

Przemysław Ciszek

Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

ORCID 0000-0003-0203-3810



Cyfrowe wojny – konflikty zbrojne XX wieku w grach wideo

Digital wars – military conflicts of 20th century in video games

Abstract

Video games are a medium that draws inspiration from all forms of human activity. One of them are armed conflicts, which were particularly intense in the 20th century. The aim of the article is to present ways of reproducing armed conflicts fought in the 20th century by various types of video games. They influence the formation of collective memory and what significance they have in the cultural and social context. The analysis covers various types of games to show the variety of approaches to presenting historical armed conflicts. Both World Wars, the Korean War, the Vietnam War and the First Iraq War were taken into account. The vast majority of the production is based on the events of World War II, but the portrayal of this conflict is very focused on the American participation in this war. The other mentioned wars are less attractive to game developers.

Keywords

wars, 20th century, video games, history, new media

Abstrakt

Gry wideo to medium, które czerpie inspirację ze wszelkich przejawów ludzkiej aktywności. Jednym z nich są konflikty zbrojne, które szczególnie intensywne były w XX stuleciu. Celem artykułu jest przedstawienie sposobów odwzorowania konfliktów zbrojnych toczonych w XX wieku przez różnego rodzaju gry wideo. Mają one wpływ na kształtowanie pamięci zbiorowej oraz mają znaczenie w kontekście kulturowym i społecznym. Analiza obejmuje różne rodzaje gier, aby ukazać różnorodność podejść do przedstawienia historycznych konfliktów zbrojnych. Pod uwagę wzięto obie wojny światowe, wojnę w Korei, wojnę w Wietnamie oraz pierwszą wojnę w Iraku. Zdecydowana większość produkcji bazuje na wydarzeniach II wojny światowej, ale ukazywanie tego konfliktu jest bardzo skoncentrowane na amerykańskim udziale w tej wojnie. Pozostałe wspomniane wojny są mniej atrakcyjne dla twórców gier.

Słowa kluczowe

wojny, XX wiek, gry wideo, historia, nowe media

Wstęp

Historia gatunku ludzkiego jest nierozzerwalnie związana z konfliktami i wojnami. Tematyka wojenna pojawia się w praktycznie w każdym rodzaju dzieł kultury. Jest zatem naturalne, że odnajduje ona odzwierciedlenie także w grach wideo, tym bardziej, że szeroko rozumiana walka i współzawodnictwo są esencją większości gier. W miarę jak technologia gier cyfrowych staje się coraz bardziej zaawansowana, pojawia się pytanie o to, w jaki sposób gry odwzorowują historyczne fakty i czy ich reprezentacja jest bliska rzeczywistości? Gry poprzez generowanie sytuacji wojennych, umożliwiają graczom uczestnictwo w działaniach militarnych w sposób interaktywny. Często podejmują różne aspekty wojen, takie jak powzięta taktyka, dominująca strategia, konflikty międzynarodowe, czy – dużo rzadziej – wpływ skutków wojen na ludność cywilną.

Gry związane z wojnami były już przedmiotem badań specjalistów różnych dyscyplin, lecz prym wiodą tu historycy. Chris Kempshall – brytyjski badacz specjalizujący się w I wojnie światowej przedstawił charakterystykę gier wideo w książce *The First World War in Computer Games* (2015). Między innymi zwrócił uwagę na ahistoryczność gier strategicznych, w których gracze tworzą własną wersję historii. Z kolei Chapman i Linderorth (2015) odnieśli się do teorii ramowania (*framing*), pisząc o nazistach w wojennych grach wideo. Wojna w grach jest zdaniem autorów przedstawiana z wykorzystaniem ramy ludycznej, nie dokumentalnej, i tak też należy odbierać gry cyfrowe bazujące na wydarzeniach wojennych. Z kolei praca zbiorowa *Joystick Soldiers The Politics of Play in Military Video Games* (2015) koncentruje się na związkach gier cyfrowych i tzw. kompleksu militarno-rozrywkowego. Porusza różne aspekty zjawiska, także te związane z historią. Podobna monografia pod tytułem *Guns, Grenades, and Grunts. First-Person Shooter Games* (Call et al. 2012) przedstawia kwestie związane z grami typu „strzelanka” i przedstawia różne aspekty dzieł tego gatunku, między innymi te związane z grami wojennymi. Martin Wainwright (2019) zauważa natomiast, że przemoc w grach wideo może przybierać różne formy i być przedstawiana w różny sposób, w zależności od gatunku gry, okresu historycznego, kraju projektantów oraz głównego odbiorcy gry. Będzie też odbierana w różny sposób przez graczy. Dodatkowo, niektóre gry zawierają ukrytą symbolikę nazistowską (by uniknąć oskarżeń o promowanie tej ideologii).

Celem niniejszego tekstu jest charakterystyka i przedstawienie sposobu ukazania wspomnianych konfliktów zbrojnych w różnych typach gier wideo w różnych okresach czasowych. Wzięto pod uwagę obie wojny światowe, wojnę w Korei, wojnę w Wietnamie oraz pierwszą wojnę w Iraku. Są to najważniejsze konflikty XX wieku, które stały się kanwą dla wielu gier.

Gry wybrano pod kątem ich reprezentatywności dla danej wojny. W badaniach wykorzystano portal Moby Games, który jest największą bazą danych wydanych gier wideo i zawiera informacje o ponad 275 000 gier i ich twórcach. W badaniach wzięto

poprawkę na to, że portal upraszcza statystykę gier z uwagi na to, że je grupuje według różnych gatunków oraz specyficznych cech szczególnych (np. Walt Disney games, Fantasy creatures: Dragons czy Star Wars licensees).

