214-215, 219, 228-229). Czas wojny jest czasem łamania praw i reguł pokojowej codzienności. Dlatego wojna może być postrzegana jako okres świętowania obscenicznego karnawału, podczas którego dopuszczalne jest przekraczanie obowiązujących norm. Ta skłonność do ekscesów i swawoli sprawiła, że bitwy z trudem poddawały się ograniczającym regułom szlachetnej gry wojennej, stając się raczej okazją do niepohamowanych mordów.

<sup>2</sup> Henry Jenkins dostrzegł duży potencjał kultury popularnej, która poprzez politykę partycypacyjną może realnie wpływać na wprowadzanie zmian społecznych (KITAZAWA & JENKINS 2016). Taka polityka partycypacyjna prowadzona jest na gruncie partycypacyjnej kultury, w której przestrzeni funkcjonuje i korzysta z jej narzędzi. Jest to polityka oparta na „obywatelskiej wyobraźni”, która odwołując się do różnych obrazów i motywów czerpanych z kultury popularnej konstruuje wizję bardziej sprawiedliwego świata. Ten inspirowany popkulturowo aktywizm może przybierać różne formy. Z jednej strony może ograniczyć się do zakładania na protestach politycznych maski bohatera filmu *V jak Vendetta* lub utożsamiania się ze szlachetnym oporem Sojuszu Rebeliantów, przy jednoczesnym piętnowaniu oponentów politycznych jako sługusów Galaktycznego Imperium. Z drugiej strony wspólnoty fanowskie mogą angażować się w różnego rodzaju akcje społeczne promujące przestrzeganie praw człowieka lub wspierać szkolnych nauczycieli motywując to sympatią dla takich mentorów jak Yoda lub Obi Wan-Kenobi.

Niezależnie od tego popularność *Call of Duty* (w tym zwłaszcza drugiej części trylogii) związana jest z licznymi kontrowersjami, których przyczyną stały się oskarżenia o inspirowanie masowych morderstw<sup>3</sup> czy też łamanie kulturowego tabu zakazującego wcielania się w grach w członków grup terrorystycznych. Jednakże twórcy tej serii gier nie sprowadzili ich do poziomu prymitywnej „strzelanki”, lecz zadbali o rozbudowany tryb fabularny, w którym nie zabrakło dramatycznych i przepełnionych emocjami momentów oraz zapadających w pamięć scen estetyzujących śmierć głównych bohaterów. O artystycznym wymiarze tej serii gier<sup>4</sup> świadczyć może także zatrudnienie Hansa Zimmera, wybitnego kompozytora muzyki filmowej, który stworzył motyw przewodni do *Modern Warfare 2*<sup>5</sup>.

Jednakże od estetycznego oblicza gier dalece ważniejszy jest ich wymiar ideowy, który zawarty został w sporach głównych antagonistów przedstawionego wirtualnego konfliktu. Te spory dotyczą różnych interpretacji natury samej wojny, co sprawia że można się pokusić o uznanie trylogii *Modern Warfare* za przykład prostego traktatu o wojnie stworzonego przez kulturę popularną.

## Filozofia wojny – żołnierze na froncie wojny idei

Niespodziewanie jednym z najczęściej filozofujących żołnierzy całej serii *Modern Warfare* jest kapitan Price, dojrzały wojownik i weteran wielu konfliktów. Price wydaje się być typowym człowiekiem czynu, wojennym „Bрудnym Harrym”, który nie obawia się przekraczania reguł prawa międzynarodowego, ale to właśnie on staje także do intelektualnej walki z frontowymi przeciwnikami, którymi są ultranacjonalista Makarov i amerykański generał Shepherd.

<sup>3</sup> Takie oskarżenia pojawiły się w kontekście zamachu dokonanego przez norweskiego terrorystę Andersa Behringa Breivika. Podobne zarzuty pojawiły się także w przypadku maskary w szkole w Columbine, której dokonali dwaj uczniowie, którzy fascynowali się grą Doom 2 (SUNG HONG, CHO, ALLEN-MEARES & ESPELAGE 2011: 864).

<sup>4</sup> Nie można jednakże uznać gier z serii *Modern Warfare* za dzieła sztuki; są to raczej produkcje, które zawierają w sobie elementy artystyczne, takie jak niektóre animacje rozwijające kluczowe aspekty fabuły oraz wykorzystane w grach utwory muzyczne. Hideo Kojima, w odniesieniu do gier głównego nurtu, stwierdził, że nie można uznać ich za dzieła sztuki (MIELKE & KOJIMA 2006) – są one dlań raczej formą komercyjnej usługi, a o ich formie ma decydować nie wizja twórcy, a raczej gusta szerokiego grona potencjalnych odbiorców, do których potrzeb są one dopasowywane. Zdaniem twórcy gier z serii *Metal Gear Solid*, gry są także podobne do muzeów, w których prezentowane są dzieła sztuki, takie jak obrazy, animacje lub utwory muzyczne.

<sup>5</sup> W *Call of Duty: Advance Warfare* występuje też Kevin Spacey. Coraz częstsze zatrudnianie gwiazd światowego kina do pracy nad grami pokazuje, jak bardzo umocniła się ich pozycja na wolnym rynku globalnej rozrywki (NATH 2016).

Pierwszy pojedynek idei, który stoczyli Price i Shepherd, dotyczy interpretacji słynnego stwierdzenia głoszącego, że historia jest zawsze pisana przez zwycięzców. Generał Shepherd przemawia w tym sporze z perspektywy zwycięskiej i hegemonicznej siły imperialnej potęgi (GAMEMATICS 2014A: 7:00-8:10). Dla globalnego imperium każdy konflikt (nawet ten toczony gdzieś w odległych zakątkach świata) jest wojną tego imperium, gdyż potęga militarna jest z jednej strony gwarancją bezpieczeństwa, ale z drugiej strony – również zobowiązaniem do odpowiedzialności za losy świata. Shepherd w omawianym sporze ideowym reprezentuje stanowisko bezwzględnego realizmu politycznego, dla którego argument siły jest tym rozstrzygającym. Dlatego historię w dowolny dla siebie sposób pisać mogą tylko zwycięzcy<sup>6</sup>. To oni dysponują ostateczną prawdą, której najważniejszym potwierdzeniem jest odniesione zwycięstwo. W takim wypadku spór o to, kto stoi po właściwej stronie w danym konflikcie, rozstrzygają nie racje odwołujące się do etyki, lecz bitewne triumfy. To na polach bitewnych zostaje przeprowadzony eksperyment decydujący, który ustanawia jedyną Prawdę<sup>7</sup>.

Generał Shepherd przemawia najbardziej militarystycznym, imperialnym i hegemonicznym głosem w całej serii *Modern Warfare*. Nie jest to jednakże głos jedyny, gdyż bardzo mocno kontruje go kapitan Price, który – odnosząc się do tezy o historii pisanej przez zwycięzców – interpretuje ją z perspektywy pokonanych (GAMEMATICS 2014A: 1:59:35-2:00:15). Price został zdradzony przez generała Shepherd'a i fałszywie okrzyknięty wrogiem Ameryki, skazanym na śmierć i uciekającym przed swymi niedawnymi kompanami. Dlatego za jego hermeneutyką pokonanych stoi doświadczenie słabej jednostki zmagającej się z przemożną siłą narracji hegemonu. W interpretacji Price'a siła dająca zwycięstwo na wojnie nie może być jedynym i ostatecznym kryterium rozstrzygnięcia

<sup>6</sup> Przykładem wypaczeń takiej jednostronnej historii tworzonej przez zwycięzców jest kłamstwo katyńskie oraz zacieranie lub wypaczanie pamięci o Żołnierzach Wyklętych. Innym przykładem jest historia kolonizacji, która długo była pisana głównie z perspektywy europejskich kolonizatorów. Innym interesującym zjawiskiem jest pisanie historii przez przegranych w taki sposób, by porażkę zreinterpretować jako zapowiedź przyszłego zwycięstwa. Dobrym przykładem byłyby mesjanistyczne interpretacje porażki związanej z utratą niepodległości Polski w wyniku rozbiorów dokonanych przez sąsiadujące mocarstwa. Tracąc niepodległość Polska poniosła porażkę i została złożona do grobu, ale zmartwychwstając, przyniosłaby wolność nie tylko sobie, lecz także innym narodom Europy. W ramach takiej interpretacji porażka jest wstępnym warunkiem przyszłego triumfu. Historia pisana przez zwycięzców ma petryfikować ich władzę, a historia pisana przez przegranych ma władzę hegemonu delegitymizować lub pokrzepiać w trudnych chwilach niedoli.

<sup>7</sup> Kapitan Price w swej przemowie (wnikliwiej jest ona omawiana w następnym akapicie) używa sformułowania *the truth*, ponieważ jeśli on zginie, to prawda głoszona przez generała Shepherd'a stanie się tą oficjalnie obowiązującą jedyną Prawdą, skonstruowaną przez zwycięzców i dystrybuowaną przez instytucje hegemonicznej władzy.

o prawdzie. Jeśli historię pisać będą jedynie zwycięzcy, tacy jak złowrogi generał Shepherd, to narracja słabych i przegranych będzie wymazana z historii dziejów ludzkości<sup>8</sup>. Prawda pokonanych może zostać zastąpiona przez kłamstwo opowiedziane przez zwycięzców. Price wprost stwierdza, że w takiej sytuacji zbrodniarze będą wojennymi bohaterami, których kłamstwo powtarzane wielokrotnie stanie się podręcznikową prawdą spisana krwią ofiar brutalnie wytartych z kart historii. Tak więc wyraźnie widać, że w *Modern Warfare 2* zawarta jest także krytyczna refleksja, której ostrze wymierzone jest w hegemoniczną narrację militarystycznego imperializmu.

Poza tym w sporze Price kontra Shepherd cały czas wybrzmiewa pytanie o rolę prawdy i kłamstwa w strategiach prowadzenia działań wojennych. Price podkreśla, że prawda jest pierwszą ofiarą wojny i bardzo łatwo można nią manipulować (GAMEMATICS 2014B: 32:08-33:10). Czy jednak na wojnie obiektywna prawda<sup>9</sup> jest możliwa, czy też możemy mieć do czynienia jedynie z partykularnymi prawdami zrelatywizowanymi do perspektyw reprezentowanych przez poszczególne strony konfliktu? Ten dylemat radykalnie rozstrzygnął drugi przeciwnik kapitana Price'a, rosyjski ultranacjonalista Makarov, który usunął z pola sztuki wojennej kategorię prawdy i nawiązując do Sun Tzu stwierdził, że fundamentem wojny jest kłamstwo i zwodzenie przeciwnika (TZU & PIN 2004: 61).

