

# Jak rządzić w czasach wiktoriańskiej postapokalipsy? Problem władzy w grze *Frostpunk*

KONRAD ZIELONKA

Uniwersytet Śląski  
konrad.zielonka93@gmail.com

## Wiktoriańska postapokalipsa

Niniejszy rozdział należy rozpocząć od wyjaśnienia pojęcia wiktoriańskiego postapo<sup>1</sup> jako konwencji pojawiającej się nie tylko w literaturze, ale także w grach wideo. Określenie „wiktoriański” zastosowane zostanie w tym wypadku nie w odniesieniu do utworów pochodzących z lat 1837-1901, lecz jako określenie dzieł współczesnych z nurtu *steampunk*<sup>2</sup>, które odtwarzają realia epoki wiktoriańskiej. „Postapokaliptycznym” nazwany natomiast jest świat po fikcyjnej katastrofie, która w znacznym stopniu przyczyniła się do zmiany jego struktury. Karolina Wierel pisze o postapokalipsie w pracy *Po co nam postapokalipsy? Kultura postapokaliptyczna na początku XXI wieku z perspektywy kultur Zachodu* następująco:

<sup>1</sup> Jak podaje słownik Obserwatorium Językowego Uniwersytetu Warszawskiego, „postapo” jest słowem pochodnym od nazwy konwencji „fantastyki postapokaliptycznej” (Najnowsze Słownictwo Polskie 2018). Jest to w pełni autonomiczny skrót wytworzony przez fandom na określenie pewnego scharakteryzowanego stylu, przysługującego całości dzieł postapokaliptycznych.

<sup>2</sup> Jest to odmiana fantastyki naukowej; konwencja nawiązująca do dziewiętnastowiecznej fantastyki naukowej, a także osiągnięć charakterystycznych dla *belle époque*. Reprezentatywnym motywem *steampunka* jest maszyna parowa (Nevins 2011; Vandermeer & Chambers 2010).

Historia światów postapokaliptycznych przypomina możliwe scenariusze, jakie miały miejsce lub mogą się wydarzyć w realnym świecie. Świat postapokaliptyczny powstał zatem jako efekt kryzysu tożsamości człowieka współczesnego i jego dążenia do dominacji jednego państwa nad innymi, jednego systemu politycznego i ekonomicznego nad innymi, co w narracjach postfinałnych doprowadza do zniszczenia świata cywilizacji Zachodu i większości ludzi na Ziemi. Początkiem świata „po końcu” jest katastrofa, a więc koniec innego świata (Wierel 2017: 12).

Z kolei Chris Harman zauważa, „żyjemy w świecie niestabilnym, a niestabilność ta jeszcze się pogłębia. [...] Jest to świat, który [...] niszczy własne środowisko naturalne [...], pełen narastającej przemocy. W tym świecie ludzie [...] są mniej szczęśliwi niż niegdyś, a poczucie niezadowolenia wciąż wzrasta” (Harman 2011: 15). Gwałtowne zainteresowanie tematem postapokalipsy (Nijakowski 2011: 243-269) miało miejsce po drugiej wojnie światowej, gdy widmo nuklearnej zagłady było jak najbardziej realne. Barbara Gurr pisze o tym następująco:

badacze popkultury i science fiction zgadzają się zazwyczaj, że pojawienie się i wzrost popularności narracji postapokaliptycznych wskazać można u schyłku II wojny światowej, przede wszystkim jako rezultatu nuklearnego zbombardowania przez Stany Zjednoczone Hiroshimy i Nagasaki. Świat po 1945 roku wyróżniał się nie tylko zmienionym krajobrazem materialnym, politycznym i ekonomicznym, lecz uległ także przeobrażeniu symbolicznemu (Gurr 2015: 4).

Przykłady takich tendencji stanowią choćby *Ostatni brzeg* Nevilla Shute’a, cykl filmów *Mad Max* z Melem Gibsonem czy seria komiksowa *Jeremiah* Hermanna Huppena. Również współcześnie motyw ten chętnie wykorzystywany jest przez twórców, co uzasadnia Ksenia Olkusz, pisząc:

Mnożenie się liczby tekstów powiązanych z podobną wizją schyłkowości współczesnych realiów nie jest [...] przypadkowe, wiążąc się z wieloparametrowym kryzysem, jaki zaobserwować można w obrębie światowych społeczności. Potrzeba zaangażowania sztuki w dyskurs dotyczący kryzysu globalnego i lokalnego skutkuje próbą prefigurowania niepokojów społecznych i prezentowania ich w alegorycznych sztafażach (Olkusz 2019: 189).

