

„Cywilizacja” vs cywilizacja. Kłopoty gier strategicznych z historią.

Rafał Szczerbakiewicz

Rafał SZCZERBAKIEWICZ

„Cywilizacja” vs cywilizacja. Kłopoty gier strategicznych z historią

Tak zwane „gry cywilizacyjne” są jedną z odmian gier strategicznych, w których o sukcesie decyduje przyjęta przez gracza taktyka. Popularność gier cywilizacyjnych poprzedziła rozpowszechniana w systemie *public domain* prosta gra z rodzaju *conquer-the-world* zatytułowana *Empire*. Była to niezbyt skomplikowana symulacja rozwoju państw ze szczególnym uwzględnieniem aspektu rywalizacji militarnej. Na przełomie lat 80. i 90. trzech projektantów gier, niezależnie od siebie, rozpoczęło pracę nad udoskonaleniem pierwowzoru *Empire*. Dan Buntent akcentował społeczną interakcję. Wyobrażał sobie pojedynek dwóch graczy z rozbudowanymi możliwościami kooperacji i socjalizacji. Stworzył dwuosobową *telecomm game* (dwóch graczy połączonych bezpośrednio ze sobą poprzez linię telefoniczną przy użyciu modemu) nazwaną *Modem Wars*. Chris Crawford opracował grę, która pozwalała graczowi eksplorować oddziaływania między ekonomicznymi i militarnymi siłami. Jego głośnym strategicznym projektem była gra symulująca funkcjonowanie dwubiegunowego świata czasu „zimnej wojny”: *Balance of Power*. Ale największym sukcesem rynkowym okazał się projekt Sida Meiera. Ten ostatni projektant chciał stworzyć produkt, który oferowałby szeroki wachlarz strategicznych możliwości, uwzględniał wiele różnych czynników wpływających na drogę rozwoju, integrację różnych gatunków komputerowych gier. Równocześnie projekt Meiera był kompromisem między ambitnymi wymaganiami i ludycznymi oczekiwaniami przeciętnego nabywcy tego rodzaju gier. Gry Buntenta i Crawforda były raczej intelektualnym eksperymentem. Gra Meiera była produktem rynkowym – miała zarazem bawić i uczyć¹.

¹/ Informacje dotyczące „zarania dziejów” gier cywilizacyjnych zawdzięczam życzliwemu zainteresowaniu moim tekstem samego Chrisa Crawforda.

Szczerbakiewicz „Cywilizacja” vs cywilizacja

Mianem „gry cywilizacyjne” określa się dzisiaj wszystkie tytuły, które wywodzą się wprost od legendarnej już gry Meiera *Civilization* z 1991. Rok ten był przełomowy dla świata gier komputerowych. Produkt firmy Microprose stał się punktem odniesienia dla wszystkich tworzonych gier strategicznych. W następnych latach powstawały też kolejne mutacje pierwowzoru. Pod koniec lat 90. drogi Sida Meiera i Microprose rozeszły się. Ojciec gatunku odszedł z firmy dzieląc z nią jednak prawa własności do tytułu. Microprose, odsprzedał swoją część praw firmie Activision. W tym czasie Meier utworzył Firaxis, w ramach której kontynuował eksperymenty ze swym oryginalnym pomysłem. Najważniejszymi produktami w ponad dziesięcioletniej historii tej bogatej obecnie rodziny gier są:

1. *Civilization* (1991) – gra „matka” wszystkich w rodzinie dla: PC (DOS i Win), MAC, Amiga i Atara ST.
2. *Colonization* (1994) – gra nie-globalna, opowiadająca o fragmencie historii świata.
3. *CivNet* (1994) – wersja umożliwiająca grę w sieci.
4. *Civilization II* (1996) – bezpośrednia następczyni CIV.
5. *Civilization Call to Power* (1999) – gra Activision stworzona bez udziału Sida Meiera.
6. *Civilization II Test of Time* (1999) – poprawiona graficznie CIV II.
7. *Alpha Centauri* (1999) – futurystyczna kontynuacja CIV II Sida Meiera firmy Firaxis Games.
8. *Civilization III* (2001) – prawdziwa następczyni CIV II z Firaxis Games.