Tradycyjne gry wojenne

Zanim pojawiły się gry wojenne w formie cyfrowej, istniały gry toczące się na planszach. Klasycznym ich przykładem są szachy, które nawiązują do starożytnych bitew, w których brały udział różne figury: król, hetman, goniec, skoczek itp. W 1811 roku powstała w Prusach gra *Kriegsspiel*. Był to projekt typowo wojskowy, przeznaczony do szkolenia dowódców armii pruskiej. Jej twórcami byli Georg Leopold von Reisswitz i jego syn Georg Heinrich (Wintjes, 2022). W wersji gry z 1828 roku pojawiły się kostki, cynowe figurki, a także podręcznik z zasadami. Gra była w wojsku rozwijana przez dziesięciolecia, by z czasem trafić w ręce cywilów. Do tej pory jest rozgrywana i istnieje organizacja ją propagująca (www.kriegsspiel.org).

Upowszechnienie gier bitewnych z udziałem figurek nastąpiło podczas I wojny światowej, kiedy to używano typowych ołowianych żołnierzyków. Kultura planszowych gier bitewnych w USA zaczęła się rozwijać w latach 50. XX wieku. Jednym z pionierów w tej dziedzinie był Charles Roberts, który w 1952 roku założył firmę Avalon Hill. Jest ona często uważana za prekursora nowoczesnych gier planszowych i bitewnych. Najbardziej znana gra tej firmy, *Tactics* (1954), była jedną z pierwszych gier wojennych odnoszących sukces komercyjny (Caffrey, 2019). Gry bitewne, będące hybrydą tradycyjnych gier planszowych i symulacji wojennych, zyskały popularność w USA w latach 50. i 60. XX wieku i stały się integralnym elementem tzw. subkultury geekowskiej. Na początku lat 70. gry bitewne zaczęły się zmieniać pod wpływem powstających gier fabularnych (RPG). Nieco później popularność zyskały również figurki do gier bitewnych, takich jak *Warhammer Fantasy Battle* z 1983 roku.

Upowszechnienie gier bitewnych z udziałem figurek nastąpiło podczas I wojny światowej, kiedy to używano typowych ołowianych żołnierzyków. Kultura planszowych gier bitewnych w USA zaczęła się rozwijać w latach 50. XX wieku.

W Polsce na przełomie lat 80. i 90. ukazało się wiele planszowych gier bitewnych. W ich wydawaniu specjalizowało się wydawnictwo Dragon, które opublikowało kilkadziesiąt gier, w tym związanych z bataliami XX wieku (*Bzura 1939*, *Charków 1942* czy *Ardeny 1994*). Publikacje te nie były jednak efektowne – gry zawierały papierową

planszę i kartonowe żetony. Ich popularność wynikała z szerokiej dostępności i atrakcyjnej ceny.

Wojenne gry wideo

Oczywistym krokiem w coraz bardziej skomputeryzowanym świecie było przeniesienie zasad tradycyjnych gier do przestrzeni cyfrowej. Komputer lub konsola zajęły się żmudnymi obliczeniami, a także mogły występować w roli współgracza. Szybki rozwój gier wideo w latach 80. spowodował powstanie wielu gatunków, także takich, które mają ścisły związek z grami wojennymi.

Podział gier wideo na gatunki to złożona kwestia i istnieje wiele – nieraz znacznie różniących się od siebie – klasyfikacji. Przykładowo, anglojęzyczna Wikipedia dzieli gry na około 50 gatunków, natomiast w powszechnym użyciu (np. w prasie tematycznej i na portalach internetowych o grach) jest ich tylko kilkanaście. Typologię utrudnia fakt, iż gry cyfrowe można wyróżniać ze względu na ich różne cechy. Gatunki zazębiają się i niewiele jest gier które można przypisać wyłącznie do jednego. Zasadniczo gatunki gier możemy podzielić na: ludyczne, tematyczne i funkcjonalne (Garda, 2015). W kontekście niniejszego artykułu przyjęto, że kluczowym czynnikiem będzie tematyka, a dokładniej tzw. *setting*, czyli umiejscowienie akcji gry. *Setting* związany z wojnami dopuszcza *de facto* wszystkie gatunki i podtypy, ale nie oznacza to, że wszystkie są równo reprezentowane, co będzie ukazane w dalszej części artykułu. Poniżej wyszczególniono gatunki kluczowe dla gier wojennych (nie tylko tych związanych z najnowszą historią). Każdy z tych gatunków ma swoje własne wyzwania i możliwości w kontekście przedstawiania historycznych konfliktów, a ich różnorodność odzwierciedla złożoność i bogactwo doświadczeń związanych z wojnami XX wieku. Prezentowany podział jest zbliżony do stosowanego w serwisie Moby Games, ale – dla uproszczenia – nie uwzględnia gatunków mniej istotnych w kontekście gier wojennych.

1. Gry strategiczne

W tego rodzaju grach akcja obserwowana jest zazwyczaj z góry w rzucie izometrycznym, a gracz za pomocą myszy wydaje polecenia jednostkom oraz kontroluje funkcje budynków. Wyróżniamy gry strategiczne czasu rzeczywistego (ang. RTS – *real-time strategy*), w których czas płynie nieustannie oraz gry turowe, w których poszczególne gracze wykonują swoje ruchy naprzemiennie. Oba te typy mogą występować w dwu rodzajach zależnych od skali ukazanych działań:

- taktyczne – ten podgatunek pozwala graczowi na kontrolowanie niewielkiej grupy jednostek na ograniczonym terenie,
- strategiczne dużej skali – koncentrują się na wydarzeniach przedstawionych w większej skali, obejmującej niekiedy całe kraje czy kontynenty; gracz kontroluje armie i dywizje a nie pojedyncze pojazdy i żołnierzy; konflikty

zbrojne, zwłaszcza rozgrywające się na dużym teatrze wojennym (jak obie wojny światowe), wpasowują się w założenia tego gatunku.

