

„Zawsze jest latarnia, zawsze jest mężczyzna, zawsze jest miasto”. *BioShock: Infinite* i pytanie o mowę (anty)nienawiści

SVEN DWULECKI*

Miałem sen, iż pewnego dnia ten naród powstanie,
aby żyć wedle prawdziwego znaczenia swego *credo*:
„uważamy za prawdę oczywistą, że wszyscy
ludzie zostali stworzeni równymi”.
Martin Luther King Jr.

Wstęp

Rozważając marzenie Martina Luthera Kinga o narodzie bez podziałów rasowych, trudno jednoznacznie stwierdzić, czy Stanom Zjednoczonym Ameryki udało się je spełnić. Można mówić o niezwykle ważnych i pozytywnych przemianach, które zaszły w tym społeczeństwie: od zniesienia segregacji rasowej w 1964 roku poczynając, a na wyborze pierwszego czarnoskórego prezydenta w 2008 roku kończąc. Jednak nie znaczy to, że amerykański sen Kinga się urzeczywistnił. Również dziś widać podziały rasowe, których przejawami są chociażby zamieszki w Ferguson (2014 rok) czy strzelanina w kościele Charleston (2015 rok). Mniejsze oznaki nierówności dotyczą życia codziennego obywateli. Po-

* Eberhard Karls Universität Tübingen | kontakt: svendwulecki@googlemail.com

działy rasowe potęgują dysproporcje w zarobkach i warunkach zatrudnienia, prowadzące do wzrostu liczby przestępstw na tle nienawiści (BRACKETT 2016; SAMUELS 2017; LICHTBLAU 2016).

Gry wideo, jako pewien fenomen kulturowy, potrafią znakomicie ujawniać i unaczyniać wspomniane napięcia społeczne. Premierowy zwiastun *Resident Evil 5* z 2007 roku wywołał publiczną debatę na temat rasizmu, trwającą do momentu wydania gry w 2009 roku (ALEXANDER 2008; SCHIESEL 2009). W 2016 roku burzliwa dyskusja zrodziła się w wyniku promocji kolejnej części cyklu gier *Deus Ex*, o podtytule *Rozłam Ludzkości* (*Deus Ex: Mankind Divided*), której materiały reklamowe nawiązywały do ruchu Black Lives Matter. Twórcy gry, odpierając zarzuty, twierdzili, że ich produkt jedynie odzwierciedla problemy społeczeństwa (FRANK 2016). Zdaniem krytyków takie działania marketingowców powodują „prowadzenie narracji, która uznana zostaje za rasistowską wobec czarnoskórych, nawet jeśli taką nie jest” (FRANK 2016).

Z całą pewnością kwestią dyskusyjną jest to, czy twórcy gier wideo mogą nawiązywać do współczesnych społecznych ruchów sprzeciwu, by uatrakcyjnić swój produkt. Debata na ten temat to poniekąd walka rozsądku z ideologią. Tymczasem reakcje na pokazany podczas E3 2017 zwiastun gry *Wolfenstein: The New Colossus* można wręcz uznać za groteskowe – skrajnie prawicowe środowisko nazwało bowiem grę „rasistowską wobec białych” (BILLING 2017). Prezentacji gry *FarCry 5* również towarzyszyły podobne tony (BILLING 2017), co doprowadziło do zamieszczenia petycji na portalu *Charge.org*, której celem było nakłonienie twórców do zmiany antagonistów z białych ekstremistów chrześcijańskich na ich muzułmańskich odpowiedników (CHARGE.ORG 2017). Te przykłady poważnych oskarżeń, z jakimi spotykają się twórcy gier, wskazują dwa niezwykle ważne aspekty. Gracze mianowicie zwracają uwagę na komentarze polityczne i inne komunikaty będące wbudowanym przekazem gry, a także wyrażają swoje obawy na ich temat (bez względu na to, czy akurat w wypadku rasizmu są one uzasadnione). Na podstawie tej obserwacji można stwierdzić, że gry z sukcesem przekazują treści polityczne. Gdyby twierdzenie to nie było prawdziwe i gry wideo nie stanowiły przedmiotu indywidualizacji (KNAPE 2008: 898, 890), wówczas taka dyskusja miałaby jedynie akademicki charakter i nie występowałaby w przestrzeni publicznej.

Reakcje odbiorców, komentatorów i krytyków dowodzą, że powyższe zjawisko można analizować za pomocą retoryki – „umiejętności komunikowania się w celu wskazania przyczyny, oratorycznego *telos*, które jest postrzegane jako słuszne i które wyzwala ludzi od uwarunkowań społecznych” (KNAPE 2000: 33). Ponadto prawdziwe jest stwierdzenie, że gry komputerowe są nośnikiem poglądów politycznych. Prezentowane akty mowy

dowodzą, że ci, którzy nie zostali przekonani zgodnie z zamierzeniem twórców, reagują stosownie do swoich poglądów, swoją odpowiedź budując na swoistej kontrze. Dlatego analiza gier wideo ze względu na to, w jaki sposób odnoszą się do zjawiska rasizmu, jest nie tylko przedmiotem akademickich dociekań, ale również ważnym tematem społecznym. Przedmiotem niniejszego rozdziału uczyniono zatem jeden z najwybitniejszych i jednocześnie najbardziej kontrowersyjnych przykładów mowy antynienawiści we współczesnej historii gier wideo.

„Witajcie w Kolumbii” – o grze *BioShock Infinite*

BioShock: Infinite stworzony został przez studio *Irrational Games*, a pracami nad nim kierował współzałożyciel studia – Kevin Levine. Gra po raz pierwszy została wydana przez *2K Games* w marcu 2013 roku, zaś jako część zremasterowanej serii *BioShock: The Collection* – we wrześniu 2016 roku. *BioShock Infinite* cieszy się dużą popularnością, co odzwierciedla uznanie użytkowników portalu Metacritic.com (2018). Uznano, że w grze „wyznaczono nowe granice narracji poprzez wciągające opowiadanie historii (*storytelling*)” (FRANK 2013). Fabuła gry z całą pewnością pozostaje główną przyczyną jej sukcesu.

