

Wojskowy potencjał trylogii Mass Effect

Streszczenie:

Trylogia Mass Effect jest nie tylko przygodą w kosmosie, ale również można ją traktować jako szkolenie z przywództwa. Możliwość wyboru pomiędzy drogą idealisty, a renegata w opcjach dialogowych określa charakter naszej postaci i drogę jaką obiera jako komandor. Można to porównać do wyboru pomiędzy systemem dowodzenia – dowodzenie poprzez szacunek, niezłomność decyzji oparte o silną osobowość dowódcy; lub dowodzenia oparte o siłę, zdecydowanie i ogromną pewność siebie zakrawającą często na bezczelność.

Oficer w wojsku jest nie tylko dowódcą, ale również wychowawcą, swoim zachowaniem daje przykład swoim ludziom, dlatego musi stać się dla nich autorytetem. Również Mass Effect tego wymaga od gracza poprzez zdobywanie lojalności załogi.

W swoim artykule pragnę zaprezentować podobieństwo trylogii Mass Effect do stosowanych systemów szkoleniowych przez wielkie jednostki wojskowe i proces bycia oficerem-wychowawcą w porównaniu do działania Sheparda, forsując tezę iż sama gra jest tak świetnie skonstruowana pod względem wojskowym, iż powinna być brana pod uwagę w szkołach wojskowych dla oficerów jako forma egzaminu z bycia dowódcą.

Słowa kluczowe: oficer, dowodzenie, Mass Effect, wielka jednostka wojskowa, system szkoleniowy

Military potential of the Mass Effect trilogy

Summary:

The Mass Effect trilogy is not only an adventure in space, but it can also be treated as a leadership training. The possibility of choosing between an idealist's walk of life and a renegade in dialog options determines the qualities of our character and the path he chooses as a commander. This can be compared to the choice between the command system -

commanding by respect, steadfastness of decisions based on the strong personality of the commander; or commandments based on strength, decisiveness and enormous self-confidence often impudent.

An officer in the army is not only a commander, but also an educator, his behavior sets an example to his people, he must become an authority for them. Mass Effect also requires this from the player by gaining crew loyalty.

In my article I would like to present the similarity of the Mass Effect trilogy to the training systems used by large military units and the process of being an officer-educator compared to Shepard's action, forcing the idea that the game itself is so well constructed in military terms that it should be taken into consideration in military schools for officers as a form of being a commander.

Key words: officer, command, Mass Effect, large military unit, training system

Warsztat metodologiczny:

Zazwyczaj obserwacja kojarzy się z pracą w terenie, jednak w dobie Internetu obejmuje ona również działalność użytkowników w sieci, a także gry komputerowe gdyż są one związane z zagadnieniami socjologii wizualnej z powodu analizy warstwy graficznej. Do tego dochodzi analiza treści dotycząca zawartości merytorycznej danej rozgrywki, przykładowo tekstów mówionych przez dane postacie. Przedstawiając to bardziej obrazowo: gdy naukowiec bierze do ręki pada czy myszkę i uruchamia grę komputerową, zagłębia się w świat stworzony przez twórców danej produkcji, który jest oparty na konkretnej symbolice, elementach architektonicznych, wzorcach kulturowych i nie tylko. Zwłaszcza gry typu rpgie prezentują konkretne nacje oparte na hierarchii społecznej, rytuałach, komunikacji międzyludzkiej, itp. W efekcie naukowiec zaczyna prowadzić obserwacje uczestniczącą, gdyż jednocześnie jest graczem realizującym dane wątki fabularne, jak i obserwatorem analizującym mechanizmy świata danej gry. Patrząc przez soczewkę zdobytej wiedzy naukowej można zobaczyć wiele warstw w grach komputerowych, które mogą zaskoczyć, zachwycić lub rozczarować. Jest to moim zdaniem bardzo ciekawe i „odświeżające” podejście metodologiczne do współczesnych wytworów kultury popularnej, jakimi bez wątpienia są gry komputerowe.

Tekst główny:

Wstęp:

Trylogia Mass Effect jest „rozbudowaną produkcją z gatunku RPG z licznymi elementami gry akcji” (<https://www.gry-online.pl/S016.asp?ID=11003>), stworzoną przez studio BioWare. Składają się na nią następujące pozycje:

- 1 Mass Effect (2008r)
- 2 Mass Effect 2 (2010r)
- 3 Mass Effect 3 (2012r)

Jest rok 2183. Zaawansowana technologicznie ludzkość wspólnie kolonizuje wszechświat i angażuje się w międzygalaktyczną politykę, poprzez współpracę z innymi inteligentnymi rasami. Stolicą polityczną wszechświata jest Cytadela – zamieszkała stacja kosmiczna, w której rezyduje Rada reprezentująca inteligentne rasy i stanowiąca o prawie w kosmosie. Jest to rozbudowany organ decyzyjny, której organem wykonawczym są WIDMA – specjaliści agencji stojący ponad prawem, wybierani z jednostek wyróżniających się na tle swoich pobratymców, przykładowo pierwszym WIDMEM był Beelo Gurji, który dla wywabienia swojego celu z ukrycia poświęcił życie 30 cywili (http://pl.masseffect.wikia.com/wiki/Wywiad_i_Dzia%C5%82ania_Militarno-Obronne).