2. Gry akcji

Gry akcji to szeroka kategoria, którą trudno krótko zdefiniować. Można przyjąć, że są to gry zawierające elementy zręcznościowe, których akcja toczy się szybko i istotna jest w niej dobra koordynacja między okiem a ręką gracza. W kontekście gier wojennych możemy wyróżnić:

- Strzelanki FPP (*First Person Perspective*) – można je zaliczyć do gier zręcznościowych, gdyż przede wszystkim wymagają zręczności. Gry tego typu – wydaje się – mają największe możliwości oddania „atmosfery” wojny. Oferują one największą immersję i umożliwiają swego rodzaju podróż w czasie. Wydawca gry *Medal of Honor: Frontline* (Electronic Arts, 2002) umieścił nawet na jej pudełku prowokacyjne hasło *You don't play, you volunteer*, czyli „Nie grasz, ty uczestniczysz”.
- Pojazdy – do tej szerokiej kategorii można zaliczyć bardzo dużą liczbę różnorodnych gier, także te w których gracz kontroluje pojazdy wojskowe lub samoloty. Od symulatorów różni je przede wszystkim mniejszy stopień komplikacji. Bazują także na zręczności gracza; perspektywa może być pierwszoosobowa, trzecioosobowa lub z „lotu ptaka”.

3. Gry symulacyjne

W kategorii gier symulacyjnych gracz wciela się w pilota/kierowcę/dowódcę maszyn wojennych. Można podzielić je na symulatory jednostek lądowych, wodnych oraz powietrznych. Gry tego gatunku wyróżnia realizm wydarzeń. Z czasem wraz z rozwojem technik komputerowych gry tego rodzaju stały się bardzo złożone i wymagające. Nie są z tej racji najbardziej popularnym gatunkiem gier wojennych.

4. Inne (tekstowe, przygodowe, fabularne)

Do pozostałych gier zalicza się te, które nie zawierają wielu elementów akcji i rozgrywka opiera się na innych założeniach; stanowią one mniejszość. Istotną rolę mogą odgrywać w nich zagadki związane z przedmiotami i postaciami. Zazwyczaj pozbawione są przemocy. W latach 80. istniał podgatunek, zwany grami tekstowymi, które – z racji ówczesnych ograniczeń sprzętowych – nie zawierały grafiki, a jedynie tekst.

Gry o I wojnie światowej

Choć I wojna światowa była pierwszym konfliktem zbrojnym o skali globalnej, to jej reprezentacja w grach – jak dotąd – nie jest imponująca. W latach 1975–2023 wydano około 180 tytułów na różne platformy sprzętowe, ale nawet bazując na serwisie

Moby Games trudno dokładnie określić liczbę gier. Mniejsza popularność wpływa prawdopodobnie z dystansu czasowego oraz słabszego zainteresowania ze strony kultury popularnej (np. kinematografii); warto zaznaczyć, że ten trend w ostatnich latach się korzystnie się zmienia (tab. 1).

Tabela 1. Gry wideo przedstawiające I Wojnę Światową

Lata	Liczba wydanych gier	Odsetek gier [w proc.]
1975-84	14	8
1985-94	34	19,4
1995-2004	28	16
2005-2014	50	28,6
2015-2023	49	28
Razem	175	100

Źródło: opracowanie własne.

Wspominany już portal Moby Games podaje ilości gier przyporządkowane do najważniejszych gatunków: *adventure* – 16, FPS – 7, *role playing* – 6, *simulation* – 50, *strategy/tactics* – 60. Należy jednak pamiętać (i odnosi się to po podobnych zestawień w dalszej części tekstu), że podział ten nie jest dość ostry; wiele gier należy jednocześnie do kilku gatunków. Dlatego też w kategorii FPS należało było zweryfikować wszystkie gry z gatunków *shooter* oraz *1st person*, gdyż serwis do tej pierwszej zalicza także gry, w których gracz kieruje samolotami.

Podczas I wojny światowej po raz pierwszy znaczenia nabrały samoloty, a twórcy gier (zwłaszcza w latach 80. i 90.) bardzo upodobili sobie ten element zmagania wojennych. Zatem największy odsetek gier bazujących na tej wojnie związany jest właśnie z bitwami powietrznymi. *Air Battle* (Philips Export B.V., 1983) jest prostym symulatorem dwupłatowca, w którym gracz musi obserwować radar i kontrolować poziom paliwa. Z kolei *Blue Max* (Synapse Software Corporation, 1983) stawia na typowo zręcznościową rozgrywkę, a akcja obserwowana jest znad samolotu (jest to klasyczna perspektywa w grach zręcznościowych z udziałem maszyn latających w tamtych czasach). Oczywiście nie zabrakło gier historycznych, odwołujących się do słynnego Czerwonego Barona, czyli Manfreda von Richthofena, jak chociażby *Red Baron* (Sierra, 1990), czy *Red Baron 3-D* (Sierra, 1998).

Przechodząc do gier strategicznych, można podać przykłady *The Great War: 1914-1918* (Blue Byte, 1992) – turową grę taktyczną, w której gracz może kontrolować jednostki niemieckie lub francuskie. Na dużą skalę teatru działań postawiła natomiast gra *Commander: The Great War* (Slitherine, 2012). Gracz dowodzi w niej wybraną stroną konfliktu i bierze udział w kluczowych wydarzeniach, takich jak chociażby Bitwa o Verdun. Akcja ukazana jest z perspektywy całego kontynentu, co czyni grafikę bardzo syntetyczną.

Specyfika I wojny światowej polega m.in. na tym, że była to w dużej mierze wojna pozycyjna prowadzona w okopach. Ma to duży wpływ zwłaszcza na gry FPS, które są z natury dynamiczne i mają tendencję do ukazywania spektakularnej akcji. Adam Chapman (2016b) zwraca uwagę, że unikanie ukazywania losów pojedynczego żołnierza, a większa koncentracja na tworzeniu gier strategicznych ma na celu między innymi unikanie kontrowersji. Ma to większe znaczenie z perspektywy zachodniego odbiorcy (autor jest Brytyjczykiem) niż przeciętnego polskiego gracza, gdyż I wojna światowa nie odcisnęła tak dużego piętna w polskiej pamięci zbiorowej.