Ogólna zasada wszystkich gier typu cywilizacyjnego wywodzi się wprost od ich protoplastki. Są to gry strategiczno-decyzyjne, turowe, symulujące globalne przemiany świata, bądź jego wycinka (np. w *Colonization*). Gracz przyjmuje rolę przywódcy narodu lub frakcji i jego celem jest kierowanie losami swego ludu tak, aby osiągnął on zamierzone przez twórców gry warunki zwycięstwa, by wygrać rywalizację z innymi narodami czy frakcjami.

Pomijamy w naszych rozważaniach odmianę RTS (*real time strategy*) gier cywilizacyjnych (np. głośne *Age of Empires*, *Age of Kings* firmy Microsoft). Gry RTS zbyt daleko odbiegają od schematu gier strategiczno-decyzyjnych. W grze turowej, podobnie jak w szachach, gracz ma nieograniczony czas na analizę sytuacji i w pełni świadome podjęcie decyzji. Ograniczenia czasowe nie mogą zaważyć na jakości podejmowanej decyzji. Konieczność nieustannej walki z wpływającym czasem powoduje, że cywilizacyjne RTS-y sytuują się na pograniczu klasycznych strategii i gier zręcznościowych. Co więcej, wpływ czasu realnego zdecydowanie oddala symulację od uwarunkowań modelowanej rzeczywistości.

Jak to powiedział sam Sid Meier CIV jest odmianą „gry w boga” i wpływający czas nie może tu odgrywać istotnej roli. Gra może trwać miesiąc i zależy to tylko od woli i planu rozgrywającego. Rozbudowany czas rozgrywki powiązany jest z niezwykłą kompleksowością „Cywilizacji”. Meier jako pierwszy postawił na otwartość kreowanych światów. Rozpoznać w nich można elementy różnych typów gier strategicznych, zarówno tych, które zajmują się ekonomią, dyplomacją, jak i stra-

Gry i zabawy (pożyteczne)

tegiami wojennymi. W grach cywilizacyjnych wszystkie elementy są połączone. Kierujemy rozwojem wybranej przez nas cywilizacji budując miasta, rozwijając gospodarkę, kulturę, naukę, konkurując i prowadząc wojny z innymi cywilizacjami, ale równocześnie zmagając się z wewnętrznymi problemami własnej.

Wygrana w grze może być osiągnięta na kilka sposobów. Wraz z udoskonalaniem kolejnych wersji „Cywilizacji” liczba tych sposobów rośnie. Początkowo można było wygrać tylko przez podbój, czyli fizyczną likwidację konkurencyjnych cywilizacji, bądź zwycięstwo w technologicznym wyścigu, którego symbolicznym uwieńczeniem była udana wyprawa na Alfę Centauri. W CIV III problem zwycięstwa potraktowany jest dużo subtelniej. Poza dwoma wymienionymi sposobami można też wygrać poprzez: dominację (75% powierzchni lądu w granicach cywilizacji), dyplomację (wybór na światowego przywódcę po wybudowaniu Great Wonder – United Nations), kulturę (20 tys. pkt. za rozwój kultury w jednym z miast bądź 80 tys. całej cywilizacji) i w końcu wygraną w punktach (w sytuacji gdy do roku 2050 żadna cywilizacja nie osiągnie zwycięstwa wygrywa ta, która zgromadziła najwięcej punktów).

Wygrana w grze w dużej mierze zależy od umiejętności gracza, ale wpływ na nią mają też okoliczności losowe. Inaczej rozwija się cywilizacja na wyspie, inaczej na lądzie. Inaczej na rozwój wpływa bliskość ekspansywnych sąsiadów, inaczej samotność w obrębie eksplorowanego kontynentu. Bardzo ważnym czynnikiem rozwoju są warunki naturalne, które decydują o potencjale gospodarczym cywilizacji. W CIV III najciekawszą innowacją jest dodanie opcji surowców strategicznych (horses, iron, uran, oil). Bez ich posiadania rozwój wielu dziedzin jest po prostu niemożliwy. Nie tylko uzależniają one rozwój od położenia geograficznego, ale dodatkowo wymuszają na graczach podjęcie handlowej wymiany, która wcześniej była jedynie sposobem na pomnożenie liczby punktów.

