
Przegrana emancypacja? Exxos/Cryo Interactive i kontrkultura w służbie odnowy science fiction

Filip Jankowski

TEKSTY DRUGIE 2025, NR 1, S. 201–215

DOI: 10.18318/td.2025.1.13 | ORCID: 0000-0001-5178-2549

Wprowadzenie

12 czerwca 1988 roku na Champs-Élysées w Paryżu Philippe Ulrich wygłosił przemówienie poświęcone abstrakcyjnemu bóstwu zwanemu przezeń Exxosem, które miało rzekomo natchnąć jego zespół przy tworzeniu gry *L'Arche du Capitaine Blood* (Exxos, 1987).

Pomysłodawcą i geniuszem, który stworzył *Kapitana Blooda*, nie jest niestrudzony Didier Bouchon, nie mówiąc już o waszym słudze. [...] To On. On, który od miesięcy mieszka w naszych biurach... Kto pochodzi spoza Wszechświata. [...] Nazwałem go Exxosem¹.

Przemówienie Ulricha nie wykazuje wielu śladów megalomanii. W rzeczywistości Ulrich zmazał z siebie odpowiedzialność za kierowanie nowo założonym studiem Exxos, do którego należeli między innymi programiści Didier Bouchon, Patrick Dublanquet i Rémi Herbulot,

Filip Jankowski – dr, Instytut Sztuk Audiowizualnych UJ. Zajmuje się teorią autorską i historią francuskich gier cyfrowych. Autor książki *Digital Games and the Category of Auteur. An Intersectional Approach*, która przechodzi proces wydawniczy w Wydawnictwie UJ. Kontakt: filip.jankowski@uj.edu.pl.

¹ Cyt. za: D. Ichbiah, *La saga des jeux vidéo*, wyd. 6, Pix 'n Love, Cergy 2017, s. 100.

scenarzystą Johan Robson oraz grafik Michel Rho. Exxos miał być studium kolektywnym, stanowiącym eksperymentalną próbę uwolnienia się spod wpływu Infogrames – wydawnictwa założonego przez Brunona Bonnella, które w 1987 roku przejęło poprzednią wytwórnię Ulricha, Ère Informatique². Gdy i ta próba nie przyniosła oczekiwanych rezultatów, członkowie Exxosu założyli nowe studio, Cryo Interactive. Choć w branży gier Ulrich był często postrzegany jako siła napędowa całego studia, nieustannie podkreślał kolektywny charakter pracy w Exxosie/Cryo³.

Ulrich dążył do kolektywizmu, nosząc w pamięci swój dawny opór wobec rządów gaullistowskich; założyciel Exxosu miał za sobą udział w wydarzeniach majowych 1968 roku, a także zesłanie do kolonii karnej na Tahiti za unikanie służby wojskowej⁴. Jego zainteresowanie kolektywizmem wynikało również z fascynacji ruchem New Age i kontrkulturą, które, jak twierdził, znajdowały wyraz w technologiach informatycznych i grach cyfrowych⁵. Dlatego Ulrich wraz z zespołem przygotowywał adaptację grową jednej z najbardziej znanych kontrkulturowych powieści fantastyki literackiej, *Diuny* (1964) Franka Herberta⁶. Wcześniej Exxos/Cryo zasłynęło z innych gier science fiction (dalej: SF) – *L'Arche du Capitaine Blood*, *Kultu* (Exxos, 1989) oraz *Extase* (Cryo Interactive, 1990).

Artykuł ten ma na celu przybliżenie twórczości kwintetu Ulrich–Bo-uchon–Robson–Dublanchet–Herbulot. Dzieła Exxosu/Cryo, takie jak *L'Arche du Capitaine Blood*, *Kult* oraz *Extase*, na tle anglosaskich produkcji lat osiemdziesiątych oferowały bardziej pomysłowe podejście do tematyki SF, zwiastując rozwój dojrzałej fantastyki w grach cyfrowych. Co więcej, czołowi twórcy z Exxos/Cryo wplekli w te trzy tytuły wyraźne motywy kontrkulturowe.

Kontrkultura a science fiction

Pojęcie kontrkultury tradycyjnie odnosi się do ruchu społecznego z przełomu lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych, który sprzeciwiał się zachodnim

2 Goodbye Ere, Bonjour Exxos! „Micro News” 1988, nr 12, s. 11; D. Ichbiah, *La saga des jeux vidéo*, s. 100–101.

3 M. Feroyd, *Cryo. Plein les mirettes*, „Tilt” 1993, nr 110, s. 7.

4 D. Ichbiah, *La saga des jeux vidéo*, s. 98–100.

5 M. Desangles, *Le grand zoo. J.P. Ulrich, „Joystick”* 1990, nr 2, s. 45.

6 F. Herbert, *Diuna*, przeł. M. Marszał, Rebis, Poznań 2012.

ustrojom konserwatywnym i liberalnym⁷. Kontrkultura dążyła do obalenia porządku społecznego, opierającego się według jej krytyków głównie na przemocy, konsumpcjonizmie oraz dominacji technologii⁸. Choć protesty kontrkulturowe zostały stłumione, w społeczeństwach zachodnich doprowadziły do trwałych zmian kulturowych, w tym większej swobody wypowiedzi i obyczajów⁹. Przyspieszyły też paradoksalnie cyfryzację współczesnego świata¹⁰; pokolenie kontrkulturowe w kontrze do perswazyjnych kina i telewizji postawiło na nowe środki przekazu, w tym sztukę wideo¹¹, internet i właśnie gry cyfrowe.

W latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych XX wieku aktem kontrkulturowego nurtu w literaturze i filmie stał się gatunek fantastyki naukowej, krytykujący systemowy aparat przemocy. Na przykład w *Diunie* (1964) Franka Herberta opór przybierał formę fizyczną (faszyzującemu rodowi Harkonnenów przeciwstawiał się stereotypowo wschodni nomadyczny lud Fremenów); w *Babel-17* (1966) Samuela R. Delany'ego narzędziem wojennej przemocy stawał się sam język¹²; w *Lewej ręce ciemności* (1969) Ursuli K. Le Guin, dziejącej się na planecie zamieszkałej przez hermafrodytów, autorka podważyła stereotypowy podział płci¹³. Równolegle rozkwitał łamiący tabu seksualne komiks kontrkulturowy, utożsamiany z amerykańską prasą undergroundową oraz francuskojęzycznym czasopiśmem „Métal Hurlant”¹⁴. Krytyka aparatu opresji była obecna również w filmach takich jak *THX 1138* (1972) w reżyserii George'a Lucasa, który przedstawiał próbę ucieczki z totalitarnego państwa, gdzie ludziom odbiera się możliwość wyrażania emocji¹⁵.

7 A. Jawłowska, *Drogi kontrkultury*, PIW, Warszawa 1975, s. 5-7.

8 H. Marcuse, *Repressive Tolerance*, w: *A Critique of Pure Tolerance*, red. R.P. Wolff, B. Moore Jr., H. Marcuse, Beacon Press, Boston 1965, s. 95.

9 E. Winnicka, C. Łazarkiewicz, 1968. *Czasy nadchodzą nowe*, Agora, Warszawa 2018, s. 219.

10 F. Turner, *From Counterculture to Cyberculture. Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, University of Chicago Press, Chicago 2006.

11 D. Pytlinski, *San Francisco Video Collectives and the Counterculture*, w: *West of Center. Art and the Counterculture Experiment in America, 1965-1977*, red. E. Auther, A. Lerner, Minneapolis, University of Minnesota Press 2011, s. 57-59.

12 S.R. Delany, *Babel-17*, przeł. J. Pers, Agencja „Solaris” Małgorzata Piasecka, Stawiguda 2008.

13 U.K. Le Guin, *Lewa ręka ciemności*, przeł. L. Jęczmyk, Książnica, Katowice 2007.

14 J. Szyłak, *Komiks. Świat przerysowany, słowo/obraz terytoria*, Gdańsk 1998, s. 66-69.

15 Zob. S.J. Konefał, *Między feminizmem a mizoginią. Dystopijne ideologie społeczeństwa przyszłości w kinowej oraz literackiej science fiction po roku 1968*, „Panoptikum” 2008, nr 7 (14), s. 267, <https://www.ceeol.com/content-files/document-22019.pdf> (22.11.2024).

Wspomnienie tych dzieł kontrkulturowych – sławiących miłość wolną od konwenansów społecznych, swobodę wyrażania siebie oraz wolność osobistą – służy przede wszystkim zestawieniu z grami cyfrowymi. W odróżnieniu od innych dziedzin kultury przed latami dziewięćdziesiątymi XX wieku kontrkulturowe SF praktycznie nie istniało w medium gier, przynajmniej jeśli spojrzymy na transpacyficzny krąg kulturowy (Stany Zjednoczone, Wielka Brytania, Japonia). W tych krajach tematyka gier SF była często trywializowana. Poza nielicznymi wyjątkami dzieł artystycznych, na przykład *Deus Ex Machina* (1984) Mela Crouchera, dominowały gry zręcznościowe, stanowiące swoiste plagiaty wątków z opery kosmicznej *Gwiezdne wojny* (1977) Lucasa. Konflikty z obcymi cywilizacjami i statkami rozgrywały się głównie w formie intensywnych strzelanin, jak w *Space Invaders* (1977), *Battlezone* (1980), *Missile Command* (1982) czy *Metroidzie* (1986), względnie sprowadzały się do apolitycznej wymiany handlowej, jak w znanym symulatorze *Elite* (1984). Z całego bogactwa literatury i filmów SF angloamerykańscy i japońscy producenci gier wybierali wyłącznie to, co odpowiadało treści blockbustów takich jak „Gwiezdne wojny”. W takich warunkach trudno było mówić o kontrkulturowej poetyce, która podejmowałaby dialog z najnowszymi tendencjami społecznymi i politycznymi. Wyjątek stanowiła Francja, gdzie powstały pierwsze studia grove eksperymentujące z mechaniką inną niż *fight or flight*, w tym wytwórnia Exxos/Cryo.

