

TEKSTURA
Rocznik Filologiczno-Kulturoznawczy
tom 1 (6): 2015

<http://dx.doi.org/10.12775/Tek.2015.024>

Barbara Dorota Nowakowska (UMK)

barbara.nowakowska94@wp.pl



SERIA MORTAL KOMBAT
JAKO TEKST KULTURY POPULARNEJ

Gracze, którzy mieli szczęście zetknąć się z automatem z napisem *Mortal Kombat* jeszcze w czasach świetności salonów gier, często dzielą się z innymi swoimi wspomnieniami. James Rolfe, znany światu głównie jako twórca internetowej serii *Angry Video Game Nerd*, w materiale zatytułowanym *Mortal Kombat Memories* tak opisuje swoje pierwsze wrażenia związane z tą grą:

Byłem zszokowany, bałem się w ogóle w nią zagrać. I należy pamiętać o tym, że było to we wrotkarni, więc było tam pełno małych jeżdżących dzieci i w zasięgu wzroku znajdowała się niesamowicie brutalna gra. Nawet w szkole słyszałem, że można ciosem urywać głowy postaciom i wyrywać serca z klatek piersiowych. [...] Myślałem, że to tylko plotka. Przecież nie można robić czegoś takiego w grze. A jeśli tak, to musiałaby być odgradzona kurtyną albo coś takiego, tak samo jak sekcja filmów pornograficznych w wypożyczalni czy sklepie. Nie wierzyłem, dopóki nie ujrzałem na własne oczy¹.

Każdy, kto zna lub chociaż kojarzy ten tytuł z lat 90. XX wieku, doskonale wie, co jest jego wizytówką: krew, brutalność i oczywiście słynne *Fatality*². To głównie te trzy cechy wywołały prawdziwą burzę wśród graczy, ich rodziców i amerykańskiego rządu. Mieszkańca Polski może dziwić aż tak gwałtowna reakcja na jedną grę wideo. Entuzjazm samych zaintereso-

¹ *Mortal Kombat Memories*, reż. J. Rolfe, <http://cinemassacre.com/2012/07/07/mortal-kombat-memories/>, [dostęp: 06.04.2014, tłum. własne].

² Specjalny ruch, kończący rozgrywkę w efektowny i bezwzględny sposób.

wanych i obawy opiekunów są jeszcze zrozumiałe, ale interwencja władzy może wydawać się już grubą przesadą. Oczywiście wszystko byłoby prawdą, gdyby nie to, że podejście Amerykanów do gier elektronicznych było (i wciąż jest) zupełnie inne niż większości Polaków.

Podczas gdy u nas mianem „automatu” określa się zazwyczaj maszyny związane z hazardem bądź wydające kawę i wafelki, w Ameryce lat 80. i 90. te urządzenia, oprócz wymienionych wyżej zastosowań, były nośnikami popularnych gier wideo. W tym samym czasie, kiedy Polacy walczyli z komunizmem i potem próbowali postawić kraj na nogi, Amerykanie beztrudnie oddawali się elektronicznym rozrywkom. Grali wszyscy – dzieci i dorośli, chłopcy i dziewczynki. Skależ zjawiska najlepiej obrazuje film *The Wizard* z 1989 roku. Na automaty z grami można się było natknąć niemal wszędzie, nawet w małych sklepach spożywczych. Mimo wzrastającej świadomości Polaków w naszym kraju gry wideo zapewne nigdy nie będą aż tak popularne jak wtedy w USA.

Wraz z automatami rozwijał się rynek konsol domowych, które umożliwiały korzystanie z ulubionej gry w swoich mieszkaniach. Jednakże nie były one wtedy na tyle zaawansowane technologicznie, aby mogły być tak dobre jakościowo jak ich pierwowzory. Poza tym, o czym także wspomina Rolfe, salony gier stwarzały swoistą atmosferę rywalizacji. Zawsze pojawiał się ktoś, kto był mistrzem w danej grze i inni albo przychodzili, by przyglądać się i podziwiać, albo spróbować swoich sił przeciw niemu. Substytut tego zjawiska stwarzają teraz konwenty, na których często organizuje się turnieje różnych gier konsolowych. Podczas turniejów również można wyróżnić osoby grające oraz zaangażowanych w rozgrywkę widzów. Towarzysząca uczestnikom wydarzenia ekscytacja jest porównywalna chociażby z tą, która pojawia się u kibiców piłki nożnej. Nieważne, czy ogląda się turniej *Mortal Kombat*, czy ulubioną dyscyplinę sportową – emocje są takie same.