Przytoczone powyżej słowa otwierają manifest Makarova (wygłoszony na początku *Modern Warfare 3*), który zamyka deklaracją wiary w siłę woli jednostki, która sama może zmienić kurs historii (GAMEMATICS 2014B: 0:15-1:27). W istocie jest to deklaracja

<sup>8</sup> Michel Foucault odwrócił znaną tezę Clausewitza i stwierdził, że polityka jest kontynuacją wojny; tym samym zaoferował pogłębioną refleksję nad funkcjonowaniem władzy, którą analizował poprzez kategorię konfliktu wojennego (FOUCAULT 1998: 28-30, 60-62). Podobnie jak na wojnie, tak też w okresie panowania pseudo-pokoju rozstrzygnięcie konfliktu społecznego prowadzi do ustanowienia hegemonicznego dyskursu prawdy. Prawda konstruowana w ramach takiego zwycięskiego dyskursu historyczno-politycznego jest prawdą jednostronną, głoszoną przez zwycięskie stronnictwo społecznego sporu. Podmioty wytwarzające taką prawdę są podmiotami wojującymi, a samo sprawowanie władzy polega na represjonowaniu przegranych dyskursów prawdy.

<sup>9</sup> Taka obiektywna prawda musiałaby być prawdą niezaangażowanego obserwatora, który w sposób niewartościujący rejestrowałby czyste fakty, na podstawie których można by adekwatnie opisać historię wojen. W tym miejscu pojawia się problem obiektywności dzieł historyków. Wedle tradycyjnej historiografii (której dobrym reprezentantem jest Leopold Ranke) zadaniem historyków jest poznanie i opisanie wydarzeń historycznych w sposób neutralny, wolny od wartościowania i pozbawiony partykularnych uprzedzeń (BURZYŃSKA & MARKOWSKI 2007: 500). Z takim podejściem do opisywania historii polemizował już Fryderyk Nietzsche, a jego śladami podążył Hayden White, który podjął badania nad poetykami pisarstwa historycznego i podobieństwami pomiędzy literaturą a dziennikarstwem (WHITE 2009: 92, 98-99). Dla amerykańskiego badacza uporządkowanie jednostkowych faktów wymaga dokonania wyboru jednego ze stylów retoryki historycznej, dzięki któremu możliwe będzie stworzenie spójnej narracji. Jednakże wybór stylu porządkującego fakty jest już zawsze wyborem interpretacji historii, a to uniemożliwia opisywanie historii z perspektywy całkowicie neutralnego obserwatora.

nadczołowieka przekonanego, że dzięki mocy własnej woli jest on w stanie zmieniać losy narodów<sup>10</sup>. Deklaracja Makarova jest także przestrożą przed groźbą rozpętania globalnego konfliktu, którego przyczyną może stać się zamach terrorystyczny przeprowadzony z woli jednego człowieka.

Jeśli przyjmiemy, że wolna wola jest największym darem, jaki otrzymaliśmy od Boga lub natury, to jest to także dar najniebezpieczniejszy, gdyż umożliwia wybór dobra lub zła, wojny lub pokoju. Wybór woli Makarova był wyborem wojny, lecz nie do niego należały ostatnie słowa kończące wojnę, którą on rozpoczął. Jego słowa o woli jednego człowieka zmieniającego losy świata powtarza także kapitan Price, czyni to jednak w zupełnie innym kontekście (GAMEMATICS 2014B: 2:34:45-2:36:00). Gdy Price pod koniec *Modern Warfare 3* wypowiada te słowa, na naszych ekranach oglądamy przekazy telewizyjne, pokazujące prezydenta Rosji, który nieprzymuszony sytuacją na frontach, z własnej woli zakończył konflikt i wybrał pokój.

W tym momencie wypada jeszcze podkreślić, że kapitan Price polemizując z ideami Shepherd'a i Makarova, tworzy załączek własnej refleksji nad naturą wojny. Tym samym nie porzucił on pytania o prawdę skrywającą się za wojennym popiołem osadzającym się na ruinach miast. Price zastanawia się nad możliwością nadania wojnie sensu i postrzegania jej w kategoriach walki dobra i zła, co miałyby pozwolić na wyjście poza redukcjonistyczną perspektywę opisującą wojnę jedynie w kategoriach naturalnej selekcji prowadzonej na dużą skalę (GAMEMATICS 2014B: 32:08-33:10). Ostatecznie Price stawia dwie tezy dotyczące natury wojny. Pierwsza z nich głosi, że tak naprawdę świat jest jedną wielką beczką prochu, czekającą tylko na to, aż ktoś użyje zapalek (GAMEMATICS 2014 B: 32:08-33:10)<sup>11</sup>. Stąd też można wnioskować, że nadzwyczaj cenne okresy pokoju w perspektywie całości ludzkich dziejów były jedynie krótkimi epizodami. Natomiast w drugiej

<sup>10</sup> Jednym z motywów powracających w twórczości Fiodora Dostojewskiego jest próba ukazania marności ludzkich aspiracji do stania się nadczołowiekiem. Dla rosyjskiego pisarza nadczołowiek jest przede wszystkim skrajnym indywidualistą, przekonanym że samowolnie może przekraczać panujące normy. Jedynym, co zniewala takim nadczołowieka, pozostaje idea, której służy; a w drodze do realizacji tej idei można poświęcić innych ludzi (BIERDIAJEW 2004: 52-55). Makarova zniewala wizja Rosji podbijającej całą Europę i dla jej ziszczenia nie zawahał się poświęcić ludzi, którzy stracili życie podczas zamachu na moskiewskie lotnisko. *Modern Warfare 3* zaczyna się od burczucznego manifestu skrajnego indywidualizmu nadczołowieka, a kończy się jego śmiercią, ukazującą marność jego czysto ludzkiej egzystencji. Podobnie dla Dostojewskiego za nadczołowiekiem stoi zawsze zwykły człowiek, który popadł w grzech pychy.

<sup>11</sup> W grze taką „iskrą rzuconą na beczkę prochu” jest zamach na moskiewskie lotnisko. Twórcy gry zdają się sugerować, że właśnie to wydarzenie jest najważniejszym powodem rozpętania globalnego konfliktu, zaniehbując tym samym kwestię przedstawienia geopolitycznych relacji międzynarodowych, które ukazałyby dokładniej genezę

z tez Price głosi prostotę wojny (GAMEMATICS 2014B: 2:34:45-2:36:00), którą o tyle jest łatwiej prowadzić niż podtrzymywać pokój, iż wystarczy tylko odważyć się zaatakować – machina wojenna bowiem, raz wprawiona w ruch, dalej nakręca się już sama. Prosta będzie także nagroda po zakończeniu wojny i unicestwieniu wroga. Dla osamotnionego żołnierza, któremu wojna zabrała wszystkich jego kompanów, jedyną nagrodą będzie chwila spokoju, w której może on wypalić swoje ulubione cygaro (GAMEMATICS 2014B: 2:42:45-2:43:55).

## Estetyzacja przemocy i śmierci

Gry wideo nie są już rozpixselowanymi produkcjami, których istota sprowadza się do biegania infantylnymi bohaterami po ekranie monitora. Rozwój technologii umożliwił nie tylko tworzenie coraz bardziej realistycznej grafiki, lecz także otworzył drogę do ukazywania w grach scen mających artystyczne aspiracje. W ten sposób problem estetyzacji<sup>12</sup>

wojny. Przytoczoną metaforę o „iskrze rzuconej na beczkę prochu” trzeba bowiem rozpatrywać, uwzględniając obydwie jej człony. Nie ma wojny bez „iskry” i nie ma wojny bez „beczki prochu”, którą można podpalić. Bardzo dobrze pokazuje to historia I wojny światowej (HART 2014: 36-37, 41, 49-50), w wypadku której wydarzeniem rozpalającym konflikt był zamach na arcyksięcia Franciszka Ferdynanda, zorganizowany przez nacjonalistycznych separatystów z konspiracyjnej organizacji Czarna Ręka. Iskra zamachu padła jednak na łatwopalny grunt geopolitycznej mapy mocarstwowych konfliktów ówczesnej Europy. Wojna nie wybuchła spontanicznie jedynie z powodu przeprowadzonego zamachu. Główni jej uczestnicy (podzieleni na dwa rywalizujące obozy) przygotowywali się do niej – inwestując w przemysł zbrojeniowy i tworząc różne strategie prowadzenia walk – przez wiele lat poprzedzających jej wypowiedzenie. Pretekstu do zbrojnego konfliktu wypatrywali głównie Niemcy, w których interesie było jak najszybsze wywołanie wojny, czas bowiem grał na ich niekorzyść wzmacniając potencjał militarny Rosji i Francji. Bez tej geopolitycznej beczki prochu, iskra z zamachu w Sarajewie najpewniej nie wywołałaby tak bardzo katastrofalnej w skutkach wojny.

- <sup>12</sup> Estetyzacja przemocy jest procesem nadawania jej atrakcyjnej estetycznej formy. W ten sposób sztuka może wprowadzić do świata wojny, pełnego przemocy i śmierci, element piękna. Dzieło sztuki może posłużyć jako narzędzie krytyki przemocy, ale może stać się także narzędziem propagandy wojennej. Jednakże w obu wypadkach sztuka może dokonywać estetyzacji przedstawianej przemocy, bowiem obraz krytykujący wojnę nie musi być przecież obrazem pozbawionym piękna. Wspomnianą estetyzację przemocy należy jednak oddzielić od innego zjawiska, a mianowicie medializacji przemocy, którą wiązać należałoby w większym stopniu ze sprzedawaniem odbiorcom historii o ludzkich tragediach. W interesujący sposób problematykę medializacji przemocy porusza film *Wolny strzelec (Nightcrawler)*, w którym przedstawiona jest historia reportera, przygotowującego skandalizujące reportaże z miejsc zbrodni dla podbicia ich oglądalności w telewizji oraz zwielokrotnienia własnych zysków. W tym momencie trzeba jeszcze postawić pytanie o cechy przedstawień przemocy i śmierci, które sprawiają, że mogą być one atrakcyjne dla ich odbiorców. Ich wskazanie nie jest łatwe, gdyż nie ma jednego wyjaśnienia: różne formy wizualnej przemocy wpływają w różnicowany sposób na rozmaitych odbiorców i mogą być dla nich atrakcyjne z odmiennych powodów (ZILLMANN 1998: 209). Jednym z takich wyjaśnień atrakcyjności przedstawień przemocy jest odwołanie do dystansującego efektu nierealności brutalnych scen, dzięki któremu wytwarza się chroniąca nas rama, pozwalająca na bezpieczne przeżywanie aktów przemocy i odbieranie ich jako obrazów fikcyjnych.

przemocy i śmierci, obecny wcześniej choćby w malarstwie i sztuce filmowej, przeniknął także do gier o tematyce wojennej. Dostrzeganie piękna w scenach wojennej walki lub śmierci budzi naturalne kontrowersje, które są zrozumiałe zwłaszcza jeśli w naszym myśleniu przyjmujemy ideę trójjedni (piękna, dobra i prawdy), znaną z filozofii Platona (2004: 83). Natomiast w wypadku, gdybyśmy dokonali rozbicia tej trójjedni i oddzielili piękno od dobra, idea pięknej wojny mogłaby stać się nieco mniej kontrowersyjna.

