

Gra komputerowa *BioShock* jako przykład chylącej się ku upadkowi utopii

CELINA STRZELECKA*

Wstęp

Zamierzeniem autorki niniejszego rozdziału jest rozpatrzenie znaczeń zawartych w grze komputerowej *Bioshock* (2K BOSTON 2007) z perspektywy twórczości amerykańskiej pisarki i filozofki o pseudonimie Ayn Rand. W celu wytropienia wzajemnych zależności poszczególnych dzieł, główne elementy świata gry zostaną porównane z symetrycznymi wątkami pojawiającymi się w dorobku literatki. Szczególnie ważne dla tychże rozważań są momenty, w których mają miejsce intertekstualne nawiązania pomiędzy utworami. Wnioski wysunięte na podstawie przedstawionych przykładów zakreslą granicę między utopią wykreowaną przez pisarkę a dystopią zaprezentowaną w *BioShocku*, a także ukazać proces zacierania tej granicy.

Utopia (wraz ze wszystkimi dziełami mieszczącymi się w tym gatunku) posiada ambiwalentne znaczenie, wynikające z niejednoznaczności neologizmu utworzonego przez Thomasa More'a, na potrzeby dzieła z 1516 roku o łacińskim tytule *Libellus vere aureus nec minus salutaris quam festivus de optimo Reipublicae statu deque nova insula Utopia*. Angielski myśliciel połączył grecki rzeczownik *topos* (miejsce) oraz prefiksy *ou-* (nie) lub *eu-* (dobry) – skracając te ostatnie do morfologicznej części *u-*. Zaistniała ewentualność

* Uniwersytet Wrocławski | kontakt: celstrzel@gmail.com

między dwoma wariantami nie pozwala rozstrzygnąć, o jakiej krainie faktycznie myślał Morus – „dobrej czy nie istniejącej?” (DRÓŹDŹ 2000: 62). Dylemat ten został zauważony przez Macieja Czeremskiego i Jakuba Sadowskiego, którzy stwierdzili, że tytuł szesnastowiecznego utworu ma kalamburyczną etymologię (CZEREMSKI & SADOWSKI 2012: 146). Dwuznaczność omawianego pojęcia została wyraźnie podkreślona również przez Mariusza Lesia, dla którego „utopia konstytuuje się jako współlistnienie ramy fikcji literackiej (»nie-miejsce«, czyli ou-topos) i wprowadzonego przez nią »dobrego miejsca« (eu-topos)” (LEŚ 2008: 11). Według białostockiego badacza utopii nie należy utożsamiać z eutopią – ustrojem konstruowanym z intencją promowania, upowszechniania i utrwalania wartości pozytywnych. Rozróżnienie to jest przydatne „ze względu na istnienie dzieł wieloznacznych”, do których należą również dystopia – „ustrój intencjonalnie zły” – będący przeciwieństwem eutopii (LEŚ 2008: 12). Dodatkowo przydatne dla niniejszych rozważań jest stwierdzenie Krzysztofa M. Maja, wedle którego eutopie (utopie pozytywne) można rozumieć jako nieureczywistnione utopie, światy alternatywne, odizolowane od rzeczywistości i ukazujące się nielicznym podróźnym, zaś dystopie (utopie negatywne) jako narracje przedstawiające „nie tyle czarną wizję przyszłości, ile wizję takiego świata, w którym utopia została ureczywistniona” (MAJ 2014B: 44).

Przywołane pojęcie utopii jest szczególnie istotne dla literackiego dorobku Rand: powieści *Źródło* (*The Fountainhead*) i *Atlas zbuntowany* (*Atlas Shrugged*)¹. Oba utwory – pierwszy z 1943 roku, drugi zaś z 1957 – silnie zainspirowały twórców *BioShocka* (MCCUTCHEON 2007). Wpływy tych dzieł są na tyle wyraźne, iż stanowią dodatkową warstwę znaczeniową dystopijnego dzieła zaprojektowanego przez Kena Levine’a. Satisfakcja interpretacyjna po ukończeniu gry wydaje się niepełna bez znajomości twórczości filozofki, albowiem niemal każda postać, motyw, zachowanie, wypowiedziane słowa, a nawet grafika komputerowa nawiązują do jej prozatorskiego dorobku.

Ayn Rand to pseudonim artystyczny Alissy Zinowiewnej Rosenbaum, wywodzącej się z rodziny rosyjskich Żydów. Urodzona w Petersburgu w 1905 roku, dwanaście lat później była świadkiem rewolucji bolszewickiej, która doprowadziła do konfiskaty majątku jej rodziny. Po studiach dotarła w 1926 roku do Nowego Yorku, gdzie rozpoczęła twórczość pisarską pod przytoczonym pseudonimem. W nowym dla niej świecie miała okazję do rozwinięcia swej koncepcji filozofii obiektywistycznej, zwanej także racjonalnym obiektywizmem (YOUNKINS 1999). Zinowiewna Rosenbaum odrzucała istnienie

¹ Obydwa wymienione utwory doczekały się ekranizacji (VIDOR 1949; JOHANSSON 2011; PUTCH 2012; MANERA 2014), jednak nie będą one przedmiotem niniejszej analizy.

Boga i wytykała nieracjonalność wiary. Jako jedyne dostępne człowiekowi źródło poznania uznawała wyłącznie rozum i logikę, głosiła także antropocentryzm (BADHWAR & LONG 2010). Filozoficzna doktryna obiektywizmu Rand opiera się na czterech głównych zasadach: (1) rzeczywistość stanowi fundament metafizyczny; (2) źródłem epistemologicznej podstawy jest rozum; (3) podstawową zasadą moralną każdej jednostki powinno być kierowanie się własnym dobrem i interesem; (4) najwłaściwszą ideą polityczną jest kapitalizm (KROGULEC 2013: 80).

Amerykańska filozofka twierdzi, że głównym filarem ludzkiej etyki jest tak zwany racjonalny egoizm (stąd pojęcie filozofii egoizmu), wedle którego każdy człowiek powinien kierować się własnym interesem, odrzucając poświęcenie dla innych (BASS 2006: 329). Egoizm w rozumieniu Rand oznacza „troskę o własny interes”, pozbawioną oceny moralnej, egoista zaś jest człowiekiem dążącym do zaspokojenia swych celów wbrew regułom społecznym. W opozycji do tego stanowiska leży altruistyczna etyka, ukierunkowana działaniem na rzecz dobra innych, lecz dla pisarki będąca synonimem obowiązków, strat, poświęcenia i samozakłamania. Człowiek, żyjąc w świecie opartym na altruizmie i kolektywizmie, staje się wedle Rand ofiarą lub pasożytem (RAND 2000: 106). Jednak to właśnie ten wątek w filozofii pisarki spotkał się z niepocholebnymi uwagami, jako promujący fałszywą, bezkrytyczną wiarę w siebie oraz izolacjonizm społeczny (HUEMER 2002: 259-288).

Zinowiewna Rosenbaum i jej rodzina osobiście doświadczyli ucisku komunizmu, co mogło wpłynąć na jej krytyczny stosunek do tej ideologii. Rand uważa, że zarówno komunizm, jak i socjalizm są irracjonalnymi systemami politycznymi, w których panuje ideał altruistyczno-kolektywistycznego społeczeństwa uniemożliwiający rozwój potencjału wybitnych jednostek. Filozofka ponadto negatywnie wypowiada się na temat wszelkich rewolucyjnych ruchów masowych:

Przewaga tłumu nad pojedynczą osobą polega wyłącznie na większej sile mięśni, czyli zwykłej, brutalnej sile fizycznej. [...] Społeczeństwo tolerujące fizyczne zastraszanie niektórych osób przez grupy innych, jako sposób rozstrzygania sporów traci swe moralne prawo do istnienia (RAND 2003: 43).

Pisarka nie jest osamotniona w swym negatywnym podejściu wobec społecznej większości. Również w poglądach wyrażanych przez Joségo Ortegę y Gassetta można dostrzec pewne podobieństwa. W zbiorze tekstów zebranych i opublikowanych po raz pierwszy niemal dokładnie pomiędzy zakończeniem pierwszej a rozpoczęciem drugiej wojny światowej hiszpański filozof, zaprezentował swój zgoła krytyczny stosunek wobec zjawiska, które nazwał „polityczną dyktaturą mas” (ORTEGA Y GASSET 2016: 18).

Poglądy Rand dotyczą również procesów gospodarczych, ekonomicznych i społecznych. Jako alternatywę wobec wcześniejszych systemów proponuje kapitalizm, a w nim państwo minimalne, które nie dominuje i nie reguluje w sposób sztuczny społecznej ekonomii, a także nie narusza praw ludzi (WOJTYSZYN 2006: 67-88). Dla Rosenbaum wolny rynek jest odpowiedzią na próbę zniewolenia jednostek i całych społeczeństw, gdyż „żaden ustrój polityczno-ekonomiczny w dziejach nie wykazał tak wymownie wartości, ani nie przyniósł ludzkości tyle korzyści, ile kapitalizm” (RAND 2013: 10). Wyłączenie w systemie, który obala altruizm, człowiek może stać się prawdziwie wolny i niezależny, ponieważ jego umysł nie podporządkowuje ujęcia rzeczywistości niczym rozkazom – a „każdy człowiek ma prawo rozwijać się tak dalece, jak sięgają jego zdolności i wola”, podobnie jak jego „moc myślenia” (RAND 2013: 40).

Wszystkie pokrótce opisane wyżej elementy filozofii obiektywizmu – gloryfikacja kapitalizmu, krytyczny stosunek wobec komunizmu oraz racjonalny egoizm – dojrzały w powieściach amerykańskiej pisarki. Szczególnie charakterystyczny dla tych utworów jest stale powtarzający się obraz bohatera osiągającego sukces dzięki własnej pracy, pomimo wynikających z tego konfliktów z innymi. Zinowiewna Rosenbaum była konsekwentna w swej wizji, którą w pełni wyartykułowała jednak dopiero w latach siedemdziesiątych, kiedy zajęła się pisarstwem niefabularnym.