Chcąc w pełni zrozumieć, dlaczego akurat pierwsza gra z serii była dla wszystkich aż takim wstrząsem, konieczne jest przybliżenie okoliczności jej powstania. Jest zatem rok 1991. Salony gier wciąż są tłumnie oblegane, a *Street Fighter II* to bezkonkurencyjnie najlepsza gra w kategorii tzw. bijatyk (ang. *fighting game*). W tym samym czasie w Chicago mała grupa z firmy Midway kierowana przez Johna Tobiasa (projektanta i grafika) oraz Eda Boona (programistę) planowała stworzyć grę w stylu *beat-'em-up*³ z Jean-Claude Van

³ Typ gry akcji, w której gracz walczy z dużą liczbą przeciwników równocześnie, przeważnie za pomocą gołych pięści.

Damme'em w roli głównej. Jednakże aktor był wtedy u szczytu kariery i nie miał czasu, aby wziąć udział w projekcie. W tej sytuacji postanowiono przekształcić cały pomysł i stworzyć bijatykę, która w stylu gry byłaby podobna do *Street Fightera*, ale i różniąca się na tyle, aby zrzucić konkurenta z tronu. Dzięki sfilmowaniu ruchów prawdziwych aktorów starano się stworzyć wrażenie jak największego realizmu, który kontrastowałby z kreskówkowym wyglądem innych gier⁴. I udało się:

Pierwsza rzecz, która przykuła moją uwagę, to jak realistycznie wyglądały postaci. Nie była to ta sama kreskówkowa grafika jak w *Street Fighterze*. Wyglądało to bardziej jak *Pit Fighter*, gra, w której twórcy sfotografowali ruchy prawdziwych aktorów i potem przenieśli je do komputera, ale *Mortal Kombat* sprawił, że mentalnie zapomniałem o *Pit Fighterze*⁵.

Jak wszyscy wiemy, głównym czynnikiem, który odciągał graczy od innych dostępnych wtedy gier-bijatek, była krew: „Była niewyobrażalnie krwa-wa! Oczywiście widywałem wcześniej krew w grach, ale zazwyczaj był to jakiś mały odprysk, który znikał w powietrzu, albo coś w tym stylu. Nigdy nie lądowała na ziemi, aż tworząc kałużę”⁶. Sam Ed Boon przyznaje: „jeśli *Mortal Kombat* nie miałby w sobie ani grama krwi, prawdopodobnie nie osiągnąłby tak wielkiego sukcesu”⁷.

Realistyczność i niezwykle brutalność walk były przez wielu nie do przyjęcia. Jak zostało już nadmienione, nowa gra firmy Midway wywołała falę dyskusji na temat wpływu przemocy na psychikę graczy. Określenie „fala” nie jest tu hiperbolą – na kanale YouTube serwisu *Mortal Kombat Secrets*⁸ można znaleźć 10 materiałów filmowych z programów informacyjnych tak wpływowych stacji, jak: Channel4, ABC, FOX, Channel10 czy CNN. Nie po-

⁴ Zob. *History of Mortal Kombat – Episode 1 – The Beginning*, [w:] *Mortal Kombat Secrets – MKSecrets.Net*, <https://www.youtube.com/watch?v=LJO4RUq-KWA&list=PLA67BCD7852D9F09A&index=2>, [dostęp: 05.04.2014].

⁵ *Mortal Kombat Memories...*

⁶ Tamże.

⁷ *The History Of Mortal Kombat (MK1 – MK: DA)* [w:] *Mortal Kombat Secrets...*, <https://www.youtube.com/watch?v=mFfIIIZDqeiM&list=PL7F69DBADA3D5339B&index=16>, [dostęp: 05.04.2014, tłum. własne].

⁸ *Violence in Video Games and Mortal Kombat* [w:] tamże, <https://www.youtube.com/playlist?list=PLnGiL3BKHPRBEqXzfquzeALKNES67K8jd>, [dostęp: 08.05.2014].

chodzą one tylko z roku 1993⁹, ale także z 1994 i 1995! Aż przez trzy lata trwały burzliwe dyskusje wśród rodziców, psychologów i polityków. A zapewne konflikt byłby do uniknięcia, gdyby nie różnice kulturowe pomiędzy grupami stojącymi po dwóch stronach barykady.

Ralph Linton definiuje kulturę jako: „sumę wszystkich idei, warunkowych reakcji emocjonalnych i wzorów zachowań stałych, które członkowie danej społeczności nabyli poprzez instrukcje lub naśladowanie i dzielą ją w większym lub mniejszym stopniu”¹⁰. Rodzice, instytucje edukacyjne, często także religia, uczą następne pokolenia, jakie wartości w ich społeczności są tolerowane, a jakie nie. Zabijanie, torturowanie czy bezwzględna brutalność to wzory postępowania tępiące przez współczesną kulturę Zachodu. Nic więc dziwnego, że wyżej wymienione grupy uznały *Mortal Kombat* za produkt, który niejako aprobeuje to, co zakazane, i tym samym jest zagrożeniem dla społeczności. Ile jest w tym prawdy, starały się ustalić media. Pytały o zdanie nie tylko ekspertów, ale także i samych graczy, którzy razem z twórcami stanowią przeciwną stronę konfliktu. John Tobias i Ed Boon zapytani w 1995 roku w jednym z serwisów informacyjnych o ich stosunek do negatywnych opinii rodziców i psychologów, wygłaszanych bezustannie pod adresem *Mortal Kombat*, odpowiadają:

[Tobias:] To, co dajemy, to forma rozrywki w postaci gry wideo. Brutalność to jedynie drobny aspekt w ogólnym kształcie gry. Gracze, tak myślę, są tego świadomi i zawsze byli. [Boon:] Nie ma tu żadnych wartości edukacyjnych, jest to jak każda inna forma rozrywki. Idziesz tam, aby dobrze się bawić, aby zagrać. Większość ludzi, którzy krytykują grę, nawet jej nie spróbowało¹¹.

Gdybym miała wtedy, czy nawet teraz¹², opowiedzieć się po którejś ze stron tej kulturowej wojny, oczywiście poparłabym twórców. Argumenty amerykańskiego rządu czy ekspertów nie są dla mnie przekonujące, a wręcz śmieszne. Swoje stanowisko opieram na osobistym doświadczeniu – podczas rozgrywki to nie krew i wszelkie okropności są dla mnie najistotniejsze. To

⁹ Najstarszy zarejestrowany materiał pochodzi z 13 sierpnia 1993 – dnia, w którym *Mortal Kombat* zostało wydane na większość konsol domowych.

¹⁰ *Culture. A critical review of concepts and definitions*, red. A.L. Kroeber, C. Kluck, Cambridge, Massachusetts 1952, s. 43, tłum. własne.

¹¹ Tłum. własne.

¹² Gra *Mortal Kombat* (2011) została zakazana przez władze Australii, Niemczech i Korei Południowej.

tylko otoczka towarzysząca innym cechom gry, element taki jak rozwinięta fabuła, przeszłość i osobowość bohaterów, czy wreszcie odmienny styl gry każdym z dostępnych wojowników.

Choć wypowiadam się krytycznie na temat przeciwników, muszę przyznać, że wprowadzenie ESRB¹³ przyniosło wiele dobrego. Teraz, kiedy na pudełku gry widnieje emanujący ostrzegawczą czerwienią kwadracik z liczbą 18, kupujący jest z góry uprzedzony o charakterze zawartości i z racji pełnoletniości sam bierze odpowiedzialność za to, jak przedstawiona treść na niego wpłynie. Tak samo jest z horrorami (czy to w formie książki, czy filmu) – ten, kto ma z nimi kontakt, podejmuje ryzyko wystąpienia ewentualnych skutków ubocznych, np. różnego rodzaju lęków.

Co ciekawe, najczęściej używany argument przemawiający za utworzeniem ESRB głosił, że skoro tego typu organizacja została powołana w związku z filmami, to dlaczego nie zrobić tego samego w stosunku do gier, które upodabniają się do nich nie tylko pod względem przemocy, ale i strony wizualnej. Zrównanie ze sobą filmów i gier to bardzo pozytywny objaw. W Polsce, nawet teraz, nie dostrzegam takiego równouprawnienia. W dyscyplinach naukowych odwołania do filmu są zazwyczaj traktowane na równi z literaturą, różnie bywa z komiksem. Ale o grach komputerowych i wideo wciąż mówi się o wiele rzadziej.

Tymczasem okazuje się, że elektroniczna rozrywka jest czymś znacznie więcej niż popularny w społeczeństwie film. Zasadniczą różnicą pomiędzy tymi mediami jest stopień zaangażowania widza. Podczas projekcji filmowej jesteśmy bierni – zaznajamiamy się z wizją reżysera, historią skończoną i wcześniej uformowaną. Natomiast gra daje odbiorcy o wiele większe pole manewru. Roberta Williams, która wraz z mężem była w latach 80. prekursorką graficznych gier przygodowych, wypowiada bardzo ważne słowa na temat różnic między grą komputerową a filmem:

[Pomiędzy grą komputerową a filmem – przyp. B.D.N.] różnica jest taka, że ty tam jesteś – jako gracz grający w grę, jesteś tam i to ty decydujesz, w jaki sposób toczy się film. [...] Naprawdę uważam, że napisanie scenariusza do gry przygodowej jest o wiele trudniejsze niż do filmu. Granie w grę jest jak granie w filmie,

¹³ Entertainment Software Rating Board – organizacja, której zadaniem jest ocenianie zawartości i wyznaczanie granic wiekowych dla gier komputerowych i wideo wydawanych na terenie USA. Europejskim odpowiednikiem jest PEGI (Pan European Game Information).

w którym to ty jesteś głównym aktorem, reżyserem i także publicznością, wszystko w tym samym czasie¹⁴.