BioShock: Infinite przenosi graczy w fikcyjną wersję 1912 roku. Protagonista Booker DeWitt, prywatny detektyw, który przeżywa traumę w związku z udziałem w bitwie znanej jako masakra nad Wounded Knee (*Wounded Knee Massacre*), zostaje zatrudniony, by odnaleźć i uwolnić dziewczynę imieniem Elizabeth, która przebywa w pozornie utojonym, latającym mieście-państwie Kolumbia. Kolumbia jawi się jednak jako przestrzeń izolacjonistycznego rasistowskiego społeczeństwa, kierowanego przez samozwańczego proroka Comstocka. W trakcie rozgrywki gracz odkrywa, że rządy Comstocka napotykają na sprzeciw, którego przejawem jest funkcjonowanie ruchu oporu – Vox Populi – składającego się z przedstawicieli uciskanych w Kolumbii mniejszości. Po tymczasowym sojuszu z powstańcami Vox Populi, DeWitt zostaje zdradzony przez liderkę grupy – Daisy Fitzroy – i jest świadkiem przemiany ruchu w żądną krwi rewolucjonistów. Wraz z Elizabeth detektyw próbuje opuścić Kolumbię, jednak ostatecznie ginie z ręki dziewczyny. Powyższy opis fabuły jest uproszczeniem, ponieważ w rzeczywistości jest ona bardziej złożona, a streszczenie wszystkich wątków i aspektów wykraczałoby poza zakres rozdziału. Jednak nakreślone wątki wystarczą, by opisać świat gry i przeprowadzić analizę zastosowanych figur retorycznych.

BioShock: Infinite jest znakomitym przykładem silnej mowy antynienawiści, ale poprzez wybory w sferze narracji, grę można uznać również za potencjalny nośnik stereotypów rasowych. Szczegółowy obraz grup nienawiści i metod, jakimi się posługują, kreuje w grze wyraźną atmosferę sprzeciwu wobec nienawiści czy dyskryminacji. Jednakże problematyczny obraz Afroamerykanów w przebiegu rozgrywki częściowo podważa przekonujący charakter *BioShock: Infinite*, a nawet może powodować nadużycia przekazu (przetransformowanie go, by odpowiadał wyznawanej ideologii), prowadzące do podporządkowania go mowie nienawiści.

Czy byłbyś tak uprzejmy? – retoryka gier komputerowych

Autor rozdziału zastosuje czteropoziomowy schemat malowania obrazu pikselami (DWULECKI 2017: 156). Wyobraźmy sobie, że gra wideo jest złożonym obrazem, w którym można dokonać redukcji poszczególnych elementów, by wyszczególnić te jej sfery, które bezpośrednio odnoszą się do danego zjawiska (w tym przypadku rasizmu): scenę – aktorów – działanie – złamanie immersji. Świat gry komputerowej można porównać do teatralnej sceny, na której rozgrywają się wszystkie działania związane z wystawieniem sztuki (DWULECKI 2017: 157-158). Indywidualny świat narracji (*storyworld*)¹ zapewnia niezbędną ramę odniesienia dla wszystkich możliwych czynności. Działania DeWitta zyskują retoryczne znaczenia ze względu na świat, w którym nastąpiły, oraz ze względu na to, jak zachowanie postaci wpływa na tę rzeczywistość i ją zmienia. Co więcej, przestrzeń cyfrowe zawsze posiadają możliwość stania się swoistymi miejscami pamięci (DWULECKI 2017: 157), w których gracz będzie powtarzał swoje doświadczenia z wcześniejszych rozgrywek (przykładem może być kompleks Shadow Moses – jako *remake Metal Gear Solid*) lub powtarza doświadczenia innych graczy (co zostanie szczegółowo opisane w późniejszej części rozdziału). Aktorzy są czymś więcej, niż tylko postaciami przeniesionymi do fabuły gry (DWULECKI 2017: 158-160). Zastosowanie tekstowej analizy narracji postaci ukáže, jak ich życiorys wpływa na światopoprowadanie figurami retorycznymi. Działanie jest powszechnie rozumiane jako „zdolność osoby do kontrolowania swoich akcji, a przez nie zdarzeń w świecie zewnętrznym” (HAGGARD & TSAKIRIS 2009: 242). Tylko pozornie dotyczy to postaci w grach wideo (DWULECKI 2017: 160-161). Gracz zawsze ma do czynienia z niegrywalnym charakterem,

¹ Przekład proponowany przez Krzysztofa M. Maja w artykule *Słowo gra znaczy świat* (MAJ 2017: 203).

który działa w oparciu o określone reguły twórcy/twórców gry, jednakże działania postaci, będącej intradiegetycznym narratorem, będą wnikliwe, a nawet odkrywcze wobec ich mitów tożsamościowych. Złamanie immersji, definiowane jako „wszystkie zjawiska, które umyślnie dekonstruuja immersyjne efekty gier wideo i zastępują je bezpośrednim odniesieniem do gracza” (DWULECKI 2017: 162), występuje zawsze wtedy, gdy podczas rozgrywki w jakikolwiek sposób gracz zostaje nakłoniony do działania nie w grze, ale w życiu. Ta ostatnia sfera jest jedyną, która nie ma znaczenia dla treści tego rozdziału, pozostałe trzy przekazują treści dotyczące tolerancji i rasy.

Bioshock Infinite wypełniają przeróżne rodzaje mitów – niektóre z nich są niezwykle cenne jako elementy dekonstruuja rasizm. W ujęciu Michaela Waltmana „mity są główną narracją opisującą wyjątkowych ludzi, robiących wyjątkowe rzeczy i służą jako przewodniki moralne, które mogą wpływać na działania tych, którzy należą do danej wspólnoty kulturowej”. Nadają zatem mówcom autorytet, a ich wypowiedziom – sens, łącząc teraźniejszość z przeszłością, stwarzając poczucie wspólnoty i dramatyzując indywidualnie podejmowane decyzje poprzez przedstawianie zmagania między dobrem a złem (BURKE 1995; HART 1997; WALTMAN & DAVIS 2005). Mity są ideologiczne, stwarzają argumenty uprawniające zbiorowość do podejmowania działań w celu stworzenia ładu społecznego (BURKE 1995; DOTY 1986; SMITH 1984). Mogą być wykorzystane, by wspierać lub uzasadniać pewne czyny. Roderick Hart podzielił je na cztery rodzaje: tożsamościowe, estachologiczne, socjologiczne i kosmogoniczne (HART 1997). Według Roberta Ratha (2016) „rzeczywiście punkty widzenia *Infinite* dotyczące intelektualnych aspektów amerykańskich uprzedzeń są najbardziej radykalnymi częściami gry, a nie zostały należycie poddane rozbirowi – w tej właśnie sferze gry wyimaginowany rasizm służy grze bardzo dobrze”.

