

Frostpunk – tęsknota za biopolityką stanu wyjątkowego

Michał Kłosiński

TEKSTY DRUGIE 2020, NR 1, S. 284–298

DOI: 10.18318/td.2020.1.18 | ORCID: 0000-0002-5169-5338

I Interpretacja groźnawcza wymaga wstępnej analizy transmedialnych¹ i intertekstualnych elementów gry umiejscowionych na stronie domowej producenta, w trailerze oraz w menu. Ten gest rekonstrukcji swoistego kontekstu światotwórczego uważam za podstawowy w myśl lepszego, zorientowanego hermeneutycznie² odczytania świata narracji³ konstruowanego w grze *Frostpunk* oraz pogłębienia immersji⁴. Strona internetowa zaprasza do precyzyjnie zaprojektowanego świata: dominanty to biel, odcienie błękitu, a elementy infrastruktury miejskiej oraz

Michał Kłosiński – dr hab., adiunkt w INoLP UŚ. Członek: *Association des Amis de Jean Baudrillard*, *Utopian Studies Society* oraz *The Society for Utopian Studies*, uczestnik *Paris Program in Critical Theory*. Ostatnio opublikował: *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja – immersja – utopia* (2018). Obszar zainteresowań: studia nad utopiami, groźnawstwo, teoria oraz filozofia literatury. Kontakt: klosin.m@gmail.com

1 J.N. Thon *Transmedial narratology and contemporary media culture*, w: *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, ed. by M.-L. Ryan, J.N. Thon, University of Nebraska Press, London 2014, s. 67-103. Zob. Również K. Kaczmarczyk *Narratologia transmedialna. Założenia, cele, wyzwania*, „Tekstualia” 2015 nr 4, s. 3-16.

2 M. Kłosiński *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2018, s. 15-50.

3 K.M. Maj *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych*, Universitas, Kraków 2015, s. 175-183.

4 P. Kubiński *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016, s. 51.

postaci odciskają się na zimowym tle w stonowanych brudnoszarych, industrialnych kolorach, które rozświetla żar pieca węglowego ogrzewającego miasto – jedyne „ciepłe” miejsce w ilustracjach konceptowych. Zmieniające się grafiki, opisane kapitalikami, wprowadzają ważne informacje światotwórcze:

Miasto musi przetrwać. Frostpunk to gra o przetrwanie miasta, w której ciepło oznacza życie, a każda decyzja ma swoją cenę. Twórz prawo. Społeczeństwo to grupa ludzi postępujących wedle tych samych reguł i podzielających podobne przekonania. Ustanawianie praw i obyczajów będzie kluczowym czynnikiem w kształtowaniu twojej społeczności. Waż swoje wybory. Zezwolisz na pracę dzieci? Jak potraktujesz chorych i rannych? Frostpunk rzuca wyzwanie umiejętnościom taktycznym graczy, kwestionując jednocześnie ich moralność. Eksploruj. Przetrwanie polega na nadziei i woli życia. Umiejętność ich rozpalania i podtrzymywania w twoich ludziach będzie czynnikiem determinującym sukces.⁵

W przywołanych opisach znaczące jest wykorzystanie imperatywu w formach czasowników, który służy postawieniu gracza w pozycji adresata-wykonawcy rozkazu. Formuła rozkazu buduje bowiem poczucie konieczności, fatalizmu, które wpisane zostało również w hasło przewodnie gry wykorzystane w reklamującym ją trailerze *Miasto musi przetrwać*. Ów fatalizm, wytwarzany dyskursywnie w hasłach reklamowych, koresponduje z konstruowaną w konceptowych grafikach apokaliptyczną atmosferą wiszącą nad ludzkością katastrofalnej zimy. Pozostałe hasła reklamowe kładą akcent na różne aspekty wyobrażeń społecznych. Podstawowa formuła: „miasto musi przetrwać” odznacza się na tle innych animizacją miasta w oparciu o wielopłaszczyznową metonimię: imperatyw ten znaczy: mieszkańcy muszą przetrwać. Natomiast: „ciepło oznacza życie” odnosi wprost ludzkie bycie do sposobu podtrzymywania przy życiu miasta jako mechanizmu za pomocą olbrzymiego pieca węglowego, który stanowi jego serce (jako kluczowy element mechaniki rozgrywki⁶). Imperatyw stwarza również poczucie powołania do

5 Strona domowa gry Frostpunk, <http://www.frostpunkgame.com/> [24.02.2020].

6 Por. recenzję gry w serwisie IGN: „Świat zamarzł – niespodziewane i nagłe zlodowacenie przykryło całą kulę ziemską. Ostatnią nikłą nadzieją są potężne megapiece grzewcze, wokół których mogą powstać nowe miasta ludzkości. Ty dowodzisz jednym z tych miast, a kto wie, może i ostatnim z nich?“, IGN, 02.05.2018, <https://pl.ign.com/frostpunk/16373/review/recenzja-gry-frostpunk> [24.02.2020].

gry, a ściślej do pełnienia w grze określonej funkcji: prawodawcy, taktyka, lidera. *Frostpunk* powołuje zatem graczy, oferuje im wyobrażenie i poczucie misji społecznej i moralnej. To jednak nie wszystko, bo retoryka haseł reklamowych mówi też o rzuconym graczom wyzwaniu, o sukcesie, którego miarą są nadzieja i wola życia. Zarówno trailer, jak i strona internetowa sytuują gracza w pozycji utopisty walczącego z przeciwnościami losu spełniającej się na jego oczach apokalipsy. W świecie narracji *Frostpunka* rysuje się zatem bardzo wyraźny obraz społeczeństwa postawionego w stan wyjątkowy oraz gracza wezwanego, wyzwanego i powołanego do ocalenia miasta i ludzkości. Nietrudno odczytać ową pozycję gracza jako właściwą dla mesjasza lub Ojca Logosu⁷, a sytuację wytworzoną przez twórców *Frostpunka* jako sytuację gry z mesjanizmem lub utopianizmem⁸.