Działalność Exxosu/Cryo rozpatruję jako przykład tak zwanej przegranej emancypacji, czyli krótkotrwałego buntu przeciwko dominującej w grach cyfrowych od lat osiemdziesiątych ideologii neoliberalnej. Zainspirowało mnie pojęcie „przerwanych emancypacji” ukute przez filmoznawcę Sebastiana Jagielskiego, odnoszące się u niego do polskich filmów z lat 1968–1982 sprzed rewolucji konserwatywnej. Zdaniem Jagielskiego estetyka ekscesu odgrywała ważną rolę w kontrkulturze, której przejawem były owe przerwane emancypacje:

Kino ekscesu rozjątrza uśpione konflikty społeczne, a kino normy je ukrywa w imię porozumienia społecznego. Kino ekscesu tworzy utopijne projekty zmiany społecznej, podczas gdy kino normy opowiada o etycznych zobowiązaniach i moralnych nakazach. Kino ekscesu manifestuje brak zaufania do norm, a kino normy upomina się o kodeks. Kino ekscesu [...] walczy o społeczną wielość, podczas gdy kino normy agituje za społeczną jednością. Kino ekscesu to kino wypartych antagonizmów społecznych, podczas gdy kino normy to reportażowe filmy konsensusu

społecznego. Kino ekscesu burzy dawne i testuje nowe relacje społeczne, kino normy chce powrotu do uniwersalnych prawd. Kino ekscesu szokuje i prowokuje, kino normy poucza i rozgrzesza. Kino ekscesu przygląda się ludzkiej cielesności [...], a kino normy przed nią ucieka¹⁶.

Kontrkultura posługująca się estetyką ekscesu rozwijała się jeszcze w latach osiemdziesiątych XX wieku, czego przykład stanowiły „brytyjski surrealizm”¹⁷ oraz czechosłowackie gry wspierające aksamitną rewolucję¹⁸. Podobnie jak sztuka wideo, gry cyfrowe zostały okresowo przechwycone przez pokolenie kontrkulturowe, traktujące je jako środek wyrażania siebie i formę oporu przeciw dominującej ideologii neoliberalnej – tej samej, która zrodziła komputery osobiste. Trafne byłoby uznanie gier kontrkulturowych, wzorem Nicka Dyera-Witheforda i Greiga de Peutera, za formę „kontrgrania przeciw Imperium”¹⁹.

Metoda badawcza

Korzystałem głównie z analizy tekstualnej i kontekstowej jako podstawowych narzędzi metodologicznych. Badanie trzech gier Exxosa/Cryo, w które wkład wnieśli różni twórcy z głównego kwintetu, przeprowadzałem za pomocą emulacji na platformie Internet Archive, ponieważ tych gier nie ma już w komercyjnej sprzedaży. Za cel postawiłem sobie zrekonstruowanie fabuł zarówno wewnątrz gier, jak i w załączonych do nich instrukcjach (*backstories*). Istotne było także badanie sposobów interakcji z wizualnymi interfejsami tych gier, gdyż pod tym względem Exxos/Cryo również stosowało nowatorskie rozwiązania.

W szczególności starałem się umieścić analizowane przypadki w kontekście prądów kulturowych, które ukształtowały pokolenie kontrkulturowe lat sześćdziesiątych. Skupiam się tutaj na filozofii Friedricha Nietzschego, uznawanej po drugiej wojnie światowej za skompromitowaną z powodu jej

16 S. Jagielski, *Przerwane emancypacje. Polityka ekscesu w kinie polskim lat 1968-1982*, Universitas, Kraków 2021, s. 32-33.

17 T. Donovan, *Replay. The History of Video Games*, Yellow Ant, Lewes 2010, s. 117.

18 J. Švelch, *Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*, The MIT Press, Cambridge 2018, s. 185-214.

19 N. Dyer-Witheford, G. de Peuter, *Gry Imperium. Globalny kapitalizm i gry wideo*, przeł. P. Gąska, A. Zabielski, K. Abriszewski, Wydawnictwo Naukowe UMK, Toruń 2019, s. 331.

niezaprzeczalnego wpływu na nazizm²⁰. Pokolenie kontrkulturowe starało się jednak zrehabilitować Nietzschego ze względu na jego poglądy antychrześcijańskie i indywidualistyczne²¹. Mimo że ze współczesnej perspektywy inspiracja Nietzschem wydaje się problematyczna, niemiecki filozof niewątpliwie wpłynął na tak zwaną nową lewicę, do której zaliczają się takie postacie, jak Michel Foucault czy duet Gilles Deleuze i Félix Guattari²². Jego wpływ można także dostrzec w twórczości Exxosu/Cryo, jak pokazują poniższe analizy.

***L'Arche du Capitaine Blood* (1987)**

Pierwszą grą Exxosu była *L'Arche du Capitaine Blood*, stworzona w 1987 roku przez Ulricha (scenarzystę) i Bouchona (programistę), aczkolwiek ważny wkład w nią wniósł również ilustrator Michel Rho. *L'Arche* spotkała się z pozytywnym odbiorem nie tylko we Francji (nagroda branżowa Tilt d'Or dla najlepszej francuskojęzycznej gry roku, trzecie miejsce w plebiscycie „Génération 4” na najlepszą przygodową grę akcji)²³, ale odniosła też ogólnoświatowy sukces komercyjny (około stu tysięcy sprzedanych egzemplarzy)²⁴. Choć *L'Arche* powstała jeszcze pod egidą Infogrames, Ulrich i Bouchon mieli znacznie większe ambicje niż Bonnell, znany z nieudanych adaptacji komiksów *ligne claire* dla dzieci i młodzieży²⁵. Oto trzy przesłanki, które pozwalają uznać *L'Arche* za dzieło kontrkulturowe.

