

***Méwilo* i *Freedom* Muriel Tramis jako pierwsze gry postkolonialne**

FILIP JANKOWSKI*

Wprowadzenie

Gry cyfrowe, jako jedna z gałęzi kultury popularnej, niezwykle łatwo poddają się dyskursowi kształtującemu zachodni krąg kulturowy. Światy wielu gier rozgrywających się zarówno w realiach historycznych, jak i współczesnych faworyzują neoliberalny punkt widzenia, nieuchronnie związany z kwestiami imperialnej dominacji nad społecznościami podporządkowanymi (MUKHERJEE 2016: 3). Znacząca część gier, które trafiają do powszechnego obiegu, pisana jest z perspektywy białego mężczyzny z zachodnioeuropejskiego kręgu kulturowego, na czym cierpi wizerunek kobiet oraz osób z krajów zde-wastowanych przez kolonialne systemy władzy. Weryfikacji tej perspektywy pozbawieni są sami zainteresowani, gdyż w przemyśle gier cyfrowych aktywność przejawia stosunkowo niewielka procentowo liczba kobiet oraz osób z mniejszości etnicznych (DE CLERCQ 2016). W tym kontekście nawet nieliczne próby buntu przeciwko istniejącemu porządkowi rzeczy zasługują na uwagę.

Niniejszy rozdział stanowi próbę spojrzenia na dwa dzieła jednej z pierwszych reprezentantek podporządkowanego Innego w branży gier cyfrowych, której nie poświęcono w dotychczasowych publikacjach naukowych najmniejszej uwagi. Muriel Tramis,

* Badacz niezależny | kontakt: filip.jankowski@alumni.uj.edu.pl

martynikańska projektantka gier cyfrowych, została przypominiana graczom za sprawą brytyjskiego historyka Tristana Donovana (DONOVAN 2010: 126-127), który dokonał opisu jej dwóch dzieł zrealizowanych dla studia Coktel Vision: *Méwilo* (TRAMIS 1987) oraz *Freedom* (TRAMIS 1988B). W obu grach uwidacznia się baczne spojrzenie na burzliwą przeszłość francuskiego departamentu zamorskiego, którego mieszkańcy wciąż mierzą się z traumą kolonializmu i niewolnictwa. Refleksyjność tych produkcji odzwierciedlała rozwój teorii postkolonialnej, który następował wówczas symultanicznie w stosunku do gier Tramis. Jak zostanie dowiedzione w tym rozdziale, na powstanie *Méwilo* oraz *Freedom* mocno wpłynęła martynikańska myśl filozoficzna, która zostanie omówiona na samym początku.

Ewolucja martynikańskiej myśli filozoficznej

Położona na Karaibach Martynika podzieliła los wielu antylskich wysp, które były miejscami tranzytu zniewolonych mieszkańców kontynentu afrykańskiego na potrzeby pracy w koloniach założonych przez państwa europejskie. Eksterminacja pierwotnej ludności indiańskiej oraz presja kulturowa, jakiej zostali poddani przymusowi migranci, ukształtowała szczególną specyfikę regionu. Martynika, na której niewolnictwo zniesiono dopiero w 1848 roku, odegrała w tworzeniu się świadomości postkolonialnej szczególną rolę. Właśnie z tej wyspy pochodzili prekursorzy postkolonializmu: Aimé Césaire, Léopold Sédar Senghor oraz Frantz Fanon. Nienawiść skierowana przez nich przeciwko upokorzeniom doznany ze strony francuskiego kolonizatora, powiązana z hasłami czarnego nacjonalizmu oraz „antyrasistowskiego rasizmu” (FANON 1985: 115), była jednak skazana na porażkę ze względu na upraszczające, dialektyczne podziały rasowe.

Lata osiemdziesiąte XX wieku w obliczu dojrzewającej teorii postkolonialnej przyniosły nowe spojrzenie na specyfikę Karaibów, unikające radykalizmu pierwotnych zwolenników idei *négritude*. Ważną rolę odegrało w tej przemianie pojęcie kreolizacji, spopularyzowane przez Édouarda Glissanta na określenie zjawiska kulturowego charakterystycznego dla Karaibów, ale nieograniczającego się do nich. Podporządkowane wobec francuskiej metropolii społeczności niewolników z różnych kultur, aby komunikować się ze sobą, wytworzyły wspólny język kreolski (MAJUMDAR 2007: 152). Ten zaś, zdaniem Glissanta, cechuje proces nieustannych zmian i przekształceń trwających do dziś:

Kreolizacja nie jest tą niejednorodną (jednorodną) mieszaniną, w której wszyscy mieliby się zatracić, lecz skutkiem niespodziewanych rozwiązań, które należałoby określić następująco: „Zmieniam

się, wymieniając się wraz z innym, nie zatracając się jednak ani nie rozważniając”. Tę kreolizację musimy często uzgadniać, wiecznie proponować (GLISSANT 2009: 66)¹.