Wytworzony w trailerze oraz przy pomocy grafik konceptowych zarys świata narracji zostaje dopełniony z chwilą uruchomienia gry: oto zza śnieżnej wichury wyłania się menu, a z głośników wydobywa się skomponowana przez Piotra Musiała melodia, w której dominują instrumenty smyczkowe. W wywiadzie z Danielem Wójcikiem kompozytor wskazuje na strukturę muzyki jako ważny czynnik światotwórczy:

Muzyka do *Frostpunk* jest więc podzielona na muzykę miasta oraz muzykę ludzi i prowadzona jest symultanicznie. Podczas kiedy ambientowa warstwa miasta daje nam tło środowiskowe, dramaty i nadzieje ludzi opowiadane są przez instrumenty smyczkowe. Mamy więc połączenie konwencjonalnej i niekonwencjonalnej kompozycji, gdzie podstawą ambientów stały się w specyficzny sposób „zamrożone” dźwięki i instrumenty – rozciągnięte w czasie i rozmyte. Warstwa miasta jest muzycznym obrazem w skali makro, powolną ewolucją, tłem dla obrazu mikro – historii o ludziach.⁹

7 K.M. Maj *Eutopie i dystopie. Typologia narracji utopijnych z perspektywy filozoficznoliterackiej*, „Ruch Literacki” 2014 nr 2, s. 163-168.

8 Problem rozróżnienia między mesjanizmem a utopianizmem powróci w dalszych partiach tekstu. W tym miejscu zaznaczam jedynie, że przyjmuję owo rozróżnienie za tekstem Agaty Bielik-Robson. Por. A. Bielik-Robson *The messiah and the great architect: on the difference between the messianic and the utopian*, „Utopian Studies” 2018 Vol 29, No. 2, s. 133-158.

9 P. Musiał, D. Wójcik *Muzyczna strona polskich gier video (i nie tylko). Wywiad z Piotrem Musiałem*, „Biały Kruk” 2017 nr 2, s. 5, <http://magazyn.bialykrak.org/piotr-musial-o-muzycznej-stronie-gier-video/> [24.02.2020].

Miasto ulega zatem animizacji za sprawą muzyki skrojonej tak, aby oddawać tempo zachodzących w symulacji zmian. Ścisły związek ścieżki dźwiękowej z konstruowaną wizją katastrofy można usłyszeć w budowanym przez muzykę napięciu, np. w momentach kluczowych (burze śnieżne, spadek temperatur) lub w konkluzji rozgrywanego scenariusza. W menu gry dominują melodie bazujące na instrumentach smyczkowych, co doskonale komponuje się z przedstawionymi w obrazach tła sylwetkami mieszkańców miasta. Podobnie jak w narracji muzycznej Musiała, także i w tym aspekcie estetyki reprezentacji w grze dominantą jest metonimia, postaci opisane w menu stanowią bowiem miniaturę wyobrażenia o skonstruowanym we *Frostpunku* świecie społecznym. Ich charakterystyka jest znacząca dla proponowanej w niniejszym tekście lektury biopolitycznej oraz utopijnej¹⁰:

Samson Fisk, 39. Pracuje w kopalni węgla. Skłonny do przemo-
cy i hazardu. Claire Desmond, 12. Pracujące dziecko. Śni o słońcu
i jedzeniu. Colin Clarke, 52. Rozwija technologię miasta. Ann De-
smond, 37. Uchodźca z Londynu. Matka Claire, pomaga w placówkach
medycznych.¹¹

Opisy postaci stanowią tło poszczególnych sekcji menu, jego topografia zo-
stała zatem skonstruowana w taki sposób, aby przedstawić prototypowych
aktorów społeczności, którą gracze będą zarządzać. Charakteryzują ową spo-
łeczność stereotypowo naszkicowane problemy klasowe i zarchetypizowana
wyobraźnia zbiorowa. Wyobrażenie o społeczeństwie kształtuje się więc już
na poziomie menu, w którym, na prawach metonimii, charakterystyczne
cechy jednostkowe przekładają się na klasową i genderową pozycję arche-
typowych mieszkańców miasta.

¹⁰ O metonimii jako istotnej zasadzie konstrukcyjnej utopii pisali Andrzej Zgorzelski oraz Arthur Blaim Por. A. Zgorzelski *Born of the Fantastic*, Wydawnictwo UG, Gdańsk 2004, s. 45-46 oraz A. Blaim *Theses on Synecdoche and Utopia*, w: *Spectres of Utopia. Theory, Practice, Conventions*, ed. by A. Blaim, L. Gruszevska-Blaim, Peter Lang, Warszawa 2012, s. 190-193. W przypadku gry *Frostpunk* metonimia czy synekdocha wpisuje się w dwa tryby jej użycia w tekście opisywane przez Blaima: jako element maskujący dokładną charakterystykę społeczeństwa oraz jako tryb konstruowania tekstu utopijnego, w tym sensie, w jakim stanowi on hierarchiczną strukturę znaczeniową.