Serie gier wideo *Fallout*, *S.T.A.L.K.E.R.*, seriale *The Walking Dead*, *The 100*, filmy takie jak *World War Z*, *A Quiet Place* lub *Bird Box*, wieloautorskie

uniwersa powieściowe *Metro* i *S.T.A.L.K.E.R.*, a także choćby cała seria wydawnicza *Fabryczna Zona* lubelskiego wydawnictwa Fabryka Słów – w całości poświęcona literaturze wyłącznie postapokaliptycznej – to tylko wybrane egzemplifikacje, ukazujące niesłabnącą fascynację światem po końcu świata<sup>3</sup>. Na uwagę zasługuje jednak fakt, że geneza powieści postapokaliptycznych wywodzi się właśnie z czasów wiktoriańskich, kiedy to powstawały pierwsze utwory poruszające tematykę świata po katastrofie:

W 1826 roku ukazał *Ostatni człowiek* (*The Last Man*) autorstwa Mary Shelly, którego można uważać za pierwszą powieść postapokaliptyczną. [...] Następne dzieło o tematyce postapokaliptycznej ukazało się niemal sześćdziesiąt lat później. W 1885 roku opublikowany został *After London* Richarda Jefferiesa. Na przełomie XIX i XX wieku powstało także wiele narracji apokaliptycznych (Orlik 2017: 459).

W kontekście przywołanego cytatu, na uwagę zasługuje zwłaszcza najśłynniejsze dzieło wiktoriańskiej postapokalipsy, jakim jest niewątpliwie *Wojna światów* Herberta George'a Wellsa. W wypadku twórczości tego brytyjskiego pisarza istotnym przykładem jest także *Podróż w czasie*. Utwór ten zawiera elementy charakterystyczne dla postapokalipsy, takie jak opustoszały świat przyszłości, dwie enklawy ostatnich ocalałych, a także, w finałowej fazie (podczas podróży w odległą przyszłość), zniszczony świat zamieszkiwany przez istoty, które po człowieku przejęły rolę dominującego gatunku. Określenie wiktoriańskiej postapokalipsy niesie więc ze sobą silne uwarunkowanie kulturowe, *stricte* odwołując się do wczesnego nurtu brytyjskiej fantastyki naukowej.

Zgodnie z powyższymi konstatacjami, we *Frostpunku* wiktoriańskość postapokalipsy uznać można zarówno za pierwotną, jak i wtórną. Pierwotną, gdyż odwołującą się wprost do konwencji, której początki sięgają dziewiętnastowiecznej Wielkiej Brytanii. Wtórną zaś, ponieważ jest dziełem utrzymanym w stylistyce *steampunkowej*, a tę uznać można za współczesną retrowizję schyłku stulecia pary i elektryczności. Jak twierdzi Wojciech Lewandowski, „Postapokaliptyczna fantastyka pozwala [...] krytycznie przyjrzeć się losom

<sup>3</sup> Warto tu dodać, że pisząc o świecie postapokaliptycznym, James Berger zauważa: „koniec nigdy nie jest finałem. Tekst apokaliptyczny zapowiada i opisuje koniec świata, wszelako tekst się nie kończy, tak jak nie kończy się obrazowany w tekście świat, ani świat w ogóle... Coś po końcu pozostaje” (Berger 1999: 5-6).

społeczeństw po wielkim kataklizmie” (Lewandowski 2017: 451). Analogicznie, *steampunkowy Frostpunk* pozwala przyjrzeć się losom władzy.

### *Frostpunk*

*Frostpunk* jest grą wideo wydaną przez polską grupę 11 bit studios. Zawiera elementy *city buildera*<sup>4</sup>, strategii czasu rzeczywistego oraz *survivalu*, co znaczy, że stawia przed graczem zadanie wybudowania miasta zdolnego zapewnić uciekinierom szansę na przeżycie w mroźnym, postapokaliptycznym świecie. Rozgrywka polega w dużej mierze nie tylko na tworzeniu nowych budynków i dbaniu o zasoby niezbędne do przeżycia, ale także wymusza na graczach podejmowanie moralnie niejednoznacznych decyzji.

Akcja toczy się w alternatywnej wersji XIX wieku, na mroźnych terenach Frostlandu – krainy na północy, którą utożsamiać można z biegunem północnym. Z animowanego prologu dowiadujemy się, że apokalipsa nadeszła bez ostrzeżenia. Z dnia na dzień warunki atmosferyczne uległy drastycznej zmianie. Niebo zasnuły chmury, szczelną kurtyną przesłaniające słońce, przez co temperatura na Ziemi zaczęła gwałtownie spadać. Świat pokrywa lód i śnieg, grzebiąc pod sobą wszelkie życie. Nieprzypadkowe okazuje się tutaj porównanie do kolejnej epoki lodowcowej, a nowe wielkie wymieranie<sup>5</sup> tym razem dotyczy również ludzi. Cywilizacja upada i nieliczni ocaleni rozpaczliwie walczą o przetrwanie. Ze skąpych informacji, które zdobywa się w trakcie gry, poznać można ewentualną genezę takiego stanu. Jednym z takich źródeł informacji jest ekran ładowania, na którym podczas wczytywania gry wyświetlany jest między innymi taki komunikat:

Jedną z przyczyn globalnej zimy mogło być stygnięcie słońca. Unoszący się w ziemskiej atmosferze popiół wulkaniczny uniemożliwia jednak dokonanie dokładnych pomiarów (11 bit studios 2018a).