Egoizm źródłem rozwoju ludzkości

Wykreowany na potrzeby powieści *Źródło* architekt Horward Roark² nie kocha ludzi za to że są, ale za to czym są. Mówi o ludziach-odkrywcach, którzy zawsze stawali naprzeciw utartym schematom, wybijali się i zmieniali perspektywy wbrew społeczeństwu, które nie było jeszcze na to gotowe. Pomimo dużej ceny, jaką płacili za swoją odwagę, ich upór przyniósł światu zwycięstwo w postaci elektryczności, pojazdów mechanicznych czy leków przedłużających życie.

Rand miała tendencję do uległości wobec romantycznego mitu Twórcy, opartego na założeniu, że jednostki wybijające się, kreatywne, wszelcy wybitni artyści, naukowcy

² Horward Roark jest niezwykle uzdolnionym architektem. Jednak jego genialne i wizjonerskie projekty nie korespondują z gustem masowego odbiorcy. Bohater broni swojego prawa do indywidualizmu i pomimo licznych trudności nie pozwala innym zmarginalizować swoich zdolności i nie podporządkowuje się utartym poglądom czy schematom. Idzie pod prąd postępującej masie, nie sobie nie robiąc z nastawionego na zysk świata, gdzie jeden człowiek jest drugiemu oprawcą.

i wynalazcy są z reguły darzeni nienawiścią przez zwyczajnych członków społeczeństwa³. Również poprzez postać egoistycznego Roarka, który jest świadomy, że jedynym celem jego istnienia jest realizacja własnego talentu, amerykańskiej pisarce udało się stworzyć monumentalny obraz zmagania się jednostki z okrutnym, ogarniętym przez szalą zarabiania społeczeństwem. W efekcie *Źródło* opowiada o indywidualizmie i kolektywizmie duszy, dzieląc ludzi na Twórców i powielaczy (pasożytów):

Człowiek może przetrwać tylko w jeden z dwóch sposobów – dzięki niezależnej pracy swojego umysłu lub jako pasożyt karmiący się umysłami innych. Twórca rozpoczyna. Pasożyt czerpie. Twórca stawia czoło przyrodzie samotnie. Pasożyt stawia jej czoło przez pośrednika. [...] Twórca żyje dla swojej pracy. Nie potrzebuje innych ludzi. Jego nadrzędnym celem leży w nim samym. Pasożyt żyje, powielając. Potrzebuje innych. Inni stają się jego nadrzędnym celem. [...] Podstawową potrzebą twórcy jest niezależność. Rozumny umysł nie może pracować, gdy jest poddany jakiegokolwiek formie przymusu. Nie może być ograniczony, poświęcony czemuś ani podporządkowany żadnym okolicznościom. [...] Podstawową potrzebą powielacza jest umacnianie więzi między ludźmi, którzy go żywią. Stosunki międzyludzkie stawia na pierwszym miejscu. Twierdzi, że człowiek istnieje, by służyć innym. Głosi altruizm (RAND 2002: 922-923).

Howard jako Twórca buntuje się przeciwko kolektywizmowi, a także temu, co Rand nazywa moralnością altruistyczną (BUNGE 2013). W takiej wizji indywidualny człowiek jest jedynie wykonawcą woli kolektywu, a w centrum jego życiowych celów i działań powinno stać dobro innych ludzi, którym należy podporządkowywać swoją życiową aktywność. Sławomir Drelich wskazuje, że według amerykańskiej pisarki, jest to filozofia radykalnie antyludzka, gdyż „człowiekowi ujmuję się jego wartość, a zamiast celu staje się on jedynie środkiem” (DRELICH 2014). Toruński politolog i etyk chciał w ten sposób podkreślić propagowany przez Rand indywidualizm, przeciwstawiony antyhumanitarnym praktykom kolektywistycznym. Z drugiej strony, filozofce zarzuca się, iż to właśnie jej koncepcja usprawiedliwia ludzką chciwość i egoizm, co jest w przekonaniu innego amerykańskiego pisarza Gore Vidala nie tylko niemoralne, ale wręcz złe (VIDAL 1962: 234).

Zinowiewna Rosenbaum we wstępie do powieści pisze, że: „wszystkie warianty współczesnego kolektywizmu (komunizm, faszyzm, nazizm i tym podobne) zachowują przecież w całości religijną etykę altruizmu, zastępując jedynie Boga społeczeństwem

³ Z konceptem tożsamym z randowskim Twórcą można zetknąć się w utworach Antoniego Słonimskiego napisanych w latach dwudziestych – *Torpedzie czasu* i *Wieży Babel*. Aleksander Wójtowicz uważa, iż „zawierają one dwie odsłony charakterystycznego dla literatury nowoczesnej konfliktu pomiędzy wybitną jednostką (developerem)” – człowiekiem czynu wdrażającym poprzez swoje działania ideę postępu – „a ogółem, który nie jest w stanie pojąć doniosłości snutych przezeń projektów” (WÓJTOWICZ 2014: 55).

jako beneficjentem ludzkiego poświęcenia” (RAND 2002: 13). Nie tylko zatem socjalizm czy komunizm są przez nią wskazywane jako przykłady myśli kolektywistyczno-altruistycznej, lecz także większość religii, w tym chrześcijaństwo, którego jest również przeciwniczką.

Strajk Atlasa

W świecie *Atlasa zbuntowanego*⁴, pogrążającego się w szaleństwie socjalistycznej ideologii, doprowadzającej kraj do regresji cywilizacyjnej, najbardziej poszkodowani są ludzie twórczy, kształtujący dotychczasową kapitalistyczną gospodarkę. Należą do elit biznesu, skupiających najwybitniejszych przedsiębiorców, artystów, naukowców i filozofów. Wielu z nich poprzez nagłe porzucenie pracy i zniknięcie bez śladu postanawia zastrajkować. Dlatego też w pierwszej wersji rękopisu książka miała zostać zatytułowana *Strajk*. Nonkonformiści protestują przeciwko rządowi i biurokratom, którzy, choć wygłaszają równościowe idee, w rzeczywistości kierują się jedynie własnym interesem, mając w pogardzie dobro kraju. Podejmują przy tym szereg niekompetentnych decyzji zmieniających kapitalistyczny do tej pory kraj w socjalistyczną ruinę.

Bohater książki, John Galt⁵, zamiast próbować rozwiązać trapiące ludzkość problemy, protestuje, namawiając innych uzdolnionych ludzi, aby wycofali się z życia publicznego. W efekcie dochodzi do systematycznego znikania właścicieli najlepiej prosperujących w Stanach Zjednoczonych firm i korporacji. Celem przygotowanego przez Galtę strajku przedsiębiorców jest pozbawienie świata ludzi utalentowanych, pchających do przodu społeczeństwo, które nigdy nie docenia znaczenia Twórców⁶ tak długo, jak ich

⁴ Jest to opowieść z 1957 roku o Stanach Zjednoczonych, których gospodarka chyli się ku upadkowi: fabryki zamknięte są jedna po drugiej, a cały kraj żyje na granicy nędzy i głodu. Zbyt ni interwencjonizm państwowy zmierza ku modelowi gospodarki nakazowo-rozdziałowej, gdzie w nieudacznym sposób rozdzielane są dobra. Ameryka tam zaprezentowana jest światem regulacji, wzrostu znaczenia władzy państwowej oraz ciągłego ograniczania wolności gospodarczych.

⁵ W rzeczywistości John Galt jest wynalazcą silnika o rewolucyjnej mocy, którego projektu nigdy nie pozwolono mu wdrożyć. Dlatego też jako pierwszy postanowił zastrajkować, zatrzymać silnik świata i stworzyć Atlantyde, w której mogli zamieszkać i tworzyć bez nadzoru państwa najwybitniejsi producenci.

⁶ Twórca jest w tym znaczeniu przeciwstawiony powielaczom. Jest to dychotomia wyraźnie zarysowana przez Leonarda Peikoffa (przyjaciela Rand i spadkobiercy jej dorobku) w przedmowie z września 1991 roku do *Atlasy Zbuntowanego*. Filozof kanadyjskiego pochodzenia wyraźnie zaznaczył, iż Twórca jest osobą w jak największym stopniu skoncentrowaną na realizacji własnego potencjału. Życie Twórcy przy tym nie zależy od innych ludzi, ponieważ ma „nieograniczone zaufanie do siebie i swoich umiejętności, pewność, że może dostać od życia wszystko, czego chce, że może osiągnąć wszystko, co osiągnąć postanowi, i że tylko od niego to zależy” (PEIKOFF 2015: 10).

eksploatuje. Uczestnicy protestu, swoją nieobecnością w życiu społecznym, przyczyniają się dokryzysu ekonomicznego i społecznego, którego długo wyczekiwany efektem jest „upadek świata”. Kiedy zabraknie ludzi o fundamentalnej wiedzy i zdolnościach dla funkcjonowania państwa, gdy pozostawi się skomplikowaną maszynię „w rękach ślepych głupców i oszalałych z przerażenia tchórzów”, życie w takim świecie stanie się bardzo ryzykowne, ze względu na wszechobecne niebezpieczeństwa takie jak: „katastrofy samolotów, wybuchy cystern z ropą, pęknięcia pieców hutniczych, porażenia prądem, zawałanie się tuneli metra i estakad” (RAND 2012: 817). Twórcy z satysfakcją obserwują proces destrukcji i wyczekują momentu, w którym na gruzach upadłego świata będzie można zbudować uczciwe i kapitalistyczne społeczeństwo. Strajk, stosowany zazwyczaj jako narzędzie protestu pracowników przeciwko właścicielom zakładu, tym razem staje się mechanizmem walki wybitnych Twórców i przedsiębiorców przeciwko opresyjnemu państwu. Jednocześnie idea buntu w *Atlasie zbuntowanym* niesie niezadowolonym wiarę w możliwość radykalnego przebudowania świata.