Innym wyróżnikiem gier o I wojnie światowej jest relatywnie mała liczba gier w gatunku *First Person Shooter*. Jednym z tytułów reprezentujących ten gatunek jest *NecroVision* (Felqrum Games, 2009). Jednakże gra ta nie podchodzi realistycznie do tematu wojny, zawierając wiele elementów nadprzyrodzonych. Natomiast na realizm stawia wydana pod koniec 2016 roku gra zatytułowana *Battlefield 1* (Electronic Arts). Gracz wciela się w niej w kilku żołnierzy uczestniczących w walkach na różnych frontach I wojny światowej. Gra uświadamia bezsens wojny pozycyjnej i – jako jej symptomatyczny rezultat – tragiczny los żołnierzy. W celu uatrakcyjnienia rozgrywki przypomina ona inne, podobne gry, bazujące na II wojnie światowej, przez co nie odtwarza wiernie realiów przedstawianego konfliktu.

Specyfika I wojny światowej polega m.in. na tym, że była to w dużej mierze wojna pozycyjna prowadzona w okopach. Ma to duży wpływ zwłaszcza na gry FPS, które są z natury dynamiczne i mają tendencję do ukazywania spektakularnej akcji.

Gry o II Wojnie Światowej

Największy konflikt zbrojny XX stulecia został ukazany z różnej perspektywy w ponad 1100 grach wideo, wydawanych począwszy od lat 70. XX w. Zdaniem serwisu Moby Games pierwszymi były gry: *Atlantic Patrol* (Microcomputer Games) i *Tanctics* (The Avalon Hill Game Company) z 1976 roku. W pierwszej z nich gracz wcielał się w dowódcę okrętu wojennego patrolującego Ocean Atlantycki. Całość rozgrywała się w turach. Oprawa graficzna była uproszczona, zredukowana do prostych rysunków statków. Komunikacja z grą odbywała się za pomocą komend wpisywanych na klawiaturze. Drugi tytuł stanowił grę hybrydową, która przedstawiała bitwy Frontu Wschodniego rozgrywane na tradycyjnej planszy.

W kontekście gier wideo zmiennym zjawiskiem jest koncentracja uwagi na amerykańskim podejściu do wojny i amerykańskiej pamięci o niej. Jednym z powszechnych przekazów jest przekonanie, że USA walczyły wyłącznie z pobudek idealistycznych, aby zniszczyć faszyzm oraz przywrócić demokrację w Europie. W rzeczywistości Amerykanie długo nie byli zainteresowani przystąpieniem do wojny, ponieważ nie czuli się bezpośrednio zagrożeni. Ponadto motywacje amerykańskich władz były często utylitarne i pragmatyczne; polegały m.in. na chęci zjednoczenia podzielonego społeczeństwa amerykańskiego. Ważny był także amerykański etos odwołujący się do wartości patriotycznych (Pauwels, 2015). Ważną rolę w jego rozbudzaniu odegrało kino amerykańskie. Hollywoodzkie szlagiery wojenne propagowały ideę, że Stany Zjednoczone walczą w obronie demokracji, wolności i sprawiedliwości na świecie (Campbell, 2008). Hollywood miał bezpośredni wpływ na przemysł gier (tab. 2). Wzrost liczby gier wideo dotyczących II wojny światowej miał niewątpliwie związek z postępem technologicznym i rosnącym znaczeniem gier FPS oraz strategicznych.

Tabela 2. Gry wideo przedstawiające II Wojnę Światową

Lata	Liczba wydanych gier	Odsetek gier [w proc.]
1975-84	129	11,1
1985-94	216	18,64
1995-2004	221	19,06
2005-2014	315	27,2
2015-2023	278	24
Razem	1159	100

Źródło: opracowanie własne.

W odniesieniu do II wojny światowej najczęściej reprezentowane gatunki to: *adventure* – 40, *strategy/tactics* – 613, *shooter +1st person* – 187, *simulation* – 308. Charakterystyczną cechą tego zestawienia jest duża liczba gier, w których gracz steruje różnego rodzaju pojazdami i samolotami. Jest to wynikiem technologizacji i mechanizacji ostatniej wojny światowej, co pociągnęło za sobą różnorodność typów gier symulacyjnych i ich zręcznościowych wersji. Te pierwsze są licznie reprezentowane przez realistyczne gry lotnicze, takie jak *Pacific Strike* (EA, 1994) czy *IL-2 Sturmovik* (1C, 2001); okręty podwodne reprezentuje seria *Silent Hunter* (1996-2010) – to gra symulacyjna, w której gracz przejmuje kontrolę nad amerykańską łodzią podwodną na różnych akwenach. Gry oferują możliwość rozegrania misji na podstawie prawdziwych oraz hipotetycznych wydarzeń z II wojny światowej. Gry te posiadają też specyficzne tytuły, które oddają specyfikę i główny obszar zainteresowań ich twórców. Poza oczywistym słowem *war*, które znalazło się w około 190 tytułach,

pojawiły się takie, które odnoszą się do topowych pojęć: *tank* (34 przypadki), *panzer* (50), *Stalingrad* (11), *D-day* (21), *Pacific* (62).