Głównym celem WIDM jest wykonywanie specjalnych zadań zleconych przez Radę.

Gracz wciela się w postać Komandora Sherparda, absolwenta programu N7, który zostaje pierwszym ludzkim WIDMEM i otrzymuje specjalne zadanie od Rady. W toku jego wykonywania zaczyna odkrywać ślady wrogów - Żniwiarzy, którzy zagrażają istnieniu całego wszechświata. Wątek ten przybiera w trzeciej części postać wojny totalnej, kiedy to Shepard staje przed zadaniem zjednoczenia wszystkich ras i poprowadzeniu ich do walki z przeciwnikiem dysponującym znacznie większą siłą ognia. Twórcy stworzyli tutaj rozbudowaną symulację wpływu wojny nie tylko na żołnierzy, ale również na cywili, co będzie przedmiotem szczegółowych rozważań w dalszej części artykułu.

Warto też wspomnieć o efekcie masy, dzięki któremu statki kosmiczne mogą podróżować w odległe części galaktyki. Zgodnie z tą technologią, „Pod wpływem pierwiastka zero (piezo) obiekt w czasoprzestrzeni potrafi zmniejszyć bądź zwiększyć swoją

masę, umożliwiając przemieszczanie się z szybkością powyżej prędkości światła. Efekt ten w szczególny sposób wykorzystują przekaźniki. Tworzą one coś w rodzaju wolnego od masy tunelu, dzięki czemu pełnią rolę punktów szybkiej podróży między całymi układami” (<http://www.komputerswiat.pl/gamezilla/publicystyka/2017/03/wszystko-co-musisz-wiedziec-o-uniwersum-mass-effect-przed-zagraniem-w-andromede>). Dzięki takiemu rozwiązaniu, gra zapewnia możliwość eksploracji całego kosmosu.

Rozdział 1: Wielka jednostka wojskowa

Wielka jednostka wojskowa jest pojęciem związanym z teorią zmiany społecznej. U podłoża tej teorii leży przekonanie, iż historię tworzą ludzie. „Nie ma niczego, co nie byłoby efektem, zamierzonym lub niezamierzonym, ludzkich wysiłków” (Sztompka 2005: 242). Jest to jednak bardzo ogólne stwierdzenie, by uczynić je bardziej dokładnym, należy zadać 4 pytania:

1. Kto tworzy historię?

Odpowiedź na to pytanie należy zacząć od podstawowego rozróżnienia na podmioty zbiorowe rozumiane jako grupy społeczne np, wojsko, stowarzyszenia, fundacje, itp., i samodzielnie działające jednostki. Wśród nich, wyróżniane są trzy typy (Sztompka 2005: 242):

- Zwykli ludzie, którzy swoimi codziennymi czynnościami wpływają na historię, tworząc „podstawową esencję społeczeństwa ludzkiego”. Większość z tego, co zachodzi w społeczeństwie, bierze się z działalności mas ludzkich, z ich aktywności podczas życia codziennego.
- Jednostki posiadające szczególne zalety/przymioty osobowe (np. zdolności przywódcze, siłę, przebiegłość, wiedzę, itp.), działające jako reprezentanci innych, lub które z pomocą manipulacji narzucają innym swoją wolę, bądź ograniczenia np. poprzez nakazy. Zaliczani do tej grupy są: ideolodzy, prorocy, patriarchowie, przywódcy, tyranów, mężów stanu dyktatorów, itp.
- Jednostki odgrywające rolę, w ramach których działania mają konsekwencję dla innych ludzi. Ich decyzję bezpośrednio wpływają na innych, decydując o ich

losie. Do takich jednostek zalicza się: policjantów, kierowników, władców, administratorów, itp.

2. W jakim stopniu ludzie tworzą historię?

Największy wpływ na tworzenie historii mają wielkie jednostki, które oddziałują na nią w sposób bezpośredni. Jest wiele skal, za pomocą których można próbować mierzyć to oddziaływanie. Piotr Sztompka proponuje dwa wymiary (Sztompka 2005: 244):

I. Wymiar czasowy. Po jednej stronie znajdują się wielkie jednostki, które trwale zapisały się w historii. Sława (dobra lub zła) oraz czyny przewyciężyły ich śmierć, np. Sun Tzu, Napoleon, Cezar, Jezus, Budda, Aleksander Wielki, Stalin, Edison, Kopernik, Hitler, itp. Po drugiej stronie, znajdują się wielkie jednostki kreujące historię współcześnie, np. poprzez wyznaczanie trendów, czy promowanie danych wzorów życia. Do takich jednostek zaliczają się między innymi dyktatorzy mody (np. Pierre Cardin i Gianni Versace) i gwiazdy muzyki (np. The Beatles, Elvis Presley, Madonna).

