

Miłosz Babecki

Funkcje epizodycznych gier internetowych w procesach modelowania wirtualnego wizerunku terrorysty i terroryzmu : analiza aspektowa

Media – Kultura – Komunikacja Społeczna 9, 38-58

2013

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Miłosz Babecki

Funkcje epizodycznych gier internetowych w procesach modelowania wirtualnego wizerunku terrorysty i terroryzmu. Analiza aspektowa

Słowa kluczowe: gra internetowa, gra epizodyczna, wizerunek, terroryzm, symplifikacja, stereotypizacja

Key words: online game, episodic game, image, terrorism, simplification, stereotyping

Cyrkulacja wizerunku terrorysty w mediach tradycyjnych i nowych

W publikacji pod tytułem *Terroryzm. Manipulacja strachem* jej autor, Tomasz Białek, pośród wielu istotnych dla wyjaśniania zjawiska terroryzmu zagadnień podejmuje problematykę modelowania wizerunku terrorysty w kolektywnej świadomości. Białek wskazuje na nadużywanie określenia „terrorysta”, a także na trywializowane uzasadnianie motywacji działań terrorystycznych, postrzeganych wyłącznie jako efekty knowań szaleńców. Autor *Manipulacji...* przestrzega przed czynieniem z terroryzmu przedmiotu pobieżnych, przyczynkowych analiz i rozważań prowadzonych w dyskursie popularnym. Czyniąc to, powołuje się na Clarka McCauleya – dyrektora Ośrodka Studiów Konfliktów Etnopolitycznych, który „w książce pt. »Al-Kaida, bractwo terrorku« mówi: »Terrorysty nie są szaleni. U niewielu dałoby się wykryć jakieś zaburzenie [...]. Gdyby terrorystami byli tylko psychopaci, terroryzm nie nastroczałby problemu»¹.

Według przywołanego autora publikacji o Al-Kaidzie szaleństwo jako stan umysłu zamachowców nie jest obecnie tym, co pozwoli oswoić się globalnemu społeczeństwu z wyjaśnianiem zagrożeń zamachami terrorystycznymi. Cytując Amerykanina T. Białek poddaje analizie zachowania obywateli, których poczucie bezpieczeństwa zostało podważone w 2001 roku. Stara się wskazać, w jaki sposób, nie mogąc zaakceptować tego, że arsenał terroryzmu konwencjonalnego „bogacony” jest o coraz nowsze narzędzia i bardziej szokujące metody ich eksploataowania, „ludzie poszukują uzasadnienia dla zachowań, których nie rozumieją”². Według Białka, niedostateczna informacja o jakimś

¹ T. Białek, *Terroryzm. Manipulacja strachem*, Warszawa 2005, s. 100.

² Tamże.

zjawisku sprawia, że w momentach dla jednostek lub społeczności kryzysowych „najłatwiej jest operować pewnymi niesprecyzowanymi stereotypami”³.

Zachowanie polegające na strukturyzowaniu skojarzeń towarzyszących minionym i wciąż przeprowadzanym aktom terrorystycznym oraz kierowanie tymi skojarzeniami nie jest nowe. Dostrzegano je zwłaszcza po 1945 roku, czyli niemal od samego początku najdłuższego konfliktu politycznego, jakim była zimna wojna. Wówczas jednak operowanie niesprecyzowanymi stereotypami stanowiło domenę reżyserów i producentów hollywoodzkich, którzy konstruowali fabuły filmowe, odwołując się do polaryzacji ZSRR i USA. Wystarczy przypomnieć kolejne odsłony ekranizowanych przygód Jamesa Bonda czy niejako równoległe losy innej postaci filmowej – Johna Prestona.

Aż do upadku Związku Radzieckiego utrwalony w świadomości odbiorców kultury masowej terrorysta był szaleńcem deklarującym aktywne poparcie dla procesów utrwalania globalnego komunizmu. Przypisywano mu żądzę dominowania nad światem, mającą poprzedzać inicjatywy zmierzające do całkowitego unicestwienia znanej nam cywilizacji. Poza serią o przygodach agenta Jej Królewskiej Mości znajdowało to również odzwierciedlenie w innych obrazach, takich choćby jak *Gry wojenne* w reżyserii Johna Badhama.

Wraz z nastaniem lat dziewięćdziesiątych stereotypowo ukazani przez dysponentów kultury masowej terroryści zaczęli tracić swe dotychczasowe psychologiczno-wizerunkowe atrybuty. Nie byli już wyłącznie oszalałymi ex-lub oczekującymi na reaktywację agentami wywiadów: radzieckiego, wschodniemieckiego, północnokoreańskiego bądź chińskiego. Nie byli także wklętymi „amerykańskimi chłopcami” delegowanymi z nieoficjalnymi misjami na przykład do Bejrutu. Ci reprezentujący nowe wizerunkowe modele, charakterystyczne dla terroryzmu społeczno-rewolucyjnego czy etniczno-narodowego, stawali się dżihadystami. Przenikanie do wytworów masowej kultury audiowizualnej nieobserwowanych dotąd modeli osobowościowych stawało się coraz powszechniejsze. Przyczyn tego należy upatrywać w realiach historycznych i przemianach geopolitycznych zainicjowanych po 1990 roku, co szczególnie akcentują autorzy publikacji pod tytułem *Terroryzm*, pisząc:

Już na początku lat 90. wyłoniły się nowe możliwości do przedsięwzięcia wojny obronnej dżihadystów – były to konflikty regionalne, na przykład w Czeczenii, Bośni i Hercegowinie oraz Somalii. Warunkiem przeprowadzenia interwencji i przeniknięcia Międzynarodówki Dżihadu na wzór wojny w Afganistanie był wróg niemuzułmańskiego pochodzenia jako okupant i agresor, w walce z którym trzeba wspólnymi wysiłkami zwyciężyć⁴.

Jednak dopiero wraz z deklaracją ogólnoświatowego zwalczania Amerykanów i sympatyków zachodniej cywilizacji złożoną przez Osamę bin Ladena, popartą zamachami z 1998, 2000 i 2001 roku, całkowitemu przeobrażeniu uległ odtwarzany w wizualnych i audiowizualnych wytworach kultury popularnej wizerunek terrorysty. W szczególności już po zamachu przeprowadzonym

³ Tamże.

⁴ W. Dietl, K. Hirschmann, R. Tophoven, *Terroryzm*, [b. tłum.], Warszawa 2009, s. 143.

na Światowe Centrum Handlu terrorysta zaczął być definiowany w globalnej mediasferze jako islamski, fundamentalny, prowadzący dżihad, czyli świętą wojnę przeciw Żydom, krzyżowcom i Zachodowi. Scenarzyści jak też

[p]roducenti filmowi czynią zeń popularny motyw opowieści o ponowoczesnym świecie [...]. Zachód wykorzystał jednak islamską „świętą wojnę” i zrobił z niej „brand” taki sam, jak wiele lat temu z kung fu i dalekowschodniej tradycji. Kultura Zachodu, w konsekwencji również zglobalizowana kultura popularna zostały jhadem obrandowane – ometkowane, czego dowodem są liczne, po zniszczeniu WTC, amerykańskie produkcje filmowe. Stojące jednak za sukcesem owych obrazów instytucje, studia filmowe, eksploatują powierzchowne znaczenie jhadu, celowo zapominając, że jest on obecnie utożsamiany zarówno z terroryzmem islamskim, ponadnarodowym i nieuznającym granic, jak również ze ścierającymi się interesami mocarstwowymi⁵.

Wizerunkowa dominacja granicząca niemal z przemocą ikoniczną być musi, niestety, efektem daleko idących uproszczeń. Przedstawienie wizualne jest wszak adresowane do audytorium masowego o zróżnicowanych kompetencjach intertekstowych. Uproszczenia są w globalnej mediasferze, tożsamej z komunikowaniem masowym, obecne od początków jej powstawania. Wynika to przecież z konstrukcji bodźca wizualnego i niemożności pełnej reprezentacji treści związanej z utratami znaczeniowymi, gdy komunikat werbalny jest konwertowany do postaci obrazowej. Przykłady można odnaleźć choćby w światowej kinematografii, w której jeszcze do końca XX wieku dominowali zbuntowani byli agenci służb wschodnioeuropejskich, dążący do destabilizacji światowego ładu w wyniku działań terrorystycznych. Jednak dopiero w środowisku internetowym, konkretniej – w formacie epizodycznych⁶ gier internetowych współczesny terrorysta islamski ukazywany jest do granic stereotypowo, często z pogwałceniem norm obyczajowych i religijnych. Fundamentalista jest też strukturą dominującą nad innymi wizerunkowymi modelami terrorystów. Przejawia się to już na wstępie, w tytułaturze wielu adresowanych do użytkownika portali zawierających gry internetowe, potem także w warstwie mikronarracji i w konstrukcji świata przedstawionego. Przykładami niech będą następujące tytuły gier: *Talivan Launch*, *Target Osama*, *Bendover Binladen*, *Bombladen*, *Binliquors*, *Osama Sissy Fight*, *Osamagotchi*, *The Suicide Bomber Game*.

⁵ M. Babecki, *Islamski jhad w amerykańskim kinie*, „Panoptikum” 2009, nr 8, s. 168.