¹¹ *Frostpunk*, prod. 11 bit studios, wyd. 11 bit studios, 2018, PC.

II

W grze (patch 1.2.1) dostępne są cztery scenariusze rozgrywki: „Nowy dom (główna opowieść), Arki, Uchodźcy, Upadek Winterhome”¹². Spajającym je tematem jest zamieszkiwanie, a ściślej specyficzna sytuacja człowieka w świecie, kiedy przygotowuje się do upadku własnego domostwa, poszukuje nowego domu, konstruuje go, buduje arkę, staje się uchodźcą. Tytuły scenariuszy zaznaczają moment właściwy doświadczeniu granicy między zamieszkiwaniem a bezdomnością¹³, liminalności dotykającej ludzkie bycie w chwili, kiedy dosłownie i w przenośni brakuje mu gruntu pod nogami lub zostaje ono z domu, z tego co znane i oswojone, wygnane lub wyłączone.

A zatem punktem początkowym, oryginalnym wydarzeniem, które definiuje i charakteryzuje świat narracji gry *Frostpunk* jest apokaliptyczne, czytają – wynikające ze stanu wyjątkowego¹⁴ – umiejscowienie jego bohaterów w pozycji granicznej, między *dzoē* a *bios*¹⁵. W tym sensie, ludzie przedstawieni w grze są aktorami, którym przyszło działać po upadku wszelkiej polityczności, tułaczami, rozbitkami walczącymi o zachowanie i podtrzymanie życia oraz nadanie mu politycznego sensu. Gra koncentruje się na budowie ostatniego miasta na ziemi, co czyni z gracza już nie tylko mesjasza, utopistę¹⁶, ale również ostatniego suwerena, któremu w udziale przypadła rola założyciela nowego ludzkiego domu, oryginalnego *polis*, konstruktora nowego ładu. Wymienione pojęcia zaczerpnięte z dyskursu filozoficznego Giorgio Agambena, takie jak suwerenność, *polis*, nagie życie oraz życie polityczne, proponują połączyć z pojęciem immunizacji¹⁷ w znaczeniu, jakie nadaje mu Roberto Esposito, a ich dwie różne drogi rozumienia biopolityki zderzyć z projektowaną w grze wizją społeczną. Immunizacja stanowi w myśli Esposito ogniwo brakujące w teorii biopolityki Foucaulta. Badacz wskazuje na to, że problem przetrwania rasy ludzkiej, mechanizmów ochrony życia, polityk i praw mających owo

12 Tamże.

13 M. Kłosiński *Hermeneutyka gier wideo*, s. 52-67.

14 G. Agamben *Homo Sacer. Suwerenna władza i nagie życie*, przeł. M. Salwa, Prószyński i S-ka, Warszawa 2008, s. 20.

15 Tamże, s. 9-24.

16 L.T. Sargent *The three faces of utopianism revisited*, „Utopian Studies” 1994 Vol. 5, No. 1, s. 4-5.

17 R. Esposito *Pojęcia polityczne. Wspólnota, immunizacja, biopolityka*, przeł. K. Burzyk, M. Burzyk, M. Surma-Gawłowska, J.T. Ugniewska-Dobrzańska, M. Wrana, Universitas, Kraków 2015, s. 95-107. Zob. również M. Ratajczak *Poza paradygmat immunizacji: biopolityka w projekcie filozoficznym Roberta Esposito*, „Praktyka teoretyczna” 2011 nr 2/3, s. 175-179.

życie ocalać, nadzorować, przedłużać, definiując jego granice, jest zasadniczy dla myślenia o odporności i wspólnocie. Esposito konstruuje zatem relację wiążącą dwa pojęcia: *immunitas* oraz *communitas*, wskazując na ich wspólny źródłosłów: *munus*, czyli prawo, dar konieczny, obowiązki właściwe członkom wspólnoty. *Immunis* oznacza natomiast tego, kto jest z nich zwolniony, niezależny¹⁸. Esposito kreśli zatem dialektyczną relację między z jednej strony dążnością do uczestnictwa we wspólnocie, która jednostkę pozbawia siebie, odpodmiotawia, „narusza[jąc] granice wnętrza od zewnątrz”¹⁹, oraz z drugiej strony immunizacją, która umożliwia podmiotowi samorozwój, zwalniając go ze wspólnotowego przymusu. To pozwala badaczowi postawić na nowo problem pozytywnej biopolityki. Immunizacja opisuje tutaj zarazem troskę, ochronę i tolerancję, jak i wykluczenie oraz tanatopolityczną patologizację ochrony życia spletającą się z „praktykami zadawania śmierci”²⁰. Dialektyka immunizacji opisuje więc zasadniczą dla życia i śmierci relację między jednostką i wspólnotą²¹. Biopolityka przyjmuje różne warianty w zależności od tego, jak korzysta z logiki immunizacji, czyli jak konstruuje mechanizmy negocjowania wspólnoty w jej obrębie oraz immunizowania się, czyli samoobrony jednostki przed negacją własnego życia. W myśl tej złożonej koncepcji miasto we *Frostpunku* stanowi poligon doświadczalny, przestrzeń gry z immunizacją i jej testowania w scenariuszach biopolitycznych i tanatopolitycznych. Teoria Esposito pozwala postawić tezę, że relacja między *communitas* i *immunitas* jest fundamentalnym problemem przedstawionym, znarratywizowanym i wprzęgniętym w mechaniki rozgrywki *Frostpunka*, w którym negocjowanie tego, co wspólnotowe, i tego, co jednostkowe, uczyniono dominantą rozgrywki i zdarzeń proceduralnie generowanych. Immunizację można dostrzec już we wprowadzeniu do pierwszego scenariusza gry:

Briemiy przez bezkresny zamrażnięty świat. Dawni władcy stworzenia. Odarci z dumy, upokorzeni. Jeszcze wczoraj, zdawałoby się, kierowaliśmy świat na nowe tory. Zanim mróz... położył wszystkiemu kres. Nagle. Bez

18 R. Esposito *Pojęcia polityczne. Wspólnota, immunizacja, biopolityka*, s. 69. Rozumienie tych pojęć w dyskursie Esposito wyjaśnia również precyzyjnie Ratajczak, zob. M. Ratajczak *Poza paradygmat immunizacji: biopolityka w projekcie filozoficznym Roberta Esposito*, s. 175-176.

19 Tamże, s. 176.

20 R. Esposito *Pojęcia polityczne. Wspólnota, immunizacja, biopolityka*, s. 115.

21 M. Ratajczak *Poza paradygmat immunizacji: biopolityka w projekcie filozoficznym Roberta Esposito*, s. 177.

ostrzeżenia. Gdy nadeszła zmiana... nie oszczędziła nikogo... bogatych ani biednych, lordów ani żebraków. Śnieg pochłonął nasz świat, a wraz z nim resztki... naszego człowieczeństwa. Skończyły się lata dostatku. A ci, którzy przetrwali, musieli się dostosować. Porzuciliśmy nasze domy, by wyruszyć na północ. Tułaliśmy się całe tygodnie... a może miesiące... Porzucając wszystko, co dawniej uważaliśmy za niezwykłe. Tylko nadzieja... pchała nas naprzód. Powoli. Krok za krokiem. Zналиśmy cenę naszej wyprawy. I zapłaciliśmy ją. Po stokroć. Aż wreszcie... nadszedł czas. By zbudować ostatnie miasto na ziemi.²²

Opowieść wprowadzającą wypowiada, w imieniu zbiorowości, tonem patetycznym dojrzały męski głos. Narracja ma charakter dramatyczny, co sygnalizują pauzy, wielokropki, frazy konstruowane tak, aby uwydatnić wygłosy wypowiedzianych zdań, w których wybrzmiewają określenia narzucające wzniosłość tonu. Sama struktura komunikatu, wiernie oddana w zapisie polskim, wskazuje na poetycki rytm i niemal wersową konstrukcję frazy, wyraźnie deklamowanej, w której krótkie zdania składają się na poszczególne wersy. Wytworzone przez narrację napięcie osiąga szczyt i rozładowuje się w ostatnim zdaniu, obwieszczającym cel swoistego exodusu lirycznego „My”, zamykającym tekst hiperbolą: „ostatnie miasto na ziemi”. Język tnący precyzyjnie frazę oddaje afektywne splątanie komunikatu o exodusie z koniecznością biopolitycznego przeformułowania kondycji ludzkiej. Apokaliptyczna zima funkcjonuje zatem w charakterze wydarzenia sprowadzającego całość gatunku ludzkiego do bezklasowego i bezkastowego amalgamatu, z którego dopiero wyłoni się nowy, silniejszy człowiek. Katastrofa zadaje kłam wyobrażeniom o dominacji człowieka, głos narracyjny²³ mówi o „odarcu z dumy” i „upokorzeniu”.

Wprowadzenie wieści koniec świata, koniec człowieka i wybrzmiewa apokaliptycznym tonem, który Derrida opisywał w kategoriach prawdy²⁴ i wezwania do totalizacji i immunizacji, przyrównując jego wymowę do wspólnotowego wezwania konstruktorów wieży Babel. Podobnie *Frostpunk* wykorzystuje w świecie narracji głos, który wzywa do czuwania w obliczu końca, ale jednocześnie do realizacji ostatniego wielkiego projektu

22 Frostpunk.

23 J. Derrida *O apokalipsie. O apokaliptycznym tonie przyjętym niedawno w filozofii. Nie, apokalipso, nie teraz*, przeł. I. Boruszkowska, K. Wojtasik, Eperons-Ostrogi, Kraków 2018, s. 94-95.