Civilization od początku swego istnienia zaliczana była do intelektualnej elity świata gier komputerowych. Bardzo wiele zależy w niej od inteligencji gracza, a na wyższych poziomach prawdziwym wyzwaniem dla gracza jest inteligencja komputera. Wszystkie czynniki wpływające na rozwój modelowanego świata w zamierzeniu autorów gry miały konstruować alternatywne linie przebiegu historii, umożliwiać przeprowadzanie ciekawych, jeśli tak można rzec, historiozoficznych eksperymentów. Jak rozwinie się chińska cywilizacja na wyspie? Co się stanie gdy Stany Zjednoczone będą miały odcięty dostęp do złóż ropy naftowej? Gracz teoretycznie ma prawie niewyczerpane możliwości sprawdzania alternatywnych losów świata. To oczywiście atrakcyjne poznawczo wyzwania, ale nie wydaje się, żeby gra naprawdę oferowała poważne odpowiedzi na tak formułowane pytania. Największe wątpliwości pojawiają się, gdy zastanowimy się czy w grze mamy rzeczywiście do czynienia z próbą obiektywnej symulacji procesów historycznych.

Dochodzimy do szczególnie interesującej kwestii. Proces dziejowy symulowany w grze w dużej mierze opiera się na historii jedynej znanego cywilizowanego świata. Dzieje ludzkości są naturalnym wzorem dla konstruowanego przez gracza wirtualnego modelu historii. Wydaje się jednak, że narzucony przez autorów gry

Szczerbakiewicz „Cywilizacja” vs cywilizacja

sztynny gorset symulowanego przebiegu historii nie jest prostym odwzorowaniem neutralnej wiedzy o mechanizmach dziejowych rządzących ludzkim światem. Symulacją kieruje nie tyle obiektywna wiedza o mechanizmach, które determinują rozwój ludzkich społeczności, ile wyraźnie narzucony graczowi światopogląd, a nawet ideologia. Wytrawny gracz szybko odkrywa, że gra stwarzając pozory wielotorowości, możliwości tworzenia światów alternatywnych, tak naprawdę oferuje tylko jeden model rozwoju, który powtarzany jest w każdej rozgrywce. Różnice pomiędzy kolejnymi symulacjami mają charakter drugorzędny, nie dotyczą zasadniczego problemu – za każdym razem tej samej koncepcji mechanizmów rządzących historią.

Gra Meiera zakłada jako jedyną możliwą heglowską, linearną koncepcję dziejów. Jeszcze silniej koncepcja ta koresponduje z dziewiętnastowiecznymi i współczesnymi ujęciami rozwoju tzw. cywilizacji Zachodu. Symulacja rozpoczyna się w okresie barbarzyńskim, w momencie przejścia od trybu życia nomadycznego do osiadłego. Kolejne etapy to droga sukcesywnego cywilizacyjnego awansu w pojęciu cywilizacji Zachodu. Nasza cywilizacja rozwija się pod względem materialnym, kulturalnym, udoskonala swój system polityczny ideologicznym. Na linearną drogę rozwoju składają się kolejne wynalazki (*advance*): np. *Writing, Ceremonial Burial, Masonry, Code of Laws, Literature*, a także usprawnienia cywilizacyjne (*Small Wonders* – mogą je budować wszystkie konkurujące narody i *Great Wonders* – zarezerwowane dla pierwszej cywilizacji, która zdecyduje się na budowę usprawnienia).

Gry z cywilizacyjnej serii pozornie umożliwiają naśladowanie specyfiki różnych kręgów kulturowych, odmiennych systemów wartości i wzorców kulturowych, w jakich rozwijała się ludzkość. Poza cywilizacjami kręgu europejskiego (*Greek, Romans, Americans*) można rozwijać rdzenne cywilizacje amerykańskie (*Aztecs, Iroquois*), cywilizacje wschodnie (*Indians, Persians, Japanese, Chinese*) a nawet afrykańskie (*Zulu*). Każda z nich ma swoje kulturowe właściwości (*civ-specific abilities*, akcentowane szczególnie silnie w CIV III), które mają decydować o specyfice ich rozwoju. Na przykład *Japanese – Militaristic i Religious, Americans – Expansionist i Industrious*. Właściwości te nie determinują jednak w żaden sposób przebiegu gry. Nie ma znaczenia czy gracz buduje cywilizację chińską, mongolską czy niemiecką. Różnice dotyczą wyłącznie nazewnictwa, cywilizacyjnej scenografii i architektonicznego kształtu budowanego przez poddanych pałacu. W istocie jedynym możliwym do realizacji modelem symulacji jest w tej grze indywidualistyczna cywilizacja Zachodu. Wcześniej czy później odkrywamy, że albo czeka nas mara wegetacja w jakiejś niszy wirtualnego świata, albo nasze chińskie cesarstwo znacznie być dziwnie podobne do modelu amerykańskiej demokracji. Przyglądając się zestawowi *civ-specific abilities: Commercial, Expansionist, Industrious, Militaristic, Religious, Scientific* łatwo zauważyć, że są one uniwersalne dla całej ludzkości lub charakterystyczne tylko dla kręgu kulturowego Europy. Gra wiedzie nas od starożytności ku współczesności w sposób, który można metaforycznie ująć jako drogę (błędne koło?) od Cesarstwa Rzymskiego ku USA.