⁶ Epizodyczność gry oznacza jej uproszczoną strukturę kompozycyjną i fabularną, ale też odnosi się do limitowanego czasu rozgrywki. Gra tego rodzaju jest jednowątkowa, a nawet „jednosytuacyjna”, jej poznanie i ewentualnie ukończenie może zająć użytkownikowi kilkadziesiąt sekund. W warstwie obrazowej natomiast identyfikuje się maksymalnie ograniczoną liczbę wizualizowanych elementów. Kluczowym problemem jest zatem taka selekcja tematów i środków wyrazu, aby przekaz był dekodowany hegemonicznie, to znaczy zgodnie z intencją programującego, oraz by jego znaczenie nie umykało w procesie interpretacji. Przez to preferowanym mikromedium są znaki, nie zaś symbole. Zob. K. Anagnostou, *How Has the Internet Evolved the Videogame Medium*, w: *Business, Technological, and Social Dimensions of Computer Games. Multidisciplinary Developments*, red. M.M. Cruz-Cunha, V.H. Carvalho, P. Tavares, Hershey 2011, s. 457.

Terrorgames jako epidemiczny komunikat i instrument stereotypizacji

Sygnalizowana w poprzednim akapicie tytułatura, stanowiąca semantyczne wprowadzenie do dalszych analiz, generuje liczne, wymagające wyjaśnienia, komplikacje. Skomplikowanie to dotyczy bowiem bezpośrednio zarówno przedmiotu badań, jak i pośrednio wykorzystywanej przez mnie metodologii. *Terrorgames*, czyli gry internetowe, w których interakcja zogniskowana jest wokół dominanty tematycznej kojarzonej z rzeczywistą działalnością terrorystów, zawierają w swych tytułach rdzeń, którego znaczenie wikłać może uwagę odbiorcy w konteksty totalitarne. Tymczasem bohaterowie gier internetowych są terrorystami spełniającymi wymogi niemal każdej odmiany terroryzmu. Zapewniają w ten sposób kolejne symulowane komputerowo światy. Te zaś są pozycjonowane i archiwizowane w konkretnych portalach (co stwarza jednak możliwość ich niezwykle szybkiej blokady). Znajdują się też w ofercie publikowanej w witrynach etykietowanych jako „free online games”. Stąd też istotna jest kwestia metodologicznego podejścia do analizowanych dalej aplikacji.

W eksplorowanym środowisku posługuję się hybrydyczną metodologią badań. Wynika to ze specyfiki otoczenia informacyjnego, w którym gry są rozpoznawane, jak też z właściwości samego modelu gry, która jest wytworem wielomodalnym z dominującym jednak tworzywem obrazowym. Rozpatrując możliwości technologicznego uzasadniania wyboru perspektywy analitycznej, Dominika Orłowska dowodzi, że „Badania te można podzielić na dwa rodzaje: badania od strony użytkownika (*user-centric*), badania od strony witryny (*site-centric*) lub od strony serwera (*server-centric*)”⁷.

Swoistym drogowskazem w poszukiwaniu najodpowiedniejszej metodologii jest, moim zdaniem, perspektywa *site-centric*. Choć i ona jest jeszcze na zbyt ogólna. Ponieważ jednak w procedurze analitycznej, w której kluczową rolę odgrywałaby strona internetowa, w rozważaniach mogłyby zostać pominięte mniejsze jednostki – gry internetowe – konieczne jest bardziej precyzyjne identyfikowanie problematyki. W tym celu wskazuję na dodatkową możliwość. Dotyczy ona wyróżnianej w piśmiennictwie poświęconym metodologii badań gier cyfrowych perspektywy *topic-centric*. Jej wybór stwarza możliwość posługiwania się ukonkretnioną i ważną w dalszej części opracowania metodą analizy tematycznej. Analityk posługujący się wskazanym narzędziem zwraca uwagę na potencjał informacyjny występujących w strukturze tekstowej, audialnej i wizualnej mikromediów. Nie zapomina jednak, co istotne, o związku pomiędzy dominantą tematyczną aplikacji a kontekstem zewnętrznym i wydarzeniami z rzeczywistości pozamedialnej⁸.

⁷ D. Orłowska, *Reklama internetowa, jej odbiorcy oraz kierunki rozwoju*, w: *Cyberswiat. Możliwości i zagrożenia*, red. J. Bednarek, A. Andrzejewska, Warszawa 2009, s. 107.

⁸ Zob. F. Mäyrä, *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, Cornwall 2008, s. 165, 166.

W uzupełnionym podejściu analitycznym komponent strukturalny związany z formą podawczą – stroną internetową – zostaje uzupełniony o komponent treściowy – konkretne wskazania wybranych gier internetowych.

O potrzebie posiłkowania się perspektywą *topic-centric* świadczą problemy wynikające z bardzo krótkiego funkcjonowania w sieci WWW portali zawierających wyłącznie gry, których tematyka dotyczy zjawiska terroryzmu. Przykładem jest witryna o nazwie *hizballamustdie.com* – niemal natychmiast po upublicznieniu zablokowana i zlikwidowana. W pakiecie gier oferowanych przed likwidacją strony użytkownik mógł się zetknąć z aplikacjami, których twórcy koncentrowali się na konflikcie izraelsko-palestyńskim. Na krótkiej liście gier były: *Killing the Hezbollah Man*, *Whack a Nasrallah*, *Bombing Nasrallah*, *Iron Dome*, *Soldier of Pain*, *War on Terrorism*, *Beating up Nasrallah*. Obecnie pod adresem *hizballamusdie.com* znajduje się już tylko informacja o możliwości zakupu domeny, a cała jej poprzednia zawartość została usunięta.

Trudności wynikające z tymczasowej obecności w sieci WWW materiału egzemplifikacyjnego w postaci stron o treści podobnej do publikowanej niegdyś pod adresem *hizballamustdie.com* sprawiają, że poszukując innych jednostek analizy, koncentruję uwagę na komunikatach, jakimi są epizodyczne gry internetowe⁹. Zanim jednak wskazane zostaną aplikacje, będące przedmiotem zapowiedzianej w podtytule opracowania aspektowej analizy, konieczne jest dalsze doprecyzowanie metodologii. W staraniach zmierzających do stworzenia korpusu egzemplifikacyjnego nie były istotne parametry ilościowe. Miary oparte na zliczaniu są w proponowanym modelu analizy tematycznej treści cyrkulujących w Internecie drugorzędne, a nawet całkowicie nieistotne. Wynika to z przesycenia sieci WWW danymi, które w momencie powstawania niniejszego opracowania zajmują więcej niż 800 000 petabajtów danych przestrzeni dyskowej. Liczbowe identyfikowanie gier nie jest zatem możliwe ani w pomiarze empirycznym, ani nawet losowym prostym bądź systematycznym. W związku z powyższym zdecydowałem o wyborze innych miar, które John Lovett nazywa miarami związanymi z treścią¹⁰. Wybór miary przesądza o sposobie identyfikacji jednostek analizy i samym przebiegu procedury analitycznej, która w wariantach aspektowym polega na ocenie zjawiska modelowania wirtualnego wizerunku terrorysty i terroryzmu w otoczeniu sieciowym. Kluczowe w dalszej części rozważania dotyczą gier dobieranych w sposób przywoływany na myśl stosowane w badaniach opinii publicznej próby celowe¹¹. Wybór celowy ma charakter ukierunkowany i jest determinowany określoną, wyjątkową charakterystyką jednostki analizy i czegoś, z czym pozostaje ona w relacji.

Wybór celowy epizodycznych gier internetowych wynika z ich tematyki, ta zaś jest determinowana obecnością zjawisk obiektywnie istniejących w rzeczywistości pierwszej. Poszczególne tytuły gier korelują z wyszczególnionymi

⁹ Rozgrywka nie wymaga pobierania aplikacji na dysk komputera i późniejszej na nim instalacji.

¹⁰ Zob. J. Lovett, *Sekrety pomiarów mediów społecznościowych*, tłum. T. Walczak, Gliwice 2012, s. 49.

¹¹ Por. I. Anuszevska, *Badania marketingowe po polsku*, Warszawa 2011, s. 20.

w literaturze przedmiotu odmianami terroryzmu. Każdej z odmian przyporządkowywano konkretną aplikację. Procedurę stabilizowało staranie o to, by treść zakodowana w wirtualnym medium najściślej korespondowała z opisanym w piśmiennictwie modelem działań terrorystycznych.

Wyrażone w tytule tekstu problematyki sprawiają, że w przyjętej optyce istotne są analizy wizerunkowe stereotypowych przedstawień terrorystów i terroryzmu, co zasadnym czyni konieczność posługiwania się terminologią z obszaru badań wizerunku, obecną w przedmiotowych analizach.