24 Tamże, s. 92.

biopolitycznego. Przetrawianie, które stanowi istotę teleologii *Frostpunka*, staje się zatem wyrazem sprzeciwu wobec apokalipsy, a zamysł zbudowania ostatniego miasta na ziemi jest, wobec końca świata, jednocześnie zbieżny z gestem Noego, jak i wobec niego przeciwstawny. Dla Noego apokalipsa była przecież obietnicą nowego porządku za sprawą przymierza z Bogiem²⁵, który w biblijnej przypowieści daje Noemu techniczny plan arki²⁶. Oprócz symbolicznego aktu przymierza, równie ważna jest więc umożliwiająca przetrwanie technika. Bóg daje Noemu instrukcję wykonania arki oraz apokaliptyczną obietnicę destruktywnego deszczu, przed którym nowa technologia ma chronić. Czas oczekiwania na koniec świata jest zatem czasem przygotowań do przetrwania, konstruowania maszyny i planowania nowej biopolityki. *Frostpunk* stawia gracza w sytuacji analogicznej, obwieszczając w swej narracji projekt ostatniego miasta na ziemi, które ma dać nadzieję przetrwania apokalipsy. Miasto jest zatem technologiczną alegorią arki, a gracz suwerenem bez przymierza, co dodatkowo wzmacnia dramatyzm prowadzonej przez 11-bit studios narracji. Gdy bowiem Noe otrzymuje boską obietnicę oraz boski plan, to uwikłany w konstruowanie porządku społecznego gracz *Frostpunka* skazany jest na błądzenie, społeczne eksperymentowanie i wielokrotne porażki, kończące często rozgrywkę posępnym ekranem wieszczącym przegraną: zagładę ludzkości. Te cechy odróżniają *Frostpunk* od innych, autotelicznych symulatorów budowania miasta (jak np. *SimCity*), których stawka oscyluje wokół estetyki i ekonomii, a nie nadziei na przetrwanie ludzkości.

III

Konstrukcja terytorium pod rozbudowę miasta stanowi podstawę poetyki immunizacji, która polega na wyraźnym odcinaniu przestrzeni w ramach wytwarzania binarnych opozycji: Tu / Tam, Wnętrze / Zewnątrz, *Sacrum* (ciepło) / *Profanum* (zimno)²⁷. Dialektyka tożsamości i różnicy jest również

25 Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu, Księga Rodzaju, 6:7 – 7:10, w przekładzie z języków oryginalnych opracował zespół biblistów polskich z inicjatywy Benedyktynów Tynieckich, Pallottinum, Poznań 2002, s. 8.

26 Tamże, s. 13

27 T. Sławek *Akro/nekro/polis: wyobrażenia miejskiej przestrzeni*, w: *Pisanie miasta – czytanie miasta*, red. A. Zeidler-Janiszewska, Poznań 1997, s. 16–19. O tym fenomenie pisała, cytując Sławka, również Patrycja Cembrzyńska: „[...] przypowieść o wieży Babel jest historią cywilizacji cier-

konstytutywnym elementem utopijności tej wizji społecznej²⁸. Miasto w grze *Frostpunk* stanowi przestrzeń wytworzoną w ramach działania stanu wyjątkowego, który Agamben wiąże z suwerenną decyzją:

W suwerennym wyjątku chodzi bowiem nie tyle o kontrolowanie lub neutralizowanie nadmiaru, ile przede wszystkim o stworzenie i zdefiniowanie przestrzeni, w której porządek polityczno-prawny może obowiązywać. Wyjątek jest zatem, w tym sensie, fundamentalną lokalizacją (*Ortung*), która nie ogranicza się tylko do rozróżnienia tego, co wewnątrz, i tego, co na zewnątrz, sytuacji normalnej i chaosu, lecz ponadto wytycza pomiędzy nimi próg (stan wyjątkowy), poczynając od którego wewnątrz i zewnątrz wchodzi w topologiczne związki będące warunkiem ważności porządku.²⁹

Miasto jest przestrzenią wyjątku zarówno jako projekt polityczny – ostatnie miasto, ale również jako projekt topograficzny – odcięcie od świata zewnętrznego. Jego funkcjonowanie wiąże się z zawieszeniem starego porządku prawnego i oddaniem całej władzy w ręce gracza – suwerena, zarządzającego drzewem technologii i księgą praw. Produkcja 11 bit studios stawia zatem graczy w pozycji realizatorów modernistycznego projektu miasta totalnego, podległego scentralizowanemu i hierarchicznemu modelowi władzy³⁰. *Frostpunk* jest zatem grą z nowoczesnością rozumianą podług steampunkowego wyobrażenia o epoce wiktoriańskiej, na którą wyprojektowano współczesne problemy klasowe, rasowe, polityczne i społeczne³¹. Tą stereotypową i mało zniuansowaną wizją nowoczesności rządzi marzenie o ponownym uporządkowaniu świata. Jak pisze Patrycja Cembrzyńska:

piącej na lęk przestrzeni, lęk przed chaosem, historią poszukiwania centrum”. P. Cembrzyńska *Wieża Babel. Nowoczesny projekt porządkowania świata i jego dekonstrukcja*, Universitas, Kraków 2012, s. 85.

28 F. Jameson *Archeologie przyszłości*, przeł. M. Płaza, M. Frankiewicz, A. Miszk, Wydawnictwo UJ, Kraków 2011, s. XV, 19 i 23.

29 G. Agamben *Homo sacer. Suwerenna władza i nagie życie*, s. 32.

30 P. Cembrzyńska *Wieża Babel. Nowoczesny projekt porządkowania świata i jego dekonstrukcja*, s. 14-15.

31 Por. D. Pike *Steampunk and the Victorian City, w: Like clockwork. Steampunk pasts, presents and futures*, ed. by R.A. Bowser, B. Croxall, University of Minnesota Press, London 2016, s. 7-12. W grze mamy nawet do czynienia z uchodźcami z klasycznego obrazu steampunkowego: wiktoriańskiego Londynu jako serca najpotężniejszego imperium tego czasu.