W *Mortal Kombat* to gracz podejmuje wszystkie kluczowe decyzje – wybiera, w kogo chce się wcielić w turnieju oraz czy turniej ten wygra i jednocześnie ocali ziemię przed inwazją złego Shang Tsunga, czy też zostanie pokonany i zginie w brutalny sposób. Od tego samego gracza zależy także sposób zakończenia każdego z wygranych starć – może oszczędzić oponentowi cierpień, ale też wyrwać mu głowę razem z kręgosłupem¹⁵. Po kilkukrotnym obejrzeniu tego samego filmu znamy go niemal na pamięć. Natomiast podczas trzydziestej rundy rozegranej z przyjacielem w *Mortal Kombat* może wydarzyć się coś, czego nikt by się nie spodziewał.

Sekrety były czymś, co wcześniej nie występowało w bijatykach, a jednocześnie rozbudzało wyobraźnię graczy o wiele bardziej niż krew i *Fatality*. Tego typu odkrycia sprawiały, że magazyny huczały od plotek, a sami zainteresowani zaczęli pod wpływem różnych przesłanek tworzyć własne, często szalone teorie:

Sekrety były bardzo ważną częścią gry. Dla przykładu, były w niej ukryte postaci, które można było odblokować, jak Smoke i Jade. I ten fakt był przyczyną wielu plotek, a ja wraz z moim przyjacielem przekazywaliśmy w szkole te wszystkie historie dalej, choć nie wiedzieliśmy, czy były prawdziwe, czy nie. Sądzę, że w większości były to rzeczy, które życzylibyśmy sobie, aby znajdowały się w grze. [...] Słyszałem nawet kiedyś o guziku z tyłu automatu, który sprawiałby, że na ekranie byłoby jeszcze więcej krwi. Z przyjacielem odsunęliśmy od ściany jedną z maszyn, aby poszukać rzekomego przycisku, ale nic takiego nie znaleźliśmy. Była także pogłoska, że można grać postacią zwaną Hornbuckle. I aby móc to zrobić trzeba było na Super Nintendo rozegrać 250 walk w trybie dla dwóch graczy. Jeśli wykonało się 250 walk z rzędu, można było walczyć przeciwko Hornbuckle. Cóż, siedzieliśmy całą noc i próbowaliśmy. Niestety, straciliśmy jedynie czas¹⁶.

Podczas projektowania pierwszej części twórcy nie wzięli pod uwagę tego, że fani gry mogą wykazywać się taką kreatywnością. W *Mortal Kombat II* na-

¹⁴ *The Making of King's Quest VI – Heir Today, Gone Tomorrow* [dodatek filmowy do:] *King's Quest Collection*, Sierra Entertainment, 1995, tłum. własne.

¹⁵ Oczywiście do tego wszystkiego nie wystarczy jedynie nasza wola. Gra jest naprawdę trudna, a samo wykonanie *Fatality* wymaga wprawy i zapamiętania odpowiednich kombinacji przycisków.

¹⁶ *Mortal Kombat Memories...*

prawiono ten błąd i postanowiono zażartować sobie z odkrywców sekretów poprzez umieszczanie w grze wskazówek, których jedyną rolą było zapędywienie w kozi róg. Te wszystkie wspomniane przez Rolfe'a teorie były nie tylko spowodowane ludzką wyobraźnią i naiwnością. Na początku lat 90. jedynymi źródłami informacji o grach wciąż były przeważnie magazyny bądź inni gracze z sąsiedztwa. Internet co prawda istniał, ale tylko nieliczni mieli do niego dostęp. Teraz wymiana opinii z fanami z odległych krańców świata jest czymś powszednim. Trzeba przyznać, że Internet wniósł wiele dobrego. Jednak jednocześnie utrzymanie tego typu sekretów w grach jest obecnie niemożliwie. Nieważne, z jakiego kraju pochodzi gracz, który dostrzeże coś rewolucyjnego – od razu może umieścić tę informację w sieci, aby poznał ją cały świat. Dawniej zdobywanie tajemnej wiedzy było trudniejsze, ale dzięki temu odkrywanie nowych rzeczy było prawdziwą przygodą.

Produkt, który odniósł tak duży sukces, nie mógł obyć się bez reklam telewizyjnych. I podobnie jak sama gra, są one specyficzne. Charles William Morris definiuje kulturę jako strukturę, w której zanurzone są znaki¹⁷, a Ferdinand de Saussure określa znak jako nośnik informacji, składający się z dwóch elementów: znaczącego (formy) i znaczonego (treści). Takie znaki interpretuje się poprzez odnoszenie ich do dostarczonych przez nas samych kontekstów, co Roland Barthes określa mianem konotacji¹⁸.