Osadzanie gry internetowej w kontekście szeroko pojmowanej cyberrozrywki wymaga natomiast sformułowania kolejnego dookreślenia. Tym razem dotyczy ono recepcji komunikatu, gdyż jak przekonuje Dominika Urbańska-Galanciak, „zajmujący się cyberrozrywką powinien zdecydować, który z aspektów gier: technologiczny, psychologiczny, socjologiczny czy kulturowy jest dominujący i mógłby stanowić podstawę opisu”¹². Dla problematyki wizerunkowego modelowania terrorysty i terroryzmu w grach internetowych najistotniejszy jest aspekt kulturowy. Z nim bowiem wiąże się fundamentalna dla prowadzonej w rzeczywistości pierwszej walki z terroryzmem, cywilizacyjna polaryzacja. Polaryzacja kultury, która została zapośredniczona do środowiska gry sieciowej i uosobiona przez awatary zarówno terrorystów, jak i ich ofiar. Nawiązując do kontekstów filologicznych, w szczególności zaś do teorii literatury, stwierdzić można, że tworzone przez grafików postaci to bohaterowie typu, nie zaś charakteru.

To, co typowe, koresponduje z tym, co stereotypowe, zatem uproszczone. Stereotypizacja oznaczająca symplifikację znajduje się pośród instrumentarium właściwego technikom konstrukcji przekazu i interpretacji informacji cyrkulujących w nowym otoczeniu medialnym, w którym niezwykle ważna jest dynamika komunikowania. Szybkość transferu i odbioru zależy od specyficznego typu preparowania treści, w którym niezwykle ważną funkcję spełnia składnikowa elizja. Usuwa się zatem z komunikatu treści zbędne, sprzyjające rozbudowanym procesom interpretacyjnym i angażuje uwagę odbiorcy, adresując do niego najbardziej wyraziste bodźce. Temu sprzyja symplifikowanie, gdyż, na co zwraca uwagę Katarzyna Giereło-Klimaszewska:

Simplifikacja – operowanie skrótami, dużymi uproszczeniami, przykładami, preferuje formy zwarte, na przykład apel, komunikat, hasło, symbol. Jak pisał Jacques Ellul, „istotą propagandy jest redukcja doktryn politycznych do programów, programów do sloganów, sloganów do obrazów”¹³.

Poprzez odwoływanie się do stereotypizacji możliwe jest natomiast eksploataowanie stereotypów „funkcjonujących w społeczności, które przy pomocy

¹² D. Urbańska-Galanciak, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009, s. 43.

¹³ K. Giereło-Klimaszewska, *Rola telewizji w kształtowaniu wizerunku politycznego. Studium mediatyzacji polityki na przykładzie wyborów prezydenckich w Polsce*, Toruń 2008, s. 112.

skrótowych pojęć, etykietek, uogólnień opisują wyolbrzymioną lub pomniejszoną rzeczywistość¹⁴.

Simplifikowanie i stereotypizowanie wizerunku terroryzmu i terrorysty, odbywając się w obszarze komunikatu, jakim jest gra internetowa, rzutuje także na konkretyzację przyjętego podziału gatunkowego. W mojej opinii tak zwane *terroorgames* należy wyabstrahować z przyjmowanej przez badaczy gier systematyki. Nie jest tu istotne ich charakteryzowanie jako: gier strategicznych, akcji, symulacyjnych, przygodowych, RPG czy zręcznościowych¹⁵. Nadrzednym kryterium wyodrębniania staje się bowiem obecność konstytutywnego wątku walki z terroryzmami, wszak użytkownik nie ma do czynienia wyłącznie z jedną odmianą. Równie istotna kwestia dotyczy znaczników, których obecność pozwala z kolei na prowadzenie dalszych analiz. W ich toku symplifikowany i stereotypizowany wizerunek jest dekomponowany po to, by uzyskać odpowiedź na pytania o związki stałych elementów: zarówno telegenicznym, dotyczących podejmowanych przez postaci działań, jak i przestrzeni, w których ogniskowana jest akcja gier.

Dzięki wprowadzonym dotąd do rozważań zagadnieniom oraz poprzez wskazanie na główne strategie obrazowania możliwe jest twierdzenie, że *terroorgames*, fundowane na filarze propagandy stosowanej, w wielu aspektach przypominają komunikat epidemiczny – krótki, nieskomplikowany, łatwy do powielenia i udostępnienia wielu odbiorcom za pomocą wirtualnych mediów internetowych oraz poprzez system rekomendowania treści. Tworzenie epidemicznych komunikatów, co podkreśla Dave Lakhani, wymaga jednak przestrzegania pewnych reguł:

Kluczem do stworzenia epidemicznego komunikatu jest opracowanie małych, łatwych do przyswojenia i przekazania fragmentów przekazu o dużym ładunku emocjonalnym. Im bardziej ludzie czują (dosłownie), że komunikat jest skierowany do nich i dotyczy ich przekonania, z tym większym prawdopodobieństwem sobie go przyswoją i przekażą dalej¹⁶.

Gra internetowa, spełniając kryteria epidemiczności komunikacyjnej, koresponduje ze strategiami modelowania wizerunku terrorysty i terroryzmu opartymi na symplifikacji i stereotypizacji. Kulturowo-komunikacyjne lokowanie stereotypowego wizerunku terrorysty w środowisku islamskim, wyposażanie go w niezmiennie artefakty, kształtowanie jego wyglądu jest ponadto wzmacniane przez wciąż nowe informacje o kolejnych zamachach i poprzedzających je przygotowaniach. Responsywność gier na zjawiska i procesy rejestrowane w rzeczywistym, pozamedialnym świecie podnosi ich komunikacyjną i perswazyjną efektywność, gdy stają się wirtualnymi instrumentami pozwalającymi na wyrażanie poglądów, komentowanie zdarzeń i ich przedstawianie.

¹⁴ Tamże.

¹⁵ Zob. T. Feibel, *Zabójca w dzieciennym pokoju. Przemoc i gry komputerowe*, tłum. A. Malinow, Warszawa 2006, s. 58.

¹⁶ D. Lakhani, *Perswazja podprogowa*, tłum. M. Machnik, Gliwice 2010, s. 68.

Na cechy te zwracali uwagę na przełomie wieków XX i XXI strukturaliści zajmujący się oceną informacyjności portali internetowych¹⁷.

Symplikowaniu towarzyszy zatem posługiwanie się społecznym dowodem. Pozostające wciąż w strumieniu informacyjnym gry internetowe, niczym komunikaty reklamowe, są nośnikami powszechnej, lecz niezwykle zubożonej wiedzy o terroryzmie, jego determinantach i wreszcie samych terrorystach. Ubożenie ma związek z prostotą komunikatu, ale także ze specyfiką medium internetowego. Internetowa gra uznawana przez odbiorcę dorosłego za przekaz ludyczny, a zatem marginalizowany, stać się może istotnym narzędziem w działaniach propagandowych adresowanych do młodocianych użytkowników. Choć motywacje internautów znajdują się poza polem badawczym, bezsprzeczne jest to, że wykorzystując dostępne narzędzia, wykreować mogą oni dowolną grę o analizowanej dalej tematyce. Ich aktywność definiować można w kontekście oddziaływań charakterystycznych dla tak zwanych *social media* – nośników cyfrowych, pośród których fotografia i zapis wideo odgrywają niezwykle istotną rolę. Deirdre Breakenridge, powołując się na wypowiedź Stephena Johnstona, przekonuje:

istniejące sieci społeczne i media społecznościowe pełnią funkcję specyficznej trybuny, z której jednostki wygłaszać mogą swoje poglądy. Dzięki sieciom znajdują one znacznie więcej odbiorców niż poza nimi, a wypowiadający się korzystać mogą z tej wolności: kreować i publikować dowolne treści. Uznawane za niszowe wirtualne wspólnoty dysponują istotną siłą...¹⁸.

Tematyzacja cyfrowego uniwersum.

Obrazowanie odmian terroryzmu w grach internetowych

Z analizy wybranych do badań gier internetowych wynika, że zjawiska tematyzacji i symplikacji są łączliwe. Jeśli w danym przekazie dominuje określony model wizerunku terrorysty, na przykład postać (bot) w czarnej kominiarce, w spodniach bojówkach oraz w kamizelce kuloodpornej, przypisane jej funkcje, ale też predefiniowane działania znacząco różnią się od sytuacji, w której terrorysta upozorowany został na – na przykład – zamachowca samobójcę czy uzbrojonego wyłącznie w kałasznikowa fundamentalistę w stylizowanej na bliskowschodnią szacie. W tym kontekście ważna jest wypowiedź Judith Trent i Roberta Friedenberga. Ci zaś twierdzą:

W proponowanym wariancie przez styl rozumie się każdą niewerbalną odmianę komunikowania. W tym motorykę ciała, cechy wokalne głosu, przyjmowane pozy, wygląd, ubiór i wiele innych pomniejszych parametrów symbolicznie nacechowanych i odpowiedzialnych za transmisję znaczeń, które poddajemy interpretacji¹⁹.

¹⁷ Por. P. Zhang, G.M. von Dran, *User Expectations and Rankings of Quality Factors in Different Web Domains*, „International Journal of Electronic Commerce” 2001–2002, nr 2, s. 23.

¹⁸ D. Breakenridge, *PR 2.0. New Media, New Tools, New Audiences*, New Jersey 2009, s. 128.

¹⁹ J.S. Trent, R.V. Friedenberga, *Political Campaign Communication*, Westport 2000, s. 64.