Glissant zerwał z esencjalizmem charakterystycznym dla idei *négritude*, postrzegając sytuację afrokaraibskich społeczności jako stan zawieszenia. Nie sposób, według twórcy *Poétique de la Relation*, „powrócić do rodzinnego kraju”, jak sugerował Césaire w swojej poezji (CÉSAIRE 1978: 25-71); asymilacja z Francuzami jest jednak również czymś nierealnym. W związku z tym jedyną możliwością wyartykułowania swojego sprzeciwu wobec praktyk kolonialnych jest skupienie się na sprawach lokalnych. Lorna Burns, komentując koncepcję kreolizacji Glissanta, opisuje ją jako „proces, za pomocą którego wytwarzają się nowe tożsamości i wyrazy, oraz jako odpowiedź na konkretne, umiejscowione, międzykulturowe przeżycia [*particular and located cross-cultural experience*]” (BURNS 2009: 106). Tęsknota za utraconą afrykańską ojczyzną ustępuje w przypadku Glissanta na rzecz koncentracji na lokalności.

Rozrachunek z dziedzictwem *négritude* przybiera podobną formę we wczesnej twórczości Patricka Chamoiseau, który znalazł się pod wyraźnym wpływem Glissanta. Celem prozy literackiej współtwórcy nurtu *créolité* stało się odtwarzanie zbiorowej pamięci mieszkańców Martyniki za pośrednictwem zdomowionego na Karaibach języka kreolskiego. Jak zauważa Anna Maziarczyk na przykładzie wczesnej powieści pisarza *Solibo Magnifique* (1988), język literacki Chamoiseau obfituje w gry językowe i onomatopeje, wskazujące na dialogiczny charakter przekazów ustnych oraz kultury pisma (MAZIARCZYK 2008). Jednakże nie tylko strategie językowe stawiają prozę autora *Texaco* w opozycji do francuskiej metropolii. W centrum zainteresowania Chamoiseau znajduje się rozrachunek nie tylko z kolonialną przeszłością, ale również z neokolonialną współczesnością wyspy. W prozie martynikańskiego pisarza – jak pisze Wendy Knepper – ujawnia się neokolonialna nostalgia, która „funkcjonuje w refleksyjnej manierze jako podwójna krytyka przeszłości oraz teraźniejszości [*functions in a reflexive manner as a double critique of past and present*]” (KNEPPER 2013: 94); Chamoiseau obserwował postępującą erozję antylskich społeczności kreolskich w wyniku neokolonialnej zależności gospodarczej i kulturowej od Francji, toteż jego literatura służyła próbie ocalenia tamtejszych praktyk kulturowych.

¹ Przekład własny za: „La créolisation n'est pas ce mélange informe (uniforme) où chacun irait se perdre, mais une suite d'étonnantes résolutions, dont la maxime fluide se dirait ainsi: »Je change, par échanger avec l'autre, sans me perdre pourtant ni me dénaturer«. Il nous faut l'accorder souvent, l'offrir toujours”.

Méwilo

Patrick Chamoiseau jest postacią ważną w kontekście rozważań nad postkolonializmem w grach cyfrowych, ponieważ zanim zdobył sławę jako współtwórca manifestu *Éloge de la Créolite* (1989), początkująca martynikańska programistka Muriel Tramis nakłoniła go do współpracy przy jej pierwszych debiutanckich projektach ludycznych. Tramis, nim została zatrudniona przez francuską spółkę Coktel Vision prowadzoną przez Rolanda Oskiana, pracowała w przemyśle zbrojeniowym jako programistka przy francuskim konsorcjum lotniczym Aérospatiale. Jak sama przyznawała jednak w wywiadzie dla niemieckiego pisma „Aktueller Software Markt”, ta praca nie przypadła jej do gustu, a zawód projektantki gier bardziej odpowiadał jej zainteresowaniom związanym z elektroniczną rozrywką (TRAMIS 1988A). Można dodać do tego spostrzeżenie, iż względna świeżość gier cyfrowych jako medium pozwalała na przeprowadzanie eksperymentów formalnych, które nie byłyby dostępne tradycyjnej literaturze. Kooperacja Chamoiseau z Tramis miała na celu wyartykułowanie tożsamości martynikańskiej obojga twórców za pośrednictwem nowego środka przekazu, który łączyłby literacką opowieść z formą interaktywną.