Zarówno John Galt, jak i uzdolnieni przedsiębiorcy oraz specjaliści uosabiają tytułowego Atlasa, jednego z tytanów, który w mitologii greckiej podtrzymywał sklepienie niebieskie na swoich barkach, a w innych interpretacjach był jednym z założycieli Atlantydy (GRAVES 1992: 52). Każdy z kapitalistów, niczym antyczny heros, dźwiga na swych barkach świat, podtrzymując metaforycznie nieboskłon. Rand widzi w nich Twórców świata – bez udziału których rozwój i postęp nie byłyby możliwe, a idea dobrobytu pozostałaby zwykłą mrzonką. Dlatego też Atlas zostaje wezwany do buntu⁷ i namówiony do wzięcia udziału w strajku przeciwko nieproduktywnej większości społeczeństwa. Niezależnie zatem od tego, jak ogromnym talentem są obdarowani Twórcy systemu, nie są oni w stanie utrzymać globu na swoich barkach, jeśli instytucje oraz nieuczciwi ludzie będą ograniczać ich możliwości działania.

Oryginalny tytuł powieści, *Atlas Shrugged*, przywołuje wizję mitologicznego tytana wzruszającego ramionami – w geście niejakiej obojętności, niewiedzy czy pogardy. Obojętność ta wynika z faktu, iż każdy z Atlasów jest w stanie sam zatroszczyć się o swój

⁷ Atlas musi się zbuntować, ponieważ społeczeństwa, w których państwo wchodzi w zbyt bliskie relacje z gospodarką, nie opierają się na sprawiedliwości, lecz na korupcji. Szczególnie dzieje się tak, gdy państwowe subsydia promują współpracujących z władzą producentów, wybranych jedynie według politycznego klucza przedsiębiorców. Sprzeciw Atlasa jest więc również sprzeciwem wobec niesprawiedliwie zorganizowanego państwa, które w znaczny sposób ogranicza swobodę gospodarczą, a także ingeruje w życie prywatne obywateli. Rand krytykuje w ten sposób rozrastające się w państwie korupcyjne i biurokratyczne maszyny (PRUETTE 1998: 135-136).

być i zarobić na życie, a na żadnym z nich nie spoczywa dodatkowo obowiązek troski o dobro innych, nieumiejących pracować ludzi, którzy pozostawieni sobie samym – wyginą. Nikt także nie wie, w jaki sposób takie osoby skłonić do ciężkiej pracy. Wzruszenie ramionami to więc także gest pogardy, gdyż zdaniem Twórców w człowieczeństwo musi być wpisana aktywność i działanie. Ci zaś, którzy tego nie dostrzegają i wybierają życie pasywne, przekreślają w sobie człowieczeństwo i nie zasługują na szacunek⁸.

Autorka *Atlasa zbuntowanego* traktuje kapitalizm jako uniwersalny system, w którym każdy człowiek za wykonaną pracę otrzymuje tyle, ile mu się należy. Jednocześnie umacnia przekonanie, że dzięki pracowitym, przyczyniającym się do wzrostu gospodarczego osobom, opisana w powieści Ameryka może stać się światową potęgą. Rand wpisuje się tą narracją w głęboko zakorzenioną w amerykańskiej świadomości mitologię wolności i przedsiębiorczości, wedle której każdy jest kowalem własnego losu i dopóki państwo oraz jego instytucje pozostawiają go w spokoju, dopóty będzie on rozwijał swe siły twórcze, uruchamiając tym samym mechanizmy postępu. Ta wiara w zdolności człowieka do tworzenia, projektowania i przekształcania świata jest pokrewna protestanckiemu etosowi pracy. Choć Rand nie odwołuje się ani do Maxa Webera, ani tym bardziej wprost do etyki protestanckiej, to jednak elementy tych myśli, odgrywających kluczową rolę w kształtowaniu się w XIX wieku kapitalizmu, dominują w jej powieści⁹.

Książkę Rand można umieścić w nurcie fantastyki socjologicznej (*social fiction*) (LEŚ 2008: 73). Jednocześnie *Atlas Shrugged* to polityczny manifest, który podejmuje ideę wolnego rynku. Poglądy autorki są zaś mieszaniną skrajnego konserwatyzmu z liberalną ideologią (SCIABARRA 2002: 161-185). Autorka objawia w nich lęk przed inklinacjami kolektywistycznymi i interwencjonistycznymi, a także przestrzega przed ich zgubnym wpływem na gospodarkę i amerykański system polityczny. Obawy Rand mogły wynikać przede wszystkim z faktu, iż żyła ona w Stanach Zjednoczonych w okresie wprowadzania w życie ustaw związanych z Nowym Ładem prezydenta Franklina Delano Roosevelta. Zmiany te utożsamiała z komunizmem i porównywała je do pierwszych lat po przejęciu władzy przez bolszewików (BURNS 2004: 359-385). Pisane przez nią powieści stały się w efekcie narzędziem krytyki zastanych form życia społecznego i państwowego

⁸ Dlatego też pisarka w powieści używa niepoprawnych politycznie określeń, jak: „pasożyty”, „złodzieje”, „bandyci” czy „miernoty” (RAND 2015: 598, 499, 1050, 1051).

⁹ Z ideą atlasowego Twórcy współgrają idee pochodzące z książki *Etyka protestancka a duch kapitalizmu*, w której Weber pisze o pracy „w służbie racjonalnego kształtowania zaopatrzenia ludności w dobra materialne”, przyświecającej „przedstawicielom »ducha kapitalistycznego« [...], jako naczelnym celem pracy ich życia” (WEBER 1994: 56). Niemiecki socjolog promuje „stosunek do »zawodu« jako zadania życiowego” (WEBER 1994: 58).

oraz ideologicznym orężem walki politycznej. To, jak przeżycia autorki odbiły się na jej twórczości, trafnie oddaje poniższy komentarz Lesia:

Systemy polityczne zobrazowane w fantastyce socjologicznej zazwyczaj rodzą się w następstwie „Wielkiej Zmiany”. Momentem przełomowym w tak ujmowanej linearnej historii może być *exodus*, najazd bądź globalna przemiana historyczna. Tak czy inaczej, władzę przejmuje nieliczna elita, która sprawuje kontrolę nad społeczeństwem głównie dzięki fałszowaniu historii i fabrykowaniu nieprawdziwych informacji na temat sytuacji obecnej. „Teraz” systemu zwykle nazywane jest „fazą przejściową”, co usprawiedliwia wszelkie niedociągnięcia i konieczność wyrzeczeń na drodze do przyszłej doskonałości (LEŚ 2008: 260).

Podwodne miasto Rapture jako Atlantyda

Gra *BioShock*¹⁰ wraz z ukazaną w niej podwodną dystopią – miastem Rapture¹¹ – wydaje się być inspirowana powieściami Ayn Rand, a przede wszystkim kapitalistyczną utopią wykreowaną na kartach powieści *Atlas zbuntowany* (GIBBONS 2011), czyniąc tym samym z *BioShock* kapitalistyczną dystopię (VAN DEN BERG 2012). W wielu miejscach gra wręcz bezpośrednio nawiązuje do obiektywizmu, wedle którego należy żyć niezależnie od społecznych, religijnych, etycznych i moralnych ograniczeń, jeśli pragnie się osiągnąć szczęście (LELAND 2014: 97).

Twórcy gry już na wstępie rozgrywki nawiązują do racjonalnego egoizmu Zino-wiewnej Rosenbaum, kiedy protagonista, Jack, wędrując w kierunku podwodnego miasta, znajduje we wnętrzu latarni morskiej napis: „Bez Bogów lub Królów. Tylko Człowiek”, a także inskrypcje: „RAPTURE 5 listopada 1946, wizja jednego człowieka ratunek dla całej ludzkości [*RAPTURE NOV 5 1946, one man's vision mankind's salvation*]” (2K BOSTON 2007). Dodatkowo zaraz po rozpoczęciu rozgrywki gracz odczytuje fragment dziennika pomysłodawcy podwodnej cywilizacji, którego poglądy posłużyły za inspirację do stworzenia zarówno sfery ideowej jak i samej architektury dystopijnego miasta:

Nazywam się Andrew Ryan i jestem tu, by zadać wam pytanie: Czy człowiekowi nie należą się owoce jego pracy? Nie, mówi człowiek w Waszyngtonie. Należą się najuboższym. Nie, mówi człowiek w Watykanie. Należą się Bogu. Nie, mówi człowiek w Moskwie. Należą się wszystkim. Odrzuciłem

¹⁰ Akcja gry rozpoczyna się w 1969 roku, kiedy pośrodku Oceanu Atlantyckiego rozbija się samolot pasażerski. Jedyny ocalały z katastrofy to Jack, który wśród dryfujących szczątków palącego się wraku dopływa do pobliskiej latarni. Znajdująca się w niej batysfera służy mu za transport w głąbiny oceanu, ku podwodnej, samowystarczającej, napędzanej energią geotermalną metropolii, wybudowanej potajemnie na dnie oceanu w 1946 roku.

¹¹ „Rapture” to równocześnie pojęcie odsyłające do chrześcijańskiego wydarzenia w postaci przeniesienia wybranych ludzi na świecie do raju (CHOPRA 2005: 638).

te odpowiedzi. Zamiast nich wybrałem coś innego. Wybrałem to co niemożliwe. Wybrałem Rapture. Miasto, w którym artysta nie musi się bać cenzora. Gdzie naukowiec nie krępuje małostkowa moralność. Gdzie nie stoją na drodze wielkim. A dzięki ciężkiej pracy Rapture może stać się też waszym miastem (2K GAMES 2009: 2).