II. Wymiar przestrzenny. Oddziaływanie wielkich jednostek, może sprowadzać się do wymiaru lokalnego (niewielkie społeczności, pojedyncze państwa), lub mieć zasięg globalny. Piotr Sztompka wymienia jako przykłady następujące zestawienia: Pol Pot i Lenin, Pinochet i Hitler, prałat Jankowski i Jan Paweł II.

3. Jaki rodzaj historii tworzą ludzie?

Również i tutaj, Sztompka proponuje podział na dwa bieguny. Po jednej stronie znajdują się „liderzy działania: generałowie, politycy, dyktatorzy. Po drugiej, liderzy myśli: prorocy, mędrzy, filozofowie, uczeni, intelektualiści” (Sztompka 2005: 244). W takim wypadku, np. Sun Tzu i Aleksander Wielki są postrzegani jako liderzy działania, natomiast np. Konfucjusz jako lider myśli.

4. W jaki sposób ludzie tworzą historię?

Mogą odciskać na niej swoje piętno nieświadomie lub celowo. W pierwszym wypadku, wielkie jednostki nie były świadome tego, iż ich działania/odkrycia wpłynęły na bieg historii, na trwałe się w niej zapisując. Przykładowo, Aleksander Wielki miał wielkie ambicje, aby zapisać się jako wielki zdobywca, nie sądził jednak, iż jego zwycięstwa ocalą świat zachodni

przed dominacją wschodu na nadchodzące tysiąclecia. Po przeciwnej stronie znajdują się wielkie jednostki, które świadomie chcą wejść w rolę twórców historii, aby zmieniać świat. Sztompka wymienia tutaj takie postacie jak: Napoleon i Marks, Robespierre i Lenin, Gorbaczow i Reagan, Piłsudski i Wałęsa. Zupełnie inną kwestią jest to, czy im się to udaje zgodnie z zakładanym planem, czy zupełnie odwrotnie, jak w przypadku Gorbaczowa. Starał się, swoimi pomysłami, uratować system komunistyczny, a w efekcie przewodniczył jego upadkowi, stając na czele jednej z największych transformacji w historii współczesnej.

Uznając, iż to wielkie jednostki mają największy wpływ na historię, akceptuje się jednocześnie doktrynę determinizmu heroicznego. Jej podstawą jest przekonanie o tym, iż historia jest bardzo plastyczna, wrażliwa na indywidualne inicjatywy. Wszystko, co zostało w historii zapisane, jest efektem indywidualnych działań. Thomas Carlyle, stanowczo stwierdza, iż to dzięki wielkim jednostkom nastąpił wszelki postęp w każdej dziedzinie. Wynika z tego, iż historia jest księgą dokonań wielkich jednostek, która wciąż jest przez nich pisana. „Szczególną oznaką wielkości jest intelektualna moc zrozumienia rzeczywistości i zdolności do podjęcia stosownego działania. Istnieją wyjątkowe jednostki, które intuicyjnie są świadome Boskiej Idei kryjącej się pod powierzchnią rzeczywistości; przeczuwają znaczenie uniwersalnych procesów zachodzących pod powierzchnią powszedniej egzystencji” (Sztompka 2005: 244). Carlyle wyżej sobie ceni bohaterów, czyli liderów działania, od liderów myśli. Jeśli zawężymy zakres działalności liderów działania do obszarów wojskowych powstaje określenie wielka jednostka wojskowa.

Wkład wielkich jednostek zostaje odwzajemniony przez reakcję społeczeństwa. Wzbudzają wśród swoich zwolenników szacunek, lojalność, swoim autorytetem nakłaniają do posłuszeństwa, często też do czci. Buduje to silną więź społeczną, gdyż, jak uważa Carlyle, społeczeństwo jest zbudowane na kulcie bohaterów (Sztompka 2005: 246).

Jednym z kryteriów legitymizujących wielkość jest charyzma, którą można uważać za znak Bożej łaski, z powołania do „rzeczy wielkich”. Gdy jej subiektywne odczuwanie (dające odczuwającemu poczucie powołania oraz mocy), wzajemnie przenika się z przypisaniem jej przez społeczeństwo danej osobie, tworzy się jednostka prawdziwie charyzmatyczna. „Osoby, które posiadają głębokie poczucie swoich własnych charyzmatycznych przymiotów i którym przypisali je inni, nazwiemy osobami charyzmatycznymi” (Sztompka 2005: 251). Bez jednego z tych dwóch czynników, charyzma jest niepełna, gdyż albo jest pozbawiona konsekwencji społecznych, albo sztucznie wytworzona dla zdobycia chwały i wpływów.