Styl rzutuje zatem na konstrukcję bohatera i jego wytworzone graficzne otoczenie. Dyskusyjna pozostaje jednak kwestia symboliki. Ta, nacechowana kulturowo, społecznie lub politycznie, została w wybranych do badań grach internetowych pozbawiona wieloznaczności, zatem przekształcona w znaki powiązane ze znaczoną relacjami podobieństwa, identyczności oraz naturalności²⁰. Ponadto wyłącznie znakowe atrybuty, w procesie kształtowania świata gry, opisują wszelkie konteksty pozwalające dyskutować o przyczynach coraz liczniejszych zamachów terrorystycznych, które kataloguje Marc Sageman, pisząc:

Pośród przyczyn aktów terrorystycznych wskazuje się na czynniki społeczne, ekonomiczne, kulturowe i historyczne. Myśląc o nich, teoretycy stworzyli pewien model wyobraźniowy, w którym terroryzm jest wieloaspektowo determinowany, a każda ze zmiennych pozostaje w związku z pozostałymi. Przyczyną pierwszą jest ubóstwo. Na jego podatnym gruncie rozwijają się niestety ignorowane przez wielu negatywne uczucia wzmacniane za sprawą charyzmatycznych przywódców manipulujących jednostkami. Te, nie będąc dostatecznie wykształcone, są ofiarami skrajnego populizmu oraz ideologiczno-religijnej presji²¹.

Ilustracją tez Sagemana w tym kontekście jest gra pod tytułem *September 12*. Zamiast standardowego wprowadzenia (tak zwanego *intro*) potencjalny gracz styka się z następującym przesłaniem: „To nie gra. Nie można wygrać ani przegrać. To niekończąca się symulacja. Jej zasady są morderczo czytelne. Strzelasz lub nie. To nieskomplikowany model obrazujący niektóre aspekty walki z terroryzmem”²². To, co nie może zostać ukończone, stanowi metaforę dla walki z terroryzmem. Przy czym, po słowie wstępnym, graczowi oferuje się następującą możliwość: „Wybierz cel i odpal rakiety. Użyj myszki, kliknij lewy klawisz”²³. Celem są postaci osadzone w scenerii charakterystycznej dla bliskowschodnich miast, odziane w szaty imitujące burki. Jednak dopiero po wyrzuceniu wirtualnej rakiety i unicestwieniu wizualizowanych na ekranie symulaków ludności cywilnej w miejscu eksplozji pojawiają się terroryści. Transformacji towarzyszą zakodowane w warstwie audialnej dźwięki kobiecego płaczu i lamentowania.

Znaki kontekstów ekonomicznych, politycznych, kulturowych i historycznych kodowane są w abstrakcyjnych, generowanych graficznie przestrzeniach, w jakich bytują cyfrowi terroryści, w architekturze ulokowanej w świecie gry oraz w artefaktach pozostających w dyspozycji protagonistów i antagonistów. Z tego też powodu wieloaspektowe badania nad wizerunkiem w obserwowanym środowisku sprowadzono do badań nad strategiami kreowania wyglądu

²⁰ Por. G. Rose, *Interpretacja materiałów wizualnych. Krytyczna metodologia badań nad wizualnością*, tłum. E. Klekot, Warszawa 2010, s. 111.

²¹ M. Sageman, *Leaderless Jihad. Terror Networks in the Twenty-First Century*, Philadelphia 2008, s. 20.

²² B., a., *September 12*, „Flashgames247.com”, [online] <<http://flashgames247.com/game/flash-adventure-games/september12.html>>, dostęp: 9.04.2013.

²³ Dwa cytowane fragmenty nie zostały opatrzone danymi autora, tak samo jak anonimowy pozostaje twórca samej gry. Grę można odnaleźć między innymi w portalu FlashRolls.com.

oraz strategiami kreowania poprzez zachowanie. W przypadku tych strategii znaczenie ma stereotypowe przedstawianie muzułmanina fanatyka przywoływane przez Sagemana:

W stereotypowych, powszechnych wyobrażeniach młodzi chłopcy siedzący na posadzkach, kiwając się do przodu i do tyłu, wykrzykują, zapamiętując wersety Koranu, co ilustrować ma proces postępującej fanatyzacji kodującej w ich umysłach pragnienie samobójczej śmierci w zamachu²⁴.

W rozpatrywanych grach internetowych, pomijając kwestie relatywizmu definicyjnego, odnajdzie użytkownik wizualizację każdej z odmian działań terrorystycznych. Odmiany te determinują symulowane „zachowania” postaci, których cechy stabilizują komunikat. O koherencji przekazu świadczy zatem mechanizm sprzężenia zwrotnego.

W dotychczasowych rozważaniach podkreślano, że znaczenie dla wytwarzanego wizerunku terrorysty w każdej z gier internetowych ma tematyzacja. Tematyzowanie odbywa się na dwóch płaszczyznach. Pierwsza, ściśle powiązana z typologią działań terrorystycznych, ujmowanych w literaturze przedmiotu, towarzyszy drugiej, dla której ważne są taktyka walki i fizyczny cel. Zwraca na to uwagę Robert Borkowski:

Różnicując akty terrorystyczne ze względu na taktykę walki i fizyczny cel ataku, można z kolei wymienić sabotaż i dywersję – wyrządzanie szkód i zniszczeń materialnych, terroryzm zindywidualizowany – zamachy na przedstawicieli establishmentu, terroryzm zmasowany – akty przemocy skierowane przeciwko przypadkowym ofiarom²⁵.

Taktyczny determinizm jest pochodną zróżnicowanych odmian terroryzmu. Te klasyfikować można również, posiłkując się, tak jak czyni to Daya Kishan Thussu, przykładami mitotwórczej roli mediów komunikowania masowego. Wówczas dotychczasowe zagrożenia będą miały postać zmitologizowanych telewizyjnych reprezentacji: „mitu islamskiego terroryzmu, mitu islamskiego szaleństwa, mitu nuklearnego zagrożenia, mitu okrucieństwa”²⁶. Nawet wtedy jednak pamiętać należy o czynnikach inicjujących mitotwórczą medialną kaskadę. Pośród nich zwracam uwagę na opracowaną przez Waltera Laquera typologię, w której wyróżnia on:

terroryzm stosowany przez państwa (*top-down terrorism*) i niepaństwowych aktorów polityki (*bottom-up terrorism*) oraz w konsekwencji wymienia cztery kategorie sprawców czynów terrorystycznych: indywidualni sprawcy zamachów [...], grupy terrorystyczne wyznające określoną ideologię [...], terroryzm sponsorowany przez państwa [...], terroryzm państwowy²⁷.

²⁴ M. Sageman, dz. cyt., s. 20.

²⁵ R. Borkowski, *Kult i kultura zbrodni – terroryzm na tle form przemocy politycznej*, w: *Wojna z terroryzmem w XXI wieku*, red. B. Hołyst, K. Jałoszyński, A. Letkiewicz, Szczytno 2009, s. 36.

²⁶ H.D. Thussu Hishan, *Televising the “War on Terrorism”. The Myths of Morality*, w: *Media, Terrorism, and Theory*, red. A.P. Kavoori, T. Fraley, Lanham 2006, s. 12.

²⁷ R. Borkowski, dz. cyt., s. 35.

Wśród wyszczególnionych dotąd odmian, których obecność rzutuje na mechanizm sygnifikowania i stereotypizowania wizerunku terrorysty w środowisku gier internetowych, nie znalazły się jeszcze odmiany terroryzmu kryminalnego, tak zwanego terroryzmu jednej sprawy (*single issue*), czy definiowanego ogólniej, wedle innej jeszcze typologii, (dominującego) religijnego, choć one również obecne są w rozpatrywanym wirtualnym środowisku²⁸.

Syntetyzacja wizerunku terrorysty i terroryzmu w grach internetowych

W publikacji o roli telewizji w kształtowaniu wizerunku polityków Katarzyna Giereło-Klimaszewska zaznacza:

W innym, szerszym ujęciu, wizerunek dzieli się na wizerunek własny [...] i zewnętrzny [...]. Istotne znaczenie ma też wizerunek publiczny, który jest wizerunkiem osób, instytucji, kwestii powstających lub funkcjonujących w sferze publicznej, a który jest tworzony przez media, a następnie przejmowany przez publiczność. Proces powstawania wizerunku może być produktem ubocznym informacji publicznej, ale też może być wynikiem świadomej akcji i sterowania, przeprowadzonym przez agencję PR lub dziennikarzy²⁹.

Z tego rodzaju konkretyzacji, po uwzględnieniu czynników obiektywnych, pochodzących z pierwszej rzeczywistości, wynika jednoznacznie, że publiczny wizerunek terrorysty jest pierwotnie efektem działań podejmowanych przez tak zwaną piechotę terroryzmu – podczas konkretnych zamachów, na przykład samobójczych. Tak generowane informacje transmitowane są następnie za pośrednictwem zróżnicowanych kanałów komunikowania, także internetowego, do odbiorców tworzących zbiorowe audytorium mediów masowych. Procesowi transmisji towarzyszą selekcja oraz redukcja. W konsekwencji wizerunek pierwotny – jako konstruowany na przykład przez samych zamachowców – jest przeobrażany we wtórny, przyswajany przez widza telewizyjnego, czytelnika prasy, internautę – gracza.