Ta podwodna cywilizacja w zamierzeniu swojego konstruktora – magnata biznesowego Andrew Ryana – miała być odpowiedzią na wzrastający coraz bardziej ucisk ze stron władz politycznych, ekonomicznych i religijnych. Miasto zaludniły osoby ucieleśniające, w mniemaniu Ryana, najlepsze cechy ludzkości (KROGULEC 2013: 83). Jest to świat, do którego uciekły twórcze umysły, pozostawiając resztę społeczeństwa w izolacji. Twórcy, artyści, lekarze, inżynierowie i handlowcy, zamiast wybrać tłamszący imperiaлизм Stanów Zjednoczonych, mistycyzm wiary judeochrześcijańskiej czy kolektywizm Związku Radzieckiego, zdecydowali się zasiedlić Rapture i wspólnie stworzyć anarcho-kapitalistyczną utopię (SCHMEINK 2009), w której zarówno nauka jak i działalność gospodarcza może się swobodnie rozwijać bez ograniczeń związanych z polityką i etyką społeczeństwa.

Powyższy wątek jest analogiczny względem tego wyeksponowanego w utopijnej, samowystarczalnej ekonomicznie i gospodarczo dolinie Mulligan, znanej również jako „Galt’s Gulch” z powieści *Atlas zbuntowany*. Miejsce to samo w sobie nie potrzebuje ani policji, ani szeryfa, ponieważ nie dochodzi w nim do żadnych zbrodni (KROGULEC 2013: 83). Dolina nie jest tworem państwowym, lecz dobrowolnym zrzeszeniem Twórców, rekrutowanych przez Johna Galta (LAWRENCE 2011). Podwójne znaczenie utopii – jako „nie-miejsca” i jako „dobrego miejsca” – znakomicie oddaje całościowy sens Randowskiej Atlantydy.

Wykreowana na łamach powieści dolina jest utopią w znaczeniu „dobrego miejsca”. Dla samej Rand, a także osób zgodnych z obiektywistyczną moralnością, stanowi eutopijny świat, będący urzeczywistnieniem promowanych przez pisarkę wartości, które podzielają również poszczególni bohaterowie jej książek. Atlantyda jest więc „emancją woli eutopisty” (MAJ 2017: 132). Jednak skojarzenie doliny z „nie-miejscem” jest równie adekwatne, ponieważ istnienie „Galt’s Gulch” utrzymuje się przed światem w tajemnicy. Środki zaradcze powstrzymujące ujawnienie sekretu są w wysokim stopniu rozwinięte, a poszczególnych bohaterów transportuje się do utworzonej przez Galta krainy z zamkniętymi oczami. Miejsce to również nigdy nie znajdzie się na żadnej mapie, ponieważ jest niewidzialne. Efekt ten został osiągnięty za pomocą skonstruowanego przez Galta elektrostatycznego silnika, będącego bazą do elektrowni zasilającej ekrany promienników

ciepła i reflektory – tworzących swoisty kamuflaż, przedstawiający fałszywy obraz doliny (LAWRENCE 2011).

Rapture, podobnie jak Atlantyda stworzona przez Galtę, jest miastem niemal całkowicie odciętym od świata zewnętrznego. Budynki na dnie Atlantyku, połączone siecią szklanych tuneli, zdają się być wyrazem szaleństwa, ale sam Ryan w *BioShocku* twierdzi, że tylko w tak dobrze ukrytej aglomeracji można „uwolnić się od łapczywości pasożytów [...], zbudować gospodarkę, której nie próbowaliby kontrolować” (SARGE THE PLAYER 2013B: 28:37-29:08). W obu miejscach mamy do czynienia z wyraźnym izolacjonizmem (wyrażanym w postaci symbolicznego czy też dosłownego odcięcia), stanowiącym nieodłączną cechę eutopii, która „wykracza poza doświadczenie świata rzeczywistego” (MAJ 2017: 132) i dąży do „odłączenia od rzeczywistego świata [*disconnection from the real world*]” (STANDLEY 1995: 126). Zarówno w wypadku Rapture, jak i Atlantydy odseparowanie tych miejsc służy próbie zbudowania niezależnej ekonomii, wyzwolonej spod kontroli pazernych ludzi, uzurpujących sobie nieuzasadnioną władzę.

Podwodne miasto, tak jak Randowska Atlantyda, początkowo stanowiło utopię gospodarczą – z jednej strony „nie-miejsce” ukryte przed resztą świata pod wodą, a z drugiej idealne (z perspektywy obiektywizmu) miasto, w którym indywidualiści mieli możliwość rozwoju swoich talentów. Idee pierwotnie promowane w Rapture obejmowały niezależność, handel, kreatywność, dominacja i wolność. Kamieniem węgielnym złożonym u powstania tego miejsca była także wolna wola. Jednakże pozytywne wartości w podwodnym mieście nie utrzymały się zbyt długo¹². Gracz na początku rozgrywki konfrontuje się już z dystopią, w której eutopijne cechy, choć kiedyś zrealizowane, uległy przeformułowaniu, w efekcie którego w mieście zostało zakwestionowane prawo swobodnego wyboru (LELAND 2014: 97).

BioShock porusza zatem kwestię wolnej woli – cechy tak bardzo promowanej przez obiektywizm Rand i docenianej w dolinie Johna Galtę. W trakcie gry wielokrotnie testowana jest moralność gracza, samodzielność podejmowanych przez niego wyborów bywa kwestionowana (SCHUBERT 2015: 272). Początkowo gracz wierzy, że podejmowane przez niego decyzje nie są stymulowane przez żadne zewnętrzne bodźce (KROGULEC 2013: 86). Problematiczne kwestie zostają wyekspozowane dopiero w połowie rozgrywki

¹² O eutopijnej historii Rapture dowiadujemy się dopiero w trakcie eksploatacji świata gry, odsłuchując znajdujące raz po raz nagrania. To samo medium – pod postacią propagandowych przemówień – dostarcza również informacji na temat filozofii Rand. Jednakże idea racjonalnego obiektywizmu, przekazywana za pośrednictwem nagrań, jest również ważnym czynnikiem angażującym gracza, a także elementem dostarczającym atmosfery w trakcie różnych scen w grze (LELAND 2014: 97).

– podczas fabularnego zwrotu, w którym gracz dowiaduje się, że został zmanipulowany, a dotychczas wykonane przezeń zadania oparte były o nieprawdziwe informacje dostarczane mu, jak się okazało, od niewiarygodnego narratora. Od samego początku celem podsuwanych graczowi treści było więc nieustanne wprowadzanie w błąd oraz komplikowanie podejmowanych w *Rapture* decyzji. Nie tylko więc protagonista, ale również sam gracz okazują się być pionkami w cudzych rękach, co przenosi narrację zrealizowaną w całej rozgrywce na metapoziom (TAVINOR 2009: 92).

Twórcy

Kolejnym tropem, poprzez który Ken Levine naprowadza gracza na ideologię obiektywizmu, jest skorelowanie inicjałów filozofki Ayn Rand z Andrew Ryanem – fikcyjną postacią z gry, swoistym *alter ego* pisarki (KROGULEC 2013: 84). Zarówno konstruktor podwodnego miasta, jak i autorka *Atlasy zbuntowanego* pochodzą ze Związku Radzieckiego, a następnie przenoszą się do Stanów Zjednoczonych, aby uniknąć rosnących napięć wywołanych komunizmem. Oboje też stworzyli miasto będące uosobieniem drzemiących w nich pomysłów. Rand uczyniła to na kartach powieści i pod wpływem impulsu utopijnego (JAMESON 2011: 6) wykreowała Atlantyde, podczas gdy Ryan – postać wymyślona przez twórców *BioShocka* – zbudował *Rapture*.

Łączący zarówno Ryana jak i Rand impuls utopijny, o którym wspomina Jameson, jest pierwotnym pragnieniem nieusuwalnego popędu ludzkiego ducha (KUŹNIARZ 2011: 200). Amerykański filozof i socjolog zapożyczył tę koncepcję od niemieckiego neomarksisty Ernsta Blocha (2000), który uznał istnienie utopijnego impulsu za ludzką skłonność do dążenia i wyobrażenia sobie życia inaczej. Jego początki leżą w ludzkim doświadczeniu poczucia głodu, utraty i braku, a także głębokiego sensu, że czegoś brakuje (LEVITAS 2013: 5). W przypadku Rand i jej *alter ego*, impuls ten zrodził się z dotkliwych doświadczeń komunizmu, a także przeświadczenia, że indywidualiści o wybitnych zdolnościach powinni pracować niezależnie od wszelkich prób ingerencji, jeśli ich działania mają przyczynić się do postępu cywilizacji (KROGULEC 2013: 85).

Inną postacią motywowaną w swych działaniach silnym impulsem utopijnym jest John Galt. Randowski bohater z *Atlasy zbuntowanego*, choć wymyślał niesamowite maszyny, to sabotował też świat, był więc jednocześnie Twórcą i niszczycielem. Scenarzyści gry *BioShock* podzielili tę postać na dwie osobne role: Ryana, który uciekł pod powierzchnię świata, oraz Franka Fountaina (czyli Atlasy), którego imię zostało zainspirowane powieścią *The Fountainhead* (*Źródło*) i który wznosi publicznie bunt przeciwko Ryanowi.

Gdy Fountain staje się popularny wśród mieszkańców Rapture, w podwodnej aglomeracji pojawiają się na ścianach plakaty z napisem „Kim jest Atlas?”, będące czytelnym nawiązaniem do pytania „Kim jest John Galt?”, nieustannie padającym w powieści *Atlas zbuntowany* (KING 2010: 24)¹³. W *BioShocku* Atlas symbolizuje wolność od opresji Ryana i staje się twarzą rebelii wewnątrz podwodnego miasta (KROGULEC 2013: 85).