We wszystkich omawianych przeze mnie przypadkach ze względu na medialny charakter materiałów (reklama telewizyjna), znaczącymi będą dźwięk i sekwencja obrazów. Pierwszy spot promujący *Mortal Kombat* powstał 13 sierpnia 1993 roku, który przeszedł do historii jako *Mortal Monday*¹⁹. Znaczącym tej reklamy jest następująca treść: widzimy dwóch chłopców w różnym wieku, którzy wykrzykują z całej siły nazwę serii, nawołując tym samym do zebrania się w jednym miejscu. Ludzie idą całymi grupami, niektórzy wręcz biegną. Jeśli dobrze przyjrzeć się postaciom, można zauważyć, że zostają ukazani głównie reprezentanci płci męskiej. Ostatecznie wszyscy zbierają się na ogromnym skrzyżowaniu i unoszą w górę ręce oraz skandują. Co jednak te znaki konotują? Przypominają gesty znane ze strajku czy koncertu, a całość komunikuje odbiorcy, że *Mortal Kombat* to pro-

¹⁷ „Culture is largely a sign configuration...”. Zob. *Culture...*, s. 72.

¹⁸ Na temat znaku jako połączenia znaczącego i znaczonego zob. F. de Saussure, *Kurs językoznawstwa ogólnego*, przeł. K. Kasprzyk, Warszawa 1991, s. 77–81; na temat konotacji zob. R. Barthes, *Mitologie*, przeł. A. Dziadek, Warszawa 2008.

¹⁹ *History of Mortal Kombat – Episode 1 – The Beginning...*

dukt wręcz pożądanym, oczekiwany przez tłumy młodych ludzi. 13 sierpnia to dla nich ogromne wydarzenie, towarzyszą mu silne emocje. Przedstawioną sytuację można porównać z premierą ważnego filmu, tylko że tutaj główną gwiazdą jest nie aktor czy reżyser, ale sam produkt. Najbardziej interesujące jest to, że widzimy tu wielu nastolatków, głównie chłopców. Oczywiście jest to spowodowane tym, że to właśnie oni stanowili największą grupę odbiorców. Znowu można tu dostrzec konflikt kulturowy, tym razem pomiędzy twórcami reklamy a osobami pragnącymi zakazać przedstawianego produktu. Ci pierwsi chcą zachęcić do gry akurat tę grupę, którą świat dorosłych zamierza wszelkimi siłami odciągnąć.

O każdym z tego rodzaju materiałów można by mówić wiele, ale chciałybyśmy jeszcze zwrócić uwagę na spot promujący dziewiątą grę z serii²⁰. Historia, będąca znacznym tego materiału, zaczyna się bardzo niewinnie. Jesteśmy świadkami tzw. domówki, dwóch młodych mężczyzn siedzi na kanapie i gra w najnowszą odsłonę *Mortal Kombat*. Z ich rozmowy wynika, że bardzo dobrze znają tę serię, jeden z nich wygłasza nawet krytyczne uwagi na jej temat. Jednak kiedy widzi na ekranie *Fatality*, zaczyna krzyczeć z przerażenia – podobnie jak inne pokazane osoby. Ta reklama bardzo wyraziście pokazuje odbiorcy, że nawet po 20 latach obecności na rynku *Mortal Kombat* wciąż może zadziwić nawet najbardziej wymagających i sceptycznych graczy. To bardzo ważne przesłanie, gdyż teraz zszokowanie odbiorcy, który widział już niemal wszystko, jest prawdziwą sztuką.

Oglądając horror lub widząc wykonane na postaci *Fatality*, zdarza się, że odczuwamy swego rodzaju obrzydzenie. Jednakże te wszystkie widoki, nieważne jak wstrętne, nie czynią nam takich szkód w psychice, jakich byśmy doznali, oglądając te sytuacje na żywo. Wtedy przeżylibyśmy traumę, przez którą zapewne nie bylibyśmy w stanie dalej prowadzić normalnego życia. Tymczasem obrzydliwe sceny potrafią nawet budzić w nas zachwyt, zaskakując kreatywnością czy jakością zastosowanych efektów.

Temu ciekawemu zjawisku przyglądał się już Arystoteles, według którego kwestię tę można bardzo łatwo i logicznie wytłumaczyć: „Są przecież takie rzeczy jak np. wygląd najbardziej nieprzyjemnych zwierząt czy trupów, na które patrzymy z uczuciem przykrości, z przyjemnością natomiast oglądamy

²⁰ Mowa tu o *Mortal Kombat* (2011). Na uwagę zasługiwałyby jeszcze spoty szczególnie szokujące swoją treścią, jak choćby ten promujący *Mortal Kombat: Deadly Alliance* z 2002 roku.

ich szczególnie wierne podobizny”²¹. Choć filozof odwołuje się tutaj do sztuki poetyckiej, ten sam efekt wywołują także książki, filmy i gry. W związku z tym dziwne wydaje się rezerwowanie terminu „sztuka” – jedynie do sztuki filmowej z pominięciem takich zjawisk jak właśnie gry wideo.