Pojęciem charyzmy zainteresował się również Max Weber, opracowując pojęcie władzy charyzmatycznej, jako jednej z trzech podstaw legitymizacji władzy. Jej najczęstszymi przedstawicielami są między innymi prorocy, mędrcy, wojownicy, przywódcy, charakteryzujący się specjalnymi cechami osobowości, wspomagającymi ich obraz jako zwiastunów historii (Sztompka 2005: 251-252):

- są twórczy, innowacyjni i zaradni,
- utrzymują dystans między sobą a otoczeniem, np. poprzez formalny strój taki jak mundur,
- są wymagający i autokratyczni. Nie wahają się przy wymierzaniu kar za niesubordynację,
- udowadniają swoją „specjalną moc”, podejmując nietypowe działania np. rozwiązanie Węzła Gordyjskiego przez Aleksandra Wielkiego, czynienie cudów przez świętych,
- są w pełni oddani realizacji swoich planów, projektów, jakie przedstawiają. Bardzo źle znoszą ich krytykę,
- izolują się od nieprzychylnych wypowiedzi opinii publicznej, z pomocą grona oddanych zwolenników, którzy wspierają ich przekonanie o własnej mądrości, słuszności, niezniszczalności.

Władze charyzmatyczne są gotowe łamać zastany porządek i tworzyć w jego miejsce nowy. Dzięki temu taka władza najskuteczniej uprawomocnia się w okresach kryzysu społecznego, rewolucji społecznych, kiedy podważa się przyjęte style życia i wszystko co jest z nimi związane (tradycje, prawa, wszelkie zasady i normy, itp.). Jednostki społeczne poszukują, w takich niestabilnych okresach, możliwego do zaakceptowania źródła władzy poza porządkiem społecznym. Poszukiwane są osoby charyzmatyczne, aby zaspokoili potrzebę bezpieczeństwa (wzięły sprawę w swoje ręce, kierując wszystkimi wokół), pragnienie uniknięcia odpowiedzialności i osobistego zaangażowania w niepewnych warunkach („zepchnięcie” tego zaangażowania, razem z odpowiedzialnością, na przywódcę), oraz skłonność do szukania rekompensaty za osobiste niedoskonałości (identyfikacja z wielką,

charyzmatyczną jednostką pozwala stać w blasku jej sławy. Czerpać z jej czynów, aby wzmocnić poczucie własnej wartości).

Jak teoria wielkich jednostek społecznych ma się do trylogii Mass Effect?

Jak już było wspomniane, w trylogii gracz wciela się w postać Komandora Sheparda, który natrafia na ślad Żniwiarzy, syntetyczno-organiczej rasy. Celem istnienia Żniwiarzy jest ochrona życia, w tym celu prowadzą regularne zbiory wysoko rozwiniętych istot organicznych w regularnych odstępach, nazywanych cyklami. Wyniszczając „silnych” pozwalają rozwijać się kiełkującymi formą życia bez przeszkód (<http://pl.masseffect.wikia.com/wiki/%C5%BBniwiarze>). W celu ich powstrzymania, Komandor Shepard musi zjednoczyć wszystkie rasy galaktyki, które są podzielone antagonizmami i dawnymi konfliktami. Wymaga to od gracza stania się wielką jednostką wojskową, gdyż ciągle operuje jako przedstawiciel Przymierza – sił zbrojnych ludzkości. Kimś, za kim pójdą wszyscy i kto nie boi się podejmować trudnych decyzji w obliczu wojny totalnej, ale również osobą, którą obarcza się za niepowodzenia. Konstrukcja rozgrywki zezwala na stworzenie charyzmatycznej postaci, która spełnia kryteria Maxa Webera jako przywódcy charyzmatycznego: nosi mundur, jest zaradny, podejmuje się zadań i misji, w których powodzenie nikt wierzy, realizuje swój plan – dobrze to widać w części 1 i 2, kiedy nikt nie wierzy w istnienie Żniwiarzy poza samym Komandorem, pomimo tego dalej robi wszystko, aby przygotować się na ich przybycie. Będąc postacią wyróżniającą się, w oczach innych Komandor Shepard jest albo legendą albo kimś kto powinien ocalić wszystkich, ale mu się to nie udaje. Dobrze jest to widoczne podczas misji na planecie Pochód Wolności, gdzie jeden z kolonistów ma pretensje do głównego bohatera, iż zdołał ocalić tylko część kolonistów, a sławny Shepard powinien umieć ocalić wszystkich. Ta sytuacja wymusza pogodzenie się z faktem, iż jest się tylko człowiekiem, który ma swoje ograniczenia. Jest to też rodzaj zrównoważenia dla sytuacji, w których postaci poboczne są w Komandora wpatrzone jak w postać „z innej bajki”. Można tego doświadczyć między innymi w barze na Cytadeli. Podczas stawiania drinków zwykłym żołnierzom trzeba podjąć decyzję: czy pozostanie się legendą, wielką jednostką wojskową i utrzymać granicę pomiędzy sobą, a zwykłymi żołnierzami, czy jednak przekroczy się ją na rzecz pokazania, że też się jest „poprostu żołnierzem”. Z tego powodu fabuła trylogii jest nauką podejmowania trudnych