Wspomnianej estetyzacji przemocy i śmierci nie ustrzegły się także gry z serii *Modern Warfare*, których trzy momenty fabularne warto poddać pogłębionej analizie. Pierwsza scena śmierci, przy której warto się na dłużej zatrzymać, jest jednym z najbardziej kontrowersyjnych epizodów w historii gier. Jest to słynna misja *Nic po rosyjsku* (*No Russian*)<sup>13</sup>, w której gracze wcielają się w role terrorystów dokonujących brutalnego zamachu i egzekucji bezbronnych pasażerów na rosyjskim lotnisku (GAMEMATICS 2014A: 21:00-22:45). Kontrowersje związane z tą misją nasiliły się gdy do gry przyległo piętno „gry Breivika”, gdyż norweski terrorysta przyznał się, że przygotowywał się do zamachu grając w *Modern Warfare 2* (PIDD 2012)<sup>14</sup>. To wydarzenie ponownie wzbudziło debatę nad przemocą obecną w grach i jej ewentualnym powiązaniu z agresywnymi zachowaniami w codziennym życiu<sup>15</sup>. Slavoj Žižek w filmie *Z-boczona historia kina* (FIENNES 2006) nawiązał do tego problemu, zadając następujące pytanie: jakie motywacje stoją za naszymi wyborami wcielania się w brutalnych bohaterów gier wideo? Słoweński filozof

Poczucie fikcji w odbiorze scen zawierających przemoc zwiększa zastosowanie estetyzujących efektów specjalnych (pokazujących śmierć lub brutalność w sposób niestandardowy) oraz dodanie towarzyszącej tym scenom muzyki, która często zwiększa nasze zaangażowanie w przeżywanie danej sceny. Odbierać sceny przemocy jako atrakcyjne możemy także dzięki temu, że emocje przeżywane podczas oglądania fikcyjnych scen przemocy lub śmierci są dużo słabsze, niż te towarzyszące konfrontacji z bezpośrednio doświadczaną przemocą prowadzącą do śmierci. Dramatyczny dystans, zabiegi estetyzujące oraz mniejsze natężenie emocji doświadczanych w bezpiecznym kontekście konfrontacji z fikcyjnymi obrazami, to wszystko pozwala na odbiór niektórych przedstawień przemocy i śmierci jako atrakcyjnych (McCAULEY 1998: 144, 155-156, 159-161; GOLDSTEIN 1998: 223).

- <sup>13</sup> Trzeba jednak zaznaczyć, że gra umożliwia pominięcie tej misji, gdyż jej przejście nie jest konieczne do ukończenia całej kampanii fabularnej przeznaczonej dla jednego gracza.
- <sup>14</sup> Niektóre armie wykorzystują do szkolenia żołnierzy wirtualne symulacje pola walki, są to jednak programy komputerowe dużo bardziej rozbudowane aniżeli proste gry dostępne masowym odbiorcom. Sugestie głoszące, że grając w *Modern Warfare* można dobrze przygotować się do przeprowadzenia zamachu w realnym świecie, są mocno przesadzone, bowiem w o wiele lepszym stopniu przygotować mogą do tego ćwiczenia na strzelnicy lub zabawy w *paintball*.
- <sup>15</sup> Zarzut inspirowania negatywnych zachowań można postawić nie tylko brutalnym grom lub filmom, lecz także książkom, także tym napisanym przez klasyków literatury, takich jak Goethe. Wystarczy wspomnieć o fali samobójstw inspirowanych lekturą *Cierpień młodego Wertera*.

wskazał dwie potencjalne odpowiedzi (ŽIŽEK 2001: 206). Z jednej strony, oddając się praktykowaniu przemocy, możemy chcieć na moment wcielić się w kogoś, kim nie jesteśmy. Tym samym pragniemy, przynajmniej w ograniczonym stopniu, poczuć, jak to jest być agresywnym przestępcą. Z drugiej strony być może w momencie wyboru brutalnych bohaterów gier, odzywa się w nas nasze prawdziwe Ja, które skrywamy w życiu codziennym obawiając się potępiającego spojrzenia zbiorowego *superego*. W pierwszym wypadku cztery ściany naszych domów stają się miejscami cichej transgresji, pozwalającej nam zasmakować w zakazanej przyjemności, którą odrzucamy w życiu. Natomiast w drugim wypadku nasze domostwa stawałyby się jedynymi bezpiecznymi miejscami, w których możemy prawdziwie być takimi, jakimi jesteśmy i swobodnie afirmować nasze pragnienia, zmuszeni do skrywania ich przed resztą społeczeństwa.

Warto jednak podkreślić, że istotą sporów o kontrowersyjną misję z *Modern Warfare 2* jest bezpardonowe złamanie pewnego obowiązującego w świecie gier tabu, które zakazuje obierania za cele ataków niewinnych osób cywilnych oraz wcielania się w jednoznacznie negatywnych bohaterów (na przykład terrorystów lub nazistów<sup>16</sup>). Co prawda już gry z serii *Grand Theft Auto* umożliwiały wcielenie się w przestępcę walczącego z policją i dokonującego licznych przestępstw, lecz jednak dopiero w *Modern Warfare 2* gracze uzyskali możliwość wzięcia udziału w tak realistycznym polowaniu na zwykłych ludzi. Skojarzenia z zamachem dokonany przez Breivika nie mogą więc w takim wypadku dziwić, a niepokojąca siła oddziaływani tej misji wzięła się z dbałości o jej realistyczną formę, polegającą na wystrzeganiu się różnych zabiegów estetyzujących sceny śmierci (brak spektakularnych ujęć kamer, efektów specjalnych, emocjonalnej muzyki), z którymi mamy do czynienia w następnych analizowanych przykładach.

Druga scena, do której trzeba się odnieść, jest często w społeczności graczy uznawana za jedną z najważniejszych scen śmierci w historii gier. Jest to niespodziewana śmierć Ghosta i Roacha, dwóch żołnierzy z *Modern Warfare 2*, którzy zostali zdradziecko zamordowani przez ich dowódcę, generała Shepherdę (GAMEMATICS 2014A: 1:44:40-1:46:45). Na wstępie trzeba podkreślić, że gracze uczestniczą bezpośrednio w tej scenie, gdyż do samego końca obserwują całe zdarzenie widziane oczyma Roacha, żołnierza

<sup>16</sup> Zauważmy, że w grach typu FPS cały czas obowiązuje silne tabu zakazujące wcielania się w nazistowskich żołnierzy. Trudno sobie wyobrazić oficjalną grę, w której grając żołnierzem Wermachtu, przeprowadzałoby się inwazję na Polskę. Jednakże takie tabu nie występuje w wypadku gier strategicznych typu RTS. Dobrym przykładem jest *Sudden Strike*, w którym można rozgrywać kampanię, sterując wojskami Wermachtu i poprowadzić je do zwycięstwa pod Stalingradem.

w którego wcielają się podczas gry. Paradoksalnie przeżywanie tej sceny może wzbudzić w odbiorcach z jednej strony zachwyt, a z drugiej – duże poruszenie emocjonalne, mogące prowadzić nawet do poczucia traumy<sup>17</sup>. Zachwyt bierze się głównie z szeroko zastosowanych zabiegów estetyzacji, co sprawia, że to umieranie staje się piękną śmiercią. Zabicie Ghosta i Roacha wiąże się z śmiercią heroiczna, poniesioną na polu bitwy, której dramatyzm potęguje fakt, że u jej przyczyn leży zdrada dowódcy. Jest to także śmierć pozbawiona nieestetycznych obrazów rozerwanych ciał, gdyż mundury ginących żołnierzy są jedynie w niewielkim stopniu splamione krwią. Gracze nigdy też nie zobaczyli ich wyniszczonych ciał, które zostały wrzucone jedynie do dołu i podpalone. Animacja nie pokazuje jednak scen płonących ani tym bardziej zwęglonych zwłok. Zamiast tego gracze pozostawieni są sami ze sobą, wpatrując się w czarny ekran i wsłuchując się w niezwykle emocjonalną muzykę, intensyfikującą całościową atrakcyjność odbioru. Wraz czarnym ekranem zapada niejako sceniczna kurtyna, kończąca spektakl śmierci.