Wypowiedź Arystotelesa nie wyjaśnia jednak, dlaczego człowiekowi tak wielką przyjemność sprawia obcowanie z przemocą i rozlewem krwi. Odpowiedzi na tę kwestię dostarcza inna starożytna cywilizacja – Imperium Rzymskie. Okazuje się, że walki gladiatorów były w czasach antycznych tym samym, co dla współczesnych ludzi *Mortal Kombat* – najzwyczajniej dostarczały rozrywki:

Innym celem, jaki przyświecał władcom rzymskim, było pragnienie, by niepokojną i niebezpieczną ludność miejską zabawić i uspokoić, dając jej rozrywki, jakich pragnęła, niezależnie od tego, jak bardzo one były odrażające. W istocie główną siłą atrakcyjną walk gladiatorów było właśnie ich okrucieństwo. Rozkoszowanie się Rzymian tym sportem było okrutne i perwersyjne. [...] Nic [...] nie mogło się równać z pojedynkiem gladiatorów, jeżeli chodzi o nastrój ekscytacji. Miliony obywateli rzymskich oddały się tym pojedynkom bez reszty, tym chętniej, że do szukania tego sposobu wyżycia się zachęcali ich sami cesarze, nie dopatrujący się w tym szczególnego zła w zestawieniu z polityczną niepewnością i nastrojami buntu, jakie się mogły zrodzić przy braku takich rozrywek²².

Współczesnemu Europejczykowi niewiarygodne wydaje się określenie mianem sportu czegoś, co prawie zawsze kończy się odebraniem komuś życia. Poza tym bardzo często nie mówi się, jak bardzo okrutne były to zmagania, oraz że Rzymianie wyznawali podobną zasadę, co niektórzy dzisiejsi gracze:

Trudno też być zbyt dobrego mniemania o następnym cesarzu, Klaudiuszu, jeśli jest prawdą, że kazał pokonanym zawodnikom, a zwłaszcza retiariusom, podrzynać gardła w taki sposób, aby mógł oglądać ich twarze, gdy umierali. [...] Jeżeli władcy imperium pozwalali sobie na tak wstrętne pomysły, trudno się było spodziewać, by reakcje widzów były subtelniejsze. Wielu z nich, zapewne, umiało ocenić technicznie walory pojedynku, ale prawie wszyscy ogarnięci byli niepohamowaną żądzą krwi. [...] Zatem większa doza okrucieństwa oznaczała lepszą zabawę²³.

²¹ Arystoteles, *Poetyka*, oprac. H. Podbielski, Wrocław 1989, s. 11.

²² M. Grant, *Gladiatorzy*, Wrocław 1979, s. 79, 82.

²³ Tamże, s. 79–80.

Zasadnicza różnica pomiędzy współczesnymi ludźmi a rzymskimi widzami jest taka, że my obcujemy z tymi wszystkimi obrazami za pośrednictwem szklanego ekranu, który jest granicą pomiędzy nami a bezwzględny światem gry. Rzymianie zaś nie byli w żaden sposób oddzieleni od oglądanych walk. Przemoc, krew, krzyk, wojownicy, trupy – wszystko to było autentyczne i zamiast wzbudzać prawdziwe obrzydzenie, dawało radość. Michael Grant próbuje wyjaśnić w dalszej części rozdziału, skąd w nas taka bezwzględna żądza krwi:

Obecnie Konrad Lorenz twierdzi, że chociaż człowiek z natury nie jest zbyt agresywny, odkrycie przezeń przed wiekami broni dostarczyło dla naturalnego braku zwierzęcej wściekłości strasznego substytutu. [Natomiast] współpracownik i rywal Freuda Wilhelm Stekel stwierdza – podobnie jak Freud – że „okrucieństwo spoczywa w duszy ludzkiej jak bestia skuta łańcuchami, lecz gotowa do skoku”. Badacz ów studiując ten problem wiele uwagi poświęcił gladiatorom starożytnego Rzymu, uważając, że instytucja ta wyraża nienawiść i żądzę władzy [...] ²⁴.

Powyższy fragment przedstawia dwie konkurencyjne hipotezy dotyczące statusu ludzkiej agresji i brutalności. Według pierwszej, Lorenzowskiej, posiada ona charakter kulturowy, natomiast według Freuda i Stekela jest wpisana w naturę ludzką. Opowiadałabym się za tym drugim stanowiskiem. Przed powstaniem pierwszych cywilizacji człowiek był nie tylko łowcą, ale też sam mógł stać się ofiarą drapieżników. Walka była często jedynym sposobem na przetrwanie gatunku, a więc nie powinno dziwić, że tak ważny instynkt przetrwał zapisany w naszych genach. Na szczęście w toku dziejów społeczności ludzkie wykształciły kulturę, dzięki której hamujemy swoje naturalne popędy i jesteśmy w stanie żyć w uporządkowanych społecznościach.