decyzji, które mają swoje konsekwencje w kolejnych odsłonach gry. Wymaga to myślenia perspektywicznego, odpowiedzialności za własne decyzję i wymusza na gracz wybrania własnego stylu dowodzenia: jest to wybór pomiędzy prawością/idealistą/bohatera, a renegatem/egoistą/antybohaterem, opierający się na moralności i uwidaczniający się w podejmowanych decyzjach. Oczywiście można pozostać neutralnym, jednak w efekcie jest się wtedy nikim. (<http://pl.masseffect.wikia.com/wiki/Moralno%C5%9B%C4%87>). Styl idealisty reprezentuje system dowodzenia oparty na szacunku i oddaniu swojej załogi. Natomiast egoisty charakteryzuje się brutalnością, ale też dużą pewnością siebie. Ważna jest tutaj konsekwencja trzymania się swojego sposobu dowodzenia. W rzeczywistości wojskowej każdy dowódca musi wybrać swój system dowodzenia, jakim dowódcą chce być. Dzięki temu wysyłane przez niego sygnały są spójne, a podwładni wiedzą czego się od nich oczekuje. Bez tej systematyczności proces socjalizacji wtórnej nie będzie możliwy.

Rozdział 2: Ja dowódca – proces socjalizacji wtórnej

Proces socjalizacji wtórnej jest w armii szczególnie ważny, gdyż dotyczy on jednostek które mają już za sobą socjalizację pierwotną czyli przyswoili sobie już podstawy życia społecznego od swoich rodziców oraz nauczycieli. Cytując Barbarę Szacką „Socjalizacja wtórna wprowadza człowieka w poszczególne segmenty życia społecznego”(Szacka 2003: 153), w tym konkretnym wypadku, wprowadza nowicjusza w szeregi wojska i świat wojny. Wymaga to od jednostki zrewidowania swojej wiedzy oraz nauczenia się nowych wzorów zachowań. Cały proces socjalizacji wtórnej dokonuje się w drodze interakcji z innymi podmiotami, określanymi jako uogólniony inny (Turowski 2001: 41). Jednostka może sama wybrać dla siebie znaczącego innego. Dobry szkoleniowiec zdaje sobie sprawę, że jeśli chce mieć armię złożoną z żołnierzy na których może polegać, musi ich socjalizować. Stać się przykładem dla nich poprzez swoje własne postępowanie – przejąć rolę uogólnionego innego, autorytetu.

Proces socjalizacji wtórnej dotyczy również Komandora Sheparda, który nie tylko jest WIDMEM, ale również dowódcą swojego statku kosmicznego: SSV Normandia SR-1, później Normandia SR-2. Pełniąc rolę dowódcy zbiera się załogę i odpowiada za nią. W zależności od wybranego stylu dowodzenia:

- Shepard może stać się wzorem, uogólnionym innym. W takim wypadku członkowie załogi będą się go pytać o rady np. James Vega zapyta się o zdanie Komandora w sprawie przystąpienia do programu N7.

- Komandor może w pewien sposób motywować swoim zdecydowaniem i brutalnością. Trzeba jednak przy tym pamiętać, że lojalności nie da się wymusić, trzeba ją zdobyć, jeśli zignoruje się potrzeby i prośby załogi, pojawią się konsekwencje tego. Najlepiej zarysowane jest to w części 2, kiedy to od tej lojalności zależy ile osób z załogi przeżyje i pojawi się w części 3. Gracz może doprowadzić nawet do utraty całej załogi, jeśli ją zignoruje. Jest to swoisty test zdolności przywódczych i taktycznych samego gracza. To jak bardzo Shepard jest ważny dla całej załogi, pokazuje początek części 2, kiedy to dowiadujemy się, że załoga rozeszła się w różne strony po stracie dowódcy.

Działanie procesu socjalizacji wtórnej w grze dobrze widać na przykładzie specjalistki do spraw łączności Samantha Traynor, która na początku trzeciej części pojawia się na pokładzie Normandii (http://pl.masseffect.wikia.com/wiki/Samantha_Traynor). Od razu informuje Shepada, że jest bardziej naukowcem niż żołnierzem, więc ciężar „przystosowania jej do wojny” spada w całości na braki gracza. Dzięki stałym rozmowom z nią można ten proces zaobserwować.

W Mass Effecie socjalizacja wtórna oddziałuje też na samego gracza, poprzez jego identyfikację z postacią Komandora, uczy się on między innymi:

1. Przekazywania złych wieści, co jest zadaniem nacechowanym emocjonalnie, np. w 1 części przynosimy wieści admirałowi Kohaku o śmierci jego marines
2. Radzenia sobie z porażkami – dobrze jest to zarysowane w części 3, gdy musimy poinformować radną asari, że nie udało się nam zdobyć danych od których zależy powstrzymanie Żniwiarzy. Dodatkowo rodzinna planeta radnej jest właśnie unicestwiana przez owych Żniwiarzy, o czym też musimy ją poinformować.
2. Znaczenia krótkich chwil relaksu np. na przepustkach w barze na Cytadeli, gdzie jest również parkiet taneczny. Pilot Normandii – Jeff Moreau – zauważa, że tak tańczą tylko ludzie, którzy chcą zapomnieć.
3. Myślenia taktycznego. Gra oferuje postaci z rozbudowanymi i zróżnicowanym zestaw umiejętności jako załogantów. Na każdą misję można wziąć zaledwie dwie osoby ze sobą, co wymaga posiadania planu.