Gry i zabawy (pożyteczne)

Gracz podejmujący wyzwanie, zostaje w obrębie budowanej cywilizacji jedynowładcą i pozornie może postępować suwerennie. Jednak, aby móc odnieść w grze zakładany sukces musi kierować się regułami personalistycznych społeczeństw Zachodu. Jak zauważa jeden z komentatorów paradoksów „Cywilizacji” prześmiwczwo wskazujący na uzależnienie terminologii gry od marksistowskiej historiozofii:

Like a Western democracy, CIV II paradoxically offers players a sense of independence, but on the condition that they obey the rules. Their relationship to the game is analogous to their relationship to capitalist society.²

Liberalne spojrzenie na oblicze naszego świata jest tutaj wszechobecne. Występujące w grze takie systemy społeczne jak Despotism, Monarchy, Communism mogą być eksploatowane tylko w ograniczonym zakresie i na dłuższą metę powodują nieuchronne spowolnienie rozwoju, utratę przewagi nad nieodwołalnie „demokratyzującymi” się komputerowymi przeciwnikami. Ewolucja kategorii Governments w grze jest prostą linearną ścieżką prowadzącą od *Anarchy* ku *Republic* – szczególnie *Democracy*. Ten ostatni ustrój jest w grze rozumiany w zgodzie z liberalnym obliczem cywilizacji Zachodu – jako najwyższy stopień społecznej organizacji. W demokratycznym państwie nie ma korupcji, są bonusy za produkcję i handel, jednostki *Workers* szybciej pracują a miasta są odporne na wrogą propagandę (*cities immune to propaganda*). Meier co prawda przewidział pewne minusy demokratycznych rządów: wysoki poziom społecznego lęku przed wojną (*war weariness*) i brak tzw. *free units* w miastach. Mimo tych utrudnień korzyści znacznie przewyższają w ogólnym rachunku niedogodności. Jedynym realnym ograniczeniem jest w istocie niemożność prowadzenia wojen. Jest ona wszakże konsekwencją narzuconego grze liberalnego światopoglądu: wojny (militarne, a nie ekonomiczne) do niczego dobrego nie prowadzą. Rozsądny gracz, który nawet nie sympatyzuje z duchem republikańskim, chcąc wygrać omija opresyjne sposoby sprawowania władzy, unika militarnych rozwiązań, w zamian koncentrując się na twardej, ekonomicznej ekspansji. Nie ma innej drogi tylko uniwersalistyczny mit *Pax Romana*, który niegdyś kształtował potęgę cesarstwa, a dziś jest ustrojem USA i ideałem jednoczącej się Europy.

Podobnie rzecz ma się z wspomnianymi wynalazkami (*advances*). Chcąc nie chcąc wszyscy uczestnicy gry muszą rozwijać się w ten sam sposób. I jest to na ogół nie tyle naturalny rozwój ludzkich zdolności i wrażliwości, ile rozwój technik sytuujących człowieka w koncepcji zamkniętego, sprawdzanego systemu kultury Zachodu. Dotyczy to w istocie każdej płaszczyzny gry: handlowej, gospodarczej, militarnej, kulturalnej. Prześledźmy tylko na jednym bardzo charakterystycznym przykładzie CIV III jak w pewnym uproszczeniu gracz przechodzi jedyną możliwą

^{2/} W. Stephenson *The Microserfs Are Revolting: Sid Meier's Civilization II, Bad Subjects*, Issue #45, October 1999.

Szczerbakiewicz „Cywilizacja” vs cywilizacja

drogę duchowego postępu symulowanej cywilizacji. W pierwszej fazie gry (*Ancient Times*) wygląda ona następująco:

Ceremonial Burial → *Mysticism* → *Polytheism* → *Monarchy*

W drugiej fazie (*Middle Ages*):

Monotheism → *Theology* → *Printing Press* → *Democracy* → *Free Artistry* (trzy ostatnie *optional advance*)

lub równoległa możliwość:

Monotheism → *Theology* → *Education* → *Music theory* (ostatni *optional advance*).