Dobrzy...

BioShock: Infinite jest współczesną grą antynienawiści. Salen i Zimmerman (2005) postrzegają gry wideo jako metodę „propagowania [...] ideologii” (SALEN & ZIMMERMAN 2005: 38). Nic dziwnego, że twórcy gier AAA mogą wyrażać takie zamiary. Levine za cel swojej produkcji uważa sprawienie, aby ludzie zaczęli zastanawiać się nad konkretną ideologią nienawiści i nietolerancji (LATHI 2013). *BioShock* w bardzo atrakcyjny sposób przedstawia mechanizm działania grup nienawiści. Kierownictwo grupy w Kolumbii poprzez mity i symbole religijne buduje silne poczucie autorytetu, a poszczególne elementy jego kreacji można odnaleźć na poziomie sceny, aktorów i działania.

Hall of Heroes – miejsce pamięci proceduralnej

Przestrzeń sceny w Kolumbii demonstruje konstrukcję mitu kosmogonicznego i pozwala graczowi na jego dekonstrukcję. „Mity kosmogoniczne jako narracyjne opowieści, opisują, dlaczego tu jesteśmy i jacy byli nasi przodkowie. Tego rodzaju mity służą komunikowania tego, skąd pochodzimy” (HAAS & WALTMAN 2011: 46). Twórcy gry *BioShock: Infinite*, w celu wpisania mitu kosmogonicznego w kulturę społeczności utopijnego państwa-miasta, umieścili w nim muzeum. W *Sali Bohaterów* (*Hall of Heroes*) mieszkańcy Kolumbii celebrują powstanie państwa i swoje pochodzenie. Dwie z trzech sal muzealnych zostały poświęcone osobie ojca proroka Comstocka oraz jego drodze do bycia ojcem-założycielem. Każda z nich odnosi się do jednego z ważnych dla mieszkańców zwycięstw: powstania bokserów (*Boxer Rebellion*) oraz bitwy nad Wounded Knee (*Battle of Wounded Knee*). Zwiedzający przechodzą wzdłuż szeregu zautomatyzowanych kartonowych figur, w poniżający sposób przedstawiających Chińczyków i amerykańskich Indian, ukazanych jako brutalnych dzikusów. W odtwarzanych komunikatach wirtualni przewodnicy podkreślają niższość przedstawionych ludzi względem gloryfikowanego Comstocka i jego rzekomych osiągnięć:

To właśnie ta żółta skóra i skośne oczy zdradziły nas swoimi kłamstwami. Aż ich droga skrzyżowała się z drogą świętego gniewu naszego sprawiedliwego Proroka (MISTERSHIZNO 2013D: 00:20:47-00:21:00).

Z wrzawą, z tomahawkami tańczyli wśród naszych szlachetnych zmarłych. Ale gdy nasi żołnierze zdobyli pole walki, dzikie hordy mogły już tylko ustąpić (MISTERSHIZNO 2013D: 00:16:10-00:16:22).

W obydwu salach muzealnych głównym eksponatem jest pomnik ku czci Comstocka. Prorok, jako obiekt przekazu propagandowego, przedstawiany jest niczym bohaterski zdobywca. Jego legenda budowana jest na zasadzie figury antytezy: perfekcyjny Comstock *versus* zły cudzoziemcy. Religia przywódcy miasta również zasadza się na tej dychotomii. Według muzealnej prezentacji doświadczenia wizyjne stały się podstawą działań Comstocka, które doprowadziły do powstania unoszącego się państwa-miasta.

W *BioShock: Infinite* Zachary Comstock przechodzi całkowity chrzest i objawia się jako prorok: anioł ukazuje mu wizję utopijnej społeczności rozwijającej się ponad ziemią. Wraz z naukowcem Rosalindą Lutece buduje unoszące się państwo-miasto Kolumbię, zakładając w nim protestancką gminę, kontynuując dzieło Ojców Założycieli i wyznając wyższość białej rasy, a pozostałym (w tym Irlandczykom) – narzucając służalczą rolę (RATH 2016).

Ukazanie mechanizmu rasistowskiej propagandy w grze realizuje się w zrównaniu zwiedzającego muzeum z graczem. *Modus operandi* kolumbijskiej agitacji przedstawiony został jako połączenie prawdy z fikcją. Garth Jowett i Victoria O'Donnell określają taki zabieg mianem czarnej propagandy, która „występuje, gdy źródło pochodzenia informacji nie zostaje ujawnione lub przypisuje się jemu fałszywego nadawcę – autorytet, by szerzyć kłamstwa, fałszerstwa, oszustwa” (JOWETT & O'DONNELL 2012: 18). Wydarzenia historyczne przedstawione w grze (powstanie bokserów oraz bitwa nad Wounded Knee) są prawdziwe i umieścimy je w tym samym miejscu osi czasu, jak uczyniono to w narracji *BioShock Infinite*. Z racji tej, że graczowi mogą być nieobce wydarzenia z historii powszechnej, doświadcza on działania czarnej propagandy. W wyniku prowadzonej agitacji zostaje stworzony kolejny bardzo ważny przekaz – oto Comstock staje się bohaterem tych historycznych wydarzeń. Kłamstwo (bohaterski udział Comstocka w powstaniu i bitwie) oparto na elementach prawdy historycznej, by uwiarygodnić oszustwo.