- 4 Doceniania znaczenia informacji. Główną rolę odgrywa tutaj postać Liary, która towarzyszy graczowi przez wszystkie części, jednak w drugiej odsłonie zdobywa stanowisko Handlarza Cieni, czyli de facto handlarza informacjami,
- 5 Radzenia sobie z trudnymi sytuacjami dotyczącymi załogantów. Wpływanie na morale podwładnych jest ważną funkcją dowódcy. Na to morale ma wpływ wiele czynników, zwłaszcza gdy chodzi o zdarzenia osobiste. W pierwszej części gry, w zależności od decyzji gracza, Liara może uczestniczyć w śmierci swojej matki, co odciska na niej długotrwałe piętno. Jako asari przeżywa również upadek swojej ojczystej planety odczuwając bezradność.
- 6 Rozpoznawania zespołu stresu pourazowego PTSD – w Mass Effecie cierpi na niego pilot Steven Cortez w trzeciej odsłonie gry, po stracie swojego męża. W efekcie nie potrafi się rozstać z nagraniem jakie mu ukochana osoba zostawiła. Jeśli gracz nie zaangażuje się w udzielenie Cortezowi pomocy w uporaniu się z tym, pilot zginie w finałowym starciu.
- 7 Roli mediów na wojnie, w trylogii reprezentowanych przez postać Diany Allers będącej korespondentem wojennym z sieci informacyjnej Przymierza. Pojawia się w trzeciej części gry prowadząc program „Teatr bitwy” (http://pl.masseffect.wikia.com/wiki/Diana_Allers). Jest on nadawany bezpośrednio z pokładu Normandii, a Shepard jest proszony regularnie o udzielenie wywiadu. To co w nich powie, odbija się szerokim echem po galaktyce.
- 8 Znaczenia roli dowódcy, nie tylko poprzez własne dowodzenie i reakcje podwładnych, ale również poprzez obserwację innych. W trzeciej odsłonie można nie tylko wysłuchać motywacyjnej mowy Wrexa do swoich ludzi przed finałową bitwą, ale również zobaczyć co się dzieje, gdy dowódca traci poważanie w oczach swoich ludzi – przykładowo, gdy dochodzi do rozbicia się turiańskiego statku na Tuchance z winy błędnej decyzji Porucznika Victusa, jego ludzie odwracają się przeciwko niemu twierdząc, iż okrył się hańbą. Dochodzi do jawnego omawiania sposobu kary. Porucznik Victus mimo wszystko podejmuje próbę odzyskania szacunku swoich ludzi.

Rozdział 3: Teoria 4 F

„Walka jest tak naprawdę dużo trudniejsza, niż to się niektórym wydaje. W każdej walce jest kilku takich, co wolą popijać tequile i tylko w połowie robią to, za co im się płaci – i tak jest po obu stronach. Wygrani – to ważne! - wygrani to ci, którym uda się skłonić do zaprzestania walki więcej gości po drugiej stronie” (Murray 2014: 3), w efekcie walkę można postrzegać jako wymianę informacji. Seria oddana we wroga może zostać odebrana jako prośba o oddalenie się atakującego, gdyż jak słusznie zauważa Leo Murray odruchy obronne są bardziej instynktownym i zdroworozsądkowym działaniem niż ukierunkowaną agresją. Dodatkowo podczas walki „mnóstwo ludzi krzyczy w tym samym momencie. Przypomina to raczej awanturnicze posiedzenie jakiejś rady, w dodatku z domieszką kul i śmierci” (Murray 2014: 223). Jednak istotą każdej bitwy jest nieświadoma kalkulacja („czy warto?”) kosztów i zysków z podjęcia walki pojawiająca się w umyśle każdego żołnierza, która prowadzi do teorii 4 F: Freeze-Flee-Fight-Fussing – Zamieranie-Uciekanie-Walka-Fiksacja. Żołnierz podczas podejmowania tej kalkulacji decyduje się nieco nieświadomie na jedno z 4 F (Murray 2014: 84).

1. Zamieranie na polu walki związane jest z odpowiedzią mózgu na nagłe zagrożenie i nazywane jest mrugnięciem kognitywnym. „(...) Na około sekundy mózg skupia się wyłącznie na niebezpieczeństwie i przestaje przetwarzać inne informacje. Mrugnięcie kognitywne stanowi swego rodzaju automatyzm „zatrzymaj się, patrz i słuchaj”, który utrwalił się ze względu na swoją wartość dla przetrwania w naturalnych sytuacjach zagrożenia. (...) Tak samo jest z odruchem zamierania – gdy człowiek już zacznie nic nie robić, bardziej prawdopodobne jest, że będzie kontynuował to zachowanie. W walce nowe zagrożenia mogą się pojawiać w bardzo krótkim czasie – wtedy mrugnięcia kognitywne zaczynają na siebie nachodzić i współdziałać z innymi rodzajami zamierania” (Murray 2014: 78). W Mass Effecie zamieranie można zaobserwować między innymi w trzeciej części gry, kiedy to dotyka Nyreen Kandros na widok adiutantów – zmutowanych stworzeń sztucznie wyhodowanych w laboratorium.
2. Uciekanie jest tym bardziej prawdopodobną opcją, im bardziej niesprzyjające są warunki na polu bitwy, a droga samej ucieczki zaczyna zanikać. Tak samo jak przy zamieraniu, w przypadku ucieczki można wyróżnić kilka etapów przetwarzania