<sup>4</sup> *City builder* jest odmianą gry gatunku RTS (*Real-time strategy* – strategii czasu rzeczywistego), którego głównym celem jest wybudowanie oraz utrzymanie miasta.

<sup>5</sup> Odwołuję się w tym miejscu do pojęcia masowego wymierania na przykład w czasach kredy – ostatniego okresu ery mezozoicznej – kiedy to ostatnie z wielkich gadów uległy anihilacji.

Katakлизм prędko odmienia oblicze świata, państwa i narody upadają, a wielkie imperia kurczą się, pogrążone w chaosie. Początkowy szok, spowodowany katastrofą, prędko jednak mija, zaś ci, którym udało się przetrwać, próbują odnaleźć się w nowym świecie, przeżyć. Aby to osiągnąć, zmuszeni zostają do opuszczenia miast i znalezienia nowego miejsca, w którym wzrosłyby ich szanse w starciu z potęgą żywiołu, o czym gracz dowiaduje się ponownie z informacji wyświetlanej na ekranie ładowania:

Kiedy stało się jasne, że zima nigdy się nie skończy, imperium brytyjskie zaczęło budować generatory na północy, z dala od pogrążającej się w chaosie, upadającej cywilizacji. Inne kraje wkrótce poszły za jego przykładem (11 bit studios 2018a).

Naukowcy i inżynierowie Królewskiej Akademii Nauk tworzą parowe kolosy, maszyny zdolne pokonać zamrożony świat i dostarczyć na północ reaktory węglowe – ich monstrualne rdzenie stają się ośrodkami nowych osad, wokół których koncentrycznie rozbudowane zostają miasta. Także miejsca wybrane pod zasiedlenie nie są przypadkowe. Mroźna północ, paradoksalnie, staje się jedynym miejscem, w którym przeżycie staje się możliwe. Niewiadomego pochodzenia kraterzy osłaniają uciekinierów przed wiatrem i śniegiem. Tutaj także znajdują się największe złoża węgla, będącego głównym eksploatacyjnym surowcem, bez którego niemożliwe byłoby przeżycie uciekinierów. Zniszczona cywilizacja ma szansę przetrwać wyłącznie w powstających enklawach. W nich także ludzkość tworzy podwaliny nowej społeczności, adaptując się do panujących warunków.

## Rząd dusz

Ważnym elementem gry jest tu sposób sprawowania władzy i jej wpływ na społeczeństwo. Producenci przyjęli uniwersalny, *steampunkowy* punkt widzenia, co istotne, odwołujący się silnie do brytyjskiego nurtu kulturowego i epoki potęgi Wielkiej Brytanii (Górecka 2013: 40). Początkowy ustrój (monarchia parlamentarna) upada. Epoka królów odchodzi zatem w niepamięć, Izba Lordów przestaje istnieć, a niegdysiejsi włodarze i cała klasa wyższa tracą na znaczeniu. Mieszkańcy osady są uciekinierami z Londynu i reprezentują przekrój wszystkich warstw społecznych, tworząc nową klasę – **równych sobie ocalańców**. Katakлизм dotyka wszystkich jednakowo, na co zwraca naszą uwagę

animowany prolog: „Kiedy warunki odmieniły się, zmieniły się dla nas wszystkich, niezależnie od bogactwa czy klasy społecznej” (11 bit studios 2018b: 0:39-0:46). W postapokaliptycznym świecie dawny status przestaje mieć znaczenie, bowiem każdy zostaje pozbawiony swojej przeszłości. Warto zauważyć, że ludzie przedstawieni zostają jako jeden z zasobów i można nimi wedle uznania dysponować, analogicznie do tego, jak zarządza się surowcami: stalą, drewnem, węglem lub żywnością. Uciekinierzy początkowo są równi (jedyny, z góry ustalony podział, jaki następuje pomiędzy osadnikami, to rozdzielenie na uniwersalnych pracowników, których oddelegować można do większości prac, oraz inżynierów, wymaganych do obsługi bardziej zaawansowanych technologicznie maszyn i ośrodków badawczych), a ich rola w kształtującym się nowym społeczeństwie mierzona jest ich użytecznością. Do podobnego wniosku dochodzi Wojciech Lewandowski, który w rozdziale *Co narracja postapokaliptyczna może powiedzieć o społeczeństwie?* zauważył:

Opowieści o końcu świata, jaki znamy, starają się uchwycić to, co w obliczu końca wydaje się niewypowiadalne. Katastrofa totalna staje się pretekstem do przyjrzenia się człowieczeństwu, które należy ocalić w obliczu nieludzkich warunków egzystencji. Umożliwiają one spojrzenie na jednostkę odartą z kulturowych naleciałości i przyjrzenie jej się takiej, jaką jest ona w swojej istocie (Lewandowski 2017: 441).