Mówiąc o grach z gatunku strzelanek, warto zaznaczyć, że mają one charakter bardziej fabularny niż dokumentalny. Akcja jednej ze starszych gier tego typ, czyli *Wolfenstein 3D* (Id Software, 1992) wprawdzie toczy się w trakcie II wojny, jednak fabuła wydaje się pretekstowa i nie mieć związku z realnymi wydarzeniami. Główny bohater, William Blaskowicz jest amerykańskim żołnierzem polskiego pochodzenia, pojmanym przez hitlerowców i więzionym w twierdzy Wolfenstein. Jednym z głównych antagonistów jest sam Adolf Hitler, który pojawia się na końcu każdego rozdziału. Gra wzbudziła kontrowersje ze względu na przemoc oraz nazistowskie symbole. W Niemczech została z tego powodu wycofana ze sprzedaży w 1994 roku (Kushner, 2020).

Pod koniec lat 90. nastąpił pewien zwrot w grach, które zaczęły stawiać na tematy wojenne w stylistyce fantasy/sci-fi. Zainteresowanie historią przejawiało się podejmowaniem wątków inspirowanych prawdziwymi wydarzeniami XX wieku, a lokacje odzwierciedlały realne miejsca bitw. Szczególnie chętnie twórcy umieszczali w swoich grach lądowanie w Normandii, co miało zapewne związek z filmem *Szeregowiec Ryan*. Z kolei Gra *Medal of Honor* (Electronics Arts, 1999) – to pierwsza z serii gier rozgrywających się w realiach II wojny światowej; została wydana na konsolę PlayStation i opisuje kampanię amerykańską, toczącą się na terenie Francji. Cała seria *Medal of Honor* składa się z ponad 20 części wydanych na praktycznie wszystkie popularne w danym czasie platformy sprzętowe. Akcja poszczególnych kampanii obejmuje takie wydarzenia jak lądowanie w Normandii czy oblężenie miast we Francji i na terenie Rzeszy. Drugą znaną serią jest *Call of Duty* (Activision, 2003), która jest obecnie jedną z najbardziej dochodowych serii gier w ogóle. Pierwsze trzy odsłony serii koncentrowały się na II wojnie światowej i przedstawiały wiele istotnych wydarzeń wojennych – walki we Francji, wojna w Afryce, oblężenie Stalingradu. W tym kontekście warto zauważyć, że pomimo dużego udziału polskich wojsk na wszystkich frontach, niewiele gier ukazuje ich walkę. Wynika to zapewne z tego, iż wkrótce po wojnie Polska znalazła się na marginesie zainteresowania z uwagi na obecność za „żelazną kurtyną”. Polskie zaangażowanie ukazali natomiast rodzimi twórcy gier lat 90.; można tu wymienić takie produkcje jak *Kampania wrześniowa* (LK Avalon, 1993) oraz *Fall Weiss 1939* (MarkSoft, 1998). Pierwsza z nich to gra strategiczna, w której gracz dowodzi polskimi wojskami w walkach w pierwszych tygodniach wojny. Druga gra ma podobne założenia, ale jest dalece bardziej złożona – wzbogacono ją o historyczne zdjęcia i małą encyklopedię dotyczącą przedstawianych wydarzeń. Z kolei *Uprising 44: The Silent Shadows* (Immantias Entertainment, 2012) to polska gra, której akcja toczy się w trakcie Powstania Warszawskiego. Gatunkowo jest to połączenie strzelanki FPP z grą strategiczną. Niestety, nie zebrała dobrych ocen krytyków, którzy wytykali jej kiepskie dialogi, krótką rozgrywkę i błędy techniczne

(Gry-online, 2012). Wartą wymienienia w tym gronie jest także gra *Call of Duty 3*, we fragmencie której, gracz wciela się w polskiego żołnierza, Wojciecha Bohatera, walczącego w Normandii. Gra z gatunku RTS zatytułowana *Codename Panzers: Phase One* (CDV Software Entertainment, 2004) składa się z trzech kampanii: rosyjskiej, alianckiej oraz niemieckiej. Gra wzbudziła w naszym kraju kontrowersje z uwagi na to, że gracz mógł kierować wojskami III Rzeszy podczas agresji na Polskę w 1939 roku; ponadto, nie ukazywała heroizmu polskich żołnierzy.

Polskie zaangażowanie ukazali natomiast rodzimi twórcy gier lat 90.; można tu wymienić takie produkcje jak *Kampania wrześniowa* (LK Avalon, 1993) oraz *Fall Weiss 1939* (MarkSoft, 1998).

Temat II wojny światowej pozostaje popularny w grach wideo, gdyż to ostatnia wojna wymiarze globalnym wygrana przez światowego hegemoną – USA. Rzuca się w oczy fakt, że większość z gier jest „amerykocentryczna”. Ich treścią jest konflikt o wyraźnie zarysowanej antynomii: dobry (USA i ich sojusznicy) – zły (hitlerowskie Niemcy), dzięki czemu gracze łatwo utożsamiają się po stronie zwycięskiego dobra. Niewątpliwie w „amerykocentryzmie” gier poważny udział mają studia producenckie z USA; ponadto duży odsetek graczy to Amerykanie. W ostatnich latach – z podobnych przyczyn – ilość graczy zaczęła dynamicznie rosnąć w Chinach. Jako dodatkową cechę charakterystyczną gier można uznać mnogość maszyn i pojazdów bojowych, broni i różnorodność teatrów działań wojennych które wpływają na bogactwo elementów i zróżnicowane tematyczne gier.

Wojna w Korei

Konflikt koreański z lat 1950–53 wydaje się obecnie nieco zapomnianą rzeczywistością, pomimo iż zginęło w nim około 1,5 miliona ludzi. Jego istotą była zbrojna konfrontacja ZSRR i USA na terenie Półwyspu Koreańskiego; w rezultacie zakończyła się podziałem Korei na dwa odrębne państwa. Do wydarzeń tej wojny odwołuje się około 20 gier (tab. 3).

Tabela 3. Gry wideo przedstawiające wojnę w Korei

Lata	Liczba wydanych gier	Odsetek gier [w proc.]
1980-89	4	19
1990-1999	10	47,6
2000-09	2	9,5
2010-2022	5	23,9
Razem	19	100

Źródło: opracowanie własne.