informacji. Zaczyna się od szeptu „zrób krok w tył”, a na końcu pojawia się tak głośne „uciekaj!”, że żadna inna wiadomość już do człowieka nie dociera” (Murray 2014: 82). Uciekanie może przybrać formę odwrotu na tyły, jednak pod wpływem silnego bodźca stresowego może zamienić się w zwykły bieg. W Mass Effecie uciekanie wybierają przede wszystkim cywile, którzy wcześniej złapali za broń, np. na Omedze na widok wspomnianych wcześniej adiutantów.

3. „Walka ma własną pętlę. Tak jak przy zamieraniu czy uciekaniu, gdy ktoś wejdzie w tryb walki, wyciągnięcie go z niego może okazać się bardzo trudne” (Murray 2014: 83-84). Zanim jednak padnie decyzja o wyborze walki, żołnierz zadaje sobie nieświadomie jedno pytanie - „czy efekt, jaki moje aktywne uczestnictwo wywoła wobec nieprzyjaciela, jest wart możliwego niekorzystnego efektu, jaki przyniesie ono mnie?” (Murray 2014: 30). Jest to szybka kalkulacja zysków i strat, która ma pomóc w decyzji. Sama walka jest przede wszystkim „jest szybsza i bardziej płynna [niż ludziom się zazwyczaj wydaje]” (Murray 2014: 223). W produkcji Bioware cała fabuła oparta jest o walkę. Komandor Shepard musi stawić czoło całej gamie wrogów z pomocą rozbudowanego arsenału broni oraz, co ważniejsze, przy wsparciu towarzyszy. Ciągi zadań bojowych wciągają gracza w tę pętlę walki wymuszając na nim również wykazanie się zdolnościami taktycznymi w prowadzeniu drużyny. Wybrany przez gracza system dowodzenia rzutuje na sposoby zakończenia ważniejszych starć, dzięki czemu walki przypominają Murrayowski opis awanturniczych posiedzeń, np. w Mass Effect 3 gracz ma możliwość zakończenia wiekowego konfliktu pomiędzy Gethami i Quarianami.
4. Fiksacja powoduje koncentrację na własnej osobie i sprzęcie (np. ciągle poprawianie plecaka, wyciąganie latarki) lub na konkretnym zadaniu (np. na zbieraniu amunicji, co może doprowadzić do wykonywania tej czynności bez końca). Ciężko jest samemu wyzwolić się z fiksacji, najlepiej działa w tym wypadku interwencja drugiej osoby, która rozpozna problem i zareaguje (Murray 2014: 90-96). W grze fiksacje można zaobserwować w przypadku Liary, która powiadamia gracza, że sprawdziła ekwipunek już 8 razy i jeśli ktoś jej nie powstrzyma zrobi to kolejny raz.

Jak zostało przedstawione, w trylogii Mass Effect znaleźć można przykłady teorii 4 F w praktyce, zwłaszcza walki, gdyż elementów akcji w fabule nie brakuje.

Rozdział 4: Podsumowanie

Wojna z Żniwiarzami została przedstawiona w sposób dogłębny i brutalny. Nie brakuje egzekucji, zdrad i podeptania tradycyjnych wartości w poszukiwaniu możliwości osiągnięcia celu. Jeden z głównych antagonistów, Człowiek Iluzja odpowiedzialny za eksperymenty na ludziach, przedstawia tę wojnę jako wojnę bez granic, bez konwencji, wojnę totalną. W końcu wojna jest „aktem przemocy, mającym na celu zmuszenie przeciwnika do spełnienia naszej woli, (...) a przystosowaniu jej nie ma granic, obaj przeciwnicy usiłują uchwycić inicjatywę w swoje ręce, powstaje wzajemne oddziaływanie, które z natury rzeczy musi prowadzić do ostateczności (...). Jest to przemoc, i to przemoc fizyczna (...), która jest środkiem, gdy celem jest narzucenie swej woli wrogowi” (Clausewitz 2010: 15-17). W końcu „wojna jest największą sprawą państwa, podstawą życia i śmierci, Tao przetrwania lub zagłady” (Tzu, Pin 2008: 35). Zwłaszcza przetrwanie zostało dobrze w Mass Effecie ujęte – w ogólnym chaosie jaki zapanował we wszechświecie, uchodźcy, którym udało się uciec próbują przetrwać w każdy możliwy sposób. Pełno ich w dokach Cytadeli, z których próbują stworzyć chociażby tymczasowy dom. Rodziny przeżywają rozłąki, gdy żołnierze zostają wezwani na front. Również powracający z walk na przepustki starają się sobie radzić z wieloma problemami, niektóre z nich po prostu zapijają. Tego wszystkiego gracz doświadcza poruszając się po stworzonym przez twórców świecie, osobiście lub jako obserwator. Dzięki czemu ma pełen obraz wojny obejmującej również cywili.