Po pierwsze, oryginalny zamysł. Głównym bohaterem jest Bob Morlock, paryski programista pracujący nad grą SF. Zafascynowany wirtualnym światem, Morlock wkracza do niego na pokładzie kosmicznego statku Arka, ale

20 K.R. Fischer, *Nazism As a Nietzschean „Experiment”*, w: *Friedrich Nietzsche*, red. T.B. Strong, Routledge, London 2009, s. 27-28.

21 G. Shapiro, *Nietzsche's Graffiti. A Reading of The Antichrist*, „Boundary 2” 1981, t. 9/10, s. 132-133; L.P. Thiele, *Friedrich Nietzsche and the Politics of the Soul. A Study of Heroic Individualism*, Princeton University Press, Princeton 1990, s. 7.

22 A.D. Schrift, *Nietzsche, Foucault, Deleuze, and the Subject of Radical Democracy*, „Angelaki” 2000, t. 5, nr 2, s. 152-154.

23 D. Schérer, *Captain Blood. Meilleure aventure en français*, „Tilt” 1988, nr 60, 25; [brak autora], *Les 4 d'Or. Meilleur jeu d'arcade/aventure*, „Génération 4” 1989, nr 8, s. 78.

24 Mickmils (pseud.), *Captain Blood*, 18 grudnia 2002, <https://www.grospxels.com/site/blood.php> (18.06.2021).

25 P. Schreiber, *North & South. Slapstickowa wersja wojny secesyjnej*, „Pixelpost” 1 września 2019, <https://bit.ly/3LeRRDC> (5.02.2022).

wpada w pułapkę. Jego tożsamość podlega zwielokrotnieniu, a on sam bu-
dzi się w nowym ciele. Tę transformację już w samej grze obrazuje począt-
kowa sekwencja z remiksem utworu muzycznego *Ethnicolors* Jean-Michela
Jarre'a i grafiką inspirowaną obrazem *Landschaft XVIII* (1973) Hansa Rudolfa
Gigera. Scena ukazuje szereg ludzkich płodów, z których tylko jeden – zapew-
ne Morlock – otwiera oczy. Toteż *L'Arche* od początku cechuje się mroczną
wyobraźnią, pełną aluzji do malarskiego surrealizmu. Ulrich podkreślał, że
surrealizm był dlań ważnym źródłem inspiracji, celem zaś – podniesienie
gier do rangi kultury wyższej²⁶.

Co istotne, w *L'Arche* można dostrzec podobieństwo do późniejszego dzie-
ła Michela Houellebecq *Możliwość wyspy*²⁷, której bohater Daniel w dys-
topicznym świecie przyszłości również podlega nieustannemu procesowi
klonowania. W odróżnieniu jednak od Morlocka Daniel nie ma możliwości
redukcji liczby swoich klonów, ponieważ po jego śmierci pozostają jedynie
repliki. Chociaż oba utwory wydają się podobnie nihilistyczne, u Houellebe-
cq – który otwarcie wyraża niechęć wobec kontrkulturowego pokolenia New
Age²⁸ – „lewicowa” technologia skazuje mężczyznę na samounicestwienie,
zarówno cielesne, jak i duchowe. Natomiast w utworze Ulricha i Bouchona
technologia nadal zachowuje emancypacyjną moc. Sam Ulrich uważał, że
dzięki symbiozie technologii i natury, przyjętej przez pokolenie maja 1968
roku, „ludzie są szczęśliwsi, dojrzałsi umysłowo, nawet żyjąc w zamkniętej
przestrzeni”²⁹.

Po drugie, związki z kontrkulturą gra zawdzięczała efektownej, halucyno-
gennej oprawie graficznej. Po wyborze współrzędnych na mapie galaktyki pro-
gram generował hipnotyzujący ciąg fraktali, imitujący podróż przez hiperprze-
strzeń. Ten efekt techniczny wyraźnie przypominał psychodeliczną sekwencję
lotu z filmu *2001. Odyseja kosmiczna* (2001. *A Space Odyssey*, 1968) Stanleya Ku-
bricka, który wielu widzów oglądało pod wpływem narkotyków³⁰. Za stwo-
rzenie tej imponującej sekwencji z użyciem fraktali odpowiadał Bouchon³¹.

26 Cyt. za: Mickmils (pseud.), *Captain Blood*.

27 M. Houellebecq, *Możliwość wyspy*, przeł. E. Wieleżyńska, W.A.B., Warszawa 2006.

28 S.J. Konefał, *Między feminizmem a mizoginią*, s. 270.

29 M. Desangles, *Le grand zoo*, s. 45.

30 K. Klejsa, *Filmowe oblicza kontestacji*, Trio, Warszawa 2006, s. 158-159.

31 G. Mason, *The Story of Captain Blood, the Atari ST Classic in Which You Track down and Murder Your Clones, Five Times*, „Eurogamer.net” 16 czerwca 2024, <https://www.eurogamer.net/the->

Po trzecie, gra wyróżnia się istotnym przesłaniem filozoficznym. *L'Arche* nawiązuje do koncepcji „traumy narodzin”, opisanej przez Stanisława Grofa, badacza twórczości Gigera. Interpretuje on obsesję Gigera na punkcie płodów jako symbol cierpienia towarzyszącego ludzkiemu życiu, odnosząc się do „okołoporodowego obszaru nieświadomego”³², z którego nie można się uwolnić. Teoria Grofa czerpie inspirację z myśli Friedricha Nietzschego, który, inspirowany wschodnimi wierzeniami, postulował odejście od platońskiego świata idei i linearnego, chrześcijańskiego porządku, wprowadzając koncepcję Wiecznego Powrotu. Wieczny Powrót (oparty na reinkarnacji) nie przynosi jednak ludzkości nadziei. Według Nietzschego „wszystko zamiera, wszystko zakwita; wiecznie rok bytu bieży”³³, co oznacza nieustanną „odpowiedzialność za każdą chwilę, która – prędzej czy później – musi powrócić”³⁴. Francuski filozof Pierre Klossowski, komentując Nietzschego, wskazuje na ciągłą obecność cyklu cierpienia. „W chwili, w której objawił mi się Wieczny Powrót, przestaję być sobą *hic et hunc* i zdolny jestem stać się niezliczoną liczbą innych, wiedząc, że zapomnę o tym objawieniu, gdy wyjdę poza własną pamięć”³⁵.