Gracz, wcielający się w osobę zwiedzającą muzeum, w odniesieniu do swojej rzeczywistości, nie będzie pod wrażeniem technicznych rozwiązań zastosowanych w tej przestrzeni – prostych mechanizmów wprowadzające w ruch kartonowe figury, w połączeniu z muzyką i narracją pozakadrową (MISTERSHIZNO 2013D: 00:15:56-00:16:06). Jednak dla wirtualnych mieszkańców Kolumbii z alternatywnego ubiegłego wieku taka aranżacja mogła wydawać się niezwykle nowoczesna. Aby osiągnąć potencjalną immersję w mniej sprzyjających warunkach, w grze zastosowano wyzwanie wytrzymałości. W salach pamięci gracz mimowolnie musi stoczyć walkę z przeciwnikami, by tym samym odtworzyć propagandową narrację, w której historia Comstocka zostaje osadzona w ramach mitu kosmogonicznego, nadającego wszystkiemu, co wiąże się z nim i walką zbrojną, status doskonałości, a tym samym czyniąc proroka kimś, kto będzie postrzegany jako najwybitniejszy dowódca. W trakcie rozgrywki gracz zyskuje coraz więcej argumentów na poparcie prawdziwości owego „mitycznego” życiorysu założyciela miasta, z kolei ponowne przeżywanie tej historii, potęgowane przez wystroj muzeum, wzmacnia immersję – odczuwanie zachwyty otoczeniem przez zwiedzających. Następne etapy tej części rozgrywki prowadzą do dekonstrukcji mitu o bohaterze. Gdy gracz kieruje swoją postać dosłownie za kulisy ekspozycji, Cornelius Slate przez muzealne głośniki wyjawia DeWittowi i graczowi prawdę, będącą zaprzeczeniem mitu. W rzeczywistości oto Comstock popełnił przerażające zbrodnie wojenne podczas masakry nad Wounded Knee, zaś w powstaniu bokserów w ogóle nie brał udziału (MISTERSHIZNO 2013D: 00:21:12-00:21:15) – to bowiem sam Slate był uczestnikiem tych wydarzeń. Zostanie prorokiem potrzebne było Comstockowi

więc tylko do objęcia władzy nad Kolumbią. Co więcej, jego prorocтва były jedynie grą pozorów – objawienie anioła, którego rzekomo był świadkiem, okazało się fałszerstwem.

Pierwszy wśród rasistów – mit tożsamościowy Comstocka

W treściach mitów eschatologicznych znaleźć można przesłanie mówiące o tym, że jedynie przestrzeganie zasad twórców może zapewnić dobrą przyszłość społeczności (HAAS & WALTMAN 2011: 46). „Czystość” ma duże znaczenia dla mieszkańców Kolumbii, co wzmacnia panujące w mieście nastroje rasistowskie. Dla wprowadzenia takiej atmosfery zbudowano mit Ojców Założycieli, by wykształcić postawę wierności wobec wyznawanych przez nich ideałów (ich nieprzestrzeganie uznane zostaje za zdradę). „Mity eschatologiczne pomagają ludziom w zrozumieniu tego, dokąd prowadzi ich *status quo*” (HAAS & WALTMAN 2011: 46) i tak, jak w wypadku banneru głoszącego hasło „Chroń swoją rasę”, presja publiczna tworzy iluzję: bycie rasistą to „właściwy sposób życia” (HAAS & WALTMAN 2011: 46). Całkowita władza przywódcy Kolumbii opiera się na wyraźnych podziałach społeczeństwa – rozbiciu go na grupy ludzi lepszych i gorszych, postulujące mit tożsamościowy. Skupia się on na tym „co odróżnia od siebie poszczególne grupy kulturowe” (HAAS & WALTMAN 2011: 46). Lepszymi są oczywiście „Amerykanie” – biali, zdrowi i wykształceni. Hasła „Chroń swoją rasę”, „Chroń swoje bogactwo” stwarzają poczucie, że tolerancja jest niebezpieczna dla „amerykańskiej” wspólnoty.

We wczesnej fazie rozgrywki gracz poznaje Bractwo Kruka – grupę wzorowaną na Ku Klux Klanie. Wirtualny odpowiednik jest niczym „metafora absolutna” (BLUMENBERG 2010: 4) – członków zakonu można poznać po tym, że noszą długie, jednokolorowe szaty, twarze przesłaniają im kaptury z wyciętymi otworami na oczy, a ich symbolem jest krzyż – co stanowi czytelne nawiązanie do tej amerykańskiej organizacji rasistowskiej, powstałej w XIX wieku. Taka obrazowość prowadzi do natychmiastowej kategoryzacji i oceny działalności zakonu. Ponadto gracz jest świadkiem zbrodni członków organizacji – brutalnego zabójstwa chińskiego obywatela, rytualnego mordy w postaci złożenia ofiary z nienależącego do białej rasy więźnia. Bezbronny, przywiązany do drewnianej konstrukcji (MISTERSHIZNO 2013C: 00:23:10-00:23:56), umiera on na oczach gracza, który nie może w żaden sposób temu zapobiec, pozbawiony jakiejkolwiek sprawczości. Ten brak kontroli, swoiste zredukowanie działania, ma strategiczną wagę dla rozgrywki.

„Rzuć w parę” versus „Rzuć w prowadzącego”

W grze pojawiają się sytuacje ograniczające możliwość podjęcia wybranych akcji przez gracza, dzięki czemu podkreślone zostaje wewnętrzne oddziaływanie mitu socjologicznego, rozumianego jako „opowieść, która wskazuje właściwy sposób życia” (HAAS & WALTMAN 2011: 46). Krótco po tym, jak DeWitt przybywa do Kolumbii, zostaje mu przedstawiony rytuał stworzony przez społeczeństwo wyznające segregację rasową, dokonany w celu utrwalenia przekazu – jak nie należy postępować. Chodzi tu o loterię, w trakcie której mieszkańcy, trzymający w rękach piłki baseballowe, gromadzą się wokół podestu przypominającego scenę teatralną, na której stoi prowadzący. Pierwszą oznaką rasistowskiego charakteru tego publicznego zgromadzenia jest uwaga skierowana do uczestników, komentująca wygląd asystentki mężczyzny: „Czyż to nie najładniejsza młoda biała dziewczyna w Kolumbii?” (MISTERSHIZNO 2013C: 00:09:26-00:09:29). Kurytyna idzie w górę i ludziom ukazuje się nagroda dla zwycięzcy loterii. Jest nią przywiązana do drewnianych pali para: biały mężczyzna i czarnoskóra kobieta. Staje się jasne, że to ich międzyrasowy związek zostanie publicznie osądzony i ukarany. Z wypowiedzi postaci można wywnioskować, że tego typu rytuały zdarzają się często, zaś obecność wielu widzów świadczy dobitnie o tym, że społeczność Kolumbii je popiera – co dowodzi ugruntowanej pozycji mitu socjologicznego w jej ramach.