Zwraca uwagę niebezpieczna i upraszczająca schematyczność potraktowania tego jakże istotnego, a zarazem delikatnego aspektu rozwoju ludzkich społeczeństw. Pomińmy już fakt, że pluralistyczny, otwarty *Polytheism* np. Cesarstwa Rzymskiego jest sytuowany o wiele niżej od z natury bliższego totalizmowi *Monotheism*. Co na to powiedziałby Julian Apostata? Bardziej kłopotliwe jest umieszczenie poniżej systemów religijnych *advance* nazywanej *Mysticism*. Czyżby zatem rozwój religii i kultury na drodze od *Polytheism* do *Democracy* był zaledwie rozwojem umiejętności socjotechnicznych, umożliwiających trzymanie w ryzach krnąbrnych społeczności? Co począć ze znaczeniem gnozy, która wedle licznych teoretyków (Jonas, Besancon, Vogel) kształtowała oblicze nowoczesności.

W trzeciej (*Industrial Ages*) i czwartej (*Modern Times*) fazie gry nie ma już ani jednego duchowego elementu cywilizacyjnego postępu. Pozostają wyłącznie technologiczne i ekonomiczne innowacje. Kultura zostaje zastąpiona przez technologię. Jest to raczej niezamierzony efekt ironiczny – w sumie trafne podsumowanie naszej oświeconej, technokratycznej i scjentyistycznej cywilizacji. Pytanie o współczesną formułę duchowości nie jest stawiane. Problem ten uległ likwidacji na krótko przed nastaniem *Industrial Ages*.

Polityka jako taka pozostaje optymistycznym snem, śnionym przez zachodnie społeczeństwa – społeczeństwa egzoteryczne, w których wszystko objawia się poprzez technikę.³

Pomyliłby się ewentualny miłośnik religijności wielkich cywilizacji Wschodu gdyby chciał obrać drogę Indii bądź Iranu. W CIV III czeka na takiego z założenia niepoprawnego politycznie „fundamentalistę” kara w postaci szybkiej i niechybnej przegranej. Jeśli chcemy osiągnąć sukces lepiej pomyśleć nad eksploatacją złóż ropy naftowej lub budować bombę atomową. Religia zredukowana do roli praktycznego narzędzia pomagającego w zachowaniu władzy, mimowolnie chyba, po marksistowsku pojęta jest jako „opium dla ludu”. W zasadniczych kwestiach gry lepiej zawsze zawierzyć oświeconemu rozumowi. A zatem wirtualna hiperrzeczywistość „Cywilizacji” to świat pozbawiony piętą transcendencji.

Można zapytać czy w ten sposób stawiane grze zarzuty są w ogóle uprawnione. Otóż, niewątpliwie „Cywilizacja III” dzięki swej kompleksowości stanowi najwyższe osiągnięcie w dziedzinie gier strategiczno-decyzyjnych. Trzeba pamiętać, że

^{3/} J. Baudrillard *Rozmowy przed końcem*, przeł. R. Lis, Warszawa 2001, s. 85.

Gry i zabawy (pożyteczne)

gra powstała w kręgu kultury Zachodu i w dużym stopniu jest po prostu popularną zabawą edukacyjną (służy temu np. rozbudowany, dyskursywny dział *Civilopedia*). Tendencyjność gry jest być może zamierzonym celem wychowawczym. Sid Meier podejmuje się w tym projekcie „cywilizowania” na zachodnią modłę młodych graczy, przyszłych członków obywatelskich społeczeństw. Formułowane wobec CIV uwagi nie są jednak zarzutami, ale próbą zrozumienia pewnych determinant i ograniczeń wobec których ten gatunek gier pozostaje zdumiewająco bezbronny.

