

Mateusz Krupa

Uniwersytet Śląski

ORCID 0009-0002-7614-5639



Szukając końca historii. Wiara w politykę i widma z przeszłości w świecie *Disco Elysium*

Searching for the End of History: Faith in Politics and Ghosts of the Past
in the World of *Disco Elysium*

Abstract

Disco Elysium is a 2019 detective, isometric RPG created by the independent Estonian studio ZA/UM. This article aims to explore how various ideologies and their specters are portrayed within the game's world. Political ideas in the game are presented in an intensely vivid way. The developers craft the game world to reflect issues prevalent in the society they inhabit—a society of former Soviet republics, of failed revolutions, and one dominated by neoliberalism, in whose shadow fascism lurks. Drawing on Jacques Derrida's concept of hauntology and the works of theorists on the „end of history,” this article takes a close look at how the creators of *Disco Elysium* use the virtual reality they've constructed as a medium for leftist critique. The struggle between liberalism and socialism centers around the debate on the end of history. The one promised by liberals is purportedly realized, yet, fearing its downfall, it recoils at the thought of taking any decisive action. Its collapse seems inevitable. Meanwhile, the unrealized future once promised by socialists is still mourned, though small groups of idealists continue to work toward its reconstruction. The hegemonic order is also being challenged by fascists, who, however, offer no better future, only attempts to revive an imagined past.

Keywords

Disco Elysium, role-playing game (RPG), ideologies, former Soviet republics, liberalism, socialism

Abstrakt

Disco Elysium to detektywistyczna, izometryczna gra RPG z 2019 roku stworzona przez niezależne estońskie studio ZA/UM. Celem niniejszego artykułu jest zbadanie, w jaki sposób w przedstawionym w grze świecie prezentowane są różnorodne ideologie oraz ich widma. W grze idee polityczne ukazane są w niezwykle wyrazisty sposób. Deweloperzy kreują świat, który odzwierciedla problemy współczesności – rzeczywistości byłych republik Związku Radzieckiego, podległych rewolucji i neoliberalizmowi, w którego cieniu czai się faszyzm. Wykorzystując widmontologię Jacques'a Derridy oraz prace teoretyków zajmujących się „końcem historii”, artykuł pozwala na dokładne przyjrzenie się temu, jak twórcy *Disco Elysium* używają wirtualnej rzeczywistości jako narzędzia lewicowej krytyki współczesności. Walka między liberalizmem a socjalizmem rozgrywa się na polu sporu o koniec historii. Ten obiecany przez liberałów już się zrealizował, a teraz obawiając się upadku, wzdyga się na myśl o podjęciu jakichkolwiek działań. Jego upadek wydaje się nieunikniony. Niezrealizowane przyszłości obiecywane przez socjalistów wciąż są opłakiwane, ale niewielkie grupy ideowców nadal pracują nad ich odbudową. Hegemoniczny porządek podważają również faszyści, jednak ci nie mają do zaoferowania lepszej przyszłości, a jedynie próby reanimowania wyobrażonej przeszłości.

Słowa kluczowe

Disco Elysium, gra fabularna (RPG), ideologie, byłe republiki radzieckie, liberalizm, socjalizm

Pośrodku zdemolowanego hotelowego pomieszczenia leży półnagi, odurzony alkoholem Harrier „Harry” Du Bois (choć imię nieszczęśnika nie jest z początku znane) – taką sceną gra przedstawia swojego głównego bohatera – weterana policji, wybitnego detektywa. Protagonista z pomocą alkoholu, próbował uciec od smutnej rzeczywistości. Eksperymenty z używkami nie zapewniają mu wytchnienia, lecz odbierają pamięć. Jedyne co teraz wie, to to, że boli go głowa.