Również pozostali bohaterowie-indywidualiści, tacy jak Dagny Taggart, Hank Rearden i Howard Roark, są reprezentującymi ducha obiektywizmu inteligentnymi jednostkami, które ciężko pracują, aby osiągnąć zamierzone cele, przyjmując przy tym nad wyraz samolubną postawę względem reszty społeczeństwa. Tak skonstruowane postaci silnie wiążą Rapture z doliną Mulligan, a samą grę – z obiektywistyczną doktryną Rand (KROGULEC 2013: 83-84). W Rapture odpowiednikami randowskich Twórców są Andrew Ryan, Brigid Tenenbaum, Sander Cohen, Gil Alexander, YiSuchong i Dr. Steinman (bohaterowie w wysokim stopniu perfekcyjni i genialni w swoich działaniach).

Silnik napędzający dystopię i estetyka gry

Sercem Rapture jest Hefajstos – główne źródło energii podwodnego miasta. Silnik określany imieniem greckiego boga ognia został zaprojektowany przez Ryana celem zasilania Rapture za pomocą energii geotermicznej pochodzącej z dna oceanu. Bez niego miasto nie mogłoby istnieć. W *Atlasie zbuntowanym* odpowiednik Ryana – genialny inżynier John Galt – także był twórcą silnika napędzanego atmosferyczną energią elektryczną. Nietety ze względu na kryzys gospodarczy, po zaprojektowanym przezeń wynalazku pozostały jedynie szczątkowe ślady. Gdyby budowa silnika nie została zahamowana przez problemy w firmie, wynalazek na tę skalę przyniósłby wielkie korzyści dla całego świata. Maszyna ta jednak znalazła zastosowanie w zasilaniu Atlantydy, w miejscu, gdzie Twórcy mogą swobodnie realizować pionierskie pomysły.

Utopijną krainę powstałą na skutek strajku przeciwko nadmiernie interwencyjnej polityce państwa, tak jak i podwodne miasto, stworzono jako azyl dla uzdolnionych osób. To drugie zaprojektowano w stylu *art déco*, aby stanowiło idealną do życia przestrzeń – swoisty raj dla Twórców i ludzi uzdolnionych. Wygląd Rapture (z czasów jego świetności) odzwierciedla estetykę urbanisty Roarka – głównego bohatera powieści *Źródło*,

¹³ W książce stale powtarza się zdanie „Kim jest John Galt?” (RAND 2015: 16, 29, 39, 54). Jednak czytelnik nie znajdzie na nie odpowiedzi aż do trzeciej części powieści (RAND 2015: 872). Jest to więc głównie pytanie retoryczne, najczęściej będące wyrazem zniechęcenia, obojętności i braku woli walki z coraz bardziej pogarszającą się rzeczywistością.

który tworzył sztukę, będącą przedmiotem zainteresowania badawczego samej Rand (TORRES 2000).

Jednak z czasem mieszkańcy, doprowadzając miasto do upadku, przemienili je w przeciwieństwo tego, czym miało pierwotnie być. Gracz zastaje zrujnowaną aglomerację – zniszczone fasady, kruszącą się elewację budynków, wyblakłe wizerunki dawnych gwiazd Hollywood i stare reklamy – „liberalne reformy i ułudy wytwarzane przez reklamę, te podstępne, acz kuszące szwindle dzisiejszych czasów, w których utopia służy tylko jako wabik i przynęta dla ideologii” (JAMESON 2011: 4). W *BioShocku* motywy architektoniczne połączone z kulturowymi – filozofią i odniesieniami do literatury z lat trzydziestych i czterdziestych XX wieku – tworzą spójne doświadczenie artystyczne, potęgujące efekt rozpadu dawnego utopijnego świata (TAVINOR 2009: 92).

Również muzyka wykorzystana w grze (około dwudziestu piosenek z lat trzydziestych, czterdziestych i pięćdziesiątych), posłużyła twórcom *BioShocka* w budowaniu ironicznego nastroju. Eutopijne bądź dystopijne obietnice w tekstach, a także kliwne melodie utworów – jak w przypadku piosenki *Twentieth Century Blues* Noëla Cowarda z 1932 roku – w zestawieniu z obrazem zniszczonego miasta, uwydatniają naiwność podjęcia się realizacji budowy świata idealnego, wynikającego z impulsu utopijnego Ryana oraz groteskowość dystopijnego Rapture. Muzyka w grze jest więc wysoce ironicznym komentarzem wobec obiektywizmu Rand, a przy tym także krytyką tryumfu wartości kapitalistycznych w powojennej Ameryce (GIBBONS 2011).

Posthumanizm i biopolityka w Rapture

Zgodnie z alternatywną historią zawartą w grze we wczesnych latach pięćdziesiątych XX wieku, populacja Rapture osiągnęła liczbę kilku tysięcy. Wraz ze zwrotem liczby mieszkańców, zaczęła tworzyć się elita, spychająca jednocześnie część społeczeństwa na gorszą pozycję. Ponadto pojawiły się problemy, które w efekcie zamieniły ludzi w paranoików, morderców bądź mutantów, zaś utopijne miasto przeobraziło się we własną karykaturę. Kłopoty wyniknęły z odkrycia ADAMA i EWY oraz wynalezienia plazmidów¹⁴. Ryan

¹⁴ Zamieszkałe przez elity intelektualne podwodne miasto odnotowało w swojej historii kilka znaczących przełomów technologicznych, między innymi szybki rozwój inżynierii genetycznej, który rozpoczął się od wynalezienia nowego surowca. Biolożka Bridgette Tenenbaum (nazwisko to nawiązuje do nazwiska Zinowiewny Rosenbaum), zamieszkawszy w Rapture, odkryła nieznanego wcześniej gatunek ślimaka morskiego, z którego pozyskuje się komórki macierzyste nazwane ADAM. Główną ich zaletą jest łączenie się z komórkami nosiciela i dołączenie do DNA no-

chciał, aby jego dzieło stało się biblijnym Edenem na Ziemi. Stąd nazwy dwóch najcenniejszych surowców Rapture odsyłają do historii opisaney w Księdze Rodzaju, gdzie Adam i Ewa przyczynili się do utracenia raju z powodu chciwości i ignorancji (RDZ 3, 6-23).

Dla ułatwienia pozyskiwania ADAMA naukowcy Rapture stworzyli również tak zwane Siostrzyczki (*Little Sisters*), małe dziewczynki, w ciała których wszczepiano morskie ślimaki wytwarzające cenny surowiec. Początkowo miały one jedynie „fabrykować” ADAMA, jednak w czasie wojny, wybuchłej wskutek zamieszek w mieście, zostały uwarunkowane na nowo w taki sposób, aby wydobywać substancję z ciał poległych. W tym samym czasie naukowcy stworzyli także „Tatuszków” (*Big Daddies*), silnie opancerzonych i wzmocnionych modyfikacjami genetycznymi ochroniarzy, których celem była eskorta przemierzających przez miasto dziewczynek (SCHMEINK 2016: 164).

W świecie posthumanistycznych problemów i dylematów (SCHMEINK 2016: 152-156), gracz postawiony jest przed trudną decyzją względem własnego postępowania. W *BioShocku* zbieranie głównego zasobu, potrzebnego do przetrwania, ma wymiar moralny. Uzyskanie przydatnego surowca jest możliwe jedynie poprzez jego wydobywanie z ciał Siostrzyczek i odebranie im w konsekwencji życia. W efekcie kluczowa część rozgrywki opiera się na emocjonalnie prowokującym wyborze moralnym (TAVINOR 2009: 92).

Choć wynalezienie ADAMA należy do jednych z najważniejszych osiągnięć mieszkańców Rapture, to tak niebotyczne odkrycie zachwiało równowagą społeczną miasta i doprowadziło do wojny. Ograniczona ilość drogiego surowca wpłynęła na rozwarstwienie społeczeństwa żyjącego na dnie oceanu. Część osób w celu jego zdobycia dopuszczała się ataków na Siostrzyczki i otwartej walki z chroniącymi je Tatuszkami. W tej nowej wojennej rzeczywistości zadaniem zmodyfikowanych dziewczynek stało się zbieranie ADAMA między innymi po zmarłych Genofagach – ulepszonych genetycznie ludziach, swego rodzaju myślących zombie.

Lars Schmeink uważa, że *BioShock* można rozpatrywać jako cyfrową symulację dystopijnego społeczeństwa osadzoną w kontekście dyskursu posthumanizmu. W świecie gry wiedza z zakresu biologii człowieka jest bowiem poszerzana, szczególnie w obszarze

wego materiału genetycznego, czego rezultatem są mutacje uaktywniające w gospodarzu nowe zdolności. Rozpowszechnienie nowej substancji zaowocowało stworzeniem przemysłu opartego na wytwarzaniu plazmidów, a więc środków na wszelkie dolegliwości, począwszy od problemów związanych z łysieniem, po rozwój aktywnych umiejętności w rodzaju telekinezy. Te ostatnie wymagały jednak udziału drugiej substancji. W efekcie ADAM i jego wydestylowana forma EWA powodowały niesamowitą siłę i regenerację u ssaków, a także umożliwiały modyfikacje kodu genetycznego, dzięki którym ludzie otrzymywali niezwykle moce, włącznie ze zdolnościami piromantycznymi czy wspomnianą telekinezą. W grze dowiadujemy się, że ADAM to „materiał genetyczny, dzięki któremu Rapture funkcjonuje. Wszyscy go chcą. Wszyscy go potrzebują” (SARGETHEPLAYER 2013A: 1:30-1:48)

genetyki, wpływając na zmianę definicji organizmów żywych i ich zdolności (SCHMEINK 2009). Nadmierna manipulacja ludzkim DNA, mieszcząca się w kategoriach Foucaultowskiej biopolityki i biowładzy (FOUCAULT 2010: 513; FOUCAULT 2011: 417), doprowadziła w Rapture do nieprzewidzianych konsekwencji. Ludzie zaczęli odczuwać poważne efekty uboczne – mutacje całego ciała i uszkodzenia psychiki. Z jednej strony ich ulepszone zdolności fizyczne sprawiły, że są idealnymi bojownikami, żołnierzami z nadmierną siłą, szybkim refleksem i brutalną odpornością. Z drugiej zaś mutacja odbierała im inteligencję, możliwość odczuwania emocji i umiejętność komunikacji. Tracąc wszystkie przypisywane ludziom cechy, stawali się postludźmi w sensie antyludzkim (SCHMEINK 2009). Mieszkańcy miasta cierpiący z powodu umysłowych i psychicznych chorób wywołanych nadużywaniem substancji ADAM tracali w efekcie swe człowieczeństwo i przekształcali się w Genofagów – ofiary własnych pragnień osiągnięcia doskonałości (SCHMEINK 2016: 155). W nowej odhumanizowanej formie przyczynili się w efekcie do upadku podwodnego miasta, w którym przestało istnieć zdrowe społeczeństwo. Biogenetyka miała przynieść nową erę wolności, autonomię wyboru we wszystkim nawet w kwestii posiadanych genów (SCHMEINK 2016: 146). W rzeczywistości jednak ją odebrała – a ponure konsekwencje tej praktyki zostały zaprezentowane w *BioShocku*.