Choć walki na arenach zostały ostatecznie zakazane w 681 roku n.e. ²⁵, w XXI wieku także można znaleźć gladiatorów – są to osoby, dla których gra w bijatyki jest sposobem na życie. W 2010 roku został zapowiedziany film dokumentalny *Pixel Kombat: Arcade Fighting Movie* ²⁶, który ma być poświęcony właśnie takim ludziom. Choć do dzisiaj dostępny jest jedynie trzyminutowy zwiastun, już on sam mówi bardzo wiele. Najbardziej wyraziście jest wypowiedź jednego z graczy: „Zostanie profesjonalnym graczem jest

²⁴ Tamże, s. 81.

²⁵ Tamże, s. 89.

²⁶ <http://cargocollective.com/jacandjohan/823458>, [dostęp: 08.05.2014].

jak... jesteś profesjonalistą i to znaczy, że może to być twoją pracą. I jeśli możesz przetrwać poprzez wygrywanie turniejów, to może stać się twoją pracą”²⁷. Oczywiście zmagania współczesnych gladiatorów są jak najbardziej bezpieczne – ciosy i rozlew krwi pozostają w świecie wirtualnym. W naszym wymiarze żywa pozostaje atmosfera walki, emocje, radość zwycięzców i łzy pokonanych. Związek pomiędzy ludźmi starożytności a nami wydają się tłumaczyć słowa Lintona: „Kultura danej społeczności to sposób życia ich członków, zbiór idei i zachowań, jakich się uczą, podzielaną i przekazującą z pokolenia na pokolenie”²⁸.

Choć po dokonanej już analizie może się wydawać, że *Mortal Kombat* to jedynie przemoc i krew, nie jest to do końca prawdą. Już w drugiej części gry zostały wprowadzone dwa nowe rodzaje ruchów kończących: *Babality* (przemiana przeciwnika w niemowlę) oraz *Friendship* (gest przyjaźni, okazany zabawną scenką związaną z danym wojownikiem), które były formą żartu i miały na celu przełamanie wszechobecnej brutalności. Okazuje się, że poczuciem humoru wykazują się także sami fani, którzy starają się przetworzyć motyw z *Mortal Kombat* na naszą rzeczywistość.

Edward Sapir napisał w jednej ze swoich prac: „Kulturę można definiować jako *co* społeczność robi i myśli”²⁹. Jeśli w tej definicji zawęzić znaczenie słowa *society* do wspólnoty fanów danej książki, filmu, serialu czy gry, trudno byłoby nie wspomnieć o wytwarzanych przez nich tekstach kultury. Wystarczy pojechać na konwent albo spędzić parę minut w sieci, aby móc ujrzeć na własne oczy danego bohatera odtworzonego z dokładnością 1:1 – od prawie identycznego wyglądu po specyficzny sposób poruszania się. Zjazdy i festiwale jako jedyne stwarzają sposobność, by w jednym miejscu mogli spotkać się rycerze Jedi, elfy rodem ze Śródziemia czy trzej Ezio z serii *Assassin's Creed*. Tam także można natknąć się na pojedynek Scorpiona z Sub-Zero czy przechadzające się kobiece trio: Kitane, Mileenę i Jade. Zdarza się, że fani nie poprzestają na wcielaniu się w ulubione postaci. Wynikiem tego są krótkie wideo o charakterze fabularnym, najczęściej pokazujące sławną parę ninja w różnych sytuacjach... codziennych³⁰. Tak powstały *Why it sucks*

²⁷ Tłum. własne.

²⁸ *Culture...*, s. 50

²⁹ Tamże, s. 72.

³⁰ Zob. https://www.academia.edu/6876419/Uczlowieczanie_superbohaterow_we_wspolczesnej_kulturze_popularnej, [dostęp: 10.05.2014].

to have Scorpion as a dad, Why it sucks to have Sub-Zero as a roommate³¹ czy seria *Real Mortal Kombat* na kanale *BizarrelyFunny*³². Główną bronią producentów jest wzięcie elementów ze świata gry i przełożenie ich na ziemską codzienność. I tak oto poważni wojownicy, którzy w „normalnych warunkach” by się pozabijali, są pokazani jako dwaj najlepsi przyjaciele w przeróżnych, często śmiesznych sytuacjach. Być może brzmi to jak parodia, ale bynajmniej tak nie jest. Oglądając owe historyjki, naprawdę jesteśmy w stanie uwierzyć, że Scorpion i Sub-Zero to po godzinach „mili goście”. Jedynie w pracy muszą robić to, co do nich należy.