Morlock, uwięziony w wirtualnym świecie pełnym „niezliczonej liczby innych”, musi wyeliminować swoje klony, rozproszone po różnych, losowo generowanych planetach. Istnienie każdego klona stopniowo osłabia jego awatara; z czasem ręka, której Blood używa do interakcji ze światem gry, zaczyna drżeć. Początkowo lokalizacje klonów są nieznane i można je odkryć jedynie dzięki współrzędnym dostarczonym przez Obcych. Obcy różnią się inteligencją, osobowością i zdolnością do komunikowania się z Bloodem. Gracz, poruszając się po rozległym świecie gry, ma dużą swobodę działania, ale bez odpowiednich współrzędnych jest zdany tylko na nawiązywanie kontaktów z Obcymi. Rozmowa zaś nie odbywa się za pomocą kwestii dialogowych, lecz ideogramów reprezentujących przedmioty, uczucia, czynności, miejsca i pojęcia abstrakcyjne. Gracz komunikuje się, wysyłając wiadomości

story-of-captain-blood-the-atari-st-classic-in-which-you-track-down-and-murder-your-clones-five-times (24.11.2024).

32 S. Grof, *Kosmiczna gra. O poznawaniu granic ludzkiej świadomości*, przeł. M. Lorenc, D. Misiuna, Okultura, Warszawa 2014, s. 135-136.

33 F. Nietzsche, *Tako rzecze Zaratustra*, przeł. W. Berent, Zysk i S-ka, Poznań 2000, s. 197.

34 P. Kletowski, *Filmowa odyseja Stanleya Kubricka*, Korporacja Ha!art, Kraków 2006, s. 311.

35 P. Klossowski, *Nietzsche i błędne koło*, przeł. B. Banasiak, K. Matuszewski, Wydawnictwo KR, Warszawa 1996, s. 107.

złożone z ideogramów, a w odpowiedzi otrzymuje podobny ciąg znaków, który można przetłumaczyć na ludzki język. Reakcje Obcych zależą głównie od zaprogramowanych odpowiedzi na dane symbole, choć można z ideogramów tworzyć całe zdania, gdyż program je również rozpoznaje³⁶.

Likwidacja wszystkich duplikatów przez Blooda pozwala uwolnić Torkę, nagą człekokształtną kobietę z rasy Ondoyante, dotychczas zagrożoną obecnością klonów. Torka planuje mieć z Bloodem wiele dzieci, nieświadomie przedłużając cykl ludzkiego cierpienia. Wszelako cierpienia nie da się uniknąć, niezależnie od sposobu (nie)istnienia w świecie. Blood przynajmniej znalazł w wirtualnej rzeczywistości bratnią duszę, co jest pozytywnym akcentem, wyróżniającym grę Ulricha i Bouchona na tle ultrakonserwatywnej fantazji Houellebecqa.

Kult (1989)

Kult został stworzony przez inny duet z zespołu Exxos: Robsona (scenarzystę) i Dublancheta (programistę). Premiera tego utworu, połączona z performansem polegającym na rozbiciu figury Obcego³⁷, miała wyraźny kontrkulturowy wymiar. Twórcy postawili sobie za cel krytykę zorganizowanej religii.

Podobnie jak *L'Arche du Capitaine Blood*, *Kult* czerpał wizualną inspirację z twórczości Gigera, przede wszystkim za sprawą wizerunku płodu umieszczonego w lewym górnym rogu ekranu. Dzieło Robsona i Dublancheta spotkało się z równie pozytywnym co *L'Arche* odzewem francuskich mediów branżowych. Recenzent „Jeux et Stratégie” uznał nawet *Kult* za „ponowne odczytanie Nietzschego”³⁸, co było trafną obserwacją, ponieważ to właśnie aluzje do Nietzschego stanowią klucz do zrozumienia tej gry.

Akcja *Kultu* rozgrywa się po nuklearnej zagładzie Ziemi, gdy władzę przejmuje nowa „rasa panów” – Protozorkowie. Utrzymują oni dominację nad rzekomo niższą „rasą niewolników” – Tunerów – stosując przemoc i represje w imię swojego boga, Zorka. Dołączona do gry *Księga pochodzenia* (*Le Livre des Origines*) parodiuje apokryfy Starego Testamentu:

36 P. Schreiber, *Wariaci z kościoła Exxosa*, „Pixelpost” 4 listopada 2017, <https://archive.ph/Hi98F> (17.06.2021).

37 Tamże.

38 P. Grumberg, *Microstar. Kult, le temple des soucoups violentas*, „Jeux et Stratégie” 1989, nr 59, s. 71.

Na Górze żył Naród. Z nieba na maszynach latających przybyli Zorq i jego pomazaniec Qriich. I rzekł Zorq do Narodu: „Ja was wybrałem i mam was za mniej niż nic. Jutro staniecie się Płodzicielami nowej rasy i Ziemia będzie wasza, a cała ludzkość zostanie zmiażdżona pod waszym butem”. I Naród był szczęśliwy³⁹.