Pod koniec 1987 roku ukazał się pierwszy owoc współpracy obojga twórców. *Méwilo* został zaprogramowany przez Tramis na podstawie scenariusza i dialogów przygotowanych przez autora *Solibo Magnifique*. Cały splendor spłynął jednak na programistkę dzieła wydanego przez Coktel Vision, które stało się od razu po wydaniu wielkim wydarzeniem kulturowym. 18 listopada 1987 roku ówczesny premier Francji, Jacques Chirac, odznaczył zarówno Tramis, jak i producenta gry, Rolanda Oskiana, Srebrnym Medalem Ministerstwa Kultury. Było to jedno z pierwszych państwowych wyróżnień przyznanych przedstawicielom kultury cyfrowej we Francji². Dziesięć dni później w forum paryskiej Fédération Nationale d'Achats des Cadres wydawca Coktel Vision zorganizował konkurs, na który zaproszono zawodników z Francji oraz Niemiec³. Po uroczystej prezentacji *Méwilo* uczestnicy przystąpili do rywalizacji o to, kto najszybciej ukończy grę z najlepszym możliwym wynikiem. Wydarzenie przebiegło pomyślnie, a docenienie

² Pierwszą grą uhonorowaną przez państwo francuskie była *Mandragore* z 1984 roku, którą zaprogramował Marc Cecchi. Gra osadzona w świecie śródziemnomorskich mitologii zdobyła wyróżnienie w plebiscycie na najlepszą grę arcade na początku 1985 roku.

³ *Méwilo* ukazał się jedynie w dwóch wersjach językowych – francuskiej oraz niemieckiej – co ograniczało zasięg jego oddziaływania.

gry zarówno przez przedstawicieli rządu, jak i przez testujących ją graczy dowodziło potencjału tkwiącego w debiutanckim dziele Tramis (ZIMMERMAN & SUCK 1988).

Fabula *Méwilo* rozgrywa się 7 maja 1902 roku w martynikańskim mieście Saint-Pierre, które wówczas było ośrodkiem administracyjnym Martyniki. Czas i miejsce akcji są nieprzypadkowe, gdyż dzień po wydarzeniach z gry mieszkańcy wyspy doświadczyli tragicznego wybuchu wulkanu na Montagne Pelée. Konsekwencją erupcji było doszczętne zniszczenie Saint-Pierre oraz śmierć około dwudziestu ośmiu tysięcy jego mieszkańców. Monografista katastrofy Alwyn Scarth opisuje ją w następujący sposób:

Ateiści i przyjmujący Komunię, kochanki i dziewice, nauczyciele i kupcy, wykształceni i niedouczeni, księża i prostytutki, biali, czarni i kolorowi – wszyscy zginęli po kilku minutach agonii tak strasznej, że śmierć mogła wydawać się aktem litościwej ulgi” (SCARTH 2002: 2).

Erupcja Montagne Pelée poddała w wątpliwość wszelkie podziały społeczne i rasowe, które po blisko półwieczu od wprowadzenia abolicji wciąż nękały społeczeństwo Martyniki. Nietrudno więc zauważyć, że wydała się odpowiednim wprowadzeniem do gry, która stała się próbą rewizji historycznych krzywd oddziałujących – zgodnie z treścią powieści Chamoiseau – na współczesność.

W *Méwilo* gracz wciela się w rolę parapsychologa, który przybywa na Martynikę na zaproszenie zamożnego francuskiego małżeństwa Hubert-Destouchesów. Biali właściciele willi Saint Parnasse, położonej na obrzeżach miasta Saint-Pierre, proszą go o zbadanie przyczyn dziwnych wydarzeń, zachodzących w środku rezydencji: obiektów ruszających się z miejsca, szlochów i rozdzierających krzyków wydobywających się z sypialni. Żeby rozwikłać zagadkę, gracz jest zobowiązany wysłuchać zwierzeń pozostałych mieszkańców wyspy, którzy mogą znać przyczyny występowania tych zjawisk paranormalnych. Właśnie te relacje decydują o szczególnym charakterze *Méwilo*, ponieważ ludyczny aspekt gry zostaje odsunięty na drugi plan na rzecz dokumentalizmu. Gracz przyjmuje rolę reportera, który w celu pomyślnego ukończenia gry musi uważnie czytać przedstawione w formie tekstowej relacje innych postaci, notować najważniejsze informacje oraz wpisywać w odpowiednich momentach odpowiedzi na pytania testujące biegłość gracza w poznawaniu historii Martyniki.