Piękno omawianego momentu fabularnego może wzbudzić nie tylko estetyczny zachwyt, ale także wzmocnić przekaz emocjonalny i doprowadzić do poczucia wewnętrznego rozbicia<sup>18</sup>. Wskazać trzeba kilka powodów uzasadniających pojawienie się tak gwałtownej reakcji emocjonalnej u osób wcielających się w bohaterów *Modern Warfare 2*. Po pierwsze, gracze praktycznie do samego końca są przeświadczeni, że wykonali ważną

<sup>17</sup> W takim wypadku gracze pod wpływem doznanego szoku mogą zostać wyrwani z immersyjnego zanurzenia w grze i znaleźć się w stanie chwilowego zawieszenia i wyłączenia z rozgrywki. W tym miejscu można pokusić się o interpretację tego fragmentu *Modern Warfare 2* poprzez wykorzystanie idei doświadczenia liminalnego. Victor Turner (2005: 195-196, 230), rozwijając koncepcję liminalności (zapożyczoną od Arnolda van Gennepa, który wykorzystywał ją do analizowania rytów przejścia), stwierdził, że towarzyszy jej doświadczenie przejściowego zawieszenia, bycia pomiędzy dwoma porządkami społecznymi lub odizolowania wynikającego z utraty dotychczasowego statusu (może to być zmiana stanu społecznego lub psychologicznego). Przechodząc przez doświadczenie liminalne zostajemy wyłączeni ze wspólnoty (symbolicznie jesteśmy dla niej uśmierceni), do której możemy zostać ponownie włączeni, ale funkcjonować w niej będziemy już na nowych zasadach (dzięki zmianie naszego statusu, który może zostać podwyższony albo obniżony). Wychodząc od koncepcji zaproponowanych przez Turnera, można spróbować wykorzystać je do interpretacji doświadczenia towarzyszącego graczom podczas przeżywania nieoczekiwanej śmierci Ghosta i Roacha. Chwila doznania szoku jest momentem „wylogowania” się z gry, jest momentem wejścia w okres przejściowego zawieszenia i niezdolności do kontynuowania gry. Ostatnie sekundy sceny pokazującej śmierć obu bohaterów konfrontują graczy z całkowicie czarnym ekranem, co pokrywa się z krótkim momentem znalezienia się w tym, co Turner nazywa tunelem lub grobem. Natomiast wcielenie się w następnej misji w *Soap* jest już momentem ponownego „załogowania” się do gry, czyli włączenia do wspólnoty grających w *Modern Warfare 2*. Jest to jednakże powrót do świata gry w którym funkcjonujemy już na nowych zasadach: dotychczasowi sojusznicy stają się zaciekłymi wrogami, a wrogowie przeistaczają się w taktycznych sojuszników.

<sup>18</sup> Niektórzy gracze, nie mogąc się pogodzić ze śmiercią ulubionych bohaterów, propagowali w sieci różnego rodzaju teorie spiskowe, w których dowodzili, że Ghost i Roach wcale nie zginęli.

misję, co ma się przyczynić do ostatecznego ukończenia gry i zaprowadzenia wirtualnego pokoju. Tymczasem znienacka wszystko zostaje odwrócone i pewny triumf zamienia się w niespodziewaną klęskę. Po drugie, szok i dezorientację wywołuje zdrada, której dopuszcza się dowódca, często traktowany przez swych podkomendnych jako pełniący funkcję ojcowską, osobiście dokonujący egzekucji swych własnych żołnierzy. Tym samym mord dokonany przez dowódcę-ojca<sup>19</sup> jest przejawem dzieciobójstwa<sup>20</sup>. Po trzeciej, Roach pozostaje w trakcie całej gry bohaterem bez twarzy, w którego wcielają się sami gracze. Ich twarz staje się jego twarzą<sup>21</sup> i w ten sposób dochodzi do silnej identyfikacji z wirtualną postacią<sup>22</sup>. Dlatego śmierć Roacha była śmiercią samych graczy<sup>23</sup>, gdyż całą scenę do samego końca oglądamy wyłącznie z perspektywy spojrzenia umierającego żołnierza, a to zwiększa jej subiektywny odbiór.

<sup>19</sup> Etos amerykańskich Marines wprost zaleca, by relacja pomiędzy dowodzącymi oficerami a podległymi im żołnierzami była możliwie jak najbardziej zbliżona do relacji ojciec-syn. Dowódca jako ojciec jest zobowiązany do dbania o wszechstronny rozwój swoich żołnierzy. Zadanie pełnienia roli wychowującego ojca wynika także z zobowiązania wobec rodzin młodych rekrutów, którzy opuszczają dom w kluczowym dla ich życia, okresie formowania się indywidualnej tożsamości (MARINES.MIL 2002: 97-98). Obecność na polu bitewnym dowódcy obdarzonego takim autorytetem, który dodatkowo daje przykład samemu uczestnicząc w walce, może w pewnym stopniu wpłynąć na zwiększenie zaangażowania żołnierzy w walkę. Jednakże przykład dawany przez dowódcę ma przede wszystkim wpływ na żołnierzy, którzy znajdują się na tyle blisko, by ten był ich w stanie widzieć. W takiej sytuacji żołnierze kalkulują, jakie mogą być konsekwencje niewykonania przez nich otrzymanego polecenia przystąpienia do ataku na pozycje wroga (MURRAY 2014: 114-120).

<sup>20</sup> Generał Shepherd, dokonując zamachu na życie własnych żołnierzy, popełnia jedną z największych zbrodni, jakiej może się dopuścić dowódca wojskowy. Dlatego też niemal natychmiastowo awansuje on na pozycję najbardziej negatywnie odbieranego bohatera gry, detronizując Makarova. Dzięki temu drastyczna śmierć, którą ponosi pod koniec drugiej części *Modern Warfare*, może części z graczy przynieść poczucie satysfakcji wynikającej z oczekiwania na ukaranie zła i przywrócenie poczucia sprawiedliwości (ZILLMANN 1998: 203-206).

<sup>21</sup> W grze nie poznajemy też twarzy Ghosta, dlatego także pod jego maską może skrywać się twarz graczy utożsamiających się z tym bohaterem.

<sup>22</sup> Dolf Zillmann, rozwijając koncepcję identyfikacji zaczerpniętą od Zygmunta Freuda, stwierdza, że w przypadkach identyfikowania się z fikcyjnymi bohaterami nie dochodzi do prostej imitacji ich zachowań, lecz do daleko idącego utożsamienia się z nimi (ZILLMANN 1998: 189-191). Przez to możliwe staje się bardzo realne współodczuwanie zarówno radości, jak i cierpienia bohaterów, z którymi się identyfikujemy.

<sup>23</sup> Hanna i Andrzej Strużynaszkazali, że śmierć w grach wideo ma różnorodne wymiary (STRUŻYNA & STRUŻYNA 2015: 53-56). Śmierć wirtualnych przeciwników, napotykanych w trakcie rozgrywki, często nie wzbudza większego zainteresowania grających, gdyż jest czymś wymaganym do ukończenia gry. Ma to być też śmierć efektywna i przynosząca osobom grającym satysfakcję, wynikającą z zadowolenia z przewycięzania kolejnych przeszkód stawianych przez grę. Innym powszechnie spotykanym w grach typem śmierci jest śmierć awatara, którym sterują gracze. Ten typ śmierci także zazwyczaj nie wzbudza większego poruszenia wśród grających, gdyż jest to stan odwracalny i pojawiający się wielokrotnie w trakcie rozgrywki, którą najczęściej można zrestartować. Jednakże w wyjątkowych wypadkach śmierć awatara sterowanego przez graczy może wywołać poruszenie i dzieje się tak,

W tym momencie możemy raz jeszcze powrócić do omawianej wcześniej sceny masakry dokonanej na rosyjskim lotnisku. Nasuwa się bowiem następujące pytanie: dlaczego tak duże poruszenie wzbudziła śmierć dwóch żołnierzy, a uśmiercenie wielu osób w zbiorowej egzekucji już takiej empatii nie wzbudziło? W odpowiedzi na to pytanie pomocne będą idee, które głosi Dan Ariely. Ten amerykański psycholog starał się dociec dlaczego niektóre kampanie społeczne kończą się spektakularnym sukcesem i przyciągają uwagę wielu osób, a inne pozostają bez większego odzewu (ARIELY 2011: 283-305). Jego zdaniem kluczem do rozwiązania tej zagadki okazuje się to, że dużo łatwiej przychodzi nam solidaryzowanie się z jednostkami niż z idącymi w tysiące lub nawet miliony grupami ludzi. Dlatego dobra kampania społeczna powinna przedstawić spersonalizowaną opowieść o jednostce, której nadajemy konkretne imię i twarz. W ten sposób może bowiem wystąpić efekt łatwej identyfikacji z rozpoznawalną ofiarą. Jeśli kampania spełni te warunki i dodatkowo przyjmie formę bardzo sugestywnego i emocjonalnego przekazu, to szanse na jej końcowy sukces będą wzrastać.

Zastosujmy więc przedstawioną koncepcję do interpretacji dwóch wcześniej omawianych scen śmierci. W wypadku zbiorowej egzekucji na lotnisku mamy do czynienia z wieloma anonimowymi ofiarami, które tak naprawdę pozostają anonimowymi jednostkami bez twarzy i osobistej historii. Poza tym ich śmierć jest przedstawiona w surowy i realistyczny sposób, bez estetycznych upiększeń. Natomiast w odniesieniu do śmierci Ghosta i Roacha sytuacja wygląda diametralnie inaczej. Mamy tu bowiem do czynienia ze spersonalizowaną historią ofiar, z którymi możemy bardzo łatwo się utożsamiać, co ułatwia nam też silna estetyzacja śmierci oraz mocny przekaz emocjonalny. Dlatego też śmierć dwóch żołnierzy spotkała się z dużą empatią ze strony graczy, a zbiorowa egzekucja wielu anonimowych ofiar wzbudziła jedynie kontrowersje etyczne<sup>24</sup>.

gdy jest ona elementem fabuły gry. Śmierć Roacha jest właśnie tym typem śmierci wpisanym w fabułę gry. Może poruszyć i przykuć uwagę graczy, gdyż jest to śmierć nieunikniona, po której nie można ponownie załadować rozgrywki i ocalić bohatera od śmierci. Gracze przeżywający śmierć Ghosta i Roacha muszą zaakceptować, że jest to ich pożegnanie z lubianymi bohaterami. Zdaniem Piotra Sterczewskiego w podobny sposób funkcjonuje także scena śmierci amerykańskich żołnierzy, którzy giną w wyniku wybuchu broni atomowej w jednej ze scen pierwszej części *Modern Warfare* (STERCZEWSKI 2013: 32-33). W analizowanym momencie gry zmusza więc ona do zaakceptowania zaskakującej i nieoczekiwanej porażki, która jest integralną częścią wątku fabularnego.