Bluźniercze nawiązanie do Chrystusowego Kazania na Górze to tylko jeden z licznych biblijnych motywów w *Kulcie*. Postać bóstwa, a raczej nadczłowieka, który usprawiedliwia swoje niszczyielskie działania koniecznością stworzenia nowej rasy panów, jest odniesieniem do filozofii Nietzschego:

Oto [...] barbarzyńcy w całej pełni strasznego znaczenia tego słowa, drapieżnicy, władający jeszcze niczem niezłamaną siłą woli i pożądaniem potęgi, rzucali się na słabsze, społeczniejsze i spokojniejsze rasy [...], albo też na stare, przeżyte kultury, których ostatki siły życiowej dogasały w świetnych rozblaskach przeduchowienia i zepsucia⁴⁰.

Robson dostrzegł w Nietzschem nie tyle pierwowzór nazisty, ile raczej buntownika kwestionującego ówczesny porządek społeczny. W grze to nie Zorq okazuje się nadczłowiekiem. Masakrze ludzi sprzeciwia się półmutant Raven, obdarzony mocami telepatycznymi i więziony przez Protozorków z dala od ukochanej Saï Faï. Gra rozpoczyna się, gdy Spowiednik zleca Ravenowi przemierzenie pięciu pokutnych ścieżek ukrytych w podziemnych komnatach. Mechanika *Kultu* służy bluźnierczej reinterpretacji Biblii, gdyż łamigłówki oraz sposoby ich rozwiązywania nawiązują do Pisma Świętego:

- Dotknięcie pierwszej i ostatniej spośród szeregu wzniesionych metalowych dłoni. „Jam jest Alfa i Omega, mówi Pan Bóg, Który jest, Który był i Który przychodzi, Wszechmogący” (Ap 1,8).
- Przedostanie się dzięki tajemnemu posagowi na drugą stronę komnaty, w której podnosi się poziom bulgocącej lawy, „jeziora ognia” (Ap 20,14). Przejście staje się możliwe dopiero po wskoczeniu na wysuwającą się statwę, co symbolizuje ocalenie w ostatniej chwili. Ten poziom gry nosi nazwę „De Profundis”, nawiązującą do Księgi Psalmów: „Z głębokości wołam do Ciebie, Panie, o Panie, słuchaj

39 J. Robson, *Kult. The Book of Origins & the Book of Shame*, Exxos, Paris 1989, s. 9.

40 F. Nietzsche, *Poza dobrem i złem*, przeł. S. Wyrzykowski, Vis-à-vis Etiuda, Kraków 2010, s. 170.

głosu mego! Nakłoń swoich uszu ku głośnemu błaganiu mojemu!" (Ps 130,1).

- Zstąpienie do otchłani po otwarciu przejścia, którego strzeże płaskorzeźba krzyżowca. Ten etap został nazwany przez twórców gry „zwycięstwem wiary”: „Ten, który zstąpił, jest i Tym, który wstąpił ponad wszystkie niebiosy, aby wszystko napełnić” (Ef 4,10).
- Scena powieszenia zdrajcy, który odkrył, że Raven jest półmutanem i próbował go wydać, co czyniło zdrajcę potencjalnym Judaszem w nowej odsłonie: „Rzuciwszy srebrniki ku przybytkowi, oddalił się, potem poszedł i powiesił się” (Mt 27,5).
- Zaspokojenie miłosne królowej skorpionów, metresy Protozorków: „A ty, synu człowieczy, nie bój się ich ani się nie lękaj ich słów, nawet [...] gdybyś się znalazł wśród skorpionów” (Ez 2,6)⁴¹.

W *Kulcie* powyższe zadania obnażają krytykę monoteizmu i kultury ponizania. Czczenie Zorka na ekranie przypomina adorację monoteistycznego Boga. Z kolei nietzscheanizm w grze symbolizuje formę oporu przeciw Zorkowi, a rolę nadczłowieka odgrywa awatar gracza. Kierując Ravenem, gracz może stawić czoła przeznaczeniu i pokonać wrogów za pomocą zdobytych mocy. Odkrywając twarz kapłanki przeznaczonej do zapłodnienia, gracz dowiaduje się, że jest to ukochana Ravena, Saï Faï. Po zamachu na życie Zorka cały dorobek religijny ulega zniszczeniu. Raven jako bogobójca wyzwalający ludzkość doświadcza nietzscheańskiego „przewartościowania wszelkich wartości” – przeobraża się z niewolnika w pana.