Przetwarzany w toku zidentyfikowanych przemian wizerunek odpowiada przede wszystkim modelowi syntetycznemu. Jest ponadto przejawskrawiony i uproszczony: „Ma na celu spełnienie określonego zadania [...], jest ograniczony [...]. Dlatego trzeba wybrać jedną lub kilka cech właściwych, aby utworzyć zwracający uwagę produkt [...], konieczne jest, aby wizerunek był prostszy niż obiekt, który ma reprezentować”³⁰.

Skomplikowana problematyka, do jakiej zalicza się światowy terroryzm, gdy jest adresowana do odbiorcy masowego, determinuje konieczność uproszczenia wizerunku terrorysty, co w praktyce oznacza eksponowanie cech

²⁸ Zob. D. Duda, *Terroryzm islamski*, Kraków 2002, s. 21.

²⁹ K. Giereło-Klimaszewska, dz. cyt., s. 32.

³⁰ Tamże, s. 34, 35.

telegenicznych oraz charakterystycznych przedmiotów wywołujących ukie-runkowane skojarzenia. Wskazane kategorie są reprezentowane przez hiperbolizowane przedstawienia nakryć głowy, zarostu i broni. Dzieje się tak również dlatego, że komunikaty epizodyczne, do jakich zalicza się rozpatrywane tu gry internetowe, uniemożliwiają wplatanie w strukturę narratologicznie nierozbudowaną wątków natury historyczno-politycznej czy religijno-narodo-wościowej. Zamiast tego wystawia się na widok publiczny zsyntetyzowany, odpowiadający oczekiwaniom awatar. Nie jest to jedyna przyczyna symplifi-kowania obrazów terrorysty i terroryzmu. Druga – o znacznie większym ciężarze gatunkowym – dotyczy tego, co uprzednio zdefiniowano jako propagandę stosowaną.

Symptomatyczne, że w grach reprezentujących tematyczną odmianę *terror-games* (na przykład: *Terror War*, *Suicide Bomber Game*, *Smash up Saddam*, *Celebrity Terrorist Alert*) internauci eksploatują wizerunki realnie istnieją-cych przywódców, uznawanych przez światową opinię publiczną za liderów terrorystycznych ugrupowań, ludobójców czy religijnych radykałów, nawołu-jących do kulturowej i religijnej polaryzacji. Awataryzowane oblicza Sadda-ma Husajna, Osamy bin Ladena, Jasira Arafata (*nota bene* noblisty), szejka Sajjida Hassana Nasrallaha (bohatera wielu wymienionych dotąd gier), Muammara Kaddafiego są obrazowymi desygnatami wszystkiego tego, co na płaszczyźnie psychologicznej i fizycznej w sposób pejoratywny jest w instytu-cjonalnym komunikowaniu masowym kojarzone z terroryzmem. Dlatego też internauci tworzący kolejne wersje gier (ale także członkowie grup docelo-wych) biorą udział w propagandowej interakcji. Polega ona na wirtualnym anihilowaniu wroga i jednoczesnym jego dehumanizowaniu. Zaangażowanie oznacza podejmowanie wysiłków, by wykorzystując dostępne instrumentarium, zadać „śmiertelny” cios i zakończyć tym samym trwającą wirtualną potyczkę.

Jak jednak wynika z treści wprowadzających w akcję komunikatu właś-ciwego – na przykład grę *September 12* – walka z terroryzmem nie ma koń-ca. Brak jakiegokolwiek ramy czasowej znajduje odzwierciedlenie w strukturze innych gier. Należą do nich *Smash up Saddam* czy *Osamagotchi*. Nieżyjący dyktator i najbardziej niegdyś poszukiwany terrorysta na świecie są w struk-turze gry postaciami nieśmiertelnymi. Tym samym na płaszczyźnie kompozy-cyjnej komunikaty stanowią realizację tego, co jest charakterystyczne dla kul-tury *mondo*. W niej to obrazowani bohaterowie, również ci negatywni, nigdy nie giną. Można ich dotkliwie okaleczyć, pozbawić życiowej energii³¹. Jednak nawet po zadaniu ostatecznego ciosu odradzają się, by tym samym możliwe było zainicjowanie nowej rozgrywki.

³¹ Więcej o *mondo* pisze Marek Krajewski. Zob. M. Krajewski, *Kultury kultury popularnej*, Poznań 2005, s. 132.

Przejawy symplifikacji i stereotypizacji w modelowaniu wizerunkowym

Jeśli chcesz obejrzyć swój ulubiony program w telewizji, przeczytać ulubiony dziennik, gazetkę niedzielną lub broszurę swojej firmy, jesteś skazany na przedzieranie się przez „nieobiektywność”. Bez tego nie sposób dzisiaj publikować. Nie da się konkurować za pomocą obiektywnych wiadomości. Obojętnie, czy wybierzesz CNN, Fox czy Al Jazeera – każda stacja ma jakiś cel. To jest jedyny możliwy sposób funkcjonowania w XXI wieku³².

Tak negatywna diagnoza funkcjonowania systemu mediów komunikowania masowego, zwłaszcza gdy mowa o realizowanych przez ich dysponentów celach, jest również diagnozą pasującą do przedmiotowego w niniejszym opracowaniu formatu gry internetowej. Niektóre cele są niezwykle precyzyjnie wyartykułowane, tak jak to ma miejsce w kolejnej grze, *Iron Dome*, dostępnej pierwotnie na stronie hizballamustdie.com, oto cytat:

Pomiędzy styczniem 2001 roku a grudniem 2008 z terytorium Gazy terroryści wyrzucili 8165 rakiet, dopuszczając się zabójczych ataków na ludność cywilną południowego Izraela. Tylko Ty możesz ocalić cywilów przed terrorystami!³³

Pomijając formę apelatywną, podkreślić warto walor informacyjności tekstu. Informacje zakodowane w komunikacie epidemicznym są przesłaniem propagandowym, które dzięki właściwościom gier internetowych, ale też sieciowego kanału komunikowania, może dotrzeć do znacznie większej liczby użytkowników, niż gdyby byli oni odbiorcami mediów tradycyjnych.

Poza kontekstem izraelsko-palestyńskim, choć nadal w sferze propagandowego oddziaływania, znajdują się odbiorcy tych gier, w których punktem odniesienia jest islam. Dominacja w środowisku internetowej rozrywki odmiany terroryzmu, celowo kojarzonej z fundamentalizmem islamskim, wynika również z pozycji, jaką zdobył w masowej świadomości Osama bin Laden. Na temat specyficznego fenomenu jego popularności wypowiedzi się anonimowy autor publikacji zatytułowanej *Imperialna pycha. Dlaczego Zachód przegrywa wojnę z terroryzmem?*:

Podsumowując, bin Laden jest z całą pewnością najbardziej popularnym przywódcą antyamerykanizmu w dzisiejszym świecie. Jego imię jest legendą od Houston, przez Zanzibar, aż po Dżakartę, a jego twarz i słowa widnieją na koszulkach, płytach, kasetach magnetofonowych i magnetowidowych, płatkach, fotografiach, zapalniczkach i papeteriach. Daniel Bergener napisał w lipcu 2003 roku w New York Times Magazine, że „afgańskie dzieci jedzą cukierki bin Ladena, cukrowe kule zawinięte w papierek z twarzą przywódcy, jego wskazującym palcem i rakieta”³⁴.

³² D. Lakhani, dz. cyt., s. 13.

³³ Autorem cytowanych słów jest twórca gry znany jako Izzy Ray Lee. Aplikacja jest dostępna między innymi w portalu kongregate.com.

³⁴ Anonim [M. Scheuer], *Imperialna pycha. Dlaczego Zachód przegrywa wojnę z terroryzmem?*, tłum. A. Czerwiński, Warszawa 2005, s. 128.

Popularność Osamy bin Ladena wraz z wtórującą jej mitologizacją równoważone są przez innego typu, niezwykle wyraziste, agresywne i dyskredytujące, opinie:

Bin Laden jest opisywany jako „bezpiestwowy psychopata”, człowiek o „wściekłej ambicji”, przywódca „nowej rasy dzikich samobójczych terrorystów... [którzy kierują się] fanatycznie skrzywioną odmianą islamu”, „masowy morderca”, który wraz z Al Kaidą głosi „religijny bełkot, aby usprawiedliwić swoje rozmaite okrucieństwa”, albo wódz „awatarów fanatycznej nietolerancji”³⁵.

Cytowane opinie stanowią asumpt dla licznych wizualizacji będących punktem centralnym wymienionych dotąd gier. Na tym etapie zasadne jest zatem twierdzenie, że symplifikowane i stereotypizowane wizerunki terrorystów i terroryzmu ująć można w dwie grupy. W grupie pierwszej znajdują się komunikaty odniesione do kontekstu budowanego na fundamentalizmie islamskim. Tak postrzegana relacja: aplikacja – użytkownik jest upostaciowieniem propagandy stosowanej. W grupie drugiej ujęte są wszelkie inne gry o nie islamskich konotacjach. W nich liczy się wyłącznie wynik tożsamy z wygraną – zatem ich modelowym odbiorcą jest przede wszystkim *homo ludens*.