<sup>24</sup> Sue Tait przeprowadziła wnikliwe analizy scen przemocy pojawiających się w filmach *Szeregowiec Ryan* i *Pluton*, które można wykorzystać do refleksji nad omawianymi scenami z *Modern Warfare 2*. Pierwsza analiza (TAIT 2009: 341-343) dotyczy ujęcia otwierającego *Szeregowca Ryana*, na którym widzimy alianckich żołnierzy szturmujących plażę Omaha podczas pamiętnego lądowania w Normandii. Tait zwraca przede wszystkim uwagę na paradoksalny styl przedstawienia tej sceny, dla której inspiracją były autentyczne zdjęcia i nagrania dokumentujące

Ostatnia ze scen, które warto poddać głębszej analizie, pochodzi z *Modern Warfare 3* i przedstawia śmierć Johna „Soap” MacTavisha (GAMEMATICS 2014B: 1:58:20-1:59:25). Nie jest ona tak realistyczna i brutalna, jak ta z zamachem na lotnisku, nie jest także tak spektakularna, jak śmierć Ghosta i Roacha. Jej estetyka jest inna, bardziej intymna i subtelna. Widzimy w niej ciężko rannego Soapa, z trudem wypowiadającego ostatnie słowa. Kapitan Price nie może się pogodzić ze śmiercią towarzysza broni, ale już po chwili musi go porzucić i kontynuować walkę. W tym momencie dostrzegamy kolejny dramat wojny, która nie milknie, gdy giną jej ofiary, a nie milknąc, nie pozwala na ich należyte pochowanie.

Uczestnicząc w tej scenie, doświadczamy przede wszystkim przemożnej siły braterskiej więzi<sup>25</sup>, która łączy żołnierzy na wojnie<sup>26</sup>. Robert Graves (1918) w swoim poemacie *Two Fusiliers* (jego kluczowy fragment jest mottem otwierającym artykuł), doskonale uchwycił naturę tej więzi, której spoiwem jest współdzielony trud, wspólnie przelewana

ten historyczny moment. Moment ten wyróżnia także drastyczne ukazanie śmierci amerykańskich żołnierzy, brak efektów estetyzujących przemoc (takich jak sceny w spowolnionym tempie) oraz muzyki, co wszystko zwiększa poczucie realizmu oglądanej przemocy. Dodatkowo umieszczenie sceny na samym początku filmu sprawia, że widzowie nie mogą zżyć się z ginącymi żołnierzami i się z nimi identyfikować. To wszystko wpłynęło na obniżenie atrakcyjności zawartej w tej scenie przemocy, którą trudno jest się ekscytować. Scena ma pewne punkty wspólne ze sceną masakry na moskiewskim lotnisku. W obu wypadkach mamy do czynienia z brakiem zabiegów estetyzujących śmierć czy emocjonującej muzyki oraz z ukazaniem śmierci anonimowych ofiar. To wszystko wpływa na znaczące obniżenie atrakcyjności prezentowanej przemocy. Druga analiza (TAIT 2009: 339-340) odsyła do sceny śmierci sierżanta Eliasa z filmu *Pluton*. W tym wypadku twórcy na szeroką skalę zastosowali zabiegi estetyzacji przemocy. W dramatycznej scenie widzimy samotnego żołnierza pozostawionego przez swych kompanów na pastwę wroga. Obrazowi śmierci, ukazanej w zwolnionym tempie, towarzyszy ofiarny gest wzniesienia rąk ku niebu oraz przejmująca muzyka, będąca swoistą pieśnią żałobną dla żołnierzy poległych w Wietnamie. Śmierć Eliasa oraz Ghosta i Roacha, są przykłady śmierci bohaterów, z którymi łatwo się identyfikować, a zastosowanie zabiegów estetyzujących pozwala odebrać obie sceny jako atrakcyjne poznawczo. We wszystkich omawianych przypadkach sposób prezentowania śmierci mocno wpływa na sposób jej odbioru i przeżywania.

<sup>25</sup> Roger Caillois źródł tej więzi doszukiwał się w „chrzcie ogniowym” otrzymywanym na polu bitwy (CAILLOIS 2009: 227). To właśnie wśród tych, którzy przetrwają taką próbę, rodzi się silne poczucie wspólnoty braterstwa broni. Jednakże momentem formowania się braterskiej więzi wśród żołnierzy jest już okres szkolenia nowych rekrutów w koszarach. Etos amerykańskich Marines podkreśla, że jednym z najważniejszych zadań formacyjnych, realizowanych w trakcie szkolenia rekrutów, jest wytworzenie wśród członków oddziału niezwykle silnej więzi scalającej poszczególnych żołnierzy z całym korpusem (MARINES.MIL 2002: 11-12, 31-32, 49). Taki duch oddziału zbudowany jest na zaufaniu i poczuciu jedności, mobilizującej do przezwycięzania najtrudniejszych przeszkód, a także na wyrzeczeniu się partykularnych interesów w imię poświęcenia dla wspólnoty towarzyszy broni. Podczas długiej drogi transformacji cywil staje się rekrutem, a następnie – wojownikiem, muszącym być w każdej chwili gotowym na zostanie liderem i przyjęcie odpowiedzialności wynikającej z pełnienia tej funkcji.

<sup>26</sup> Kapitan Price w momencie śmierci Soapa nazywa go synem, co wskazuje na łączącą ich bardzo mocną więź. Początkowo jednakże tak nie było, a Price odnosił się z pogardą do swego młodszego kompana, wyśmiewając jego pseudonim „Soap” (mydło). To dopiero wspólnie stoczone bitwy sprawiły, że obaj żołnierze stali się sobie bliscy.

krew i wspólne spoglądanie śmierci w twarz. Ta więź łącząca wojowników na froncie potrafi być czasem silniejsza niż zobowiązania wobec własnej rodziny<sup>27</sup>. Andrzej Wajda pokazał to dobrze w jednej ze scen otwierających film *Katyni* (2007). Widzimy w niej pojmanego przez Sowietów rotmistrza Wojska Polskiego (Artur Żmijewski), do którego przekradła się żona Anna (Maja Ostaszewska), chcąc namówić go, by skorzystał z nadarzającej się okazji i uciekł razem z nią do rodzinnego domu. Rotmistrz odmówił, powołując się na zobowiązania wobec towarzyszy broni. Wtedy jego żona przypomniała mu, że jej też przysięgał, że jej nie opuści. Rotmistrz przez moment się zawahał, ale ostatecznie swojej decyzji nie zmienił.

Więzy powstałe na polach bitew potrafią także być tak silne, że nawet śmierć nie potrafi ich przerwać i unieważnić. W tej kwestii warto wyjść na moment poza trylogię *Modern Warfare* i odwołać się do przykładu z gry *Call of Duty: Ghosts* (INFINITY WARD 2013). W jednej ze scen gry widzimy bowiem, jak po śmierci żołnierza jego towarzysze opisują rytuał pogrzebowy, który należy odprawić, by ich druh mógł w zaświatach wspierać pozostałych przy życiu członkami oddziału i i czuwać nad nimi (GAMEMATICS 2015: 2:26:25-2:27:05). Scena ta wyraża popularne przeświadczenie głoszące, że żołnierze nie giną, a jedynie odchodzą na wieczną wartę (MON.GOV.PL 2007).

Można tutaj przejść już do drugiego ważnego wątku analizy śmierci Soapa. Podczas całej sceny możemy przysłuchiwać się muzycznemu utworowi o znamienym tytule *I Stand Alone* (TYLER 2011). W jego kontekście możemy zinterpretować całą scenę na przynajmniej dwa sposoby. W pierwszej interpretacji tytuł utworu nawiązywać może do sytuacji kapitana Price'a, który po śmierci Ghosta, Roacha i Soapa zostaje sam na polu bitwy i w pojedynkę będzie musiał mierzyć się z wciąż potężnymi wrogami. Natomiast w drugiej tytuł można odnieść do umierającego Soapa. Więzy łącząca żołnierzy jest silna,

<sup>27</sup> Dostyc częstym zjawiskiem wśród weteranów powracających z wojen jest pogorszenie relacji rodzinnych, spowodowane powracającymi traumami wojennymi, które uniemożliwiają nawiązanie poprawnych relacji międzyludzkich. John A. Wood, badając losy weteranów wojny wietnamskiej, dostrzegł, że jednym z najbardziej skutecznych sposobów radzenia sobie z traumami wojennymi są grupowe terapie (WOOD 2016: 84). Jednakże takie terapie były najbardziej skuteczne, gdy uczestniczyli w nich tylko weterani (przede wszystkim prowadzący terapię musiał być jednym z nich). Wiązało się to z przeświadczeniem samych żołnierzy, że rodzina i cywile nigdy nie będą w stanie ich w pełni zrozumieć. Tylko inni weterani mogli zrozumieć, czym były okrucieństwa wojny i traumy powracających z wojennego piekła. W ten sposób żołnierze podkreślali wyjątkowość i odrębność więzi łączących towarzyszy broni. Weterani mogą popaść także w konflikt ze społeczeństwem, jeśli cywile nie okazują im należytego szacunku za ich poświęcenie podczas wojny. Jeśli żołnierze powracający z wojny nie spotykają się z uznaniem ze strony rodziny i innych cywili, to często zwracają się ponownie ku wspólnotce weteranów, wzmacniając więzi powstałe podczas wojny, co prowadzi do pogłębienia izolacji od cywilnego społeczeństwa (WOOD 2016: 87-88).

jednakże w swoją ostatnią drogę muszą oni udać się sami, skoro w chwili zgonu każdy człowiek zostaje sam. Jednakże śmierć możemy rozumieć także w sensie symbolicznym i odnieść ją (wykraczając poza kontekst fabularny trylogii *Modern Warfare*) do sytuacji żołnierzy powracających z wojny. Niezbędni w czasach wojennej zawieruchy, stają się już niepotrzebni w okresach pokoju. Nie mogąc odnaleźć się w nowej sytuacji, popadają w alienację społeczną i w ten sposób zostają symbolicznie uśmierceni przez społeczeństwo, które nie może lub nie chce znaleźć dla nich miejsca. Tym samym stają się oni podobni do samotnego Johna Rambo<sup>28</sup>, który, wracając z wojny, w samotności zmierza ku miastu, w którym czeka na niego jedynie kolejna walka.

### Militaryzm w *Modern Warfare*?

Popularność gier *Infinity Ward* sprawiła, że ich treść stała się przedmiotem krytycznych analiz i polemik. Głównym zarzutem stały się oskarżenia o sprzyjanie wizji świata prześląkniętej różnymi ideami militaryzmu. Krytyczne argumenty pokazujące militarystyczne oblicze gier z serii *Modern Warfare* przedstawił Frédéric Gagnon w artykule „*Invading Your Hearts and Minds*”: *Call of Duty and the (Re)Writing of Militarism in U.S. Digital Games and Popular Culture*, w którym podał serię przykładów pokazujących, w jaki sposób twórcy *Modern Warfare* dokonali przełożenia idei militarystycznych na język współczesnych mediów elektronicznych i wirtualnej rozrywki (GAGNON 2010: PAR. II-12, 18, 24).