Wartość mieszkańcy frostlandzkich osad mierzona jest tym, ile są oni w stanie wnieść do nowego społeczeństwa. Panuje tu brutalne prawo, determinowanie przekonaniem, że przeżyją jedynie silni, a litość nad słabszymi może doprowadzić do upadku. Z drugiej strony osoby nieużyteczne, zajmujące jedynie cenne miejsce i marnotrawiące zasoby, zostają wygnane przy pełnej aprobacie pozostałych ocalałych. Postacią wykreowaną przez takie społeczeństwo staje się zarządca – osoba, która w ramach swych wcześniejszych zasług była demokratycznie wybrana na przywódcę uciekinierów. To właśnie w jego rolę wciela się gracz, otrzymujący przez to niemal nieograniczoną władzę nad losem wspólnoty. Jego słowo staje się prawem, on decyduje o rozbudowie oraz obieranej ścieżce prowadzącej do przetrwania.

Mieszkańcy, pozostający pod jarzmem narzuconego stanu wyjątkowego, są w stanie zmieniać swoje nawyki i potrzeby. Pozwalają na ograniczanie swobód i nakładanie kolejnych obowiązków tylko do pewnego momentu, a gdy ten zostaje przekroczony, dochodzi do ostracyzmu. Zarządca zostaje wygnany. Jak pisze Mateusz Poradecki w tekście *Władza w polskiej literaturze fantasy*:

Relacja między rządzonymi i rządzącymi jest jednym z ważniejszych zjawisk zachodzących w społeczeństwie. Pojęcie „władzy” dotyczy każdego zbioru ludzi, absolutnie każdego społeczeństwa, obojętnie na jakim stopniu rozwoju cywilizacyjnego aktualnie się ono znajduje (Poradecki 2009: 16).

Idea komunikacji między rządzącym a społeczeństwem oddana została także we *Frostpunku* poprzez wizualne znaczniki niepokoju i nadziei, za pośrednictwem których mieszkańcy wirtualnej wioski komunikują się z graczem-zarządcą. Zabieg ten, interaktywna kooperacja gracza-zarządcy z cyfrowymi poddanymi, obrazuje istotę realnej władzy, o czym pisze dalej Poradecki:

Wszelkie działania reprezentantów władzy są obserwowane przez społeczeństwo, które na podstawie swoich spostrzeżeń wyrabia sobie opinie o osobach nimi rządzących. Część z nich to trafne uwagi na temat kondycji całej władzy, a także osób, które ją sprawują. Pośród komentarzy nie brakuje zwykłych plotek oraz specjalnie przygotowanej propagandy, mających podburzyć obywateli przeciw władzy. [...] Wiele spośród decyzji i czynów władców wywołuje żywy oddźwięk społeczny, widoczny w różnych zachowaniach poddanych. Ich skala rozciąga się od aktów pełnego poparcia władzy aż do buntu i otwartej wojny z nią (Poradecki 2009: 241-242).

Można pokusić się o stwierdzenie, że dopiero w postapokaliptycznym świecie możliwy jest idealny, niemal utopijny ustrój, w którym każdy jest równy, a w ramach wspólnoty przemawia pierwszy spośród równych. Słowo każdego obywatela ma realny wpływ na rozwój i politykę, a niekompetentnego władcę w każdej chwili można pozbawić stanowiska i naprawić popełnione przez niego błędy. Tak się jednak nie dzieje, o czym dobitnie przekonuje *Frostpunk*. Giorgio Agamben w eseju *Stan wyjątkowy* pisał:

Często spotykana opinia głosi, jakoby u podłoża stanu wyjątkowego stało pojęcie konieczności (*necessità*). Stara, często przywoływana łacińska maksyma [...] głosi: *necessitas legem non habet*, konieczność nie zna prawa, co można interpretować na dwa skrajnie różne sposoby: „konieczność nie uznaje żadnych praw” albo „konieczność tworzy własne prawa” (*nécessité fait loi*) (Agamben 2008: 40).