Seria *Mortal Kombat*, a szczególnie pierwsza część, bez wątpienia odegrała znaczącą rolę w zmianie myślenia na temat gier wideo. Ruth Benedict twierdzi: „To, co naprawdę łączy ze sobą ludzi to ich kultura – idee i standardy, jakie wspólnie podzielają”³³. W odniesieniu do społeczności fanów słowa te mają wiele racji. Wspólna wartość, jaką jest miłość do danego produktu, potrafi złączyć ze sobą ludzi o różnych narodowościach i osobowościach. Jednak ponad 20 lat temu to właśnie kultura wywołała wojnę pomiędzy opiekunami i władzą a graczami i twórcami. Do dziś aferę, jaką w latach 90. wywołało *Mortal Kombat*, uważa się za jedną z największych w historii gaminngu. Mimo upływających lat twórcy wciąż są w stanie zaskoczyć odbiorców, czego najlepszym przykładem jest odsłona z 2011 roku. Wywołała burzę nie tylko wśród zwolenników, ale także dała powód do ponownego wypowiedzenia się przeciwnikom gry. W 2015 roku jest planowane wydanie następnej, już dziesiątej odsłony³⁴. Współczesna technologia rozwija się z zawrotną prędkością, a jedynym ograniczeniem wydaje się wyobraźnia. Tej twórcom z pewnością nie brakuje, czego dowodem są obecne w Internecie materiały wideo. Walki będą jeszcze bardziej realistyczne i brutalne, a ujawnione już *Fatality* przyćmiewają swoich cieszących się mroczną sławą poprzedników. A wszystko ku uciesze tłumu.

³¹ *Last Frontier Films YouTube Channel*; https://www.youtube.com/channel/UC-0da6d_eQQUU0-iizdc2gzQ, [dostęp: 27.04.2014].

³² *BizarrelyFunny* (kanał YouTube); <https://www.youtube.com/user/BizarrelyFunny>, [dostęp: 27.04.2014].

³³ *Culture...*, s. 72.

³⁴ Światowa premiera *Mortal Kombat X* odbyła się 14 kwietnia 2015 roku. Na szczególną uwagę zasługuje fakt, że jest to pierwsza odsłona wydana także w polskiej wersji językowej. Swoje wrażenia i opinie przedstawiają James Rolfe i Mike Mitei w materiale *Mortal Kombat X (PS4) James & Mike Mondays*; <http://cinemassacre.com/2015/04/20/mortal-kombat-x-ps4-james-mike-mondays/>, [dostęp: 20.04.2015].

Bibliografia

Literatura przedmiotu:

Arystoteles, *Poetyka*, oprac. H. Podbielski, Wrocław 1989.

Barthes Roland, *Mitologie*, przeł. A. Dziadek, Warszawa 2008.

Culture. A critical review of concepts and definitions, red. A.L. Kroeber, C. Kluck, Cambridge, Massachusetts 1952.

Grant Michael, *Gladiatorzy*, przeł. T. Rybowski, Wrocław 1979.

Saussure Ferdinand de, *Kurs językoznawstwa ogólnego*, przeł. K. Kasprzyk, Warszawa 1991.

Filmografia:

The Wizard, reż. T. Holland, USA 1989.

Źródła internetowe:

BizarrelyFunny (kanał YouTube); <https://www.youtube.com/user/BizarrelyFunny>.
<http://cinemassacre.com/>.

LastFrontierFilm, https://www.youtube.com/channel/UC0da6d_eQQUU0-iizdc2gzQ.

Mortal Kombat Secrets – MKSecrets.Net (kanał YouTube); <https://www.youtube.com/user/MKSecrets>.

Pixel Kombat: Arcade Fighting Movie; <http://cargocollective.com/jacandjohan/823458>.

The Making of King's Quest VI – Heir Today, Gone Tomorrow [dodatek filmowy do:] *King's Quest Collection*, Sierra Entertainment, 1995.

Streszczenie

Pomimo prawie 50-letniej obecności gry wideo nadal są produktami pobłażliwie traktowanymi przez kulturoznawców. Tymczasem okazuje się, że te wytwory można analizować pod najróżniejszymi kątami. Seria *Mortal Kombat* jest pod tym względem wyjątkowa. Nie tylko wywołała jeden z najgłośniejszych skandali w historii gamingu, który można bez obaw nazwać kulturową wojną, ale także pozwala prześledzić mechanizm działania reklamy czy przekonać się, że gry wideo są formą przewyższającą film, a ponadto, wedle *Poetyki* Arystotelesa, powinny być uznane za formę sztuki.

Słowa kluczowe

w języku polskim: seria *Mortal Kombat*, gry wideo, kultura popularna, przemoc

w języku angielskim: *Mortal Kombat* series, video games, popular culture, violence