Przez kilka lat Rapture było tym, czym miało być w zamierzeniu swojego twórcy: rajem wolności i dobrobytu. Ostatecznie jednak powody, dla których Ryan zbudował podwodne miasto – niechęć dla jakiegokolwiek władzy – przyczyniły się do upadku metropolii, a wartości, którymi kierował się sam jej założyciel, zostały zaprzepaszczone i odeszły w zapomnienie. Za datę upadku Rapture podaje się 31 grudnia 1958 roku, kiedy to w mieście wybuchły ogromne zamieszki (SARGE THE PLAYER 2013B: 19:20-19:36). Zanim jednak do tego doszło, w celu utrzymania swojej utopii w sekrecie, Ryan ustalił tylko jedno prawo: wszelkie kontakty z resztą świata zostały zabronione. Zakaz ten sprawił, że wyjątkowo opłacalny stał się przemysł, co dało podstawy do powstania czarnego rynku. Kontrolę nad nim sprawował Frank Fontaine, osoba równie zdeterminowana, co założyciel miasta, jednak w przeciwieństwie do Ryana pragnąca wyłącznie władzy. Bogactwa gangstera z czasem dały mu wystarczające wpływy, by mógł podjąć próbę przejęcia Rapture i doprowadzić jego założyciela – Ryana – do szaleństwa¹⁵.

¹⁵ Pod koniec 1958 roku (alternatywnej linii czasu mającej miejsce w grze) Ryan stracił cierpliwość dla konfliktu z Fontain'em i wydał rozkaz zabicia go. Nowym przywódcą opozycji został Atlas (*alter ego* Fontaina), który wraz ze swoimi zwolennikami w noc sylwestrową tego samego roku wywołał zamieszki. Objęły one zarówno niższe, jak i wyższe warstwy społeczeństwa podwodnego miasta. Wydarzenia te zapoczątkowały wojnę domową między

W momencie, gdy postać gracza przybywa do miasta, jedynymi spotykanymi istotami żyjącymi są Genofagi. Niedotkniętym mutacjami ludziom udało się zabarykadować w nieobjętych walkami obszarach, jednak większość z nich i tak pozostaje niestabilna psychicznie lub wręcz niebezpieczna dla otoczenia. Gracz, przedzierając się przez groźny i dystopijny świat w trakcie wykonywania misji, bezustannie odkrywa kolejne sekrety składające się na historię podziemnego miasta. Twórcy *BioShocka* postarali się o to, aby odpowiednio dobrane elementy fabuły obnażały słabe strony filozofii Rand, a w tym wskazywały niebezpieczeństwa liberalnego kapitalizmu.

***BioShock* jako krytyka neoliberalizmu**

Właściwością utopii jest również stworzenie alternatywy wobec dominującego systemu ekonomicznego (KŁOSIŃSKI 2014A: 110). Dlatego też zarówno dolina Mulligan, jak i inspirowany *Atlasem zbuntowanym* miasto Rapture, powstały w celu zaspokojenia utopijnego impulsu Twórców i zbudowania świata na zasadach kapitalistycznej ekonomii neoliberalnej – przeciwstawnej ekonomii socjalistycznej. Jan Sowa pisze o neoliberalizmie w następujący sposób:

Jego podstawą jest przekonanie o wyższości gospodarki opartej na nieskrępowanym wolnym rynku nad każdym innym modelem aktywności ekonomicznej. Im więcej wolnego rynku, tym lepiej. Dotyczy to zarówno poziomu rynków narodowych, jak i międzynarodowych. Celem deklarowanym przez neoliberalów jest zniesienie jakichkolwiek postaci państwowej kontroli nad gospodarką – w tym szczególnie państwowej własności środków produkcji – oraz barier w handlu międzynarodowym (SOWA 2008: 62).

Należy przy tym pamiętać, że natchnieniem każdej utopii są problemy wynikłe z ich ówczesnych teraźniejszości. Jak pisze Jean Baudrillard: „utopia nigdy nie wpisuje się w przyszłość. Zawsze wynika z tu i teraz, z tego, czego brakuje w dzisiejszym porządku” (BAUDRILLARD 2006: 61). Dolina Mulligan zaś, choć zrodziła się jako nie-miejsce w wyobraźni pisarki, to jej kapitalistyczna forma wynikła z doświadczeń komunizmu, któremu towarzyszył proces kolektywizacji i nacjonalizacji (ojcu Rand odebrano aptekę, stanowiącą główne źródło utrzymania rodziny). Sławomir Drelich uważa, że były to doświadczenia, które „odegrały ogromną rolę w jej późniejszej konstrukcji psychicznej, a także koncepcjach” (DRELICH 2014).

Ryanem i Atlasem, która w niedługim czasie objęła całe miasto. Wraz z postępującymi walkami, Ryan zaczął tracić wcześniejsze ideały, stosując w walce ze swoim antagonistą tortury i próby kontroli umysłu. Jego zachowanie stało się na tyle nierozsądne, że nawet jego dawni zwolennicy postanowili go zabić.

Jednak Zinowjewna Rosenbaum, proponując alternatywę w formie kapitalizmu, była całkowicie pewna słuszności swej idei (KROGULEC 2013: 89). Nie przekonywały ją utopijne konstrukcje autorów wychowanych w świecie zdominowanym przez system kapitalistyczny, które służyły rozwiniętym formom ekonomii kapitalistycznej i budowały alternatywę wobec ekonomii neoliberalnej (KŁOSIŃSKI 2014A: III-II2). Mimo występujących między nimi różnic, wszystkie te utopie poprzez swoją „funkcję negatywną”, uświadamiają więc nasze zniewolenie wobec obecnego (czy też ówczesnego) systemu ekonomicznego (KŁOSIŃSKI 2014A: II5). Większość utopii zakłada też jakieś alternatywne rozwiązanie w kwestiach ekonomii i wymiany symbolicznej, które Jameson opisywał jako „mechanizmy prowadzące do pozbycia się pieniądza” (KŁOSIŃSKI 2014A: II9). Jednakże zarówno w randowskiej Atlantydzie, jak i w Rapture (zanim przerodziło się w dystopię), waluty nie zastąpiono żadną inną formą wymiany – wyjąwszy oczywiście tę późniejszą, genetyczną, kryjącą się w nazwie *BioShockowych* Genofagów. Pozostały one nadal w obiegu, ponieważ konstrukcja tych światów jest oparta na kapitalistycznej ideologii obiektywizmu.

Warto zaznaczyć, że Ryan wymyślił własną filozofię ekonomiczną, którą nazwał Wielkim Łańcuchem Przemysłu (*The Great Chain of Industry*), podobnym do metafor „niewidzialnej ręki rynku” Adama Smitha (KROGULEC 2013: 90). Jest to łańcuch wzajemnych stosunków gospodarczych, wiążący całe społeczeństwo, w którym każdy przedsiębiorca działa dla dobra własnych interesów. Pomimo to, że jest on pozbawiony jakiegokolwiek regulacji rządowej, niekontrolowany kapitalizm miałby samoistnie zapewnić utrzymanie stabilnego poziomu całej gospodarki. *BioShock* wskazuje na nieadekwatność realizacji takich neoliberalnych założeń¹⁶, które esprzysją oderwaniu gospodarki od rzeczywistości społecznej, a tym samym konstruują system gospodarczy zgodny jedynie z jego teoretycznym opisem (KŁOSIŃSKI 2016: 30). W rezultacie po upływie piętnastu lat każdy dostępny w Rapture produkt stawał się tak tani, jak to tylko możliwe (przedstawiając sobą przy tym równie niską jakość), a gospodarka miasta finalnie podupadła. Zniszczenie podwodnej aglomeracji było więc silnie związane z deregulacją rynku i rozprzestrzenieniem ideologii neoliberalnej (VAN DEN BERG 2012).

¹⁶ Jednak wizja neoliberalizmu zaprezentowana w *BioShocku* jest jedynie zapowiedzią tego, co prezentują twórcy w następnej części gry, *BioShock: Infinite*, niebędącej przedmiotem niniejszego rozdziału. W celu zgłębienia niniejszej kwestii warto sięgnąć do tekstu Michała Kłosińskiego *Visions of An Indebted Man and Neoliberal Ideology in Bioshock Infinite*, będącego analizą socjoekonomicznej krytyki neoliberalnej ideologii. Katowicki badacz, posiłkując się koncepcjami Jeana Baudrillarda, Franco Berardiego czy Maurizio Lazzarata, przywołuje wątki związane z konstruowaniem relacji władzy między wierzycielami a dłużnikami (KŁOSIŃSKI 2014B) – w całej logice długów, na której został zbudowany neoliberalizm (LAZZARATO 2012: 25).