Jedną z pierwszych gier, która nawiązywała do tej wojny jest *M*A*S*H* (Romox Inc., 1983), wzorowana na popularnym amerykańskim serialu o tym samym tytule, emitowanym w latach 1972–1983. Gra jest bardzo prosta i polega na ratowaniu rannych żołnierzy. Na działania stricte wojenne postawiła natomiast *MiG Alley Ace* (MicroProse, 1983) oraz wiele następnych gier lotniczych: np. *Chuck Yeager's Air Combat* (EA, 1991) czy *Sabre Ace* (Virgin, 1997). Natomiast w grze taktycznej *Korea: Zapomniany Konflikt* (1C, 2003) gracz kontroluje grupę amerykańskich wojskowych wykonujących skrycie misje na tyłach wroga.

Wojna w Wietnamie

Wojna wietnamska toczyła się w latach 1967–1972 i kosztowała życie niemal 60 000 amerykańskich żołnierzy. Ten konflikt był bardzo istotny dla amerykańskiego społeczeństwa: był pilnie śledzony przez media amerykańskie i wpłynął na wiele elementów życia polityczno-społecznego, w tym także popkultury. Stanowi tło wielu amerykańskich filmów, szczególnie z lat 80. (tab.4).

Tabela 4. Gry wideo przedstawiające wojnę w Wietnamie

Lata	Liczba gier	Odsetek gier [w proc.]
1980-1989	15	18,3
1990-1999	16	23,1
2000-2009	36	42,7
2010-2022	13	15,9
RAZEM	80	100

Źródło: opracowanie własne.

Pierwszą oficjalnie wydaną grą opowiadającą o tym konflikcie była *Saigon: The Final Days* (Adventure International, 1981). Gracz wcielał się w niej w amerykańskiego żołnierza, który musiał przedostać się przez dżunglę do punktu ewakuacyjnego. Była to jeszcze wyłącznie tekstowa gra przygodowa nie zawierająca grafiki. Z kolei gra *Lost Patrol* (Ocean, 1989) jest jedną z niewielu przedstawicieli gier strategii toczących się podczas tej wojny. Gracz dowodzi grupą amerykańskich

żołnierzy, którzy po awarii śmigłowca w dżungli, starają się dotrzeć do bazy. Jest to zarazem typowy motyw „zaginionego w akcji” – znany z kinematografii a także wielu innych gier.

Należy w tym miejscu podkreślić związek gier na temat wojny w Wietnamie z kinematografią. Badał go m.in. Dusan Kolcun (2013), według którego, twórcy gier czerpali dużo ze znanych filmów hollywoodzkich. Przykładem może być film *Pluton* (reż. O. Stone, 1986), który jest obecnie klasykiem kina wojennego i doczekał się adaptacji w postaci gier z 1987 i 2002 roku. Nowsze gry, już w pełni trójwymiarowe, także czerpały z filmowego dorobku. W tym repertuarze gier FPS jest stosunkowo niewiele, a te które są, unikają ukazywania drastycznych okoliczności. Nielicznymi przykładami łamiącymi tę zasadę są: *Vietnam: Black Ops* (Valu Soft, 2000) czy *Call of Duty: Black Ops Cold War* (Activision, 2020).

Wojna w Zatoce Perskiej

Wojna w Zatoce Perskiej z przełomu lat 1990/91 toczyła się w okresie dynamicznego rozwoju gier wideo. Mimo to nie jest to wojna często ukazywana w grach. Prawdopodobnie wynika to z faktu, że trwała krótko (sierpień '90 – marzec '91) i nie pochłonęła tylu ofiar i strat, co pozostałe. Gry koncentrują się na eksploracji lotnictwa i wojsk pancernych, które dominowały w walkach (tab.5).

Tabela 5. Gry wideo przedstawiające pierwszą wojnę w Zatoce Perskiej

Lata	Liczba gier	Odsetek gier [w proc.]
1990-99	27	90
2000-2009	3	10
Razem	30	100

Źródło: opracowanie własne.

Pierwsze nawiązanie do wojny w Zatoce Perskiej pojawiło się w grach w ramach dodatku do gry strategicznej *Harpoon* (Three-Sixty Pacific Inc., 1989) pod tytułem *BattleSet 4: Indian Ocean / Persian Gulf*, który pozwalał graczom na rozegranie scenariuszy wzorowanych na prawdziwych wydarzeniach. Podobnie było z grą *A-10 Tank Killer* (Dynamix, 1989), która zostawała wydana w 1991 roku jako wersja rozszerzona o misje toczące się podczas tej wojny. Twórcy gier unikali przedstawiania walk piechoty, a bardziej koncentrowali się na różnorodnych symulatorach. Jednym z bardzo nielicznych przedstawicieli gier akcji typu strzelanka była gra *Conflict: Desert Storm* (SCi Games, 2002), w której gracz dowodził czteroosobowym oddziałem i wykonywał misje na terenie Iraku.

Ostatnią omawianą grą związaną z tym konfliktem jest *AC-130: Operation Devastation* (THQ, 2009) – gra nisko oceniana przez recenzentów, w której gracz strzela z pokładu amerykańskiego samolotu do wrogich celów naziemnych.

Nietypowe gry wojenne

Nie wszystkie gry nawiązujące do wojen sprowadzają się do klasycznego strzelania w celu zniszczenia przeciwników. Pewna grupa tytułów koncentruje się na innego typu ujęciach; są to zazwyczaj starsze produkcje, jeszcze z lat 80. W grze *London Blitz* (The Avalon Hill Game Company, 1983) gracz wciela się w sapera, który ma za zadanie odnaleźć i rozbroić niewybuchy, które spadły na Londyn podczas niemieckich bombardowań podczas II wojny światowej. Z kolei w *The Great Escape* (Thunder Mountain, 1986) gracz steruje więźniem, który próbuje się wydostać z obozu jenieckiego. Gra o takim samym tytule została wydana w 2002 roku, ale była wzorowana na filmie *The Great Escape* z 1963 roku (reż. J. Sturges).