Podobnie jak *L'Arche du Capitaine Blood*, *Kult* jest przesiąknięty kontrkulturowym nihilizmem. Gra czerpie inspirację z postmodernizmu lat osiemdziesiątych XX wieku. Postmodernizm, według jego apologety Jeana-François Lyotarda, charakteryzuje się upadkiem wartości i „metanarracji”, które uzasadniały istnienie instytucji społecznych i religijnych⁴². Paradoksalnie okazuje się on bronią obosieczną, czego dowodzi finał gry. W *Kulcie* pustki powstałej po upadku metanarracji nie da się zapełnić. Zniszczenie religii prowadzi do opustoszenia Ziemi, co czyni życie na niej niemożliwym. W finałowej scenie Raven i Saï Faï opuszczają Ziemię, znikając w czarnej przestrzeni kosmicznej. W miejsce jedności wyznania wkracza nie mnogość (jak sugerowaliby zwolennicy postmodernizmu), ale pustka, którą Nietzsche ujmował następująco:

⁴¹ Wszystkie powyższe cytaty pochodzą z Biblii Tysiąclecia.

⁴² J.-F. Lyotard, *Kondycja ponowoczesna. Raport o stanie wiedzy*, przeł. M. Kowalska, J. Migasiński, Aletheia, Warszawa 1997, s. 20.

„Dokąd my zdążamy? [...] Czy nie błędzimy w jakieś nieskończonej nicości? [...] I bogowie gniją! Bóg umarł! Bóg nie żyje! Myśmy go zabili! Jakże się pocieszymy, mordercy nad mordercami?”⁴³.

Extase (1990)

Extase, gra najbardziej niekonwencjonalna z analizowanego grona, powstała już w studiu Cryo Interactive w 1990 roku w reżyserii Rémiego Herbulota⁴⁴. Jej premiera przypadła na moment rozwoju transhumanizmu – nurtu zakładającego doskonalenie ludzkości dzięki nowoczesnej technologii. Transhumanizm, w przeciwieństwie do posthumanizmu (skupionego na innych organizmach niż człowiek), opiera się na oświeceniowych ideach postępu⁴⁵. W transhumanizmie ważną rolę odgrywa figura cyborga (istoty ulepszonej względem człowieka). Inaczej jednak niż na przykład w manifestie Donny Haraway, w której koncepcja cyborga służyła sprzeciwowi wobec wykorzystywania nowych technologii przez wojsko i patriarchat⁴⁶, w *Extase* cyborg stanowił po prostu pochwałę surrealizmu.

W *Extase* cyborg jest przedstawiony jako kobieta lub przynajmniej jako istota humanoidalna o kobiecym wyglądzie. Gra składa się z dziewięciu poziomów i ma na celu pobudzenie cyborga przez stymulację sieci neuronowych. Przeszkodą są wirusy blokujące przepływ prądu. Zadanie gracza polega na zwalczaniu wirusów za pomocą kliknięć i przekierowywaniu prądu do mózgu cyborga, zanim zrobi to przeciwnik – komputer lub inny gracz. Udana działania skutkują animacją twarzy pobudzonego cyborga. Z każdym kolejnym poziomem animacje cyborga nabierają dwuznaczności i przypominają kobiece orgazm.

Extase wyróżnia się halucynogennym i surrealistycznym klimatem, co podkreśla jej warstwa dźwiękowa. Gracze, walcząc z wirusami i aktywując impulsy elektryczne, uruchamiają różne próbki muzyczne. Wraz z postępem w grze i zwiększaniem tempa akcje gracza lub komputera tworzą coraz intensywniejszą kanonadę dźwięków. *Extase* jest więc jednym z pierwszych przykładów gier z tak zwaną muzyką emergentną. Co więcej, w 2017 roku

43 F. Nietzsche, *Wiedza radosna*, przeł. L. Staff, Zielona Sowa, Kraków 2004, s. 110-111.

44 A. Huyghues-Lacour, *Hits: Extase*, „Tilt” 1990, nr 79, s. 56.

45 E. Twardoch-Raś, *Sztuka biometryczna w perspektywie filozofii post- i transhumanizmu. W stronę estetyki postafektywnej*, Wydawnictwo UJ, Kraków 2021, s. 224-227.

46 D. Haraway, *Manifest gatunków stowarzyszonych*, w: *Teorie wywrotowe. Antologia przekładów*, red. A. Gajewska, przeł. J. Bednarek, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 2012, s. 244-245.

Extase pojawiła się na okładce włoskiego pisma „GAME” jako „jeden z najwcześniejszych i najbardziej radykalnych przykładów wpływu muzyki na doznania w grze”⁴⁷.

Wnioski

W przedstawionym artykule dążyłem do wykazania, że wczesne gry SF autorstwa zespołu Exxos/Cryo zawierały wyraźne kontrkulturowe przesłanie. *L'Arche du Capitaine Blood* stanowiła próbę rehabilitacji technologii przez jej przechwycenie (*détournement*). Podobny cel przyświecał kolektywowi przy tworzeniu *Extase*, która nawiązywała niekonwencjonalnie do zdobyczy surrealizmu – na przekór łatwemu wówczas do skonsumowania głównemu nurtowi ludografii. Przedmiotem *Kultu* jest natomiast krytyka władczej religii monoteistycznej.

Należy przy tym przyznać, że *L'Arche du Capitaine Blood*, *Kult* oraz *Extase* nie odgrywają już takiej roli jak w chwili wydania. Niekonwencjonalna estetyka surrealistyczna nie musi każdemu przypaść do gustu, podobnie jak mizoginia wydobywająca się ze wspomnianych gier. *L'Arche* zawiera wizerunki nagich kobiet z rasy Ondoyante, występujących albo w rolach „dam w opałach” (Torka), albo zazdrośnic. W *Kulcie* z kolei do grona kapłanów oddających cześć Zorkowi należą też kobiety, z których jedną gracz może podejrzeć nagą podczas kąpieli. Problematyczna jest również *Extase*, gdyż gracze mogą eksperymentować tam ze stymulacją seksualną żeńskiego androida.