Nie bez powodu wspomniana zostaje tutaj kwestia dokumentalizmu. *Méwilo* można uznać za zapowiedź gatunku gier cyfrowych określanego mianem gier dokumentalnych (*documentary games*). Jak twierdzi amerykański projektant, Tracy Fullerton, istota gier dokumentalnych polega nie tyle na odtwarzaniu historycznych wydarzeń w sensie

ontologicznym (gdyż gry cyfrowe są przede wszystkim symulacją, nie zaś rejestracją materialnej rzeczywistości), ile na symulowaniu realności w sposób uznany w wyniku społecznego konsensusu za wiarygodny (FULLERTON 2008: 4-5). Wiarygodność *Méwilo* wynika z podjętej przez twórców – na miarę możliwości sprzętowych ówczesnych komputerów – rekonstrukcji cyfrowej miasta Saint-Pierre. Na bazie zachowanych materiałów wizualnych (między innymi pocztówek), obrazujących miejscowość przed jej obróceniem w gruzy w 1902 roku, pracownik Coktel Vision Philippe Truca wykonał cyfrowe ilustracje do *Méwilo*. Użytkownicy gry Tramis mogą dzięki temu doświadczyć widoku panoramy miasta, katedry oraz ulicy Victora Hugo, po których nie pozostał w wyniku katastrofy żaden ślad⁴.

Sama zagadka staje się pretekstem do zobrazowania dewastującego wpływu, jaki na czarnoskórych Martynikan wywiera dyskurs kolonialny, definiowany przez Homiego Bhabhę jako „aparat uruchamiający mechanizm uznania i zanegowania różnic rasowych, kulturowych i historycznych” (BHABHA 2010: 62). Hinduski kulturoznawca próbuje dociec przyczyn powstania dyskursu kolonialnego w psychoanalitycznych kategoriach fetyszyzmu oraz reżimu skopicznego, których używał również Frantz Fanon w odniesieniu do sposobu traktowania osób o odmiennym kolorze skóry. Jak zauważa jednak Ania Loomba, zarówno w wypadku Bhabhy, jak i Fanona nie dochodzi do głosu kwestia innego poziomu odmienności niż czysto rasowy, a mianowicie uprzedmiotowienia czarnoskórych kobiet, zepchniętych przez kolonializm na margines życia społecznego (LOOMBA 2011: 172-175). Tymczasem warto zwrócić uwagę na sposób artykułowania kwestii płciowego fetyszyzmu na przykładzie relacji między białym urzędnikiem Valentinem de Roman a ciemnoskórą praczką Séraphine. Kiedy gracz znajduje się w gabinecie monologującego Valentina, ten odwraca się nagle, by podglądać przez okno przechodzącą ulicą Séraphine. Jego komentarz „*Quelle grace!* [Co za wdzięk!]” nadaje kobiecie status obiektu pożądania; z późniejszej rozmowy z praczką w porcie można się dowiedzieć, że urzędnik istotnie napastuje ją seksualnie. Ten problem uprzedmiotowienia rzutowany jest zgodnie z założeniami Loomby na status społeczny, ponieważ w *Méwilo* czarnoskóre kobiety – praczki, kucharki, sprzątaczkі – zajmują najniższą pozycję w hierarchii Saint-Pierre nie tylko ze względu na swoją rasę, ale i płeć.

⁴ *Méwilo* wykorzystuje autentyczne fotografie nie tylko do odtworzenia rzeczywistych miejsc, ale również w ramach sygnatury autorskiej. Sklepem znajdującym się na ulicy Victora Hugo kieruje postać do złudzenia przypominająca Muriel Tramis, ustanawiając przy tym specyficzną sygnaturę autorską.

Czarni mężczyźni, którzy w świecie *Méwilo* mają przynajmniej możliwość zbliżenia się do białych pod względem statusu społecznego, stają się ofiarą zjawiska opisywanego przez Bhabhę jako mimikra. Proces upodobniania się do kolonizatora pod względem obyczajów, stroju czy też ubioru w mimikrze nie sięga poza ramy imitacji: „zanglicyzowanie oznacza z całą wyrazistością, że nie jest się Anglikiem” (BHABHA 2010: 82), a galicyzacja również nie uprawnia do tego, by stać się Francuzem. Dobrze sytuowany Mulat, Alcipe Condelle, napotkany przy plantacji kakao, staje się ofiarą tejże strategii stosowanej przez kolonizatorów wobec skolonizowanego:

Mówi się: abolicja, abolicja! A co się zmieniło? Wciąż dla béké jestem Murzynem i nikim więcej. Mnie to nie przeszkadza, praca nie jest zbyt ciężka! Lecz niech pan pójdzie zobaczyć, jak czarni zalewają się potem w porcie, a wtedy pozna pan nowe oblicze niewolnictwa! (TRAMIS 1987)⁵.