Otóż gry cywilizacyjne reklamowane są zazwyczaj jako kreatywne symulacje rzeczywistego świata. W założeniu mają to być gry w najwyższym stopniu rozwijające, gdyż umożliwiają graczowi dowolne kształtowanie budowanego świata; uczenie się na popełnianych błędach; eksperymenty, które pozwolą zrozumieć, a być może rozwiązać, nabrzmiałe problemy otaczającej nas społecznej rzeczywistości. W praktyce CIV III (a w jeszcze wyższym stopniu jej poprzedniczki) nie oferują intelektualnej interaktywności, wręcz przeciwnie – przysposabiają do chodzenia w cuglach reguł „najlepszego ze światów” – liberalnej cywilizacji Zachodu. Zniechęcają do ryzyka społecznego eksperymentu i poważniejszych ingerencji w proces dziejowy. W algorytmie gry nie mieszczą się szeroko reklamowane możliwości alternatywnych wyborów. Nie możemy krytycznie przyjrzeć się modelowi naszej cywilizacji, jeżeli w założeniach jest ona traktowana jako jedynie słuszna droga społecznego rozwoju. Gracz operuje w bardzo wąskim kręgu możliwości zawężonych ograniczeniami liberalnego światopoglądu. Z tej perspektywy Meier, traktowany zazwyczaj przez swoich wyznawców jako projektant o bardzo otwartym umyśle, jawi się jako zachowawczy i ostrożny wizjoner.

Budujemy świat, który jest zniekształconym, bo europo/amerykocentrycznym zwierciadłem rzeczywistości. Zależność modelu od wyznawanych w danym kręgu kulturowym praw rozwoju cywilizacji zdaje się najpoważniejszą słabością CIV III. Złożoność i bogactwo relacji jakie łączą elementy fikcjonalne i alternatywne symulowanego w grze rozwoju z obecnymi w grze elementami prawdziwej historii uniemożliwia spojrzenie niezapośredniczone historycznymi „kompleksami”. Tak jakby w modelu realizowała się historiozoficzna koncepcja Spenglera. Oto mamy skostniałe postaci kultury, które nie są w stanie zaproponować niczego nowego – urzeczywistniły już pełnię swych możliwości i chyłą się ku nieuchronnemu upadkowi. Właśnie tak jest w grze: nie wymyślimy niczego nowego, wszystko już było. Jak powiedział Baudrillard: „W dzisiejszych czasach demokracja jest formą społeczną niemal tak samo zamierzczą jak wymiana symboliczna z epoki społeczeństw prymitywnych”⁴. Kolejne mutacje gry niewiele w tej kwestii potrafią zmienić i ulepszyć. Gra bardzo szybko wyczerpuje możliwości tworzenia interesujących alternatyw.

Ale być może wirtualne cywilizacje rozwijają się w przewidywalny sposób, bo inaczej nie mogą. Nie zależy to nawet od niedoskonałości matematycznego algorytmu gry. Główna przyczyna tkwić może w naszych, ludzkich ograniczeniach:

^{4/} Tamże, s. 84.

Szczerbakiewicz „Cywilizacja” vs cywilizacja

w predyspozycjach autorów gier i potencjalnych graczy. Tylko pozornie otwieramy się na przygodę z nieznanym, udajemy, że poszukujemy nowych światów. Wiele lat temu Lem formułował ten problem w głosnej powieści „Solaris”:

Nie potrzeba nam innych światów. Potrzeba nam luster. Nie wiemy co począć z innymi światami. Wystarczy ten jeden, a już się nim dławimy. Chcemy znaleźć własny, wyidealizowany obraz; to mają być globy, cywilizacje doskonalsze od naszej, w innych spodziewamy się znowu znaleźć wizerunek naszej prymitywnej przeszłości.⁵

Technologia nie przybliży nas do rozumienia świata. Wręcz przeciwnie, gwarantuje, że z tego zastanego nie uciekniemy. Pozbawieni znanych nam reguł gry zacerpniętych z naszej społecznej rzeczywistości byłibyśmy bezradni. Zaproponowany zachodni model rozwoju jest bliskim nam, udomowionym ładem, który uniemożliwia wkradnięcie się w obręb naszej percepcji chaosu i nieoznaczoności. Tak naprawdę zdolni jesteśmy tylko do ustanawiania kolejnych weryfikacji i potwierdzeń znanego nam świata.