Trudno jednak udawać, że mizoginia nie była wpisana w samą kontrkulturę. Kontrkultura kształtowała się często kosztem kobiet. Chociażby w filmach amerykańskich tylko z roku 1969 – apogeum hiperprzemocy w kinie hollywoodzkim – wykorzystywana była formuła gatunkowa *buddy movies*. Narracja kumpelska w filmach takich jak *Swobodny jeździec* (1969, reż. Dennis Hopper), *Dzika banda* (1969, reż. Sam Peckinpah), *Butch Cassidy i Sundance Kid* (1969, reż. George Roy Hill) oraz *Nocny kowboj* (1969, reż. John Schlesinger) służyła wspólnemu buntowi grupy mężczyzn przeciwko establishmentowi i konwenansom obyczajowym, lecz zawsze bodźcem do ostatecznego upadku głównych bohaterów były kobiety⁴⁸. Także konwencja estetyczna surrealizmu,

47 H.C. Rietveld, M.B. Carbone, *Introduction. Towards a Polyphonic Approach to Games and Music Studies*, „GAME. The Italian Journal of Game Studies” 2017, nr 6, s. 7.

48 Por. Ch. Milliken, *1969 Movies and the Counterculture*, w: tejsze, *American Cinema of the 1960s*, Rutgers University Press, New Brunswick 2019.

zwłaszcza w wydaniu literackim André Bretona i filmowym Luisa Buñuela, cechowała się dogłębną mizoginią. Surrealiści na ogół gardzili kobietami, uznając ich zwyczajnie za działalność na rzecz znienawidzonego społeczeństwa konsumpcyjnego⁴⁹. Oczywiście kontrkultura lat sześćdziesiątych, wyraźnie emulowana przez gry Exxosu/Cryo, nie powinna być zrównana z teoretycznie bliższą wspomnianym produkcjom globalną reakcją neokonserwatywną lat osiemdziesiątych. Hasła „odbudowy rodziny”, które w istocie służyły wzmocnieniu represjonowaniu niezależnych kobiet na przykład w Stanach Zjednoczonych epoki Ronalda Reagana⁵⁰, niewiele miały wspólnego z kontrkulturowymi ideałami „wolnej miłości”. Ponadto Francja, gdzie powstawały produkcje Exxosu/Cryo, w przeciwieństwie do USA pozostawała polem nierozstrzygniętej walki ideologicznej między lewicowym prezydentem François Mitterrandem a liderem gaullistowskiej prawicy Jakiem Chirakiem.

Nie usprawiedliwiając mizoginii typowej dla gier kwintetu Ulrich–Bo-uchon–Robson–Dublanchet–Herbulot, chciałbym zaznaczyć, że pionierska działalność tych twórców stanowiła obecnie niedoceniany już wkład w medium growe. Zanim twórcy gier SF w Stanach Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii zaczęli w ogóle poruszać poważne tematy społeczne znane z literackiej i filmowej odmiany gatunku, na przykład w *I Have No Mouth, and I Must Scream* (Cyberdreams, 1995), *Blade Runnerze* (Westwood Studios, 1996) czy *Deus Ex* (Ion Storm, 2000), to Francuzi przetarli szlak dla ambitniejszej cyfrowej SF. Co prawda, wraz z nadejściem ostatniej dekady XX wieku Cryo Interactive skreśliło w stronę mainstreamu, czego przejawem była już *Dune* (1992); gra oparta właśnie na słynnej prozie Franka Herberta radykalnie spłycała konflikt Atrydów i Fremenów z Harkonnenami, kończąc się dodatkowo udzieleniem tym ostatnim prawa łaski zamiast eksterminacją najeźdźców. Kolejne produkcje Cryo nie zbliżyły się nawet do świetności z przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku, a emancypacja obyczajowa i gatunkowa, jaką napędzał kolektyw, z upływem czasu okazała się reliktem czasu: przegraną emancypacją.

49 R.E. Kuenzli, *Surrealism and Misogyny*, w: *Surrealism and Women*, red. M.A. Caws, R.E. Kuenzli, G. Raaberg, MIT Press, London 1991, s. 17–19.

50 G. Needham, *Reaganite Cinema. What a Feeling!*, w: *The Routledge Companion to Cinema and Politics*, red. Y. Tzioumakis, C. Molloy, Routledge, New York–London 2016, s. 317.

Abstract

Filip Jankowski

JAGIELLONIAN UNIVERSITY

Failed Emancipation? Exxos/Cryo Interactive and Counterculture in the Service of Science Fiction Renewal

This article examines selected games by the French studio Exxos (later Cryo Interactive) through textual analysis of three titles: *Captain Blood* (1987), *Kult* (1989), and *Extase* (1990). It argues that ambitious ludic experiments with the science fiction genre emerged in digital gaming as early as the late 1980s. By situating these games within countercultural currents, the author demonstrates how their frequent references to surrealist aesthetics and Friedrich Nietzsche's philosophy position them as exemplars of failed emancipation – a transient rebellion against capitalist ideology. The findings challenge and enable a revision of dominant narratives of total escapism in 1980s science fiction gaming.

Keywords

Exxos, Cryo Interactive, 1980s digital games, counterculture, science fiction games