Zerwanie z rdzenną kulturą na rzecz naśladownictwa obyczajów kolonizatorów może być związane z poczuciem winy wobec współplemieńców, jak w wypadku Alcipe'a. Czarnoskóry kanonik Ésegippe, którego gracz spotyka przy katedrze w Saint-Pierre, nie przejawia już jednak żadnych podobnych wątpliwości, afirmując religię chrześcijańską ustanowioną na Karaibach siłą przez francuskich kolonizatorów i zarzucając swoim pobratymcom zdanie się na pastwę lokalnych kultów. Zygmunt Bauman komentuje taką postawę, przyjętą przez wielu czarnoskórych Martynikan, w następujący sposób: „im bardziej usiłują stać się takimi, jakimi ich wzywano, by się stali, tym bardziej stają się tymi, jakimi ich wzywano, by być przestali” (BAUMAN 2000: 130). Mimikra odseparowuje ofiary kolonializmu od ich ojczystych kultur, nie dając im w zamian akceptacji zachodnich kolonistów. *Méwilo*, jako krytyczna refleksja nad skutkami oddziaływań kolonializmu na życie potomków czarnych niewolników, nabiera wymiaru współczesnego, gdyż stanowi próbę ochrony lokalności przed dominacją hegemonicznej kultury francuskiej.

Bohaterowie gry Tramis zmagają się jednak nie tylko ze współczesnymi formami opresji kolonialnej, lecz również z widmem przeszłości. Nękający posiadłość Grand Parnasse potępieniec, jak wynika z dalszych rozmów, jest duchem dawnego właściciela ziemskiego, Arnauda de Ronana. Podczas rewolty niewolników, która wybuchła w 1831 roku w Saint-Pierre, Ronan uciekł wraz z rodziną z willi i zabił towarzyszącego im tytułowego niewolnika, zakopując jego ciało wraz z worem złota. Jak sugerowała autorka

⁵ Przekład własny za: „On dit abolition, abolition! Qu'est-ce qui a changé? Je suis toujours un nègre de beké et encore! Pour moi ça va, le travail n'est pas trop dur! Mais allez voir comme les nègres transpirent sur le port et la vous connaîtrez la nouvelle manière de l'esclavage”.

gry, zachowanie Ronana wyniesione z rodzimej legendy, było motywowane chęcią powstrzymania innych niewolników przed odkopaniem skarbu. Wyznawcy rozpowszechnionego na Karaibach kultu *voodoo* wierzyli bowiem, iż martwi ludzie powracali w postaci duchów (DONOVAN 2010: 127). Sam motyw rewolty z 1831 roku również powróci w kolejnej grze, będącej efektem współpracy Tramis z Chamoiseau, *Freedom*.

Freedom

O ile w *Méwilo* wątek rewolty przeciwko niewolnictwu został jedynie wspomniany, w grze *Freedom: Les Guerriers de l'Ombre* (*Wolność: Wojownicy cienia*), wydanej pod koniec 1988 roku, główny nacisk zostaje położony na rekonstrukcję samego powstania w Saint-Pierre. 9 lutego 1831 roku grupa około trzystu niewolników dokonała napadu na jedenaście plantacji położonych w obrębie miasta, usiłując opanować ten wówczas największy ośrodek administracyjny wyspy. Powstanie zostało jednak zdławione niemal tak szybko, jak wybuchło: do miasta wkroczył pułk piechoty złożony z żołnierzy rasy białej i mieszanej, a represje po stłumieniu rewolty objęły około dwustu sześćdziesięciu osób (SCHLOSS 2009: 135). Niewielka antyfrancuska rewolta w Saint-Pierre korelowała ze znacznie większym powstaniem na Jamajce, wymierzonym z kolei przeciwko Wielkiej Brytanii, zwracając uwagę rządów obu krajów na stopniową nieopłacalność handlu niewolnikami.