Tezę tę w przewrotny sposób wspiera przedostatni projekt mistrza *Sid Meier's Alpha Centauri* (1999). Cywilizacyjna odmiana gry *science-fiction* (naturalny dalszy ciąg klasycznej CIV) rozgrywa się w zupełnie obcym środowisku kulturowym. Fabuła opiera się na bujnej historiozoficznej i futurystycznej wyobraźni autora. W istocie wszystkie proponowane możliwości przyszłego rozwoju są tylko pozorem i w niewielkim stopniu odbiegają od ziemskiego modelu „Cywilizacji”. Różnice prognozowanego na Alfie Centauri rozwoju polegają głównie na atrakcyjnym przebraniu futurologicznej terminologii, a nie prawdziwej odmianie społecznego paradygmatu. Jednak obcość kolonizowanego środowiska powoduje, że gracz nie identyfikuje się z rolą władcy w nieznanym świecie. Gdyby to była gra przygodowa lub RTS nie byłoby problemu. Wówczas liczyłby się suspens, przygoda, dreszczek emocji lub wyścig z czasem. W strategicznej grze turowej gracz oczekuje czytelnich reguł. I właśnie, dlatego, że w tym symulowanym świecie nie odnajduje analogii do ziemskiej matrycy gra nie spełnia pokładanej w niej nadziei: od samego początku nuży, razi sztucznością, zupełną abstrakcyjnością i pustką odniesień.

Wielkim paradoksem gier cywilizacyjnych jest fakt, że nawet w ich tradycyjnym kształcie nuda jest ostatecznym efektem grania. Wydawałoby się, że nie można wymyślić nic ciekawszego od zabawy w Pana Boga. Ale z chwilą, gdy gracz odkrywa jak jego *quasi*-boska rola jest w istocie ograniczona determinacjami społecznych reguł kultury Zachodu zainteresowanie powoli opada. Najciekawsze są zawsze początki gry: zakładanie stolicy, ekspansja, eksploracja i eksploatacja jej okolic. Później dochodzi jeszcze emocjonująca rywalizacja z konkurencyjnymi cywilizacjami w militarnych, gospodarczych i dyplomatycznych jej aspektach. Gra jest ciekawa mniej więcej do XV–XVII w. (przedział ten waha się istotnie w zależności od wersji gry). Do tego czasu albo już jesteśmy zepchnięci do podrzędnej roli (być może nawet nie istniejemy) albo nasza cywilizacja osiągnęła sukces i rozwija się

^{5/} S. Lem *Solaris*, *Niezwycięzony*, Kraków 1986, s. 87.

Gry i zabawy (pożyteczne)

pomyślnie i dynamicznie. Dynamicznie nie znaczy w tym wypadku interesująco. Jeśli mamy godną naszej potęgi konkurencję, kolejne wieki pochłonie nam męcząca i na ogół nierozstrzygalna walka z bliźniaczo podobnym do nas rywalem. Jeśli jesteśmy niekwestionowanym hegemonem, jest jeszcze gorzej. Pochłania nas monotonia wewnętrznego życia naszego cywilizacyjnego Lewiatana. Bardzo szybko nasza percepcja przestaje obejmować całą złożoność wewnętrznych problemów, a co gorsza przestaje się interesować ich powtarzalnością. Pogodzony z determinacjami gracz przyciska odpowiednie klawisze, a gra toczy się sama w myśl narzuconych nam cywilizacyjnych reguł. Ziszczonego ideał społeczny demokratycznego, uniwersalistycznego społeczeństwa okazuje się NUDA. Jest to jako żywo parodystyczne wcielenie koncepcji „końca historii” Fukuyamy. Globalne powodzenie i stabilność polityczna liberalnych demokracji zabija przygodę i niebezpieczeństwo eksperymentu.

A zatem bawimy się w Pana Boga czy też nie? Chyba lepiej od Sida Meiera i zapalonych graczy w „Cywilizację” (do których się zaliczam) radził sobie z tą kwestią Homer w swoich poematach. Nie ulega wątpliwości, że tym razem mamy raczej do czynienia jedynie z erzacem absolutnej wolności i kreatywności. „Gry są namiastkami na wpół skondensowanych, na wpół ukonkretnionych rojeń czy marzeń”⁶. Marzenia jednak pozostają zazwyczaj niezrealizowane. Nie kierujemy losami świata, reguły świata kierują nami i nie ma na to dobrej rady. Gra nie jest bowiem medium absolutnej swobody. Może ona dawać nam złudzenie funkcjonowania poza porządkiem społecznym i etycznym, ale gracz musi w końcu wybrać regułę, podporządkować się narzucanej konwencji. „Wejść w grę, to wejść w rytualny system zobowiązań”⁷.

^{6/} S. Lem *Bomba megabitowa*, Kraków 1999, s. 40.

^{7/} J. Baudrillard *Ameryka*, przeł. R. Lis, Warszawa 1998, s. 178.