Nowoczesność uosabiają więc prawodawcy, biurokraci, inżynierowie oraz architekci. Jej żywiołem stają się obrady, diagnozy, zaszeregowania, prognozy, ekspertyzy, tabelki, plany, wzory, kanony, standardy. Oto nowoczesność! Koło zamachowe, które z precyzją realizuje rozpisane w grafiku zadania, punkt po punkcie przebudowując świat.³²

Konfrontację nowoczesności z apokalipsą obrazuje w grze drzewo technologii, stąd wyraźny układ zamieszonych w nim dziedzin innowacji: ogrzewania, eksploracji, surowców oraz żywności, zdrowia i domów. Rozwijając poszczególne gałęzie gracze reagują na rzucane im w grze wyzwania i, testując swoje umiejętności taktyczne, grają z nowoczesnością, muszą bowiem prognozować, planować i precyzyjnie przygotowywać się do przebudowy miasta i świata. Drzewo technologii jest zatem przestrzenią realizacji decyzji gracza na poziomie techniki miasta i przedstawia wizję jej ewolucji jako sprawczej siły ludzkości, która prowadzi do okiełznania apokaliptycznego żywiołu (zimna)³³. Technologia przedstawia zatem zestaw mechanizmów immunizujących pozytywnie, zabezpieczających życie, w myśl pozytywnej biopolityki. W tym sensie stanowi ona obietnicę zbawienia niezależną od obranej drogi polityczno-prawnej. Bez rozwoju technologii każde miasto we *Frostpunku* skazane jest na zagładę, a gracze na porażkę.

Najciekawszą grę z biopolityczną immunizacją wprowadza księga praw, zdominowana przez mechanikę wykluczających się wyborów moralnych, kształtujących zarządzaną przez graczy społeczność. Ich istotą jest przypisana im w systemie gry dodatkowa wartość, bowiem każde prawo niesie ze sobą konsekwencje w postaci zmniejszenia lub zwiększenia wskaźnika porządku społecznego. Pomiary i statystyki czynią z graczy inżynierów i architektów

32 Tamże, s. 77-78.

33 W swojej analizie apokalipsy oraz wirtualności jako dwóch paradygmatów realizmu Jakub Momro pisze, że: „Apokalipsa traktowana jako groźba staje się więc negatywem nowoczesności pojmowanej jako niedokończony i nieskończony projekt; potencjalnie możliwa do zrealizowania, ale faktycznie zakazana, okazuje się działać z jednej strony jako cenzura blokująca możliwość obecności pewnych treści i zakazująca używania określonych sposobów artykulacji, z drugiej – jako możliwość nieograniczonej produkcji języków”. J. Momro *Wirtualność i apokalipsa. Dwa nowoczesne paradygmaty realizmu*, „Teksty Drugie” 2012 nr 4, s. 48-69. W przypadku gry *Frostpunk* dochodzi do specyficznego sprzężenia wirtualności, którą Momro tłumaczy jako dostępność rzeczywistości z apokaliptycznym dystansem wobec niej. Ze zderzenia tych dwóch paradygmatów realizmu wynika wewnętrzny konflikt oraz napięcie wytworzone w grze: między wirtualnością doświadczanego wydarzenia, jakim jest zagłada, oraz apokaliptycznym dystansem wobec rzeczywistości wpisanym w świat narracji.

ludzkiego szczęścia, natomiast ambiwalencja biopolityki ujawnia się w możliwości wprowadzania praw problematyzujących ochronę życia, jak np. kaniibalizm czy dosypywanie trocin do jedzenia. W ten sposób gra przedstawia wizję stanu wyjątkowego, a wybory dokonywane w księdze praw mają charakter wyjątków, włączających wyłączeń³⁴. Gra legitymizuje zatem sytuację stanu wyjątkowego, konstruuje świat narracji tak, aby gracze podejmowali suwerenne i immunizujące decyzje. Na przykład prawo o pracy dzieci opiera się na włączeniu do porządku pracy tych, którzy byli z niego wcześniej wyłączeni, a gracze natychmiast otrzymują możliwość wykorzystania ich w zarządzanych budynkach, co obrazuje specyficzny mechanizm złapania życia poprzez prawo, o którym pisze Agamben: „Prawo nie ma bowiem innego życia, prócz tego, które udaje mu się w sobie schwytać poprzez włączające wyłączenie *exceptio*: prawo żywi się życiem, a bez niego jest martwą literą”³⁵.

11 bit studio postanowiło jednak pójść o krok dalej. W toku rozgrywki, pod pretekstem konieczności utrzymania gasnącej nadziei, gra wymusza bowiem wybór między „Ładem społecznym i dyscypliną”³⁶ oraz „Wiarą i siłą duchową”³⁷. Oto, jak kwestia zostaje postawiona:

Wybierz dla nas drogę. Ludzie są wstrząśnięci, ogarnia ich lęk i zwątpienie. Stracili nadzieję na to, że zdołamy przetrwać. Rozpacz może ich wkrótce popchnąć do nierozważnych czynów. Musisz zjednoczyć ludzi, przedstawiając im swoją wizję przyszłości. Zdecyduj, co nada cel ich życiu i przywróci nadzieję. Inaczej miasto pogrąży się w chaosie, który pochłonął Winterhome³⁸.