Druga gra postkolonialna, będąca efektem współpracy Tramis z Chamoiseau, przyjęła inną formę aniżeli *Méwilo*, wymagając od gracza znacznie większego zaangażowania niż czytanie monologów fikcyjnych postaci. W grze *Freedom* gracz wciela się w rolę przywódcy powstania przeciwko właścicielowi jednej z martynikańskich plantacji cukru, mając na celu rozpętanie rewolty, pokonanie poszczególnych stronników swego pana i ostatecznie stawienie czoła jemu samemu.

Rozgrywka rozpoczyna się od wyboru jednej z czterech postaci zdolnych do wywołania rebelii. Co ważne, proporcje płci zostały rozdzielone równo pomiędzy dostępnych protagonistów: dwaj z nich to mężczyźni, dwie zaś są kobietami. Różnice między nimi wyznaczane są przez rozmaite współczynniki: siłę, wpływającą na skuteczność w walce, charyzmę, umożliwiającą zwoływanie kolejnych powstańców z plantacji oraz skuteczność w zajmowaniu, przeszukiwaniu i podpalaniu obiektów wroga. Umiejętności zostały dobrane na pozór dosyć stereotypowo, gdyż mężczyźni mają wyższe współczynniki związane z siłą, natomiast kobiety wyróżniają się wyższym poziomem przebiegłości i charyzmy. W istocie ten stan rzeczy miał wiele wspólnego z rzeczywistością. Zajmujący

się zjawiskiem kolonializmu w Antylach Francuskich historyk Bernard Moitt, opisując udział kobiet w działaniach zbrojnych przeciwko francuskiemu kolonializmowi, zaznacza ich ponadprzeciętną odwagę. Kobiety uczestniczące w powstaniach na Gwadelupie, na Martynice oraz na Haiti dostarczały amunicji, śpiewały pieśni motywujące oddziały niewolników oraz wykazywały się determinacją równą mężczyznom, a niekiedy ich przewyższającą. Dlatego zapadały wobec nich wyroki skazujące równie restrykcyjne, jak wobec męskich niewolników (MOITT 2001: 127-133).

Po wyborze poziomu trudności gracz przejmując stery nad symboliczną postacią przywódcy umiejscowioną na mapie plantacji. Sterując nią, zwykle należy przeszukać kilka chat, będących mieszkaniem niewolników, aby przynajmniej część mieszkańców wzięła udział w rewolcie przeciwko kolonistom. Tu zauważalne są pierwsze trudności, ponieważ niewolnicy z obawy o własne życie nie są zbyt skorzy do udziału w rewolcie. Także duchowi przywódcy społeczności karaibskiej – czarownicy (*quimboisiers*) oraz szamani (*séanciers*) – odmawiają uczestnictwa w buncie, a bez nich nie można zaangażować wszystkich czarnych mieszkańców plantacji. Gracz musi zatem stawić czoła poszczególnym przeciwnikom, przekradając się do ich siedzib i unikając przy tym patroli psów, które alarmują właściciela plantacji.

Freedom stawia gracza przed dylematami wynikającymi ze spontanicznego buntu, które wpływają na dalszy los protagonisty. Jednym z pierwszych napotkanych antagonistów jest ksiądz – w zależności od rozgrywki biały lub czarnoskóry. W tym ostatnim przypadku ponownie wyartykułowane zostają niuanse postkolonialne, gdyż czarnoskóry ksiądz Étang jednoznacznie potępia niewolników jako postępujących niezgodnie z kościelnymi przykazaniami. Bratobójczy charakter walki podkreśla konfrontacja z samymi przeciwnikami, która odbywa się na zasadzie symbolicznego pojedynku dwojga czarnych wojowników. Wykorzystując różne ataki i uniki, gracz zadaje symboliczne obrażenia oddziałom wroga. Pokonanych przeciwników można uwięzić lub zabić, a ten wybór stawiany przed graczem istotnie wpływa na morale powstańców. Przyjęcie strategii polegającej na zabijaniu jeńców wywołuje wzrost agresji u tych, którzy pozostali przy życiu, w wyniku czego walczą oni zacieklej z graczem. Natomiast więźniowie, jeżeli nie posiadają odpowiedniej straży, uciekają z plantacji. Gra jednak sugeruje, że nie należy nadużywać przemocy podczas walki z kolonistami (podpalać obiektów czy mordować pokonanych), gdyż w skrajnej sytuacji prowadzi to do buntu powstańców przeciwko ich przywódcy i wydania ich właścicielowi plantacji.