Również brak kontroli nad rynkiem (bez możliwości jakiegokolwiek interwencji władzy), doprowadził do niekontrolowanej dystrybucji nietestowanego produktu – plazmidów. Nieokiełznany kapitalizm jest w *BioShocku* zaprezentowany jako dehumanizująca koncepcja, zachęcająca do chciwości, czy też wyzyskująca siłą, której natura zapobiega tworzeniu się prosperującego społeczeństwa. Wynalezienie ADAMA mogło przyczynić się do zaistnienia wspaniałych postępów w medycynie. Zamiast tego wykorzystano go jako składnik komercyjnych produktów, które rozwinęły uzależnienia wśród mieszkańców Rapture. Twórcy gry chcą udowodnić, że niekontrolowany rozwój gospodarki, bez żadnego nadzoru ze strony rządu, nie może stanowić pewnej podstawy dla budowy społeczności. Jednocześnie nie wykluczają oni, że egoistyczna natura kapitalizmu byłaby właściwym kierunkiem dla rozwoju ludzkości, aczkolwiek brak jakiegokolwiek nadzoru jest elementem, przed którym twórcy *Bioshocka* przestrzegają najbardziej (KROGULEC 2013: 90).

W podwodnym mieście pieniądze straciły swoją referencyjność wobec realnego obiektu (CHUNG 2009: 120), a jedynym wartością stał się ADAM¹⁷. Tego typu dystopia uświadamia graczom, jak krucha jest wartość pieniądza – stanowiącego Baudrillardowskie symulakrum (KŁOSIŃSKI 2016: 35), nierealny obiekt, chwiejny i nietrwały w obliczu upadku systemu. *BioShock* jest narracją o mieście, w którym w negatywny sposób dochodzi do zniesienia wszelkich symulakrów, a tym samym i do destrukcji ufundowanego na nich kapitalizmu. Twórcy fabuły gry głoszą radykalną krytykę współczesności i wiodących w niej mechanizmów budowania świata na zasadzie symulakralnej.

Wnioski

Twórców *BioShocka* w znacznym stopniu inspirowała filozofia obiektywistyczna Rand. Elementy zaczerpnięte z dzieł pisarki zostały wykorzystane przez autorów gry w sposób zgoła odmienny, niż mogłaby sobie życzyć Zinowiewna Rosenbaum. Szczególnie wątki z *Atlasy zbuntowanego* przeformułowano w taki sposób, aby odsłaniały słabość jej idei. Fabuła *BioShocka* przestrzega przed utopijnymi wizjami Rand, wyrażając obawy co do

¹⁷ Gdy pojawił się ADAM, większość firm w Rapture upadła (jedynie kilka z nich zdołało utrzymać się na rynku, na przykład Ryan Industries i Sinclair Solutions, których działalność była związana z dostarczaniem surowców). W efekcie dolar stracił na wartości, zaś ADAM stał się walutą, od której uzależnieni byli dawni mieszkańcy miasta – Genofagi. W specjalnych automatach „Gartherers Gardens” surowiec można wymieniać na plazmidy, które ułatwiają przetrwanie w świecie gry. Protagonista może zdobyć ADAMA jedynie w wyniku dokonania moralnego wyboru między zabijaniem Siostrzyczek (otrzymując za każdą 160 jednostek cennego surowca), bądź też ratując dziewczynki (otrzymując już jedynie 80 jednostek ADAMA).

próby realizacji programu filozofki i demaskując nieuniknione konsekwencje utopianizmu. Nie powinna zatem dziwić opinia Josepha Packera, dla którego *BioShock* stanowi „potężną krytykę obiektywizmu” (PACKER 2010: 209). Przekonanie to jest na tyle powszechne, że omawiane dzieło określa się wręcz jako obiektywistyczną dystopię (KING 2010: 37). Za to Tavinor stwierdza, że *BioShock* jest parodią, której duża część wywodzi się z ironii utajonej w obiektywizmie utopii (TAVINOR 2009: 91-92).

Gra w sposób karykaturalny ukazuje bezsensowność tworzenia w ogólnym rozumieniu światów doskonałych. Już Platon w *Timajosie* ukazał niemożność urzeczywistnienia utopii, która miała stać się Atlantydą. Ostatecznie stwierdził on, że doskonałe polis mogliby zbudować jedynie bogowie lub ich dzieci (WINIARCZYK 2013: 84). Upadek Rapture wynika z faktu, iż jakkolwiek porządek społeczny, choćby najlepiej przemyślany, zaczyna się stratyfikować na górną i niższą klasę. Nawet jeśli każdy jest bogaty, inteligentny, twórczy i wolny, zawsze znajdą się pewne różnice. Różnimy się chociażby ambicjami czy też poczuciem szczęścia. Dlatego też ludzie nie tworzą idealnych społeczeństw, lecz niedokładną mozaikę różnorodności z wyraźną tendencją do hierarchizacji. Choć zatem Rapture zamieszkiwały jednostki wybitne, to nadal tkwiły w nich niedoskonałości, tak charakterystyczne dla rodzaju ludzkiego.

BioShock pozostaje krytyką nie tylko prób idealnego planowania społeczeństwa, ale również współczesnego systemu kapitalistycznego i jego następców, w tym także ideologii neoliberalnej. Cechy podwodnego miasta – takie jak chociażby swoboda gospodarcza – które miały świadczyć o jego wielkości, stały się w rezultacie przyczyną jego upadku. Niepomyślnie realizacje pierwotnych założeń systemowych, znane są także z historii politycznej, w której zatracono postulowany przez komunizm egalitaryzm w dystrybucji dóbr. Choć więc w swoich założeniach systemy komunistyczne stanowiły piękną mrzonkę, to rzeczywisty efekt ich wcielenia stał się dla Rand koszmarem. Również promowany niegdyś przez Zinowiewnę Rosenbaum kapitalizm, jest współcześnie krytykowany z wielu perspektyw i coraz częściej zastępowany alternatywnymi wizjami społeczeństwa. Jednak tego typu zmian nie należy poszukiwać w transformacji ustroju, a w pracy nad człowiekiem i jego przywarami. W przeciwnym razie każdy system prędzej czy później upadnie.

Świat gry w *BioShocku* – pogrążonego w odmętach oceanu miasta – był pierwotnie ufundowany na idei życia zgodnego z indywidualnym interesem, w którym nie trzeba ulegać większości, a czerpanie zysku dzięki indywidualnym zdolnościom i ambicjom nie jest niczym nadzwyczajnym. Z czasem podwodna utopia zamieniła się w miejsce, w któ-

rym niezależne jednostki zdecydowały się użyć przemocy, drapieżnictwa i pasożytnictwa, sprzeniewierzając się swoim ideałom w zamian za pozyskanie cennego surowca (ADAM). W Rapture zaczęła dominować działalność oparta na wartościach, od których mieszkańcy podwodnego miasta uciekali z powierzchni świata. Eutopia w sposób naturalny przerodziła się w dystopię – dwie strony tego samego medalu, odsyłające do „ironicznej niejednoznaczności” utopii (MAJ 2014A: 173).

Omawiane korelacje pomiędzy tak różnymi mediami, jak literatura i gra wideo, stanowią przykład translacji historycznych już treści politycznych na nowe środki wyrazu. *BioShock*, dzięki nawiązaniu do ideologii obiektywistycznej i zagadnień z teorii polityki, realizuje w medium growym refleksyjną, krytyczną narrację. Polemizuje z utopijnymi wizjami przyszłości Rand, pokazując także płynność granicy między eutopią a dystopią, które w ten sposób przestają być postrzegane jedynie jako wizje szczęśliwej lub złowrożej krainy, „ale jako dwie interpretacje tego samego dyskursu” (MAJ 2016: 80).

Źródła cytowań

- 2K BOSTON (2007), *BioShock*, 2K Games.
- 2K GAMES (2009), *BioShock – Instrukcja*, Cenega Poland (Premium Games).
- BADHWAR, NEERA, RODERICK LONG (2010), ‘Ayn Rand’, w: Edward N. Zaltai in. (red.), *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, online: <http://plato.stanford.edu/entries/ayn-rand/> [dostęp: 30.08.2019].
- BASS, ROBERT (2006), ‘Egoism versus Rights’, *The Journal of Ayn Rand Studies*: 7 (2), ss. 329-349.
- BAUDRILLARD, JEAN (2006), *Utopia Deferred*, przekł. Stuart Kendall, Nowy Jork: Semiotext(e).
- BLOCH, ERNEST (2000), *The Spirit of Utopia*, przekł. Anthony A. Nassar, Stanford: Stanford University Press.
- BUGBEE, SHANE (2013), ‘The Individual vs. the Collective – Ayn Rand’, *Archive.org*, online: <https://archive.org/details/Individual> [dostęp: 30.08.2019].
- BURNS, JENNIFER (2004), ‘Godless Capitalism: Ayn Rand and the Conservative Movement’, *Modern Intellectual History*: 1 (3), ss. 359-385.
- CHOPRA, RAMESH, RED. (2005), *Encyclopaedic Dictionary of Religion*, t. 3, Delhi: Isha Books.
- CHUNG, JOHN (2009), ‘Money as Simulacrum: The Legal Nature and Reality of Money’, *Hastings Business Law Journal*: 5, ss. 109-167.
- CZEREMSKI, MACIEJ, JAKUB SADOWSKI (2012), *Mit i utopia*, Kraków: Wydawnictwo Libron.
- DRELICH, SŁAWOMIR (2014), ‘Atlas wzruszył ramionami. Czym kusi Ayn Rand’, *Liberté!*: 17, online: <http://liberte.pl/atlas-wzruszyl-ramionami-czym-kusi-ayn-rand> [dostęp: 30.08.2019].
- DRÓŹDŹ, ANDRZEJ (2000), *Mity i utopie pedagogiczne*, Kraków: Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej.
- FOUCAULT, MICHEL (2000), *Bezpieczeństwo, terytorium, populacja*, przekł. Michał Herer, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