Obecność gier internetowych w jednej bądź w drugiej grupie komunikatów rzutuje również na strategię upraszczania wizerunku. Dominująca symplifikacja jest oddziaływaniem, w którym wyszczególniam: operowanie przestrzenią gry (mowa tu nie tylko o lokalizacji postaci, ale także o architekturze terenu i zabudowań); digitalizację rzeczywistych postaci – ich tak zwaną awataryzację; cechy telegeniczne; charakterystyczne artefakty (przede wszystkim mowa o ubiorze i uzbrojeniu); bodźce audialne (charakterystyczna intonacja, jeśli to komunikat wypowiedziany, lub odgłosy walki zbrojnej). Dodatkowe walory deskryptywne wnosi do dyskusji stereotypizacja. Jej oddziaływanie jest ograniczone do trzech głównych zmiennych: 1) pochodzenia etnicznego, 2) wyznania, 3) roli społecznej i statusu. Obecność trzeciej kategorii wymaga dookreślenia, czemu służy cytowany fragment: „Role społeczne i status mogą być przypisane człowiekowi i od niego niezależne, tak jak: płeć, rasa, wiek, pochodzenie społeczne, osiągnięte przez człowieka wskutek podjętych przez niego działań”³⁶.

Symplifikacja i stereotypizacja są strategiami współwystępującymi. Wektor ich oddziaływania kierowany jest w stronę wszystkich postaci konfrontowanych z bohaterami, którymi może manipulować użytkownik. Nie znaczy to jednak, że uproszczone wnioskowanie nie może zostać przeniesione na wizerunki bohaterów, którymi steruje gracz. W tych przypadkach, w których rozgrywka ma charakter inny niż pierwszoosobowy (tak zwana perspektywa *first person shooter*), możliwe staje się również dyskusowanie o wizerunku protagonisty.

W przyjętej uprzednio typologii rozpatrywane gry internetowe zostały podzielone na te związane z terroryzmem religijnym i powiązanych z nim zbiorem,

³⁵ Tamże, s. 129.

³⁶ K. Białopiotrowicz, *Kreowanie wizerunku w biznesie i polityce*, Warszawa 2009, s. 49.

w którym zawierają się odmiany ukonkretnione – oraz pozostałe, wśród których znalazły się gry odpowiadające modelom: terroryzmu kryminalnego (aplikacje: *Terrorist Hunt*, *Special Force*, *Effin Terrorists*, *First Person Real Shooter*), terroryzmu jednej sprawy (*One Shot, One Kill*) czy też terroryzmu zindywidualizowanego, którego istotą byłoby atakowanie z intencją pozabawienia życia symulakrów światowych przywódców (*Bush Royal Rampage*). Za przypadek graniczny uznałem terroryzm państwowy, może być on bowiem związany z działalnością dyktatora (*Smash up Saddam*) lub konfliktem, jak choćby ten izraelsko-palestyński, religijnym.

Motywowane fundamentalistycznie tematyki aplikacji systematyzują dodatkowo, wskazując na gry dotyczące: terroryzmu państwowego, zarówno wewnętrznego, jak i zewnętrznego (*Save Israel*, *Iron Dome*, *September 12*, *Terror War*, *Bush-isms*, *Osama Sissy Fight*, *Osamagotchi*); terroryzmu zmasowanego, którego ofiary są zwykle przypadkowymi cywilami (*The Suicide Bomber Game*, *Talivan Launch*, *Binliquors*); terroryzmu pozapaństwowego (*Fight Terror*, *War on Iraq*, *War on Terrorism*, *Bad Dudes vs Osama*, *Target Osama*, *Bombladen*, *Bendover bin Laden*). Przypadkiem, który proponuję rozpatrywać poza ustalonym tu podziałem, jest gra *Celebrity Terrorists Alert*. W niej bowiem – oprócz wyboru charakterystycznych antybohaterów, wrogów do unicestwienia: digitalizowanych Saddama Husajna i Osamy bin Ladena, którym w dalekim planie towarzyszy również digitalizowana twarz Adolfa Hitlera – gracz zdecydować może o innej selekcji przeciwników. Wówczas mogą to być także ucyfrowione wizerunki Tony’ego Blaira i Ariela Szarona. Korzystanie z podstawowego instrumentarium umożliwiającego symplifikowanie oraz stereotypizowanie jest determinowane przez wskazany uprzednio podział na komunikaty, których treść koresponduje z terroryzmem motywowanym religijnie, oraz komunikaty pozostające poza sferą religii.

Obydwa wymienione w poprzednim akapicie procesy modelowania wizerunku terrorysty i terroryzmu, choć dotyczą zamkniętego katalogu cech, mają charakter złożony. Upraszczanie jest bowiem osiągnięte poprzez ustrukturyzowane operowanie szczegółami. To znaczy, że charakterystyka ogólna jest konsekwentnie ukonkretniana. Akcja każdej z gier ulokowana musi być w konkretnej przestrzeni. Ta zaś, jak każdy element ważny w kształtowaniu wizerunku, nacechowana jest perswazyjnie. Jeśli świat przedstawiony zbudowany został na pojemnym znaczeniowo fundamencie terroryzmu religijnego, w szczególności islamskiego, wówczas najczęściej wykorzystywaną przestrzenią jest przestrzeń swobodna – specyficznie nieidentyfikowana, która w zależności od potrzeb może ulec rozciągnięciu bądź zostać zminimalizowana³⁷. Pośród charakterystycznych tu lokalizacji wskazać trzeba na wszystkie te, których zorganizowanie wywołuje skojarzenia z bliskowschodnią egzotyką. Przede wszystkim odbiorca zetknie się wtedy z krajobrazem pustynnym. Jeśli dodatkowo będzie to przestrzeń zamknięta, wówczas o kontekście kulturowym

³⁷ Por. K. Hogan, *Psychologia perswazji. Strategie i techniki wywierania wpływu na ludzi*, tłum. A. Dziuban, Warszawa 2005, s. 108.

decyduje architektura budynków. W przestrzeni pustynnej natomiast wystawieni przeciwko graczowi symulowani terroryści ukrywają się w jaskiniach, charakterystycznych, jeśli chodzi o kształty, namiotach, lub wylaniają się zza zwierząt, takich choćby jak wielbłądy. Nieco inaczej przedstawia się proces wizualizowania terroryzmu dalekiego od konotacji religijnych. Wówczas swobodna dotąd przestrzeń zostaje zawężona do przestrzeni powstałej – miejskiej, intensywnie zabudowanej, w której dystans pomiędzy graczem a wygenerowanym przeciwnikiem jest znacznie mniejszy. W grach takich jak *Effin Terrorist* przestrzeń ulega dalszemu ograniczeniu. Jest, jak podkreśla Kevin Hogan, sprowadzona do wnętrza budynków użyteczności publicznej, instytucji takich jak banki czy też środków komunikacji miejskiej (wagony metra). To charakterystyczne w szczególności dla terroryzmu kryminalnego oraz terroryzmu jednej sprawy. Obydwa pozycjonowane są w grach online w przestrzeni miejskiej.

Drugi czynnik ważny dla wizualnej struktury gry to digitalizowane obrazy. W analizowanych przykładach są to wyłącznie wizerunki osób i, rzadziej, miejsc. Najliczniej uchwycone na fotografiach rzeczywiste twarze terrorystów, ale też polityków, takich jak Blair i Szaron, wykorzystano w grze *Celebrity Terrorist Alert*. Drugą z gier jest *Terror War*. W niej posłużono się również wizerunkiem libijskiego przywódcy Muammara Kaddafiego czy radykalnego islamskiego przywódcy duchowego, szejka Sajjida Hassana Nasrallaha.

W grach, których tytułatura zdradza inspiracje osobą bin Ladena, użytkownik zetknie się ponadto z dwoma kolejnymi strategiami przetwarzania bodźca wizualnego: kolażem, przypominającym technikę wykorzystywaną niegdyś przez twórców „Latającego Cyrku Monthly Pytona”, oraz estetyką komiksową (digitalizacja pełna – postaci w grze *Binliquors*, estetyka komiksowa w aplikacji *Bush-isms*). Digitalizowane miejsca są równie jak twarze charakterystyczne i rozpoznawalne. By odbiór kodu nie nastęrczał żadnych trudności, twórcy gier stosują znakowe wzmocnienia. W grze *Terror War* postać Osamy bin Ladena ulokowana została na odwzorowanej graficznie, lecz rozpoznawalnej powierzchni jednego z rzeczywistych krajów arabskich (gracz otrzymuje stosowne informacje, gdy jego uwaga koncentrowana jest na wybranym fragmencie mapy globu).

Strategia odwzorowywania szczegółów poprzez digitalizowanie wizerunku sprawia, że w rozważaniach pojawia się kolejny wątek dotyczący wyglądu postaci lokowanych w grach. W analizie cech telegenicznych pod uwagę brane są uwarunkowania natury antropologicznej, takie jak rasa i właściwe jej zmienne, na przykład kolor skóry, owłosienie, proporcje w budowie twarzy. Ponieważ jednak twórcy aplikacji dążą do redukcji niepoliczalnych skojarzeń, które w dodatku mogłyby być nazbyt odległe od ich zamierzeń lub niezgodne z intencjami, w grach umieszcza się pewne modele przypominające fotosorty z projekcyjnych technik badania opinii i sprzyjające kierowaniu uwagą.