Gra symuluje działanie presji społecznej wywieranej na członkach grupy. Gracz wygrywa „pierwszy rzut”, jednak może dokonać wyboru: zgodnie z żądaniami tłumu – celować w parę lub rzucić w prowadzącego (MISTERSHIZNO 2013C: 00:10:15). Konwencja gry dla konsekwencji podjętej przez gracza przewiduje dwa możliwe następstwa: (1) ulegnięcie presji społecznej i dalsze działanie pod przykrywką, a zatem nieujawnienie swojej tożsamości; (2) protest przeciwko prześladowaniom i stawienie oporu. Opcja pierwsza niesie obietnicę łatwiejszej rozgrywki, druga zaś ma konsekwencję w postaci przymusu stoczenia walki. W ten sposób postawiony problem konfrontuje gracza z mechanizmem działania presji społecznej. Rozgrywając tę scenę, nie ma on jeszcze doświadczenia walki w tym świecie. Tym samym może jedynie domyślać się, jakie umiejętności posiada jego postać i zastanawiać się, czy będzie zdolny taką walkę wygrać. Mamy zatem tu do czynienia z konfliktem instynktu samozachowawczego i odwagi cywilnej. Dokonanie wyboru i jego realizacja jest jednak jedynie pozorna (MSENDOFALLGAMES 2013A: 00:00:32-00:00:37; 2013B: 00:00:32-00:00:37): jeśli gracz zdecyduje się rzucić w prowadzącego loterię, funkcjonariusz policji powstrzyma DeWitta. Tak przeprowadzony zabieg jest swoistym oszustwem i ma na celu kontynuowanie linearnej narracji. Grupa społeczna

ogranicza zakres działania jednostki. Przed wzięciem udziału w loterii gracz może swobodnie poruszać swoją postać, gdy jednak decyduje się dołączyć do zebranych, jego działanie ograniczone zostaje do binarnego wyboru – bycia częścią grupy lub pozostania *outsiderem*. Pozorna możliwość sprzeciwu podkreśla bezsilność protagonisty wobec siły większości. Ostatecznie forma sprzeciwu nieuchronnie związana jest z przemocą i użyciem siły.

Nakładanie ograniczeń na sferę działania prowadzi do wzrostu świadomości kontrolowania wyborów wynikających z chęci zwalczania ksenofobii. Nietolerancja ujawnia się również w postępowaniu wirtualnych mieszkańców Kolumbii, czego przykładem jest rozmowa pary, która zastanawia się, czy powinna zgłosić odpowiednim służbom fakt, że akcent barmana może wskazywać na jego nieodpowiednie pochodzenie (MISTERSHIZNO 2013A: 00:20:03). Jest to znakomity przykład tego, jak ideologia może wpływać na postrzeganie i ocenę (ludzie zauważają niewielkie różnice w wymowie, które świadczą o odmienności). Społeczność Kolumbii to grupa silnie zmanipulowana przez ksenofobiczną propagandę.

...żli...

BioShock Infinite ma też swoje wady. Dokonane wybory w sferze projektowania i zastosowanie problematycznych tropów wpływają na zmniejszenie wydźwięku krytycznego gry na rzecz szybkiego rozwoju fabuły. Jak ujmuje to Robert Rath: „Szczzerze mówiąc, głównym problemem jest to, że gracz poświęca wiele czasu na zgłębienie rasistowskiej filozofii Comstocka, nie otrzymuje zaś wielu okazji do bezpośredniego kontaktu z ofiarami tej filozofii” (RATH 2016).

Aktorzy wysłani z piekła – wskrzeszanie starych stereotypów

Na moc przesłania gry negatywnie wpływa kreowany w niej obraz Afroamerykanów. Próby uniknięcia tworzenia naiwnych uproszczeń rozpoznawania dobra i zła w prowadzeniu narracji zmieniają się wraz z rozwojem wypadków – w Kolumbii dochodzi do narastania napięć, w wyniku czego rozpoczyna się rebelia Vox Populi. Dzięki swoim umiejętnościom Elizabeth otwiera przejście do innego wymiaru, w którym powstańcy mogą zdobyć uzbrojenie i wystąpić przeciwko opresji. Okazuje się jednak, że powstańcy, a przede wszystkim ich dowódca – Daisy Fitzroy – tak samo, jak rządzący miastem, nie przestrzegają zasad moralnych. Walka pomiędzy obydwooma stronnictwami toczy się na

przestrzeni całej gry. Wydaje się, że wskazywanie na nieistnienie absolutnego dobra i zła, jest dobrym pomysłem, jednak taki zabieg zmienia dynamikę rozgrywki w bardzo wątpliwy sposób. Przed rewolucją Booker DeWitt walczy jedynie z policją i siłami zbrojnymi wspierającymi rządzących. Gracz bronił wówczas zatem siebie przed atakiem agresywnych rasistów. Intryga doprowadza jednakże finalnie do tego, że protagonista staje się również celem rebeliantów i musi walczyć także z nimi.

Nowy przeciwnik został niefortunnie przedstawiony. Wszyscy powstańcy mają na twarzach i strojach czerwone znaki wojenne. Geneza tej symboliki związana jest z dość makabryczną sceną. Po zabiciu magnata Finka, Daisy Fitzroy wymalowała mianowicie symbole na twarzy krwią swojej ofiary. Wygląd wszystkich rebeliantów wskazuje na to, że uczestniczą w tym samym archetypicznym rytuale. Taka wizualna identyfikacja grupy wprowadza dodatkowy elementu podziału grupy rządzącej i grupy oporu. Poza oczywistym rozróżnieniem wyrażanym przez poziom zamożności (wygląd członków poszczególnych grup czy ich ubiór), w grze posłużono się historycznym stereotypem mowy nienawiści: Afroamerykanie są przedstawieni jako dzicy kanibale, występujący przeciwko społeczności, która chce ich wyzwolić i pomóc w „ucywilizowaniu”. Jest to bezpośrednie nawiązanie do mitu „czarnego dzikusa”, o ile nie nawet jego odnowa (HAAS & WALT-MAN 2011: 172).