Cele stawiane przed graczem różnią się w zależności od wylosowanych przeciwników. Jednego z panów można pokonać tylko po podpaleniu co najmniej połowy obiektów należących wroga (cukierni, zbrojowni i tak dalej), do czego potrzebna jest bohaterka wprawiona w tej umiejętności. Inny może zostać zgładzony dopiero po zebraniu liczby niewolników odpowiedniej do uderzenia na siedzibę pana. Gdy cel zostaje osiągnięty, pojawia się krótka animacja o wyjątkowej, jak na standardy ówczesnych gier cyfrowych, brutalności, w której symboliczna postać gracza strzela z osiemnastowiecznego pistoletu w głowę znienawidzonego pana. Porażka gracza we *Freedom* również skutkuje drastycznym widokiem. W animacji widzianej zza oczu bohatera naciera na niego gromada psów i rozszarpuje go, co uwidacznia się w postaci krwi zalewającej ekran.

Okrucieństwo fikcyjnej rewolty było od początku zamierzone przez Tramis:

Oficjalne uznanie niewolnictwa za zbrodnię przeciwko ludzkości zmieniło już współczesny świat, ludzie są tego teraz świadomi. Mogłam opowiadać o tym zjawisku za pomocą gry w czasach, kiedy temat wciąż był drażliwy. Moim obowiązkiem było zachowanie go w pamięci (DONOVAN 2010: 128)⁶.

Swój cel autorka *Freedom* osiągnęła; recenzent branżowego pisma „Tilt”, Éric Caberia, doszukiwał się porównań gry z *Małym wielkim człowiekiem* Arthura Penna (CABERIA 1988). O ile jednak amerykański film z 1966 roku wciąż był skażony perspektywą białego człowieka w ukazywaniu okrucieństwa amerykańskich kawalerzystów wobec Indian, przez *Freedom* konsekwentnie przeziara punkt widzenia „podporządkowanego Innego”, poszkodowanego przez lata ucisku kolonialnego. Po latach redaktorka pisma „Kill Screen”, Maddi Chilton, przyznaje:

Po dwudziestu pięciu latach ten pomysł wciąż wydaje się szokujący, jak gdyby gry były pozbawione przesłania cechującego każde inne medium artystyczne: opowiedzieć dzieje ludzkości bez cenzury i w sposób, który może zostać zrozumiany (CHILTON 2016)⁷.

Méwilo oraz *Freedom* – gry silnie zakorzenione w lokalnej kulturze martynikańskiej, odwołujące się do rodzimego folkloru – ukazują złożoność stosunków zachodzących pomiędzy „podporządkowanym Innym” a jego ciemnizyńcem. Muriel Tramis,

⁶ Przekład własny za: „Today the official recognition of slavery as a crime against humanity has changed the world, people are more aware now. I could talk through the game at a time when the subject was still painful. It was my duty to remember”.

⁷ Przekład własny za: „25 years later and that idea still seems shocking, as if games are somehow exempt from the calling of every other artistic medium: to tell the story of humanity, without censorship and in a way that can be understood”.

nie bez powodu korzystając ze scenariuszy Patricka Chamoiseau, podkreśliła w nich konieczność zachowania dla potomności świata powoli odchodzącego w przeszłość, który już nigdy nie wróci. O ile w *Solibo Magnifique* Chamoiseau punktem odniesienia była postać ostatniego gawędziarza (*conteur*), we *Freedom* gracz ma do czynienia z ostatnimi niewolnikami stawiającymi opór przeciwko kolonializmowi w czasach, kiedy taki opór był jeszcze możliwy ze względu na jawność opresyjnego systemu. Sytuacja postkolonialna, determinowana przez postępujące procesy globalizacyjne, nie stwarza warunków dla zachowania martynikańskiej tożsamości.

Aimé Césaire rozpisywał się gorzko o miejscu swojego urodzenia jako o „pagórze zapomnianym – który zapomniał wybuchnąć” (CÉSAIRE 1978: 29). Martynika nie wybiła się na niepodległość. Nie zdołał w odpowiednim czasie wybuchnąć „pagór” społeczny, który mógłby do niej doprowadzić. Jak wskazuje akcja *Méwilo*, jedyna możliwa erupcja została wywołana przez niszczycielską naturę, która przyniosła jednakową tragedię tysiącom istnień należących do różnych kultur. Opór polityczny wydaje się już niemożliwy, w związku z czym jedyną możliwością wyartykułowania kreolskiej tożsamości stała się działalność twórcza. Część późniejszych produkcji Tramis, powstałych już bez udziału Chamoiseau, również nawiązywała do sytuacji zniewolonych ludów, aczkolwiek już w sposób bardziej zawoalowany. *Lost in Time* (TRAMIS 1993) powracała do motywu niewolnictwa karaibskiego widzianego przez pryzmat podróży w czasie, natomiast *Woodruff et le Schnibble d’Azimuth* (GILHODES & TRAMIS 1995) opisywała sytuację Innego za pomocą sztafażu *fantasy*. Żadna z tych gier nie miała jednak siły oddziaływania *Méwilo* oraz *Freedom*, które ze względu na bezprecedensową w dziejach gier cyfrowych krytykę dyskursu kolonialnego można uznać za pierwsze i najwyrazistsze przejawy refleksji postkolonialnej.