W kontekście przytoczonego cytatu mechanika sprawowania władzy w omawianej grze interesująca jest zwłaszcza poprzez drugą opisywaną przez Agambena interpretację, czyli „konieczność tworzy własne prawa”. W ręce

gracza-zarządcy oddane zostaje jeszcze jedno narzędzie – Księga Praw, podzielona na dwie kategorie: idei oraz adaptacji. Prawo we *Frospunku* tworzone jest stopniowo, poprzez wydawanie kolejnych dyrektyw, zgodnych z przyjętym przez gracza (a co za tym idzie, dostosowanym do potrzeb jego, jako zarządcy) stylem gry. Pozbawiony nadziei lud pokrzepić można swobodami, które rzadko kiedy okazują się utylitarne. Puby, areny walk czy cmentarze i obrządki pogrzebów zabierają cenny czas, który mieszkańcy mogliby poświęcić na pracę. Z drugiej strony pojawia się możliwość wydłużenia dnia pracy, a także wprowadzenia zmiany awaryjnej lub wykorzystania w charakterze taniej siły roboczej jeszcze młodszych dzieci (zabierając im przy tym okazję do edukacji i rozwoju). Prawdziwą władzę stanowią jednak dekrety z kategorii idei, przy pomocy których gracz-zarządca, obierając jedną z dwóch możliwych dróg, ma szansę stworzyć państewko policyjne lub kościelne. Niezadowolonych mieszkańców łatwo omamić działaniami biura propagandy, protesty rozgonić siłami policji, a wicherzycieli więzić i brutalnie przesłuchiwać. Nadzieję na lepsze jutro paradoksalnie wzmacnia świadomość nieustannej, niemal orwellowskiej inwigilacji. Prawi, niewystępujący wobec władzy, śpią spokojnie, wiedząc, że nad ich bezpieczeństwem czuwa zastęp straży. Druga natomiast jest ścieżką religijnej dominacji. Radosław Czarnecki w artykule *Karol Marks o religii* zauważa:

**Opium ludu** [podkreślenie oryginalne] nie równa się absolutnie **opium „dla” ludu** [podkreślenie oryginalne]. **Opium „dla” ludu** [podkreślenie oryginalne] musi być traktowane jako towar podawany przez określonego przedsiębiorcę dla określonego klienta celem osiągnięcia określonego zysku. Natomiast **opium ludu** [podkreślenie oryginalne] to zupełnie inna kwestia; to jest coś [sic! – K.Z.] co niektórzy religioznawcy nazywają syndromem *homo religiosus* (Czarnecki 2015).

Korzystając z wyjaśnionego powyżej terminu **opium dla ludu**, można zwięźle opisać funkcjonowanie aparatu religijnego we *Frospunku*. Religijność nie wynika z prywatnych pobudek mieszkańców, ponieważ zostanie im ona podana przez władzę w postaci zarządcy, za pomocą odpowiednich wprowadzonych praw i wzniesionych budynków. Korzystając z tego mechanizmu, możliwe stają się stopniowe, konsekwentne przemienianie ocalałych w bezwzględnie oddanych fanatyków, dla których nocne procesje wokół reaktora stają się sposobem na załagodzenie nerwów. Biczowania i publiczne umartwiania, uroczystości, podczas których niejeden mieszkaniec umiera z wyczerpania, przywodzą na myśl średniowieczne metody omamiania. Gracz-



-zarządca jest w stanie przy ich pomocy stworzyć niemal bezwonną sektę, złożoną z fanatycznie oddanych wyznawców.

Są to oczywiście skrajne metody, wybrane przez autora jako egzemplifikacje mające na celu ukazanie wachlarza możliwości i spektrum władzy, jaką nad mieszkańcami otrzymuje gracz-zarządca. W obydwu wypadkach jest to rozwiązanie mogące zwrócić się przeciwko niemu. Dopuszczając do współwładcy którąkolwiek z grup (policyjną lub religijną), w pewnym momencie dochodzi do sytuacji, w której to jej przedstawiciele stawiają zarządcy żądania, a gdy ten je ignoruje lub nie jest w stanie ich spełnić, zostaje obalony i wygnany, a pogrążone w chaosie miasto szybko upada. Następuje koniec gry, zaś oczom gracza ukazuje się plansza z następującym komunikatem:

Grupa ponurych mężczyzn prowadzi cię pod generator. Tłum czeka w milczeniu. Mieszkańcy przyglądają ci się, gdy przechodzisz obok, ale ich twarze pozostają bez wyrazu – jakby patrzyli na padający śnieg. Zostajesz pospiesznie osądzony. W uznaniu za wykonaną pracę nie otrzymujesz wyroku śmierci. Zamiast tego zostajesz wygnany z miasta (11 bit studios 2018a).

Warty zaznaczenia jest fakt, że łaska, okazana przez sędziów, stanowi tak naprawdę gest złudny, nacechowany dużą dawką ironii. Wygnanie jednoznaczne jest bowiem z okrutną karą śmierci, co niejednokrotnie zasugerowane zostało w samej grze – ludzie pozostawieni samym sobie na pustkowiu prędko giną, pozbawieni schronienia, pożywienia oraz ciepła. Miasto, wyeksploatowane z surowców i doprowadzone przez gracza-zarządcę do stanu nienadającego się do naprawy (a można to wywnioskować po tym, że gdyby możliwość taka istniała, gracz z pewnością spróbowałby ją wyzyskać), musi ulec nieuniknionej zagładzie. Konsekwencjami niekompetentnego zarządzania są: kres społeczności zamieszkującej osadę oraz, w wypadku, gdy na pustkowiach nie pozostały już inne jej ośrodki, ostateczny upadek cywilizacji.