Dużą wadą gry jest posługiwanie się stereotypem, mówiącym o grupach Afroamerykanów jako grupach szerzących przemoc. Gracz zawsze walczy z hordami rebeliantów (nigdy z pojedynczym wojownikiem). Większość powstańców ma wymalowane na czerwono twarze, a na ich głowach znajdują się rogi – wskutek czego dochodzi do swoistej dehumanizacji i demonizacji poprzez negatywny symbolizm, bowiem twórcy gry nawiązują w ten sposób do wyglądu masek grupy Bald Knobbers (powołanej końcem XIX wieku do samoobrony i samodzielnej walki z przestępczością w południowo-zachodniej części stanu Missouri). Jednak szerokie grono odbiorców może powiązać wizerunek rebeliantów z symboliką diabła (STEFFLER 2002: 104). Takie wrażenie wzmacniać będzie obecny w grze kontekst religijny (przestrzegania zasad ustanowionych przez proroka Comstocka niczym *credo* bożego wysłannika). Maski symbolizować zatem będą demoniczną naturę przypisywaną już członkom grupy Vox Populi przez ksenofobiczne społeczeństwo. Nawet jeśli pierwotnym zamiarem twórców było nawiązanie do prowadzenia wojny psychologicznej, to, niestety, stworzyli oni niewerbalny przekaz, zgodnie z którym buntujący są nieposkromionymi, żądnymi krwi diablami. W ten sposób powstaje kontrast pomiędzy posłuszną zasadom religijnym bogobojną społecznością i niesubordynowaną społecznością heretyków.

Z postacią Daisy Fitzroy związanych jest więcej rasistowskich uprzedzeń. Kobieta grozi bowiem, że zabije małego – oczywiście białego – chłopca (MISTERSHIZNO 2013E: 00:11:10-00:11:18), jednak gdy Booker odwraca jej uwagę, Elizabeth dźga ją nożem. Przenosząc schemat myślenia rasistowskich grup nienawiści – czarnoskóra potencjalna zabójczyni dziecka z łatwością zostaje przechytzona i pokonana przez parę białych. Ta sytuacja jest kombinacją wielu stereotypów, wynikających z dyskryminacji rasowej. Po pierwsze Elizabeth jest piękną, inteligentną białą kobietą, reprezentującą mit o „ideale aryjskiej kobiety” (HAAS & WALTMAN 2011: 175). Jej antytezą jest Fitzroy – stosunkowo mało inteligentna, zmaskulinizowana i czarnoskóra, której chęć zabicia bezbronnego i niewinnego dziecka odsyła do mitu „czarnoskórego drapieżnika” (HAAS & WALTMAN 2011: 173). Zbrodnia Fitzroy jest zbrodnią z premedytacją, kobiety nie powstrzymują żadne hamulce moralne, Elizabeth zaś popełnia czyn naganny, by uratować dziecko. Zwolennicy wyższości białej rasy z łatwością dostrzegą te fragmenty gry i zinterpretują je właściwie dla swojej ideologii.

...i wstrętni

Ruchy rasistowskie w negatywny sposób odpowiedziały na *BioShock: Infinite*, wyrażając swoje niezadowolenie przez określenie gry mianem „symulatora zabijania białych” (LAHTI 2012). Na forum witryny nienawiści *Stormfront.com* odbyła się długa dyskusja dotycząca produktu:

Chciałbym, aby ktoś stworzył grę przedstawiającą utopię etnicznie czystych Żydów, których nienawiść i agresja wobec ludzi niebędących Żydami doprowadza do zagłady całej ludzkości (również Żydów). To byłoby bardziej zgodne z rzeczywistością.

Naprawdę do bani jest to, że stworzono grę, by zniszczyć to, co pozostało z Ameryki. Zamiast tego powinno się zabić wszechmocny rząd i grupy niebiałych, które nie przynoszą niczego poza przemocą, pragną końca Ameryki i przemiany jej w Afrykę czy Meksyk. A tyle pracowali nad tą grą, bardzo rozczarowująca jest fabuła, będąca stuprocentowo antyamerykańska i antybiała (END WHITE GENOCIDE NOW 2013).

Ich cała krytyka bazuje jedynie na promocyjnych materiałach wideo. Jak dotąd nie zdali sobie oni sprawy z tego, że wpisana w *BioShock Infinite* symboliką mogą wzmacniać swoją ideologię nienawiści. Przeciż gracz doprowadza do upadku rządu i zabija ludzi nienależących do grupy białych. Istnieje niebezpieczeństwo, że ktoś zauważy ten mankament i wykorzysta go, wbrew założeniom twórców, do własnych rasistowskich celów,

niewłaściwy sposób posługując się osadzoną w grze narracją, pomijając towarzyszący jej kontekst i modyfikując samą grę². Zazwyczaj mody dotyczą tekstury, naprawiają *bugi* lub oferują nowe zadania w grze. Jednak rasistowscy programiści stworzyli już mody odzwierciedlające ich ideologię, przykładem jest mod gry *Doom*, umożliwiający zmianę wroga (potworów) w Afroamerykanów czy Żydów, do których można strzelać (SALEN & ZIMMERMAN 2005: 54). Zwolennicy teorii wyższości białej rasy mogą podobny efekt osiągnąć poprzez modyfikację gry *BioShock: Infinite*. Tak jak propaganda dotyczy istniejącej gry, tak również może być obecna w jej modyfikacji, co w rzeczywistości jest nawet łatwiejsze – programista bowiem, mając do dyspozycji podstawową wersję, zmienia tylko jej poszczególne elementy, zamiast tworzyć nową całość. W przeciwieństwie do pewnych niedociągnięć, twórcy gier nie mogą zapobiec powstawaniu modyfikacji, a *BioShock* jest elastycznym narzędziem. Grę więc zaprojektowano, by zaszkodzić rasizmowi, ale istnieją w niej sekwencje, które mogą utrzymywać nienawiść.