- FOUCAULT, MICHEL (2011), *Narodziny biopolityki*, przekł. Michał Herer, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- GIBBONS, WILLIAM (2011), 'Wrap Your Troubles in Dreams: Popular Music, Narrative, and Dystopia in Bioshock', *Game Studies*: 3 (11), online: <http://www.gamestudies.org/1103/articles/gibbons> [dostęp: 30.08.2019].
- GRAVES, ROBERT (1992), *Mity greckie*, przekł. Henryk Krzeczkowski, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- HUEMER, MICHAEL (2002), 'Is Benevolent Egoism Coherent?', *The Journal of Ayn Rand Studies*: 2 (3), ss. 259-288.
- JAMESON, FREDRIC (2011), *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopia i inne fantazje naukowe*, przekł. Maciej Płaza, Małgorzata Frankiewicz, Andrzej Miszak, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- JOHANSSON, PAUL, REŻ. (2011), *Atlas Shrugged: Part I*, Rocky Mountain Pictures.
- KING, THOMAS (2010), *Ayn Rand's Nightmare: Bioshock and Atlas Shrugged*, online: <https://tbking.files.wordpress.com/2011/01/thesis-final.pdf> [dostęp: 30.08.2019].
- KŁOSIŃSKI, MICHAŁ (2014A), 'Utopijność modeli wymian symbolicznych', *Wielogłos*: 3 (21), ss. 105-122.
- KŁOSIŃSKI, MICHAŁ (2014B), 'Visions of an Indebted Man and Neoliberal ideology in Bioshock Infinite', *Academia.edu*, online: https://www.academia.edu/9348411/Visions_of_an_indebted_man_and_neoliberal_ideology_in_Bioshock_Infinite [dostęp: 30.08.2019].
- KŁOSIŃSKI, MICHAŁ (2016), 'Black Money as the Matter of Neo-liberal Utopia – Reading [C] the Money of Soul and Possibility Control', *Studia Humanistyczne AGH*: 2 (15), s. 27-41.
- KROGULEC, JAKUB (2013), 'Popular Culture's Take on Modern Philosophy: Video Game *Bioshock* as a Criticism of Ayn Rand's Objectivism', *Literatura i Kultura Popularna*: 19, ss. 79-91.
- Księga Rodzaju* 3,15, przekł. ks. Czesław Jakubiec, Biblia Tysiąclecia.
- KUŹNIARZ, BARTOSZ (2011), *Goodbye Mr. Postmodernism. Teorie społeczne myślicieli późnej lewicy*, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.

- LAWRENCE, RICHARD (2011), 'Atlas Shrugged FAQ', online: *NobleSoul.com*, <https://www.noblesoul.com/orc/books/rand/atlas/faq.html#Q4.4> [dostęp: 30.08.2019].
- LAZZARATO, MAURIZIO (2012), *The Making of An Indebted Man. An Essay on the Neoliberal Condition*, przekł. Joshua David Jordan, Amsterdam: Semiotext(e).
- LELAND, JOSHUA (2014), 'Edutainment in Video Games. How Video Games are allowing us to learn whilst being entertained', w: Jamie Sharpe, Richard Self (red.), *Computers for Everyone*, Derby: University of Derby, ss. 96-98.
- LEŚ, MARIUSZ M. (2008), *Fantastyka socjologiczna. Poetyka i myślenie utopijne*, Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku.
- LEVITAS, RUTH (2013), *Utopia as Method. The Imaginary Reconstitution of Society*, New York: Palgrave Macmillan.
- MAJ, KRZYSZTOF. M. (2014A), 'Eutopie i dystopie. Typologia narracji utopijnych z perspektywy filozoficzno-literackiej', *Ruch Literacki*: 2 (323), ss. 153-174.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2014B), 'Utopia, czyli tam i z powrotem. O założeniach światotwórczych narracji eu- i dystopijnych', *Wielogłos*: 3 (21), ss. 37-49.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2016), 'Deconstructing utopia', w: Ksenia Olkusz, Michał Kłosiński, Krzysztof M. Maj (red.), *More After More. Essays Commemorating the Five-Hundredth Anniversary of Thomas More's Utopia*, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta, ss. 74-88.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2017), 'La vendita del fumo. Izolacjonizm, szczęście i doskonałość w światach eutopijnych', w: *50 twarzy popkultury*, Ksenia Olkusz (red.), Kraków 2017, Ośrodek Badawczy Facta Ficta, ss. 131-162.
- MANERA, JAMES, REŻ. (2014), *Atlas Shrugged: Who is John Galt?*, Atlas Distribution Company.
- MCCUTCHEON, DAVID (2007), 'Ken Levine talks BioShock', *IGN.com*, online: <http://www.ign.com/articles/2007/08/30/ken-levine-talks-bioshock?page=1> [dostęp: 30.08.2019].
- ORTEGA Y GASSET, JOSÉ (2016), *Bunt mas*, przekł. Piotr Niklewicz, Zakrzewo: Wydawnictwo Replika.

- PACKER, JOSEPH (2010), 'The Battle for Galt's Gulch: *BioShock* as Critique of Objectivism', *Journal of Gaming and Virtual Worlds*: 2 (3), ss. 209-224.
- PEIKOFF, LEONARD (2015), 'Przedmowa w 35. rocznicę ukazania się powieści', w: Ayn Rand, *Atlas zbuntowany*, przekł. Iwona Michałowska, Poznań: Zysk i S-ka, ss. 7-13.
- PRUETTE, LORINE (1998), 'Battle Against Evil', w: Charles McGrath (red.), *Books of the Century*, New York: Times Book, ss. 135-136.
- PUTCH, JOHN, REŻ. (2012), *Atlas Shrugged: Part I*, Atlas Distribution Company.
- RAND, AYN (2013), *Kapitalizm. Nieznany ideał*, przekł. Jerzy Łoziński, Poznań: Zysk i S-ka.
- RAND, AYN (2015), *Atlas zbuntowany*, przekł. Iwona Michałowska-Gabrych, Poznań: Zysk i S-ka.
- RAND, AYN (2000), 'Budowniczość pomników', w: *Cnota egoizmu*, przekł. Jerzy Łoziński, Poznań: Zysk i S-ka, ss. 103-110.
- RAND, AYN (2002), *Źródło*, przekł. Iwona Michałowska, Poznań: Zysk i S-ka.
- RAND, AYN (2003), 'Profity: studencka „rebelia”', w: *Powrót człowieka pierwotnego*, przekł. Zygmunt M. Czarnecki, Poznań: Zysk i S-ka, ss. 16-61.
- SARGETHPLAYER (2013A), 'Zagrajmy w BioShock odc. 2 – Poznajcie Siostrzyczkę i Tatuska', *YouTube.com*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=2o6yEZ-Wnvt4>, 1:30-1:48 [dostęp: 30.08.2019].
- SARGETHPLAYER (2013B), 'Zagrajmy w BioShock odc. 19 – Hefajstos', *YouTube.com*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=WK17SyqcdDI>, 19:20-19:36 [dostęp: 30.08.2019].
- SCHMEINK, LARS (2009), 'Dystopia, Alternate History and the Posthuman in *BioShock*', *Current Objectives of Postgraduate American Studies*: 10, online: <http://copas.uni-regensburg.de/article/view/113/137> [dostęp: 30.08.2019].
- SCHMEINK, LARS (2016), *Biopunk Dystopias. Genetic Engineering, Society, and Science Fiction*, Liverpool: Liverpool University Press.
- SCHUBERT, STEFAN (2015), 'Objectivism, Narrative Agency, and the Politics of Choice in the Video Game *BioShock*', w: Sebastian M. Herrmann (red.), *Poetics of Politics: Textuality and Social Relevance in Contemporary American Literature and Culture*, Heidelberg: Winter, ss. 271-289.

- SCIABARRA, CHRIS MATTHEW (2002), 'Rand, Rush, and Rock', *The Journal of Ayn Rand Studies*: 1 (4), ss. 161–185.
- SOWA, JAN (2008), *Ciesz się, późny wnuku! Kolonializm, globalizacja i demokracja radykalna*, Kraków: Korporacja ha!art.
- STANDLEY, FRED (1995), 'Even "More": Utopian and Dystopian Visions of the Future 1890-1990', w: Anthony Cousins, Damian Grace, *More's Utopia and Utopian Inheritance*, Lanham: University Press of America.
- TAVINOR, GRANT (2009), 'BioShock and the art of Rapture', *Philosophy and Literature*: 33 (1), ss. 91-106.
- TORRES, LOUIS, MICHELLE MARDER KAMHI (2000), *What Art Is: The Esthetic Theory of Ayn Rand*, Chicago: Open Court.
- VAN DEN BERG, THIJS (2012), 'Playing at Resistance to Capitalism: BioShock as the Reification of Neoliberal Ideals', *Reconstruction: Studies in Contemporary Culture*, 2 (12), ss. 1-36.
- VIDAL, GORE (1962), 'Two Immoralists: Orville Prescott and Ayn Rand', w: Gore Vidal, *Rocking the Boat*, Boston: Little, Brown.
- VIDOR, KING, REŻ. (1949), *The Fountainhead*, Warner Bros.
- WEBER, MAX (1994), *Etyka protestancka a duch kapitalizmu*, przekł. Jan Miziński, Lublin: TEST.
- WINIARCZYK, MAREK (2013), *The "Sacred History" of Euhemerus of Messene*, Boston: De Gruyter.
- WÓJTOWICZ, ALEKSANDER (2014), 'Transmutacja utopii. „Nowoczesna alchemia” i nauka w *Mirandzie* Antoniego Langeo', *Ruch Literacki*: 1 (322), ss. 53-65.
- WOJTYSZYN, RADOSŁAW (2006), *Państwo w koncepcjach Ayn Rand, Roberta Nozicka i Murraya Newtona*, Wrocław: Wydział Prawa Administracji i Ekonomii Katedra Doktryn Politycznych i Prawnych, ss. 67-88.
- YOUNKINS, EDWARD (1999), 'The Individual. Ayn Rand's Philosophy of Objectivism', *Le Québécois Libre*, online: <http://www.quebecoislibre.org/younkins17.htm> [dostęp: 30.08.2019].