Gra prezentuje przy tym specyficzny trójpodział władzy, charakterystyczny dla fikcyjnych światów fantasy. Pisał o nich wspomniany już Poradecki:

Władza religijna i wojskowa stanowią dwa spośród trzech podstawowych pionów władzy, obejmujących całe społeczeństwa. Trzecim pionem jest władza świecka/cywilna, której kompetencje często pokrywają się z kompetencjami pozostałych pionów (Poradecki 2009: 241).

Na przykładzie *Frostpunka* można zauważyć pewną tendencję kierującą ludźmi w świecie postapokaliptycznym. Jedną z najpilniejszych do spełnienia potrzeb, prócz odnalezienia pożywienia i miejsca do życia, jest potrzeba samoorganizacji i skonstruowania zadowalającego modelu władzy. W kontekście przyjętego w grze odwołania do wieku XIX i brytyjskiej monarchii parlamentarnej, wiąże się to po pierwsze z obaleniem dawnego systemu, jako niezadowalającego i niezdolnego do istnienia w nowo powstającym świecie, po drugie zaś z wykształceniem nowego, własnego, poprzedzonego przejściowym okresem chaosu. Na podobny problem upadku i reorganizacji władzy zwraca między innymi uwagę socjolog Lech Nijakowski, pisząc:

Po zagładzie państwo rozpada się, a ludzi zaprzęta przeżycie. Wspólnoty ocalonych uwolnione są od opresji państwowej, ale zarazem zniewolone biologicznymi imperatywami. Wpływa to na ich politykę. Wedle analityki biopolityki „życie” i „polityka” są elementami „dynamicznego przeplotu związków”, a nie zewnętrznymi i niezależnymi wielkościami. Postapokaliptyczna biopolityka jest hybrydą opresyjnych metod, które odnajdujemy w eugenicie totalitarnych państw z ponowoczesną troską o siebie [...] (Nijakowski 2017: 177).

W wypadku *Frostpunka* istotny wydaje się także kontekst *steampunkowy*, odwołujący się do jego pierwszofalowych założeń (Piechota 2014), a zwłaszcza punkowego buntu przeciw władzy. Obalenie dotychczasowych sztywnych norm wiktoriańskiego społeczeństwa dokonuje się za sprawą apokalipsy. Grupę uciekinierów, byłych londyńczyków, określić można mianem zbiorowości postwiktoriańskiej, realizującej (nieświadomie) założenia biopolityki. Nijakowski w kontekście światów postapokaliptycznych wspominał o niej następująco:

Mimo stosowania barbarzyńskich – z naszej perspektywy – metod (choć motywowanych pragmatycznie), ocaleni myślą o przetrwaniu kolonii i nieustannie – w taki czy inny sposób – odnoszą się do przyszłości. Stosują biopolitykę, mimo iż do wyboru mają bardzo ograniczoną liczbę społecznych technik i środków (Nijakowski 2017: 169).

Intrygującą i istotną analogię do *Frostpunka* zaobserwować można w filmie *Snowpiercer: Arka przyszłości* (Bong 2013). Najbardziej charakterystyczną dla produkcji jest jedna z końcowych scen. Główny bohater wszczyna bunt w przemierzającym świat pociągu – jednocześnie maszynie i mieście, w którym

żyje ostatnia na zamrożonej Ziemi postapokaliptyczna społeczność podzielona na kasty (im wyższy jej status, tym bliżej czoła pociągu znajdują się przynależne jej wagony). Gdy osiąga cel i wchodzi do lokomotywy, poznaje prawdę, stojącą za rzekomo niezniszczalną konstrukcją, że do naprawy witalnych części posyłane są dzieci. Te, z racji niskiego wzrostu i mikrej postury, są w stanie dotrzeć do najbardziej oddalonych zakamarków maszyny. Jest to jednak zadanie, po którego wykonaniu nie ma już powrotu – maluchy wymieniają uszkodzone elementy, przypłacając to życiem. Poświęcane są więc w kontekście realizacji celów społeczności, która w momencie zniszczenia maszynierii uległaby zagładzie. Dobro ogółu przedłożone zostaje nad dobro jednostki, bez względu na to, jak bezwzględne mogłoby się to wydawać.