„Orzeł czy reszka?” – odważna próba zmiany

BioShock: Infinite jest fascynującym produktem współczesnego przemysłu gier wideo, dostarczającym wciągającej historii, która przenosi gracza w czasie i ukazuje problemy obecne wprawdzie w przeszłości, jednak aktualne do dziś. Segregacja rasowa czy, społeczeństwo zdominowane przez ideologię rasizmu nie jest jedynie wizją dystopijną. Stany Zjednoczone przez długi czas pozostawały przestrzenią niewolnictwa i nietolerancji. Problem nierówności rasowej nadal dotyczy współczesnej Ameryki, dlatego to negatywne zjawisko budzi tam wiele kontrowersji. Na początku rozdziału podano przykład dyskusji wokół gry *Resident Evil 5*, która „nie mogłaby zostać wyprodukowana w Stanach Zjednoczonych”, jako że „szeroko pojęte przestrzeganie poprawności politycznej doprowadziłoby kierownictwo wytwórni do pospadania z ich obrotowych krzeseł Aeron, gdy tylko przeczytaliby projekt budżetu [...] gry z wirtualnymi afrykańskimi zombiakami” (SCHIESEL 2009). Oczywiście amerykańscy krytycy mogliby znaleźć różne uwarunkowania kulturowe i symbole obecne w grze. Jednak większość z nich zignorowałaby je w obawie przed oskarżeniami o głoszenie rasistowskiej ideologii:

² Modyfikacja gry (potocznie *mod*) to zbiór darmowych dodatków, tworzonych przez niezależnych twórców w celu dodania nowej zawartości do gry (SALEN & ZIMMERMAN 2005: 53).

Aspektem pomijanym podczas minionej krytyki *RE5* jest to, że partnerem gracza jest Sheva – Afroamerykanka. Inteligentna, pomocna i zdolna do zastrzelenia zakażonych rodaków. Sheva ma większe umiejętności od Redfielda i jest integralną częścią opowieści, nie będąc przy tym obarczona żadnymi stereotypami rasowymi (GOLDSTEIN 2009).

Poszukiwanie takich eklektycznych wzorców przez krytyków prowadzi do wysuwania błędnych wniosków i to samo dotyczy *BioShock Infinite*. Skupianie się na pewnych niedociągnięciach ma zaś konsekwencję w postaci zakłócania przekazu Kevina Levine’a i jego zespołu.

BioShock: Infinite z sukcesem udowadnia, że gry mogą pełnić funkcję mowy antynienawiści. Ukazując grupy nienawiści, tworzące swoją ideologię i dążące do hegemonii kulturowej, gra dekonstruuje i obnaża ten mechanizm. Niniejsza analiza wykazała przeprowadzaną na różnych poziomach (sceny, aktorów, działania) gry rekonstrukcję mitów (tożsamościowych, eschatologicznych, socjologicznych i kosmogonicznych) wraz z mechanizmami ich demityzacji. Jednakże mimo to, że *BioShock: Infinite* opowiada się za tolerancją i przebaczeniem jako aktami mowy antynienawiści, cierpi z powodu istotnej wady – jest mianowicie „grą o zrozumieniu prześladowców, a nie prześladowanych” (RATH 2016). Jeżeli gracz nie angażuje się ponadto dostatecznie w narrację i nie stara się zrozumieć symboli, może nie być zdolny do zrozumienia kompleksowej krytyki krzywd wyrządzanych amerykańskiemu społeczeństwu, co ułatwia niewłaściwe odebranie przesłania twórców. Członkowie grupy Vox Populi, buntujący się przeciwko dyskryminacji i prześladowaniom, jawią się jako brutalni dzicy, co kreuje negatywny obraz wszystkich Afroamerykanów. Zastosowanie swego rodzaju wyważenia w przedstawieniu przywódcy rasisty i jego ofiar byłoby bardziej przekonujące. Warto zauważyć, że niebezpieczeństwa związane z *BioShockiem: Infinite* nie są zależne od jego autorów. Wprowadzane modyfikacje mogą być nośnikiem treści wszelakich ideologii, również głoszących nietolerancję. Sama gra zachowuje jednak mocne przesłanie (dla swoich graczy i dla społeczeństwa w ogóle) – a mianowicie to, że wszyscy ludzie zostali stworzeni równymi sobie.

Przełożyła Aleksandra Paluch

Źródła cytowań

- ALEXANDER LEIGH (2008), 'RE5 Race Debate Continues', *Kotaku.com*, online: <http://kotaku.com/5018450/re5-race-debate-continues> [dostęp: 30.08.2019].
- BILLINGS KEVIN (2017), 'Are *Wolfenstein II: The New Colossus* And *Far Cry 5* Racist To White People?', *TechTimes.com*, online: <http://www.techtimes.com/articles/209802/20170613/are-wolfenstein-ii-the-new-colossus-and-far-cry-5-racist-to-white-people.htm> [dostęp: 30.08.2019].
- BRACKETT LATOYA (2016), 'African American Economic Experiences – Income, Occupations, Investments and Social Security Trends since 2000', w: Yuya Kiuchi (red.), *Race Still Matters: The Reality of African American Lives and the Myth of Postracial Society*, New York: SUNY, ss.163-192.
- BURKE KENNETH (1995), 'The Rhetoric of Hitler's "Battle"', w: C.R. Burghardt (red.), *Readings in Rhetorical Criticism*, State College: Strata, ss. 208-223.
- CHANGE.ORG (2017), *Cancel Far Cry 5*, online: <https://www.change.org/p/ubisoft-cancel-far-cry-5> [dostęp: 30.08.2019].
- DAVIS MICHAEL, MICHAEL WALTMAN (2005), 'How to be a proper racist: Mythic representation in *The Turner diaries*', *Journal of Intergroup Relations*: 32, ss. 19-39.
- DOTY WILLIAM (1986), *Mythography: The Study of Myths and Rituals*, Tuscaloosa: University of Alabama Press.
- DWULECKI SVEN (2017), "Building the Future and Keeping the Past Alive Are One and the Same Thing" – A Rhetorical Analysis of the *Metal Gear Solid* Saga', w: Ksenia Olkusz, Michał Kłosiński, Krzysztof M. Maj (red.), *More After More. Essays Commemorating the Five Hundredth Anniversary of Thomas More's Utopia*, Krakow: Ośrodek Badawczy Facta Ficta, ss. 148-170.
- END WHITE GENOCIDE NOW (2013), 'Upcoming Video Game *BioShock: Infinite* with Common, Reoccurring, Hollywood Theme: 'Kill Racist Whitey' [VIDEO]', *Stormfront.com*, online: <http://www.stormfront.org/forum/t743900/> [dostęp: 30.08.2019].
- FRANK ADAM (2013), "Bioshock' Blasts Its Way Into the Future Of Storytelling", online: *NPR.org*, <http://www.npr.org/sections/13.7/2013/10/01/227803856/bioshock-blasts-its-way-into-the-future-of-storytelling> [dostęp: 30.08.2019].