Pierwszy zarzut związany jest z przywróceniem retoryki kojarzonej z okresem zimnej wojny. W uniwersum *Modern Warfare* świat zostaje podzielony na dwa zwalczające się obozy. Pierwszy z nich tworzy nowe imperium zła, czyli Rosja wspierana przez watażków z upadłych państw Bliskiego Wschodu i Afryki. Natomiast w drugim obozie znajdują się Stany Zjednoczone i ich europejscy sojusznicy. W tej binarnej opozycji obóz

<sup>28</sup> Filmowa opowieść o Johnie Rambo do skrajności doprowadza narrację o odrzuceniu przez amerykańskie społeczeństwo weteranów powracających z wojny wietnamskiej. Odwołując się ponownie do badań Johna A. Wooda (2016: 80-83), można stwierdzić, że z jednej strony film nawiązuje do motywu weterana prześladowanego przez niewdzięczne społeczeństwo. W takiej sytuacji odrzucony Rambo jedyne pocieszenie może znaleźć w słowach pułkownika Trautmana, który jest przykładem dowódcy pełniącego funkcję ojcowską. Z drugiej strony filmowa narracja przywołuje także stereotyp niestabilnego weterana, który przeistacza się w kryminalistę. Wątki prześladowań weteranów pojawiają się często także w ich spisywanych po latach wspomnieniach. Kwestią sporną pozostaje nadal rozstrzygnięcie, jak częstym zjawiskiem były owe prześladowania i w jak dużym stopniu medialne przekazy kultury popularnej mogły wpłynąć na upowszechnienie się w amerykańskim społeczeństwie silnego przeświadczenia o powszechnym nękanii weteranów wojny wietnamskiej (WOOD 2016: 80).

amerykański reprezentuje cywilizowaną część świata walczącą ze złem, a obóz rosyjski jest przedstawiany jako matecznik ekstremizmu i terroryzmu<sup>29</sup>. Tej zimnowojennej retoryce mają też towarzyszyć idee neokonserwatywnych jastrzębi wzywających, by amerykańskie supermocarstwo brało udział w konfliktach na całym świecie, tym samym przyjmując na siebie rolę globalnego policjanta. Te idee amerykańskiego imperializmu wybrzmiewają głównie w omawianej już wcześniej hegemonicznej narracji Shepherd'a.

Promowanie militarnego rozwiązywania konfliktów prowadzi także do nieodwoływania się w fabułach gier do możliwości dyplomatycznego zakończenia wojen. Poza tym skupienie się na oglądaniu wojny widzianej z perspektywy żołnierzy sprawia, że w grach z serii *Modern Warfare* nie pokazuje się nigdy pełni wojennych okrucieństw, gdyż brak w nich spojrzenia na wojnę z perspektywy cierpiących i bezbronnych cywilów.

Gagnon zwraca także uwagę na niezwykle dbałość o jak najbardziej realistyczne odwzorowanie wszelkich detali broni używanych podczas wirtualnej rozgrywki (GAGNON 2010: PAR. 21-22). Zadaje też pytanie, czy w takim razie realistycznie przedstawiona broń nie może być potraktowana jako przykład marketingowego lokowania produktów, a sama gra – jako wirtualny katalog amerykańskich sklepów handlujących bronią? Gagnon podkreśla również, że dostęp do najbardziej pożądanych egzemplarzy broni można uzyskać dzięki biciu rekordów w eliminowaniu przeciwników poprzez brutalne strzały w głowę (*headshots*).

Widać wyraźnie, że grom z serii *Modern Warfare* udałoby się postawić liczne zarzuty, jednakże można podjąć się próby polemiki z tymi krytycznymi opiniami<sup>30</sup>. To prawda, że w hegemonicznej narracji generała Shepherd'a można doszukiwać się odległego echa neokonserwatywnej idei Ameryki jako „życzliwego imperium [*benevolent empire*]” (KAGAN 1998), jednakże w wypowiedziach Shepherd'a wybrzmiewa głównie brutalny realizm polityczny i choć generał wspomina o potrzebie wspierania walki o wolność, to jednak neokonserwatywny idealizm nie jest w jego wypowiedziach mocno obecny. Ten

<sup>29</sup> Źródeł tego antagonizmu amerykańsko-rosyjskiego można szukać w początkach zimnej wojny, gdy Rosja sowiecka z sojusznika Ameryki przeistoczyła się w głównego wroga amerykańskiego stylu życia. To wtedy zimnowojenna retoryka podkreślała bezbożność ateizmu Rosji, jej antykapitalistyczny komunizm i totalitaryzm systemu politycznego, tłamszącego wszelki indywidualizm. Wspólny wróg stał się także narzędziem jednoczącym naród amerykański i mobilizującym do przewycięzania problemów wewnętrznych, które pojawiły się po zakończeniu II wojny światowej (DAVIS 1947: 174, 176, 179-180). Wrogość i rywalizacja z Rosją o pozycje jedyne supermocarstwa odcisnęła także swoje piętno na amerykańskiej kulturze popularnej, w której rosyjscy komuniści mogli skrywać się nawet za inwazją kosmitów przejmujących kontrolę nad umysłami Amerykanów (STASZCZYŹYŃ 2013).

<sup>30</sup> Na początku trzeba jednak zaznaczyć, że Gagnon odwołuje się tylko do pierwszej i drugiej części *Modern Warfare*, a przytaczane argumenty polemizujące z jego krytycznymi opiniami obejmują także odwołania do części trzeciej.

aspekt neokonserwatywnej doktryny dostrzegł nawet Adam Curtis, który w filmie dokumentalnym zatytułowanym *The Power of Nightmares: The Rise of the Politics of Fear*, porównywał amerykańskich neokonserwatystów z radykalnymi islamistami, ale jednocześnie stwierdził, że neokonserwatyści są tak naprawdę idealistami, którzy wierzą, że zadaniem Ameryki jest walka z przejawami zła w świecie, czyli z terroryzmem i totalitarnymi reżimami (CURTIS 2004). Poza tym trzeba też zwrócić uwagę, że również dla neokonserwatystów, podkreślających potrzebę budowania militarnej potęgi Stanów Zjednoczonych, walka zbrojna jest jedynie ostatecznością, do której można się odwołać po wyczerpaniu innych możliwości rozwiązania konfliktów (RICE 2007: 118). Natomiast w odniesieniu do neokonserwatywnej krytyki polityki międzynarodowej Rosji, zauważyć trzeba, że zawsze podkreślano tam, iż Federacja Rosyjska pod rządami Władimira Putina będzie coraz bardziej zwracać się ku neoimperialnej ekspansji (TOKARSKI 2006: 74-77). Tym samym agresywna postawa Rosji prezentowana w grach z serii *Modern Warfare* znalazła (przynajmniej w pewnym stopniu) potwierdzenie w rzeczywistym świecie geopolitycznych konfliktów.

Za nie do końca uzasadniony można uznać także zarzut jednostronnie negatywnej reprezentacji Rosjan. Należy bowiem podkreślić, że ucieleśnieniem zła jest jedynie ultranacjonalistyczne stronnictwo, a poza nim w grze pojawiają się pozytywni rosyjscy bohaterowie (Yuri, Nikolai, Kamarov, rosyjski prezydent), którzy współpracują z zachodnimi przyjaciółmi i podkreślają, że są żołnierzami Rosji, a nie najemnikami nacjonalistów, mordujących niewinne ofiary. Nie zapominajmy także, że najbardziej negatywnym bohaterem *Modern Warfare 2* jest amerykański generał Shepherd, który zabija własnych żołnierzy i tak naprawdę to on stoi za całą intrygą, która doprowadziła do wybuchu nowej wojny światowej<sup>31</sup>. Nie jest więc tak, że zbrodni dopuszczają się jedynie reprezentanci obozu rosyjskiego, a Amerykanie przedstawiani są wyłącznie w pozytywny sposób.

Poza tym nie można wykluczyć, że sposób pokazania w grach ofensywy wojsk rosyjskich mógłby się spotkać z dużą aprobatą zwolenników rosyjskiego neoimperializmu, którzy rozczytują się w radykalnych pismach Aleksandra Dugina<sup>32</sup>, gdyż w *Modern*

<sup>31</sup> Kapitan Price walcząc z Shepherdem musi nawet na krótki moment zawrzeć taktyczny sojusz z innym zbrodniarzem Makarovem, tym samym realizując regułę głoszącą, że „wróg mojego wroga jest moim przyjacielem” (GAMEMATICS 2014 A: 1:47:55-1:49:45).

<sup>32</sup> Dla Aleksandra Dugina (2014) przeznaczeniem Rosji jest bycie imperium, gdyż jego zdaniem Rosja istnieć może jedynie w takiej formie – zmierzając zaś do osiągnięcia celu w postaci rosyjskiej dominacji nad światem, trzeba być także przygotowanym na podjęcie walki. Neoimperialny wymiar polityki zagranicznej Rosji podkreśla także

*Warfare* widzimy potężną i triumfującą armię rosyjską, dokonującą inwazji na Stany Zjednoczone i Europę oraz niszczącą przy tym takie miasta jak Waszyngton, Nowy Jork, Paryż czy Berlin. Oprócz tego wydaje się także, że wybór Rosjan na głównych antagonistów Ameryki był stosunkowo bezpieczny pod względem handlowym<sup>33</sup>. Wytypowanie na głównych przeciwników islamistów mogłoby zbyt mocno wchodzić w konflikt z panującą w Stanach Zjednoczonych polityczną poprawnością<sup>34</sup>, a wybór Chin mógłby spotkać się ze zdecydowaną reakcją ze strony rządu Państwa Środka<sup>35</sup>. W ten sposób uniknięto większych kontrowersji politycznych, a wybranie przeciwnika ze świata faktycznego uczyniło gry bardziej atrakcyjnymi<sup>36</sup>.