Kolejną grupą gier stanowią *te, które wyłamują się z przyjętej antynomii dobry – zły*. Do niej należy zaliczyć *Stalag 1* (Rabbit Software Ltd., 1984) – to kontrowersyjna produkcja, w której gracz wciela się w komendanta niemieckiego obozu jenieckiego. Jego zadaniem jest uniemożliwienie więźniom ucieczki z obozu. Rozgrywka jest prosta i sprowadza się do wypatrywania z wieży strażniczej więźniów zachowujących się w podejrzany sposób. Obecnie raczej trudno sobie wyobrazić wydanie gry o takiej tematyce. Jeszcze większe emocje wzbudziła gra *KZ Manager* z 1988 roku, która stawia gracza w roli dowódcy niemieckiego obozu koncentracyjnego.

Jeszcze inne wykorzystanie wydarzeń wojennych prezentuje gra *The Train: Escape to Normandy* (Accolade Inc., 1987). Gracz wciela się w niej w członka francuskiego ruchu oporu i przejmuje kontrolę nad pociągiem pancernym, którym naziści chcą wywieźć dzieła sztuki. Gra polega na sterowaniu pociągiem i obroną przed nadciągającymi siłami niemieckimi.

Podsumowanie

Ukazana powyżej analiza dobitnie pokazuje, że przedmiotem największego zainteresowania producentów wojennych gier wideo pozostaje II wojna światowa. Jej globalna skala i mnogość teatrów działań stanowią dobry grunt do przenoszenia gracza w realia wojenne w różnych rolach. Gracz zazwyczaj staje po dobrej, zwycięskiej stronie, co jest zrozumiałe, gdyż jego/jej celem jest zwycięstwo i ukończenie gry. Znamienne, że w niemal wszystkich grach wojennych obecne są Stany Zjednoczone. W większości tytułów gracz ma możliwość wcielić się w żołnierzy amerykańskich, brytyjskich i rosyjskich, co ma związek z zaangażowaniem tych krajów w zwycięstwo nad Niemcami. Z przykrością natomiast należy zauważyć, że Polska i polscy żołnierze są ukazywani rzadko i nie zawsze w pozytywnym świetle, nawet w grach na temat II wojny światowej, w której Polacy odznaczyli się wyjątkowym heroizmem i zasługami na polu chwały.

Najczęściej spotykanymi grami dotyczącymi wojen XX wieku są tytuły *strategiczne*. *Praktycznie wszystkie ważniejsze wydarzenia* tych wojen są odzwierciedlone w tym gatunku. Różnicą pozostaje skala ukazania działań wojennych, która

zmienia się w poszczególnych tytułach. Gry czerpiące z obu wojen światowych często koncentrują się na określonym fragmencie konfliktu; mogą to być np. działania militarne na Pacyfiku, wojna w Afryce, czy operacja Market Garden.

Scharakteryzowane gry wojenne wideo nie mają z reguły roszczeń historycznych czy historiograficznych. Wyjątkowo niektóre z nich (zwłaszcza strategiczne) posiadają małe encyklopedie wiedzy na temat uzbrojenia czy też wydarzeń. Jednakże sama rozgrywka nie oddaje w pełni faktów historycznych. Zwłaszcza w strzelankach wierność faktom dotyczącym uzbrojenia czy realiów życia żołnierzy piechoty jest umowna. Gry wykorzystują tematykę wojen bardziej jako źródło inspiracji do stworzenia interaktywnych doświadczeń, ale niekoniecznie pozwalają graczom na eksplorację, refleksję i zrozumienie różnych aspektów związanych z wojnami. W niektórych grach, zwłaszcza typu FPS, przemoc może być głównym elementem rozgrywki, ale często ogranicza się do aspektów wizualnych bez ukazywania negatywnych konsekwencji działań gracza. Zjawiska, takie jak przemoc względem cywilów czy straty spowodowane ogniem sojuszniczym są zasadniczo pomijane (Wainwright, 2019). W konsekwencji, selektywny realizm w strzelankach kształtuje ograniczoną percepcję graczy o wojnie poprzez wybiórcze ukazywanie jej aspektów, skupiając się na uniwersalnych narracjach o heroizmie, walce dobra ze złem i militarnym męstwem. Często wyklucza istotne, ale nieprzyjemne cechy wojny, takie jak ofiary cywilne, zespół stresu pourazowego i długoterminowe konsekwencje społeczno-polityczne. Gry prezentują uproszczony i idealizowany obraz wojny, kładąc nacisk na akcję i sprzęt wojskowy, kosztem złożonych dylematów etycznych i konsekwencji konfliktu zbrojnego (Potsch, 2015).

Twórcy większości gier upraszczają także wymiar logistyczny wojen; często nie umieszczają w swoich programach elementów, takich jak uzupełnianie zapasów i inne zadania nie mające bezpośredniego związku z walką (Perry, 2009). Eva Kingsepp twierdzi wręcz (w odniesieniu do tytułów toczących się podczas II wojny światowej), że mamy w nich do czynienia z remediacją i tworzony jest pastisz oraz swoista podróż w czasie, która w dużej mierze jest współtworzona przez wyobrażenie o wojnie znane z filmów. Nie jest to więc podróż do realistycznej wojny, ale raczej do wirtualnej, która eksploruje i przetwarza pewne historyczne wydarzenia (Kingsepp, 2006). Jerome de Groot (2009, s. 134-137) podkreśla istotną rolę „filmowości” strzelanek i ich próbę odtwarzania klimatu i scen z produkcji filmowych *Szeregowiec Ryan* czy *Wróg u bram*. Umowna filmowość gier akcji zazwyczaj rozpatrywana jest jako duża zaleta danego tytułu.