Zaadresowany bezpośrednio do gracza-burmistrza ideologiczny komunikat łączy konieczność zjednoczenia wspólnoty z konkretną narzuconą teź wizją utopijną. W tym miejscu uwidacznia się ambiwalencja biopolityki, którą świetnie ujął Esposito przy pomocy pojęć immunizacji i prawa wspólnoty. Moment wezwania gracza do wyboru jednej wizji przyszłości jest właściwym momentem założycielskim wspólnoty, jak pisze Esposito: „Stajemy się

34 G. Agamben *Homo sacer. Suwerenna władza i nagie życie*, s. 36.

35 Tamże, s. 44.

36 Frostpunk.

37 Tamże.

38 Tamże.

członkami wspólnoty dlatego, że i o ile łączy nas wspólne prawo”³⁹. Wybór między dyscypliną a wiarą jest zatem zupełnie nieistotny z perspektywy wspólnoty oczekującej daru nadziei. Paradoks, na który wskazuje Esposito, polega jednak na tym, że właśnie owo wezwanie suwerena-gracza do wyboru spoiwa wspólnoty jest zarazem absolutyzacją wspólnoty, która istniała do tej pory, stanowi bowiem początek projektu wymuszającego całkowite poddaństwo: wobec zideologizowanej wizji porządku bądź zinstytucjonalizowanej formy wiary. Istotą gry jest owo przekształcenie wspólnoty nieuporządkowanej, jak powiedziałby za Heideggerem Esposito: „wspólnoty ułomności”⁴⁰ we wspólnotę jednego celu, jednej idei, jednego prawa, jednej wiary. *Frostpunk* przedstawia wizję patologizacji relacji między wspólnotą a jednostką, wizję wykrzywionej immunizacji. Doświadczenie, do jakiego zapraszają twórcy *Frostpunka*, jest zatem zasadnicze dla konstytuowania narracji dystopijnej, problematyzującej identyfikację wspólnoty z samą sobą w imię iluzji uleczenia ludzkości z melancholii wywołanej traumatycznym wydarzeniem. 11 bit studios stworzyło zatem posttraumatyczny świat narracji na zasadzie immunizacyjnego i dystopijnego paradoksu: tylko absolutne posłuszeństwo daje nadzieję, bo stanowi spełnienie idei zachowywania życia.

IV

Frostpunk umożliwia graczom realizację idei monoteizmu politycznego, który Esposito rozumie jako przejaw logiki immunizacji posuniętej do skrajności: odcinającej radykalnie własne terytorium, odrzucającej to, co zewnętrzne, inne i obce, w imię jednego boga, króla, królestwa⁴¹. Ta logika jest we *Frostpunku* obecna od samego początku rozgrywki, niemniej dopiero konieczność określenia jednej doktryny władzy ukazuje wprzęgnięcie jej w mechanikę rozgrywki. Negatywny wektor biopolityki ujawnia się w finalnych dyspozytywach w księdze praw: ścieżka ładu i dyscypliny prowadzi do dekretu zatytułowanego „Nowy porządek”, natomiast drzewo wiary i siły duchowej wienczy „Nowa wiara”:

Nowy porządek. Po wprowadzeniu „Nowego Porządku” każdy, kto ośmieli się wyrażać wątpliwości, zostanie uznany za zdrajcę. Posłuszeństwo

39 R. Esposito *Pojęcia polityczne. Wspólnota, immunizacja, biopolityka*, s. 17.

40 Tamże, s. 34.

41 Tamże, s. 104.

to największa cnota – bez niej miasto nie przetrwa. Kto się nie przyłączy, zostanie zmiążdżony.

Nowa wiara. Po wprowadzeniu „Nowej Wiary” każdy, kto ośmieli się wątpić, zostanie napiętnowany jako wróg wiary. Wszyscy muszą bez reszty poświęcić się naszej sprawie. Kto się nie przyłączy, zostanie zmiążdżony.⁴²

Gra charakteryzuje również skutki tych dekretów. Pozytywne na niebiesko: „Nadzieja już nigdy nie będzie stanowić problemu. Powstanie miejsce publicznych egzekucji”⁴³; negatywne na czerwono: „Część wrogów publicznych zginie. Niektórzy będą walczyć przeciw temu prawu. Część z nich zginie”⁴⁴. Jedyną różnicę w efektach „Nowej wiary” stanowi zdanie: „Część heretyków umrze”⁴⁵. Trudno znaleźć bardziej wymowny fragment tekstu w grze, w którym dochodzi do fuzji obu wektorów immunizacji: biopolitycznego i tanatopolitycznego⁴⁶. W ostatecznym rozwinięciu własnego prawa gra oferuje dwa identyczne rozwiązania ustrojowe, które konstytuują ten sam dyskurs immunizacyjny, stawiający przeciwników zmian na pozycji „wrogów publicznych” lub „heretyków”, finalizujący zatem formułę „bando”⁴⁷, czyli wyrzucenia ze społeczności, wyjęcia spod prawa. Rozwiązaniem problemu nadziei, niezbędnej do przetrwania wspólnoty i gatunku ludzkiego, okazuje się zatem tanatopolityczna immunizacja wspólnoty przeciwko jednostce. Zapis mówiący o „zmiążdżeniu” wątpiących w wybraną ideologię, idzie w parze z pozytywnym punktem programu: „powstaniem miejsca publicznych egzekucji”. Immunizująca biopolityka, ustanowiona w celu ochrony życia, konstytuuje się zatem ponownie wokół metafory „miażdżenia” go. *Frostpunk* problematyzuje zatem wdrażanie biopolityki, zarządzanie życiem, ćwiczenie praktyk kontroli i zadawania śmierci, poddając refleksji „paradygmat nowoczesnej polityki”⁴⁸. Oznacza to jednakże fiasko próby wpisania w świat narracji *Frostpunka* idei mesjanistycznej, do której gra zaprasza w hasłach mówiących o utopijnej nadziei konstruowaniu ostatniego miasta na ziemi.