Kontynuując wątek rosyjski, trzeba zdecydowanie zaznaczyć, że w trzeciej części *Modern Warfare* pojawia się jednoznacznie pozytywna postać rosyjskiego prezydenta, którego postawa osłabia zarzut nieobecności w grach Infinity Ward wątków dyplomatycznego rozwiązywania konfliktów. To bowiem rosyjski przywódca podczas rozmowy ze swoimi doradcami na pokładzie rządowego samolotu podkreśla, że dążąc do pokoju, musimy sprawić, by nasi wrogowie stali się naszymi przyjaciółmi (GAMEMATICS 2014 B: 33:15-34:45). Podkreślmy też, że trylogia *Modern Warfare* nie kończy się natarciem na Rosję i zdobyciem Moskwy, lecz pokojem, wynegocjowanym dobrowolnie przez rosyjskiego prezydenta.

Marcel H. van Herpen, który twierdzi, że neoimperialna narracja mająca dać poczucie dumy Rosjanom, ma oferować „zastępczą satysfakcję”, która rekompensowałaby brak dobrobytu ekonomicznego i swobód obywatelskich (VAN HARPEN 2014: 65-67). W ten sposób pokaz siły w polityce zagranicznej ma hamować narastanie niezadowolonia z wewnętrznych problemów państwa rosyjskiego. Grupą szczególnie podatną na neoimperialną narrację są przedstawiciele młodzieżowego ruchu Nasi, stworzonego z inspiracji kremlofskich polityków, niestroniący w swych działaniach od stosowania przemocy wobec politycznych oponentów. W ideowym manifestie tego ruchu Rosji wyznacza się funkcję światowego przywódcy, określając ją mianem „bastionu Eurazji” (HERPEN 2014: 215).

- <sup>33</sup> Można także zaobserwować, że Rosjanie coraz częściej powracają do roli negatywnych bohaterów w amerykańskich produkcjach filmowych, dobrymi przykładami mogą być takie filmy, jak *John Wick* lub *Bez przebaczenia* (*The Equalizer*).
- <sup>34</sup> Zauważmy też, że pojawiający się w pierwszej części *Modern Warfare* reżim Khaleda Al-Asada, przypomina bardziej świecką dyktaturę niż religijne Państwo Islamskie. W przemowie przedstawiającej cele reżimu Al-Asada nie pojawiają się nawiązania do islamu, jest w niej natomiast dziwna deklaracja o tym, że rozpoczyna on swoją krucjatę (GAMEMATICS 2013: 10:00-14:40).
- <sup>35</sup> Chiński rząd zakazał rozpowszechniania w Chinach jakichkolwiek materiałów powiązanych z dodatkiem do gry *Battlefield 4*, zatytułowanym *China Rising*, twierdząc, że przedstawia on Chiny w negatywny sposób (TASSI 2013).
- <sup>36</sup> Wybór Rosjan na głównych przeciwników jest też reaktywacją starego i dobrze znanego wroga z czasów zimnowojennych. Główną różnicą jest to, że komunistów zamieniono na neoimperialnych nacjonalistów, do których nieprzychylnie nastawieni mogą być odbiorcy sympatyzujący zarówno z amerykańską prawicą, jak i lewicą.

Dążenie do pokoju nie jest obce bohaterom *Modern Warfare*, co nie zmienia jednak faktu, że w grach z tej serii rzeczywiście brakuje obecności cywilów, a bez ich losów obraz wojny jest zawsze niepełny. Dlatego tak bardzo cenna jest polska gra *This War of Mine* (11 BIT STUDIOS 2014), w której możemy wcielić się w cywili, starających się przetrwać w warunkach wojennej apokalipsy<sup>37</sup>. Gra polskich twórców może być potraktowana jako krytyczne uzupełnienie wojennego uniwersum gier z serii *Modern Warfare* nie tylko dlatego, że pokazuje oblicze wojny, które do tej pory było nieobecne w świecie elektronicznej rozrywki, ale także dlatego, że krytycznie odnosi się do mechanizmów estetyzacji przemocy. Już sam zwiastun gry pełni taką funkcję polemiczną (IGN 2014). Na początku widzimy w nim walczących żołnierzy, ukazanych w blasku wybuchów i przy akompaniamencie radosnej muzyki w sposób przywodzący na myśl wizję pięknego tańca. Na tym przykładzie widać wyraźnie, jak łatwo rzeczywistość wojennej walki poddaje się zabiegom estetyzacji przemocy. Jednakże zwiastun w drugiej części przedstawia zupełnie inny wymiar wojennej rzeczywistości, pogrążonej w mroku i pozbawionej piękna. Jest to oczywiście świat pozostawionych na pastwę losu cywilów, który już tak łatwo nie poddaje się procesom estetyzacji – lecz jego ukazanie umożliwia dopełnienie całościowego obrazu wojny.

## Podsumowanie

Gry tworzące trylogię *Modern Warfare* są popkulturowym komentarzem do wojen toczonych w XXI wieku. Zaproponowana w nich refleksja nad naturą wojny nie dorównuje swoją głębią dziełu Clausewitza (2015), jednakże w świecie kultury masowej gry mogą w dużo większym stopniu kształtować poglądy ludzi niż skomplikowane analizy pruskiego teoretyka wojny. Dlatego trylogia *Modern Warfare* jest wartościowym materiałem źródłowym dla badań nad zmieniającymi się sposobami percypowania i przedstawiania wojny.

Czy w takim wypadku trylogia *Modern Warfare* może zostać uznana za użyteczne narzędzie przeznaczone do celów promowania militarystyki? Jeśli za podstawę naszej oceny wybierzemy doktrynę pacyfizmu, to rzeczywiście gry *Infinity Ward* mogą jawić

<sup>37</sup> W nowatorski sposób cywilnych bohaterów gry opisuje Anna Ślusareńska, porównując ich do przedstawicieli prekariatu (ŚLUSARENKA 2016: 141-143). W tym wypadku wymagają oni troski i opieki ze strony innych. Wirtualni bohaterowie gry starają się przetrwać w sytuacji permanentnej niestabilności i braku bezpieczeństwa, wynikającego z przebywania w obłożonym mieście. To właśnie zaopiekowanie się nimi jest zadaniem dla graczy, którzy na moment mogą spojrzeć na wojnę nie z perspektywy walczących żołnierzy, lecz cywilnych ofiar działań wojennych.

się nam jako dzieła sprzyjające promowaniu idei militarystycznych. Jednakże dużym nadużyciem byłoby postrzeganie ich jako przykładów złowrogiej propagandy idealizującej wojnę<sup>38</sup>. W grach z tej serii jest bowiem miejsce na pokojowe rozwiązanie konfliktu oraz krytyczną refleksję nad naturą wojny. Trylogia *Modern Warfare* stanowi raczej kolejną opowieść o walce dobra i zła<sup>39</sup>, w której powracają pozytywne ideały etosu wojowników, takie jak gotowość poświęcenia życia w obronie towarzyszy broni, kultywowanie pamięci o poległych i wierność powierzonej misji do samego końca. Jest to jednakże opowieść przesiąknięta stylem amerykańskiej popkultury<sup>40</sup> i bez wątplenia perspektywa amerykańska jest w niej perspektywą najbardziej uprzywilejowaną.

Na zakończenie trzeba podkreślić jeszcze jedną zasadniczą kwestię, że nawet najbardziej realistyczna gra nie jest wojną, nie jest nawet wojną wirtualną, lecz jedynie zabawą w wojnę. Gry z serii *Modern Warfare* mogą być potraktowane jako prosty traktat o działaniach wojennych, stworzony przez współczesną kulturę popularną, jednakże takie ich odczytanie wydaje się być czymś nadal drugorzędnym i opcjonalnym. Jest tak ponieważ przechodząc tryb kampanii przeznaczony dla jednego gracza, można bez problemu pominąć przerywniki fabularne i skupić się na wykonywaniu kolejnych misji, lub wręcz całkowicie pominąć kampanie fabularną i grać jedynie w trybie wieloosobowym, w którym pozostaje już tylko wojna jako wysoko punktowana i brutalna zabawa.

<sup>38</sup> Wątek wykorzystania gier wideo do mitologizowania i wypaczania prawdy o wojnie podjął także Rafał Kochanowicz, wskazując na to, że gry różnego typu w różny sposób mogą w zniekształcający sposób przedstawiać wojnę (KOCHANOWICZ 2014: 271-274). W grach strategicznych typu RTS gracze spotykają się często z przymusem zbrojnego rozwiązywania konfliktów, jako jedyną opcją do wyboru. Gry symulujące walki maszyn bojowych (samolotów lub czołgów) prowadzą wojnę do spektakularnych potyczek zmechanizowanych jednostek bojowych, w których efektywnym niszczeniu nieobecna jest śmierć ludzi. Natomiast śmierć ta jest obecna w grach typu FPS, aczkolwiek w ich wypadku rozgrywka w trybie wieloosobowym prowadzi wojnę do poziomu sportowego współzawodnictwa w punktowanym eliminowaniu przeciwników (jeśli pominiemy tryb jednoosobowy, to także grom z serii *Modern Warfare* można postawić ten zarzut).

<sup>39</sup> Jeszcze raz warto podkreślić, że po stronie dobra stoją nie tylko Amerykanie, lecz także ich rosyjscy sojusznicy, a jednym z najbardziej zdradzieckich i zniechęconych bohaterów jest amerykański generał. Ani dobro, ani zło nie są więc utożsamiane z przedstawicielami jednej nacji.

<sup>40</sup> W trylogii *Modern Warfare* pojawia się powracający często w amerykańskiej kulturze popularnej motyw ataku na Amerykę, który był w niej obecny także w okresie poprzedzającym zamachy na wieże World Trade Center (przykładami mogą być takie filmy jak *Czerwony świt*, *Inwazja na USA* lub *Inwazja porywaczy ciał*). W ten sposób gry z tej serii wpisują się w popularny w Ameryce popkulturowy nurt dzieł odwołujących się do społecznego poczucia strachu. Tym wizjom ataku na Stany Zjednoczone towarzyszy jeszcze idea zranionego społeczeństwa amerykańskiego, które jednak zawsze podnosi się z kolan (tak, jak po ataku na Pearl Harbor) i odpowiada siłą na nowe zagrożenia (SCHOPP & HILL 2009: 13-15).