Należy na koniec zwrócić uwagę na bardzo pozytywny wymiar części gier. Niektóre z nich służą wsparciu psychologicznemu weteranów wojennych, na przykład poprzez wykorzystanie symulacji w terapii Zespół Stresu Pourazowego (PTSD) u żołnierzy powracających z działań wojennych (Bennett et al. 2015). Tego rodzaju gry, dzięki swojej immersyjności, mogą stanowić formę kontrolowanej ekspozycji

na traumatyczne doświadczenia, co pozwala na stopniowe osvajanie się ze wspomnieniami i ich przetwarzanie w bezpiecznych warunkach.

W kontekście ekonomicznym można jeszcze zaznaczyć, że w większości przypadków omawiane w niniejszym tekście gry zostały stworzone w czasach, kiedy ich produkcja była znacznie tańsza i szybsza, a gracze z ekscytacją witali każdy nowy tytuł. Jednym z czynników które stymulują wzrost produkcji gier wojennych może być fakt, iż nie wymagają one opłat licencyjnych. Wiele gier powstaje w oparciu o franczyzy medialne należące do innych właścicieli – przykładowo gry w świecie *Gwiezdných Wojen* czy *Władcy Pierścieni* wymagają opłat dla właścicieli marki. Twórcy gier bazując na rzeczywistych wydarzeniach i postaciach kreują swój produkt rozrywkowy. Mają przygotowaną „bazę” i mogą kreować własne historie lub odtwarzać to, co wydarzyło się w realu.

Bibliografia

- Bednarz, T. (2017). Military shooters: obraz wojny i polskiej armii w wybranych grach komputerowych. *Kultura Współczesna: teoria, interpretacje, krytyka*, 2, 40-51.
- Bennett, A., Elliott, L., Golub, A. & Price, M. (2015). More than Just a Game? Combat-Themed Gaming Among Recent Veterans with Posttraumatic Stress Disorder. *Games for Health Journal*, 4(4), 271-277.
- Caffrey, M.B. Jr. (2019). On Wargaming. *The Newport Papers*, 43. Online: <https://digital-commons.usnwc.edu/newport-papers/43>.
- Call, J., Voorhees, G.A. & Whitlock, K. (Red.). (2012). *Guns, Grenades, and Grunts First-Person Shooter Games*. Bloomsbury Publishing.
- Campbell, J. (2008). Just Less than Total War: Simulating World War II as Ludic Nostalgia. W: Z. Whalen & L.N. Taylor (Red.), *Playing the Past History and Nostalgia in Video Games*. Vanderbilt University Press.
- Chapman, A. & Linderorth, J. (2015). Exploring the Limits of Play. A Case Study of Representations of Nazism in Games. W: T.E. Mortensen, J. Linderorth, A. Brown (Red.), *The Dark Side of Game Play. Controversial issues in playful environment*. Routledge.
- Chapman, A. (2016a). *Digital games as history. How videogames represent the past*, Routledge.
- Chapman, A. (2016b). It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames. *Game Studies*, 16 (2). Online: <https://gamestudies.org/1602/articles/chapman>.
- Chapman, A., Foka, A. & Westin, J. (2017). Introduction: what is historical game studies? *Rethinking History*, 21(3), 358-371, DOI:10.1080/13642529.2016.1256638.
- Cruz, T. (2006). "It's Almost Too Intense:" Nostalgia and Authenticity in Call of Duty 2. *Proceedings of CGSA 2006 Symposium*.
- de Groot, J. (2009). *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*. Routledge.
- Garda, M.B., (2015) Modele fuzji gatunkowej w grach cyfrowych. W: R.W. Kluszczyński, D. Rode (Red.), *Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej*. Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Gry-online. (2012). *Uprising 44 - recenzja gry o powstaniu warszawskim*. Online: <https://www.gry-online.pl/recenzje/uprising-44-recenzja-gry-o-powstaniu-warszawskim/z12159>.
- Huntemann N.B., Payne M.T. (Red.). (2015). *Joystick Soldiers The Politics of Play in Military Video Games*. Routledge.

- Kempshall, C. (2015a). Pixel Lions – the image of the soldier in First World War computer games. *Historical Journal of Film, Radio and Television*, 35(4), 656-672, DOI: 10.1080/01439685.2015.1096665.
- Kempshall, C. (2015b). *The First World War in Computer Games*. Palgrave Macmillan.
- Kingsepp, E. (2006). Immersive historicity in World War 2 digital games. *Human IT*, 8(2).
- Kushner, D. (2020). *Masters of DOOM: O dwóch takich co stworzyli imperium i zmienili popkulturę*. Open Beta.
- Pauwels, J.R. (2015). *The myth of the good war. America in the Second World*. James Lorimer & Company Ltd.
- Perry, N.A. (2009) *War and Video Games*. Senior Honors Project. University of Rhode Island.
- Potzsch, H. (2015). Selective Realism: Filtering Experiences of War and Violence in First- and Third-Person Shooters. *Games and Culture*, 12(2). DOI: 10.1177/1555412015587802.
- Wainwright, A.M. (2019). *Virtual history. How Videogames portray the past*. Routledge.
- Wintjes, J. (2022). A School for War – A Brief History of the Prussian Kriegsspiel. In C. Turnitsa, C. Blais & A. Tolk (Red.), *Simulation and Wargaming*. Wiley.

Przemysław Ciszek – doktor nauk społecznych w dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach. Adiunkt w Instytucie Mediów, Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej na Uniwersytecie Jana Kochanowskiego w Kielcach. Zainteresowania badawcze: gry wideo, prasa hobbistyczna, YouTube i Twitch, konwergencja mediów. E-mail: p.ciszek@ujk.edu.pl.