Podobną analogię dostrzec można we *Frostpunku*. Stojący w centrum osady reaktor jest urządzeniem, dzięki któremu możliwe staje się przetrwanie w mroźnym klimacie. Gracz-zarządca, wskutek podejmowanych przez siebie decyzji (dyktowanych dobrem budowanego społeczeństwa), może nakazać jego nadmierną eksploatację i wywołać pożądane<sup>6</sup> przegrzanie. Jeśli mechanizm nie zostanie w porę wyłączony, ulega uszkodzeniu, grożąc wybuchem i unicestwieniem miasta. Gracz-zarządca postawiony zostaje przed wyborem moralnym. Opcje są trzy, z czego tylko dwie zakładają naprawę maszyny, a w konsekwencji – dalszą egzystencję mieszkańców osady. Są to możliwości wykorzystania cennego rdzenia parowego lub posłania dziecka, które dokona stosownych napraw. Pierwsza z nich, podyktowana etycznie, zakłada zużycie bezcennego surowca, przy pomocy którego możliwe jest także wprowadzenie udoskonaleń (w dziedzinie gospodarki rolnej, techniki, przemysłu czy służby zdrowia), co w konsekwencji przekładałoby się na lepsze przystosowanie społeczności do życia w trudnych warunkach. Druga natomiast skazuje na śmierć człowieka, który musi poświęcić własne życie. Jest to decyzja dramatyczna, każąca spojrzeć na sprawę przetrwania z innego, biopolitycznego punktu widzenia. Na szali postawione zostają maszyna – rdzeń (przedmiot niemal artefaktowo bezcenny) – i życie dziecka, którego stratę w postapokaliptycznej społeczności *Frostpunka* odczuwamy poprzez zachwianie statystyk nadziei i niezadowolenia. Gra wymusza na graczu ogłoszenie werdyktu, który zgodny będzie z jego moralnością (dziecko przeżyje, rdzeń ulega zniszczeniu) lub założeniami utilitaryzmu

<sup>6</sup> Wykorzystanie mechanizmu przegrzania pozwala czasowo zwiększyć poziom wskaźnika ciepła w mieście, co w trakcie rozgrywki może okazać się kluczowe dla przetrwania mieszkańców

(dziecko zginie, ale rdzeń wykorzystany zostanie w celu adaptacji ogółu do środowiska). W wypadku, gdy gracz-zarządca odmówi jego postawienia (a ma do tego prawo – jest to jedna z dostępnych dla gracza opcji dialogowych), reaktor ulega zniszczeniu, a mieszkańcy zamarzają, co jednoznaczne jest z ostatecznym kresem ludzkiej cywilizacji. Jak konstatuje Nijakowski:

Utrzymanie populacji na powierzchni postapokaliptycznego chaosu wymaga radykalnego postępowania, które wiąże się z klasyfikacją ludzi i wprowadzaniem ostrego, rasistowskiego cięcia. Znika uniwersalizm praw człowieka, a pojawia się biologiczny pragmatyzm, który potrafi wyrodzić się w fundamentalistyczne projekty eugeniczne nowych watażków (Nijakowski 2017: 177).

Odczytując z różnych perspektyw analizę władzy dostępnej we *Frostpunku*, można zauważyć, że gracz-zarządca (nieświadomy realizator założeń biopolityki), dostaje w swoje ręce narzędzie pozwalające zaprojektować, w ten czy inny sposób, społeczeństwo zdolne do życia w czasach postapokalipsy. Ludzkość po katastrofie zdolna jest dzięki temu do dalszego rozwoju. Udoskonalone zostają metody ułatwiające zdobywanie materiałów i pożywienia, rozwija się technika – często w zupełnie innym kierunku niż miałyby to miejsce wtedy, gdyby nie nastąpił koniec świata. Medycyna i badania, niejednokrotnie w połączeniu z udoskonaleniami inżynieryjnymi, skupiają się nie tylko na utrzymaniu bezcennych obywateli przy życiu, ale także na maksymalnym ich eksploatowaniu. Ludzie, aby istnieć dalej, wyzbywają się swojej przeszłości. Jeśli kiedykolwiek do niej powracają, to wyłącznie w opowieściach, które jako **to, co było przed**, przywołują w kontekście wydarzeń zachodzących **tu i teraz**.

## Postapokaliptyczna refleksja

*Frostpunk* zmusza do rozważań nad rolą władzy w postapokaliptycznym świecie. Ukazuje metody, nierzadko nieetyczne, dzięki którym możliwe staje się przetrwanie postspołeczności. To natomiast okazuje się sprawą nadrzędną, nawet jeśli ceną za to jest wyzbycie się człowieczeństwa. „Ja” zmienia się w „my”. Przeżycie zaś niemożliwe byłoby bez schronienia, którego budowa i ochrona staje się celem życia jego mieszkańców. Doskonałym przykładem takiego stanu rzeczy, odwołującego się do przytoczonej wyżej interpretacji pojęcia biopolityki, jest komunikat pojawiający się pod koniec animowanego zwiastuna *Frost-*

*punk*: „Miasto musi przetrwać” (11 bit studios 2018b: 2:14-2:19). W świecie wzniesionym na ruinach cywilizacji liczy się nie dobro jednostki, która pozbawiona wsparcia wkrótce przestaje istnieć, lecz zbiorowości, skoncentrowanej na tworzeniu nowego miejsca do życia, w którym (być może) dane będzie zaznać spokoju przyszłym pokoleniom. Nieprzypadkowe wydaje się porównanie postapokaliptycznego miasta do mrowiska z nieustannie pracującymi nad nim mrówkami. Dopóki ono trwa, dopóty istnieje nadzieja na przetrwanie gatunku, nawet pomimo licznych ofiar, poświęconych w jego imieniu.