- FRANK ALLEGRA (2016), 'Deus Ex: Mankind Divided PR calls 'Augs Lives Matter' reference coincidental', *Polygon.com*, online: <https://www.polygon.com/2016/8/3/12368210/deus-ex-mankind-divided-augs-lives-matter-controversy> [dostęp: 30.08.2019].
- GOLDSTEIN HILARY (2009), 'Editorial: Is Resident Evil 5 Racist?', *IGN.com*, online: <http://www.ign.com/articles/2009/02/10/editorial-is-resident-evil-5-racist?page=2> [dostęp: 30.08.2019].
- HAAS JOHN, MICHAEL WALTMAN (2011), *The Communication of Hate*, New York: Peter Lang.
- HAGGARD, PATRICK, MANOS TSAKIRIS (2009), 'The Experience of Agency', w: *Current Directions in Psychological Science*: 4 (18), ss. 242-246.
- HART RODERICK (1997), *Modern Rhetorical Criticism*, Boston: Allyn & Bacon.
- JOWETT GARTH, VICTORIA O'DONNELL (2012), *Propaganda and Persuasion*, Los Angeles: SAGE.
- KNAPE JOACHIM (2000), *Was ist Rhetorik?*, Stuttgart: Reclam.
- KNAPE JOACHIM (2008), 'Rhetorik der Künste', w: Ulla Fix, Andreas Gardt, Joachim Knappe (red.), *Rhetorik und Stilistik*. vol. 1, Berlín: HSK, ss. 894-928.
- LAHTI EVAN (2012), 'Interview: Ken Levine on American History, Racism in *BioShock: Infinite*: "I've always believed that gamers were underestimated"', *PCGamer.com*, online: <http://www.pcgamer.com/bioshock-infinite-interview-ken-levine-racism-history/> [dostęp: 30.08.2019].
- LICHTBLAU ERIC (2016), 'U.S. Hate Crimes Surge 6%, Fueled by Attacks on Muslims', *The New York Times*, online: <https://www.nytimes.com/2016/11/15/us/politics/fbi-hate-crimes-muslims.html> [dostęp: 30.08.2019].
- MAIBERG EMANUEL (2017), 'The Alt-Right Thinks 'Wolfenstein: The New Colossus' Is Racist to White People', *Motherboard*, online: https://motherboard.vice.com/en_us/article/mbj9xv/the-alt-right-thinks-wolfenstein-the-new-colossus-is-racist-to-white-people [dostęp: 30.08.2019].
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2017), 'Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji', *Teksty Drugie*: 3, ss. 192-209

- METACRITIC.COM (2018), *BioShock: Infinite*, online: <http://www.metacritic.com/game/playstation-3/bioshock-infinite> [dostęp: 30.08.2019].
- MISTERSHIZNO (2013A), ‘*BioShock: Infinite* Walkthrough HD (No Commentary) – Part 1 “Welcome to Columbia”’, *YouTube.com*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=Mf9OuEptWxE&list=ELpjYeXTIQWXY&index=1> [dostęp: 30.08.2019].
- MISTERSHIZNO (2013B), ‘*Bioshock Infinite* Walkthrough HD (No Commentary) – Part 2 “City Fair and Ruffle”’, *YouTube.com*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=z-YYuSX6YOk&index=2&list=ELpjYeXTIQWXY> [dostęp: 30.08.2019].
- MISTERSHIZNO (2013C), ‘*Bioshock Infinite* Walkthrough HD (No Commentary) – Part 3 “Commstock Center Rooftops”’, *YouTube.com*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=kWfYabSd8Rs&list=ELpjYeXTIQWXY&index=3> [dostęp: 30.08.2019].
- MISTERSHIZNO (2013D), ‘*Bioshock Infinite* Walkthrough HD (No Commentary) – Part 7 “Hall of Heroes”’, *YouTube.com*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=AIg9YhiAu5Q&index=7&list=ELpjYeXTIQWXY>, *youtube.com* [dostęp: 30.08.2019].
- MISTERSHIZNO (2013E), ‘*Bioshock Infinite* Walkthrough HD (No Commentary) – Part 15 “Luteces, Daizy Fink, Songbird”’, *YouTube.com*, online: https://www.youtube.com/watch?v=vYX_cPRffR4&list=ELpjYeXTIQWXY&index=15 [dostęp: 30.08.2019].
- MsENDOFALLGAMES (2013A), ‘*Bioshock Infinite* – Throwing the ball at the Couple’, *YouTube.com*, online: https://www.youtube.com/watch?v=jd7A_dXc77M,00:01:56, [dostęp: 30.08.2019].
- MsENDOFALLGAMES (2013B), ‘*Bioshock: Infinite* – Choosing neither option against the couple’, *YouTube.com*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=sBvOC5EvIig,00:01:56> [dostęp: 30.08.2019].
- RATH ROBERT (2016), ‘The Imaginary Racism of *Bioshock Infinite*’, *Zam.com*, <http://www.zam.com/article/1038/the-imaginary-racism-of-bioshock-infinite> [dostęp: 30.08.2019].

SALEN KATIE, ERIC ZIMMERMAN (2005), *The Game Design Reader*, Cambridge: MIT Press.

SAMUELS ROBERT (2017), *Educating Inequality: Beyond the Political Myths of Higher Education and the Job Market*, New York: Routledge.

SCHIESEL SETH (2009), 'There's No Time to Rest Until the Last Zombie in Africa Is Toast', online: *The New York Times*,
http://www.nytimes.com/2009/03/16/arts/16evil.html?_r=2 [dostęp: 30.08.2019].

SMITH ANTHONY (1984), 'National identity and myths of ethnic descent', *Research in Social Movements, Conflict and Change*: 7, ss. 95-130.

STEFFLER ALVA (2002), *Symbols of the Christian Faith*, Cambridge: Wm. B. Eerdmans.