Szybkość rozgrywającej się akcji w Mass Effecie oraz fakt, iż jest ona traktowana jako rozrywka z swoim klimatem science fiction, powoduje, że graczom umyka wątek szkoleniowy (socjalizacji wtórnej). Przyswajają go automatycznie, bezrefleksyjnie, jednak omówienie ich decyzji spowoduje, że zaczną z nich czerpać doświadczenie. Zwłaszcza, że dzięki zapisom gry można prześledzić najważniejsze decyzje graczy. Ten mechanizm działa przede wszystkim przy pierwszym przejściu gry, kiedy gracz po raz pierwszy styka się z fabułą i nie zna przyszłych konsekwencji swoich decyzji. Angażują się wtedy emocjonalnie w wątek fabularny podejmując decyzję szybkie i naturalne, jednocześnie emocjonalnie odczuwając ich skutki. W przypadku kandydatów na przyszłych dowódców, poprzez rozrywkę, można sprawdzić jaki styl dowodzenia będą preferowali oraz czy będą liczyć się z potrzebami podwładnych czy też ich całkowicie zignorują.

System dowodzenia prezentowany przez Mass Effect oraz wielość problemów zwartych w nim takich jak bycie wielką jednostką wojskową, socjalizacja wtórna, teoria 4 F, sugerują, że warto przyjrzeć się tej produkcji bliżej i wykorzystać jej potencjał w szkoleniach wojskowych lub stworzyć na jej podstawie własną grę, co spowoduje uniknięcie możliwości dostania do niej solucji z instrukcją obsługi przejścia poszczególnych wątków. Zwłaszcza, że gry komputerowe są obecne w wojsku od lat 50 XX wieku, kiedy to rząd USA korzystał z gry Hutspiel jako symulacji strategicznej możliwego przebiegu konfliktu na linii USA i ZSRR (Pitrus 2012: 68).

Bibliografia:

Bomba, Radosław (2012), Gamification. Jak rzeczywistość staje się grą cyfrową?, W: Pitrus, Andrzej (red), Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego

Murray Leo (2014) , Psychologia wojny. Strach i odwaga na polu walki, Warszawa: Wydawnictwo RM

Sun Tzu, Sun Pin (2008), Sztuka Wojny, Gliwice: Wydawnictwo HELION

Szacka Barbara (2003) , Wprowadzenie do socjologii, Warszawa: Oficyna Naukowa

Sztompka, Piotr (2005), Socjologia zmian społecznych, Kraków: Społeczny Instytut Wydawniczy ZNAK

Turowski Jan (2001) , Socjologia. Małe struktury społeczne, Lublin: Towarzystwo Naukowe Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego

Von Clausewitz Carl (2010) , O wojnie, Wydawnictwo mireki

Natografia:

<https://www.gry-online.pl/S016.asp?ID=11003> [aktywne dnia 6.03.2018r]

<http://polter.pl/rpg/Co-to-jest-RPG-c298> [aktywne dnia 6.03.2018r]

http://pl.masseffect.wikia.com/wiki/Wywiad_i_Dzia%C5%82ania_Militarno-Obronne [aktywne dnia 6.03.2018r]

<http://pl.masseffect.wikia.com/wiki/N7> [aktywne dnia 6.03.2018r]

<http://www.komputerswiat.pl/gamezilla/publicystyka/2017/03/wszystko-co-musisz-wiedziec-o-uniwersum-mass-effect-przed-zagranie-w-andromede> [aktywne dnia 6.03.2018r]

<http://pl.masseffect.wikia.com/wiki/%C5%BBniwiarze> [aktywne dnia 6.03.2018r]

<http://pl.masseffect.wikia.com/wiki/Moralno%C5%9B%C4%87> [aktywne dnia 6.03.2018r]

http://pl.masseffect.wikia.com/wiki/Samantha_Traynor [aktywne dnia 6.03.2018r]

http://pl.masseffect.wikia.com/wiki/Diana_Allers [aktywne dnia 6.03.2018r]

Gry:

Mass Effect, producent: BioWare Corporation, Wydawca PL: CDP, Premiera PL:
12.07.2008r, platforma: PC, X360, PS3

Mass Effect 2, producent: BioWare Corporation, Wydawca PL: Electronic Arts Polska,
Premiera PL: 29.01.2010r, platforma: PC, X360, PS3

Mass Effect 3, producent: BioWare Corporation, Wydawca PL: Electronic Arts Polska,
Premiera PL: 8.03.2012r, platforma: PC, X360, PS3, WiiU