Strategia posługiwania się materiałami przypominającymi fotosorty (wyobrazony profil telegeniczny) jest właściwa wyłącznie tym grom, w których antagonistą jest stereotypowo ukazywany terrorysta islamski. Temu

mechanizmowi kształtowania wizerunku przyporządkowany został również określony i niezmienny sposób unicestwiania postaci. O ile w wariacie stylizacji komiksowej gracz może, poprzez zadane ciosy, doprowadzić do widocznego uszczerbku w wyglądzie postaci, o tyle w wariacie zdigitalizowanym wprowadzona do świata gry symulacja terrorysty jest unicestwiana w procesie całkowitej dekompozycji.

Znamienne dla podejmowanej problematyki są wreszcie te cechy wyglądu, które podlegają modyfikacjom. Model urody jest wtedy nierozzerwalnie związany z modelem ubioru. To zaś stwarza okazję do namysłu nad informacyjnym potencjałem wizualizowanych w świecie przedstawionym aplikacji przedmiotów, pośrednio charakteryzujących antagonistów. Dotyczy to wyłącznie postaci męskich, bowiem w analizowanych tytułach nie pojawiają się wizualizacje kobiet terrorystek. Karnacja, gęsty czarny zarost i kręcone włosy skrywane są pod jednoznacznie kojarzonym nakryciem głowy lub chustą przypominającą uwzoremzeniem tę, którą zwykł nosić Jasir Arafat. Ponadto postać terrorysty, jeśli jest nią odwzorowany bin Laden, nosi thobe.

W kontrze do wizerunku fundamentalisty pozostaje wizerunek terrorysty kryminalnego lub terrorysty działającego na szkodę establishmentu, bądź powiązanego z odmianą typu *single issue*. W dwóch pierwszych wariantach oblicze bohaterów skrywane jest pod czarnymi kominiarkami, zaś pozostałe elementy garderoby sugerują, że postaci są najemnikami. Występując w stroju przypominającym zielony mundur, niekompletny jednak i pozbawiony dystynkcji, korespondują z wizerunkami terrorystów spod znaku *guerrilla* utrwalonych w kinowych przekazach (na przykład w filmie *Dowód życia*, w reżyserii Taylora Hackforda) lub w grach komputerowych (przykładowo *Counter Strike*). W analizowanym środowisku z podobnym przedstawieniem zetknie się odbiorca gier takich, jak: *First Person Real Shooter*, *Bush Royal Rampage*, *Terrorist Hunt*. Wariant trzeci (*single issue*) jest krańcowo minimalistyczny i wynika ze strategii kreowania roli użytkownika. Zwykle bowiem jest to odmiana gry typu FPS, na ekranie monitora komputerowego gracz widzi jedynie celownik i znajdujący się wewnątrz cel (gra *One Shot, One Kill*).

Simplifikowanie wyobrażeń o terrorystach innych niż fundamentalni ma charakter progresywny. Trudno bowiem operować na cechach antropologicznych, gdy upraszczanie osiągnęte jest już na etapie elementów garderoby. Dlatego też, poza odmianą określaną przez Heidi Campbell jako *islamogaming*³⁸, w pozostałych terrorysta występuje w kominiarce lub też jego oblicze częściowo przesłaniają okulary przeciwsłoneczne (na przykład *Personal Real Shooter*). W przypadku symplifikacji progresywnej autorzy gier przeciwstawiają redukcji cech telegenicznych bogactwo szczegółów uzbrojenia i wzmacniania ochrony przed skutkami konfrontacji, w których uczestniczy gracz. Obrazowani terroryści posiadają zatem zróżnicowane arsenały, a w nich materiały wybuchowe oraz broń palną, inną jednak niż rozpoznawalne modele

³⁸ H. Campbell, *Islamogaming. Digital Dignity via Alternative Storytellers*, w: *Halos and Avatars. Playing Video Games with God*, red. C. Detweiler, Louisville 2010, s. 63.

przypominające karabinki Kałasznikowa. Tak jest na przykład w grze *War on Iraq*. Jeśli przestrzeń jest precyzyjnie zdefiniowana, wówczas o dostępności artefaktów przesądzają także upublicznione niegdyś rzeczywiste informacje, czerpane ze źródeł agencyjnych. Światowa opinia publiczna jest informowana o tym, że szczególnie w Iraku zdarzały się przypadki kooperacji tamtejszych terrorystów z lokalną milicją. Tego rodzaju doniesienia zostały zobrazowane we wskazanej uprzednio grze. W niej to zadanie gracza polegało na unicestwieniu antagonistów reprezentujących trzy typy wizerunkowe: 1) terroryści noszący thobe, 2) terroryści wizualizowani w graficznych odwzorowaniach obozów szkoleń (w doniesieniach telewizyjnych noszą oni czarne, wykonane z chust nakrycia głowy oraz szare, dopasowane odzienia), 3) postaci ustylizowane na lokalne służby porządkowe.

Skasyfikowane dotąd artefakty pozwalają dyskutować o konsekwentnej segmentacji odmian terroryzmu i korespondujących z nimi wizerunków terrorystów. Z podejmowanych prób aspektowych analiz komunikatu funkcjonującego w krzyżowym modelu nadawczo-odbiorczym, czyli takim, gdzie odbiorcy przeciwstawia się wygenerowaną graficznie postać, wynika również kolejna cecha opozycyjna. Dostępność do przedmiotów lokuje gracza wśród obrońców światowego porządku, terrorystów zaś w gronie tych, których za wszelką cenę należy unicestwić. Linia podziału jest doskonale widoczna nawet wtedy, gdy i gracz, i antagonistą są uzbrojeni.

W powyżej opisanym kontekście na uwagę zasługuje aplikacja zatytułowana *Osamagotchi*. To bowiem wyjątkowy przypadek dwubiegunowej, w znaczeniu kulturowym, kreacji świata przedstawionego. Podejmujący rozgrywkę użytkownik ma tu jeden cel – pozbawić energii życiowej symulakrum Osamy bin Ladena. Istotniejsze są jednak metody, jakimi może to uczynić. Pośród śmiertelnych narzędzi znalazła się symulowana w arsenale broń zarówno palna, jak i biała. Istotniejszy w perspektywie zderzenia cywilizacji jest inny zbiór, w którym znajdują się przedmioty kojarzone jednoznacznie z zachodnim, konsumpcyjnym stylem życia. Antagonista może zostać wystawiony na działanie wszystkich niemal najistotniejszych w kulturze Zachodu używek oraz symbolicznych, lecz materialnych wytworów. W tym też przypadku w skali dotąd nieobecnej w analizowanych komunikatach ujawnia się stereotypizacja. O ile symplifikowanie przebiega na płaszczyźnie kognitywnej dotyczącej wizerunku bin Ladena, o tyle stereotypizacja odbywa się w wymiarze afektywnym i dotyczy socjologicznych aspektów modelowania wizerunku i towarzyszących mu skojarzeń. Jest to szczególnie istotne, gdyż „socjologiczny aspekt wizerunku [...] wskazuje na grupową i instytucjonalną przynależność osób, w umysłach których istnieje wizerunek jakiegoś podmiotu”³⁹. W efekcie kształtowanie wyobrażeń o terroryzmie i terrorystach na przykładzie gry *Osamagotchi* ma też charakter transakcyjny. Wizualny, lecz statyczny bodziec wzmocniono poprzez specyficzne projektowanie predefiniowanych

³⁹ T. Gackowski, M. Łączyński, *Metody badania wizerunku w mediach*, Warszawa 2009, s. 81.

działań gracza. Ten może „torturować” postać, naruszając lub łamiąc tabu związane z wyznaniem i towarzyszącym mu systemem norm i nakazów (na przykład „karmiąc” ją produktami typu *fast food*, co wywołuje u wizualizowanej postaci konwulsje i następujący po nich gniew, lub ordynując środki psychoaktywne czy używki takie jak tytoń). Projektanci aplikacji przewidzieli też inny rodzaj tortury polegającej na wytwarzaniu pomiędzy protagonistą i antagonistą więzi opartej na relacji krwi. Symulakrum fundamentalisty może zostać przetoczona krew odwzorowanego w grze krzyżowca. Nie bez komentarza pozostawiony został podnoszony w wystąpieniach radykalnych islamskich przywódców problem upadku obyczajów w kręgu zachodniej kultury. Znalazło to swoje odzwierciedlenie w innej „torturze” – wystawianiu półnagiego wizerunku Osamy bin Ladena na prowokacyjne (w sensie obyczajowym) wizerunki nagich kobiet.