Źródła cytowań

- BAUMAN, ZYGMUNT (2000), *Ponowoczesność jako źródło cierpienia*, Warszawa: Wydawnictwo Sic!.
- BHABHA, HOMI (2010), *Miejsca kultury*, przekł. Tomasz Dobrogoszcz, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- BURNS, LORNA (2009), 'Becoming-postcolonial, becoming-Caribbean: Édouard Glissant and the poetics of creolization', *Textual Practice*: 1 (23), ss. 99-117.
- CABERIA, ÉRIC (1988), 'Freedom', *Tilt*: 12 (61), ss. 134-135.
- CÉSAIRE, AIMÉ (1978), *Poezje*, przekł. Zbigniew Stolarek, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- CHILTON, MADDI (2016), 'A forgotten, decades-old game about slavery has returned', w: *Kill Screen*, <http://killscreen.com/articles/can-now-play-decades-old-forgotten-game-slavery/> [dostęp: 30.07.2018].
- DE CLERCQ, LIZE (2016), 'Why are there so few female game developers?', w: *uniteIT*, <http://www.unite-it.eu/profiles/blogs/why-are-so-few-women-developing-video-games> [dostęp: 30.07.2018].
- DONOVAN, TRISTAN (2010), *Replay: The History of Video Games*, Lewes: Yellow Ant.
- FANON, FRANTZ (1985), *Wyklęty lud ziemi*, przekł. Hanna Tygielska, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- FULLERTON, TRACY (2008), 'Documentary Games: Putting the Player in the Path of History', w: Zach Whalen i Laurie B. Taylor (red.), *Playing the Past: Nostalgia in Videogames and Electronic Literature*, Nashville: Vanderbilt University Press, ss. 215-238.
- GILHODES, PIERRE, MURIEL TRAMIS (1995), *Woodruff et le Schnibble d'Azimuth*, Coktel Vision [PC].
- GLISSANT, ÉDOUARD (2009), *Philosophie de la Relation*, Paris: Gallimard.
- KNEPPER, WENDY (2012), *Patrick Chamoiseau: A Critical Introduction*, Jackson: University Press of Mississippi.

- LOOMBA, ANIA (2011), *Kolonializm/Postkolonializm*, przekł. Natalia Bloch, Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.
- MAJUMDAR, MARGARET (2007), *Postcoloniality: The French Dimension*, New York: Berghahn Books.
- MAZIARCZYK, ANNA (2008), 'Á la recherche de la parole perdue: Solibo Magnifique de Patrick Chamoiseau', w: Tomasz Swoboda, Ewa Wierzbowska, Olga Wrońska (red.), *Autour de Patrick Chamoiseau*, Sopot: Fundacja Rozwoju Uniwersytetu Gdańskiego, ss. 21–27.
- MOITT, BERNARD (2001), *Women and Slavery in the French Antilles, 1635-1648*, Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press.
- MUKHERJEE, SOUVIK (2016), 'Playing Subaltern: Video Games and Postcolonialism', w: *Games and Culture*: 5 (13), ss. 504–520.
- SCARTH, ALWYN (2002), *La Catastrophe: The Eruption of Mount Pelée, the Worst Volcanic Disaster of the 20th Century*, Oxford, New York: Oxford University Press.
- SCHLOSS, REBECCA HARTKOPF (2009), *Sweet Liberty: The Final Days of Slavery in Martinique*, Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- TRAMIS, MURIEL (1987), *Méwilo*, Coktel Vision [Amiga].
- TRAMIS, MURIEL (1988A), 'ASM-Blitz-Interview'. *Aktueller Software Markt*: 9, s. 61.
- TRAMIS, MURIEL (1988B), *Freedom*, Coktel Vision [Amiga].
- TRAMIS, MURIEL (1993), *Lost in Time*, Coktel Vision [PC].
- ZIMMERMAN, BERND, MICHAEL SUCK (1988), 'Ein Cocktail, der es in sich hat!', *Aktueller Software Markt*: 1, ss. 55–57.