## Źródła cytowań

- II BIT STUDIOS (2014), *This War of Mine*, Cenega S.A [PC].
- ARIELY, DAN (2011), *Zalety irracjonalności*, przekł. Tatiana Grzegorzewska, Wrocław: Wydawnictwo Dolnośląskie.
- BIERDAJEW, MIKOŁAJ (2004), *Światopogląd Dostojewskiego*, przekł. Henryk Paprocki, Kęty: Wydawnictwo Antyk.
- BURZYŃSKA, ANNA, MICHAŁ PAWEŁ MARKOWSKI (2007), *Teorie literatury XX wieku*, Kraków: Wydawnictwo Znak.
- CAILLOIS, ROGER (2009), *Człowiek i sacrum*, przekł. Anna Tatarkiewicz, Ewa Burska, Warszawa: Oficyna Wydawnicza Volumen.
- CLAUSEWITZ, CARL VON (2015), *O naturze wojny*, przekł. Andrzej Hildebrandt, Warszawa: Jirafa Roja.
- CURTIS, ADAM, REŻ. (2004), *The Power of Nightmares: The Rise of the Politics of Fear*, Wielka Brytania: BBC.
- DAVIS, ARTHUR K. (1947), 'Some Sources of American Hostility to Russia', *American Journal of Sociology*: 3 (53), ss. 174-183.
- DUGIN, ALEKSANDER (2014), 'Geopolityczna przyszłość Rosji', w: *Jagielloński24.pl*, <http://jagielloński24.pl/2014/12/07/dugin-geopolityczna-przyszlosc-rosji/> [dostęp: 30.08.2019].
- FIENNES, SOPHIE, REŻ. (2006), *Z-boczona historia kina*, Against Gravity.
- FOUCAULT, MICHEL (1998), *Trzeba bronić społeczeństwa*, przekł. Małgorzata Kowalska, Warszawa: Wydawnictwo KR.
- GAGNON, FRÉDÉRIK (2010), '„Invading Your Hearts and Minds”: *Call of Duty* and the (Re)Writing of Militarism in U.S. Digital Games and Popular Culture', *European Journal of American Studies*: 3 (5) online: <https://ejas.revues.org/8831>, par.1-31 [dostęp: 30.08.2019].
- GAMEMATICS (2013), 'Call of Duty 4: Modern Warfare – Game Movie', *YouTube.com* online: <https://www.youtube.com/watch?v=zusGSF2Pzmo>, 2:14:15 [dostęp: 30.08.2019].

- GAMEMATICS (2014A), 'Call of Duty: Modern Warfare 2 – Game Movie', *YouTube.com*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=N4B6qRnnrnM>, 2:12:51 [dostęp: 30.08.2019].
- GAMEMATICS (2014B), 'Call of Duty: Modern Warfare 3 – Game Movie', *YouTube.com*, online: [https://www.youtube.com/watch?v=odnioFsj\\_Pg](https://www.youtube.com/watch?v=odnioFsj_Pg), 2:48:22 [dostęp: 30.08.2019].
- GAMEMATICS (2015), 'Call of Duty: Ghosts – Game Movie', *YouTube.com*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=Kf8R-74bEwc>, 3:02:31 [dostęp: 30.08.2019].
- GOLDSTEIN, JEFFREY (1998), 'Why We Watch', w: Jeffrey Goldstein (red.), *Why We Watch: The Attractions of Violent Entertainment*, New York: Oxford University Press, ss. 212-226.
- GRAVES, ROBERT (1918), 'Two Fusiliers', w: *Poetry Foundation*, online: <http://www.poetryfoundation.org/poem/248488> [dostęp: 30.08.2019].
- HART, PETER (2014), *I wojna światowa 1914-1918. Historia militarna*, przekł. Jan Szkudliński, Poznań: Dom Wydawniczy Rebis.
- HERPEN, MARCEL H. VAN (2014), *Wojny Putina*, przekł. Magda Witkowska, Julia Szajkowska, Warszawa: Prószyński i S-ka.
- HUIZINGA, JOHAN (1998), *Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przekł. Maria Kurecka, Witold Wirpsza, Warszawa: Czytelnik.
- IGN (2014), 'This War of Mine – Reveal Trailer', *YouTube.com*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=3fv-iwk9DWc> [dostęp: 30.08.2019].
- INFINITY WARD (2007), *Call of Duty 4: Modern Warfare*, Activision [PS3].
- INFINITY WARD (2009), *Call of Duty: Modern Warfare 2*, Activision [PS3].
- INFINITY WARD (2011), *Call of Duty: Modern Warfare 3*, Activision [PS3].
- INFINITY WARD (2013), *Call of Duty: Ghosts*, Activision [PS3].
- KAGAN, ROBERT (1998), 'The Benevolent Empire', w: *Carnegie Endowment for International Peace*, online: <http://carnegieendowment.org/1998/06/01/benevolent-empire> [dostęp: 30.08.2019].

- KITAZAWA, YOSUKE, HENRY JENKINS (2016), 'Five Minutes with Henry Jenkins: Popular Culture and Political Change „By Any Media Necessary”', w: *Annenberg.usc.edu*, online: <http://annenberg.usc.edu/news/five-minutes/five-minutes-henry-jenkins-popular-culture-and-political-change-any-media> [dostęp: 30.08.2019].
- KOCHANOWICZ, RAFAŁ (2014), '„Mitologia zagłady” – obraz wojny w grach komputerowych', w: Anna Gemra, Adam Mazurkiewicz (red.), *Literatura i kultura popularna: badania i metody*, Wrocław: Pracownia Literatury i Kultury Popularnej oraz Nowych Mediów Instytut Filologii Polskiej Uniwersytet Wrocławski, ss. 267-274.
- MARINES.MIL (2002), *Leading Marines*, online: <http://www.marines.mil/Portals/59/Publications/MCWP%206-11%20Leading%20Marine.pdf> [dostęp: 30.08.2019].
- MCCAULEY, CLARK (1998), 'When Screen Violence is Not Attractive', w: Jeffrey Goldstein (red.), *Why We Watch: The Attractions of Violent Entertainment*, New York: Oxford University Press, ss. 144-162.
- MIELKE, JAMES, HIDEO KOJIMA (2006), 'In a Lonely Place', *Official U.S. Playstation Magazine* 2 (101), ss. 36-41.
- MON.GOV.PL (2007), *Pamiętamy...*, online: <http://archiwalny.mon.gov.pl/pl/arttykul/3715> [dostęp: 30.08.2019].
- MURRAY, LEO (2014), *Psychologia wojny. Strach i odwaga na polu bitwy*, przekł. Ewa Zajbt, Warszawa: Wydawnictwo RM.
- NATH, TREVIR (2016), 'Investing in Video Games: This Industry Pulls In More Revenue Than Movies, Music', w: *Nasdaq.com*, <http://www.nasdaq.com/article/investing-in-video-games-this-industry-pulls-in-more-revenue-than-movies-music-cm634585> [dostęp: 30.08.2019].
- PIDD, HELEN (2012), 'Anders Breivik „Trained” for Shooting Attacks by Playing *Call of Duty*', w: *TheGuardian.com*, online: <http://www.theguardian.com/world/2012/apr/19/anders-breivik-call-of-duty> [dostęp: 30.08.2019].
- PLATON (2002), *Fileb*, przekł. Władysław Witwicki, Kęty: Wydawnictwo Antyk.

- RICE, CONDOLEEZA (2007), 'Strategia bezpieczeństwa narodowego', w: Irwin Stelzer (red.), *Neokonserwatyzm*, przekł. Dominika Suwik, Anna Warso, Tomasz Żyro, Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, ss. 117-124.
- SCHOPP, ANDREW, MATTHEW B. HILL (2009), 'Introduction: The Curious Knot', w: Andrew Schopp, Matthew B. Hill (red.), *The War on Terror and American Popular Culture: September 11 and Beyond*, Madison: Fairleigh Dickinson University Press, ss. 11-40.
- STASZCZYSZYN, BARTOSZ (2013), 'Być jak Ivan Drago', *Nowa Europa Wschodnia*: 3-4 (29-30), ss. 126-132.
- STERCZEWSKI, PIOTR (2013), 'Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w *serious games*, *art games* i grach głównego nurtu', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 23-36.
- STRUŻYNA, HANNA, ANDRZEJ STRUŻYNA (2015), 'Wyjątkowość doświadczenia śmierci w artystycznych grach wideo', *Replay. The Polish Journal of Game Studies*: 1 (2), ss. 51-61.
- SUNG, HONG JUN, HYUNKAG CHO, PAULA ALLEN-MEARES, DOROTHY L. ESPELAGE (2011), 'The Social Ecology of the Columbine High School Shootings', *Children and Youth Services Review*: 6 (33), ss. 861-868.
- ŚLUSARENKA, ANNA (2016), 'Bohater prekaraitu. Fokalizacja ideologiczna gry *This War of Mine*', *Kultura Współczesna*: 2 (90), ss. 132-146.
- TAIT, SUE (2009), 'Visualising Technologies and the Ethics and Aesthetics of Screening Death', *Science as Culture*: 3 (18), ss. 333-353.
- TASSI, PAUL (2013), 'China Issues Blanket Battlefield 4 Ban', w: *Forbes.com*, online: <http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/12/28/china-issues-blanket-battlefield-4-ban/> [dostęp: 30.08.2019].
- TOKARSKI, JAN (2006), *Neokonserwatyści a polityka USA w nowym wieku*, Kraków: Wydawnictwo Arcana.
- TURNER, VICTOR (2005), *Gry społeczne, pola i metafory: symboliczne działanie w społeczeństwie*, przekł. Wojciech Usakiewicz, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

- TYLER, BRIAN (2011), 'I Stand Alone', w: *Call of Duty: Modern Warfare 3 Official Soundtrack*, Activision [Digital Download].
- TZU, SUN, SUN PIN (2004), *Sztuka wojny*, przekł. Dariusz Bakalarz, Gliwice: Wydawnictwo Helion.
- WAJDA, ANDRZEJ, REŻ. (2007), *Katyn*, ITI Ciemna.
- WHITE, HAYDEN (2010), *Proza historyczna*, przekł. Rafał Borysławski, Tomasz Dobrogoszcz, Ewa Domańska, Dorota Kołodziejczak, Jacek Mydla, Maciej Nowak, Arkadiusz Żychliński, Kraków: Universitas.
- WOOD, JOHN A. (2016), *Veteran Narratives and the Collective Memory of the Vietnam War*, Athens: Ohio University Press.
- ZILLMANN, DOLF (1998), 'The Psychology of the Appeal of Portrayals of Violence', w: Jeffrey Goldstein (red.), *Why We Watch: The Attractions of Violent Entertainment*, New York: Oxford University Press, ss. 179-211.
- ŽIŽEK, SLAVOJ (2001), *Przekleństwo fantazji*, przekł. Adam Chmielewski, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.