Mimo że liczne, możliwe do przeprowadzenia zabiegi, których ofiarą paść ma stereotypowy terrorysta, stanowią przykład rozległej i obustronnej symplifikacji, to jednak komunikat jest ostatecznie stabilizowany poprzez odwołanie do ról społecznych. Dzięki nim w każdej z charakteryzowanych aplikacji antagonistą jest przegrany. Ostateczna porażka wynika z wyczerpania zasobów energii życiowej postaci, którymi steruje algorytm. Porażka tymczasowa, nazywana tu poprzedzającą, koresponduje z upokorzeniem, przyczyną którego bywa dyskredytujący ubiór, przypisanie kontekstu innego niż oczekiwany w ujęciu kulturowym czy religijnym. Ten ostatni bywa często przez projektantów gier internetowych nadużywany i dotyczy epatowania zwulgaryzowaną nagością, ale też wynika z możliwości pozbawienia postaci odzienia. Wówczas antagoniści, w szczególności stylizowani na terrorystów islamskich, pozbawiani są możliwości ochrony swej aury: zarówno mocnej, jak i łagodnej. Fakt ów wykorzystano w grze *Osama Sissy Fight*. Tytułowa postać została osadzona w niezwykle restrykcyjnie zawężonej przestrzeni ringu bokserskiego, z charakterystycznym stylizowanym na muzułmańskie nakryciem głowy, lecz w kontrastującej i poniżającej pielusze imitującej bokserskie szorty.

Wymienionym dotąd odmianom symplifikacji wtóruje ostatnia ze wskazanych w początkowych rozważaniach. Mowa o oddziaływaniu audialnym. Ledwie w dwóch z analizowanych gier przybiera ona silnie spersonalizowany charakter. Raz jest to nacechowany emocjonalnie bodziec – kobiecy płacz następujący po wywołanej przez gracza eksplozji. W innym przypadku, w zależności od kreacji unicestwianej postaci, stanowi fragment poddanej przetworzeniu wypowiedzi dyktatora, duchowego radykała czy najbardziej niegdyś poszukiwanego terrorysty świata (*September 12, Terror War*). Pośród innych znaczników audialnych znajdują się odgłosy walk, zadawanych ciosów, które, gdyby kierować się podziałem gatunkowym, można by przypisywać wielu różnym odmianom gier.

Z dotychczasowych rozważań poświęconych strategiom obrazowania terroryzmu i terrorystów w świadomości globalnego audytorium, którym są odbiorcy treści cyrkulujących w środowisku internetowym – ze szczególnym wskazaniem epizodycznych gier (tak zwanych *terrorgames*), wynika, że cyberwalka

nie toczy się wyłącznie pomiędzy tymi, którzy dążą do destabilizacji, a nawet destrukcji systemów gwarantujących społeczności międzynarodowej bezpieczeństwo w ruchu lotniczym, przesyłanie energii elektrycznej czy regulujących funkcjonowanie międzynarodowych rynków finansowych. Sieć WWW i kreowana w niej hipertekstowa „rzeczywistość” stały się po 2001 roku rozległym i nieogarnionym frontem walki z wszelkimi odmianami terroryzmu. Frontem z coraz to nowymi przyczółkami – internetowymi portalami zawierającymi gry online (tematyzowane jako *terror* lub *terrorist*), których odbiorcom oferuje się możliwość ekspresji jednostkowych emocji lub możliwość zamianowania poparcia dla jednej ze stron konfliktu cywilizacyjnego, ideologicznego, religijnego, a nawet odegrania roli zamachowca samobójcy.

Pośród licznych wizerunkowych realizacji najistotniejszą rolę odgrywa, czego dowodziłem w niniejszym tekście, wizerunek terrorysty kojarzonego z fundamentalizmem islamskim. Jego symplifikowane i stereotypizowane oblicze, pejoratywnie nacechowane, urasta do rozmiarów jedyne, obecnego w mediach masowych wizerunku w jego wymiarze komunikacyjnym. Dzieje się tak, ponieważ „ten element [...] wizerunku akcentuje główne kanały komunikacyjne, jakimi rozchodzi się informacja [...], kody używane podczas tej komunikacji (język, obrazy, symbole, stałe schematy opisu), a także role komunikacyjne w procesie tworzenia wizerunku”⁴⁰. Z tej też przyczyny procesy informowania o aktach terroryzmu na świecie, o reakcjach globalnego audytorium, jak również internetowa kreatywność w tworzeniu kolejnych gier pozostają w relacji specyficznej łączliwości. Polega ona na tym, że zamachowiec, realizując swój cel (osiągając w ten sposób we własnym mniemaniu sukces), jest po tysiącokroć piętnowany w środowisku gier internetowych. Sam ukształtowany w wymiarze informacyjnym uproszczony i zestereotypizowany wizerunek przyczynia się ponadto w szerszej perspektywie do powstawania napięć na styku kultur oraz właściwych im światopoglądów. Medialne reprezentacje, do których zaliczyć trzeba także i te analizowane w niniejszym tekście, są bowiem krzywdzące dla odrzucającej przemoc światowej społeczności muzułmańskiej.

Bibliografia

- Anagnostou K., *How Has the Internet Evolved the Videogame Medium*, w: *Business, Technological, and Social Dimensions of Computer Games. Multidisciplinary Developments*, red. M.M. Cruz-Cunha, V.H. Carvalho, P. Tavares, Hershey 2011.
- Anonim [M. Scheuer], *Imperialna pycha. Dlaczego Zachód przegrywa wojnę z terroryzmem*, tłum. A. Czerwiński, Warszawa 2005.
- Anuszevska I., *Badania marketingowe po polsku*, Warszawa 2011.
- B., a., *September 12*, „Flashgames247.com”, [online] <<http://flashgames247.com/game/flash-adventure-games/september12.html>>, dostęp: 9.04.2013.
- Babecki M., *Islamski jihad w amerykańskim kinie*, „Panoptikum” 2009, nr 8.
- Białek T., *Terroryzm. Manipulacja strachem*, Warszawa 2005.
- Białopiotrowicz K., *Kreowanie wizerunku w biznesie i polityce*, Warszawa 2009.

⁴⁰ Tamże, s. 82.

- Borkowski R., *Kult i kultura zbrodni – terroryzm na tle form przemocy politycznej*, w: *Wojna z terroryzmem w XXI wieku*, red. B. Hołyst, K. Jałoszyński, A. Letkiewicz, Szczytno 2009.
- Breakenridge D., *PR 2.0. New Media, New Tools, New Audiences*, New Jersey 2009.
- Campbell H., *Islamogaming. Digital Dignity via Alternative Storytellers*, w: *Halos and Avatars. Playing Video Games with God*, red. C. Detweiler, Louisville 2010.
- Dietl W., Hirschmann K., Tophoven R., *Terroryzm*, [b. tłum.], Warszawa 2009.
- Duda D., *Terroryzm islamski*, Kraków 2002.
- Feibel T., *Zabójca w dzieciennym pokoju. Przemoc i gry komputerowe*, tłum. A. Malinow, Warszawa 2006.
- Gackowski T., Łączyński M., *Metody badania wizerunku w mediach*, Warszawa 2009.
- Giereło-Klimaszewska K., *Rola telewizji w kształtowaniu wizerunku politycznego. Studium mediatyzacji polityki na przykładzie wyborów prezydenckich w Polsce*, Toruń 2008.
- Hogan K., *Psychologia perswazji. Strategie i techniki wywierania wpływu na ludzi*, tłum. A. Dziuban, Warszawa 2005.
- Krajewski M., *Kultury kultury popularnej*, Poznań 2005.
- Lakhani D., *Perswazja podprogowa*, tłum. M. Machnik, Gliwice 2010.
- Lovett J., *Sekrety pomiarów mediów społecznościowych*, tłum. T. Walczak, Gliwice 2012.
- Mäyrä F., *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, Cornwall 2008.
- Orłowska D., *Reklama internetowa, jej odbiorcy oraz kierunki rozwoju*, w: *Cyberświat. Możliwości i zagrożenia*, red. J. Bednarek, A. Andrzejewska, Warszawa 2009.
- Rose G., *Interpretacja materiałów wizualnych. Krytyczna metodologia badań nad wizualnością*, tłum. E. Klekot, Warszawa 2010.
- Sageman M., *Leaderless Jihad. Terror networks In the Twenty-First Century*, Philadelphia 2008.
- Thussu Hishan H.D., *Televising the "War on Terrorism". The Myths of Morality*, w: *Media, Terrorism, and Theory*, red. A.P. Kavoori, T. Fraley, Lanham 2006.
- Trent J.S., Friedenberga R.V., *Political Campaign Communication*, Westport 2000.
- Urbańska-Galanciak D., *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009.
- Zhang P., Dran G.M. von, *User Expectations and Rankings of Quality Factors in Different Web Domains*, „International Journal of Electronic Commerce” 2001–2002, nr 2.

Portale internetowe:
FlashRolls.com
kongregate.com

Summary

Episodic online games and their role in the shaping of the virtual image of terrorists and terrorism. An aspectual analysis

Episodic online games are a free, audiovisual dynamic format played on the Internet. Although claimed to be nothing but entertainment, because of the multimodal micromedia and its structure, they are actually an example of modern persuasive technology with huge media potential. Under some conditions, the format of the game becomes the medium of the game. During the creation process, and by the manipulation of the audiovisual elements and the game mechanics, even the simplest free online game can influence people's minds and attitudes. This paper analyses this effect, particularly in the context in which global society approaches the war on terrorism. Games, thanks to their players, also play a part in this war. By jamming the jihad dogma and by showing the cruelty of fundamentalist leaders, Internet users counteract the portrayal of Islamic fighters as heroic defenders of their religion. But the new virtual arena needs new weapons. This study assesses the structure and content analysis of online games in which terrorism and terrorists were represented.