42 Frostpunk.

43 Tamże.

44 Tamże.

45 Tamże.

46 R. Esposito *Pojęcia polityczne. Wspólnota, immunizacja, biopolityka*, s. 115.

47 G. Agamben *Homo sacer. Suwerenna władza i nagie życie*, s. 153.

48 R. Esposito *Pojęcia polityczne. Wspólnota, immunizacja, biopolityka*, s. 115.

Perwersja utopii w dystopię zgodna jest z obserwacjami Agaty Bielick-Robson, która bardzo precyzyjnie określiła różnice między tym, co utopijne, a tym, co mesjanistyczne: utopijność ogarnięta jest obsesją uniwersalnego porządku, prawa i reguł, podczas gdy mesjanizm opiera się na ciągłym anarchicznym otwieraniu się wspólnoty na to, co nieznanie⁴⁹. Refleksja Bielick-Robson pozwala lepiej zrozumieć moment, kiedy księga praw informuje, że nadzieja już nigdy nie będzie stanowić problemu. Instytucjonalne przejście władzy nad nadzieją i ludzkim życiem – oto marzenia wpisane w finalne dyspozytywy władzy we *Frostpunku*. Realizacja utopijnej obsesji porządku zbiega się z przypieczętowaniem wizji monoteizmu politycznego. Mesjanizm, odwrotnie, wymyka się prawu, jest anarchiczny i dlatego w jego obietnicy badaczka dostrzega istotę pozytywnej utopijności Blocha: „To co tutaj również istotne, to czasowy wymiar mesjańskiej obietnicy: jej strukturalna przyszłościowość, jej *nie-już, noch-Nicht* Blocha”⁵⁰. Owa struktura czasowości, która stanowi jednocześnie koło zamachowe nadziei, w najbardziej radykalnych opcjach w grze została wprzęgnięta w projekt przekształcający arkę w obóz, potwierdzając, tym samym, obawy Agambena, podzielane przez Esposito, dotyczące wykrzywienia logiki immunizacji w stronę tanatopolityki. W tym sensie *Frostpunk* ukazuje patologizację nowoczesnej biopolityki nie oferując graczom mesjańskiej możliwości otwarcia na to, co nieznanie, *nie-już*. Gra z immunizacją negocjuje zatem z graczami kształt krytycznej dystopii⁵¹, aby pobudzić refleksję *post factum*, po tym jak rękami graczy skonstruowany został nowy biopolityczny ład.

49 A. Bielick-Robson *The messiah and the great architect: on the difference between the messianic and the utopian*, s. 138.

50 Tamże, s. 147.

51 Zaznaczam, że z dwóch propozycji wykorzystania pojęcia krytycznej dystopii bliższy jestem opracowaniu Toma Moylana i Rafaelli Baccolini, aniżeli krytycznemu wobec ich koncepcji tekstowi Marcusa Schulzke, który wszak jako jeden z pierwszych stosuje je do badań nad grami wideo. Por. R. Baccolini, T. Moylan *Introduction. Dystopia and Histories*, w: *Dark Horizons. Science Fiction and the Dystopian Imagination*, ed. by R. Baccolini, T. Moylan, Routledge, New York–London 2003, s. 7; oraz: M. Schulzke *The critical power of virtual dystopias*, „Games and culture” 2014 Vol. 9, No. 5, s. 1-20.

Abstract

Michał Kłosiński

UNIVERSITY OF SILESIA (KATOWICE)

Frostpunk: Longing for the Biopolitics of a State of Emergency

This critical analysis of the city-building survival game *Frostpunk* focuses on the representations and mechanics of the game applied in the a fictionalised city builder. Kłosiński draws on hermeneutics to make sense of various elements of the game – such as multimodal elements (the interface) and transmedia elements (the trailer and website) – as well as to problematise the fundamental mechanics of the game. Analysing the moral and ethical conflicts as well as the social vision presented in the game leads him to question the nature of the apocalyptic tone in the representation of the city. The narratives of constructing the last city on earth oscillate between messianism and utopianism. Kłosiński discusses what vision of biopolitics are presented by the mechanics that allow players to co-create the narrative world of *Frostpunk*.

Keywords

Frostpunk, 11 bit studios, biopolitics, hermeneutics of video games, game studies, video games, strategic games, apocalypse