### Źródła cytowań

- 11 BIT STUDIOS (2018 a), *Frostopunk*, 11 bit studios[PC].
- 11 BIT STUDIOS (2018 b), ‘Frostopunk. Oficjalny trailer premierowy’, online: *You Tube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=qqEpSOFDXGA> [dostęp: 23.04.2019].
- AGAMBEN, GIORGIO (2008), *Stan wyjątkowy*, przekł. Grzegorz Jankowicz, Paweł Mościcki, Monika Surma-Gawłowska, Kraków: Korporacja ha!art.
- BERGER JAMES (1999), *After the End: Representation of Poastapocalypse*, Minneapolis: University of Minneapolis Press.
- BONG, JOON-HO, reż. (2013), *Snowpiercer: Arka przyszłości*, Monolith Films [DVD].
- CZARNECKI, RADOSŁAW (2015), ‘Karol Marks o religii’, online: <http://racjonalista.tv/karol-marks-o-religii/> [dostęp: 23.04.2019].
- GÓRCEKA, MAGDALENA (2013), ‘Historie alternatywne w konwencji steam-punk i cyberpunk – wariacje na temat powstania styczniewego w powieściach Konrada T. Lewandowskiego i Adama Przechrztę’, *Acta Humana*: 4 (1), ss. 37-48.
- GURR, BARBARA (2015), ‘Introduction: After the World Ends, Again’, w: Barbara Gurr (red.), *Race, Gender, and Sexuality in Post-Apocalyptic TV and Film*, New York: Routledge, ss. 1-14.
- HARMAN, CHRIS (2011), *Kapitalizm zombi. Globalny kryzys i aktualność myśli Marksa*, przekł. Hanna Jankowska, Warszawa: Muza.
- LEWANDOWSKI, WOJCIECH (2017), ‘Co narracja postapokaliptyczna może powiedzieć o społeczeństwie?’, w: Ksenia Olkusz, Krzysztof M. Maj (red.), *Narracje fantastyczne*, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta, ss. 439-455.

- NAJNOWSZE SŁOWNICTWO POLSKIE (2018), *Postapo*, online: <http://www.nowe wyrazy.uw.edu.pl/haslo/postapo.html> [dostęp: 20.10.2019].
- NEVINS, JEFF (2011), 'Dziewiętnastowieczne korzenie steampunka', w: Jeff Vandermeer, Ann Vandermeer (red.), *Steampunk. Antologia*, przekł. Andrzej Jakubiec, Lublin: Ars Machina, ss. 7-15.
- NIJAKOWSKI, LECH M. (2011), 'Popularne postapokalipsy późnej nowoczesności', *Colloquia Anthropologica et Communicativa. Mit, prawda, imaginacja*: 3, ss. 243-269.
- NIJAKOWSKI, LECH M. (2017), 'Postapokaliptyczna biopolityka. Mechanizmy biowładzy w postkatastroficznych światach wyobrażonych kultury popularnej', *Przegląd Humanistyczny*: 1, ss. 163-179.
- OLKUSZ, KSENIA (2019), *Narracje zombiecentryczne. Literatura – teoria – antropologia*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- ORLIK, ADAM (2017), 'Gdy zabrakło bohaterów, zostali tylko stalkerzy. Postać stalkera we współczesnej literaturze postapokaliptycznej', w: Ksenia Olkusz, Krzysztof M. Maj (red.), *Narracje fantastyczne*, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta, ss. 458-475.
- PIECHOTA, DARIUSZ (2014), 'Steampunk', online: Wojciech Sedeńko (red.), *Encyklopedia fantastyki*, <http://encyklopediafantastyki.pl/index.php/Steampunk> [dostęp: 23.04.2019].
- PORADECKI, MATEUSZ (2009), *Władza w polskiej literaturze fantasy*, Łódź: Oficyna.
- WIEREL, KAROLINA (2017), 'Po co nam postapokalipsy? Kultura postapokaliptyczna na początku XXI wieku z perspektywy kultur zachodu', *Przegląd Humanistyczny*: 1, ss. 11-20.
- VANDERMEER JEFF, SELENA CHAMBERS (2010), *The Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists, and Strange Literature*, New York: Abrams Image.