Takim zdarzeniem gracz zostaje zaproszony do świata *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019). Produkcja ta jest częścią szerszego trendu – fali nowych izometrycznych gier RPG. Gatunek ten właściwie zanikł na początku dwudziestego pierwszego wieku (Bailey, 2023). W drugiej dekadzie aktualnego stulecia dostał on drugie życie dzięki zyskującej popularność nowej metodzie finansowania społecznościowego (ang. *crowdfunding*). Portfele fanów pomogły wskrzesić niepopularny wśród wydawców gatunek. Nostalgia i tęsknota za grami z rodziny *Infinity Engine* (Ourique, 2023, s. 294), takimi jak *Icwind Dale* (Black Isle Studios, 2000), *Baldur's Gate* (BioWare, 1998) i *Planescape: Torment* (Black Isle Studios 1999; ta produkcja zasługuje w tym kontekście na większą uwagę – ona również eksploruje motywy pamięci i (od)budowy własnej tożsamości) sprawiły, że *kickstarter*’owe zbiórki projektów takich jak: *Pillars of Eternity* (Obsidian Entertainment, 2015) i *Divinity Original Sin 2* (Larian Studios, 2017) cieszyły się dużą popularnością (Junta, 2023, s. 528; Cobbett, 2023, s. 493). Estoński zespół stojący za omawianą grą również inspirował się grami z przełomu wieków. ZA/UM zaproponowało radykalną zmianę w formułę izometrycznych gier fabularnych – całkowicie zrezygnowało z systemu walki, który w różnych wydaniach był implementowany do niemalże wszystkich gier tego gatunku – niemal wszystkie interakcje ze światem gry zostały przeniesione do okien dialogowych. To w nich rozgrywają się: rozmowy, monologi, oględziny przedmiotów, a nawet zbrojne potyczki.

Choć w realnym świecie amnezja występuje stosunkowo rzadko, to w świecie sztuki – już od czasów Sofoklesa – pojawia się częstokroć w warstwie narracyjnej, uchodząc za skuteczne narzędzie opowiadania historii. Jonathan Lethem pisząc o literaturze poruszającej kwestię utraty pamięci, określa amnezję mianem „plotki”. Opis jest przesadzony, jednak – rzeczywiście – takie zaburzenia należą do rzadkości, a opisywany stan nie utrzymuje się przez długi czas (Lethem 2000, cytowany za Tougaw, 2021). Wywołuje jednak reakcję emocjonalną na niespodziewany zwrot akcji, który został umożliwiony poprzez motyw zaniku pamięci. Widz, czytelnik oraz bohaterowie opowieści, będą zaskoczeni, gdy przyjdzie im na nowo odkrywać własną przeszłość, czy mierzyć się z dawnym przyjacielem, który utracił wspomnienia, stanął po przeciwnej stronie – jak to się często dzieje w pulpowych narracjach. W bardziej eksperymentatorski sposób z podobnych mechanizmów korzystają autorzy neuropowieści (tacy jak Kazuo Ishiguro), którzy poprzez niepamięć ukonstytuowanych bohaterów opowiadają o tożsamości i działaniu ludzkiego mózgu (Tougaw, 2021). Deweloperzy gier często sytuują gracza w tej samej pozycji

co postać, którą przyszło mu sterować: w stanie zagubienia, napędzającym proces odkrywania nieznanego świata.

Ernest Adams, wykładowca i autor podręczników do *game designu*, stwierdza, że jednym z wyzwań stojących przed twórcami gier jest „problem amnezji”. Co istotne: nie dotyczy on tylko produkcji, w które wpisano postacie zmagające się z utratą pamięci. Nawet gdy użytkownik steruje postacią, będącą w pełni sił umysłowych, to zwykle jest ona wpisana w schemat „ignoranta z pustymi rękoma”. Funkcjonuje zatem w jednym z trzech scenariuszy: nowicjusza (np. nowego członka jakiejś organizacji), bohatera rozwiązującego jakąś zagadkę lub wyruszającego na wielką heroiczną przygodę (Adams, 1999). Doprowadza to często do kuriozalnych sytuacji. Gracz zadaje NPC’om (postaciom „niezależnym”, kontrolowanym przez program) szereg pytań na temat funkcjonowania miejsca, w którym rozgrywa się akcja, choć powinien – za sprawą pierwszoplanowego bohatera – zdawać sobie sprawę, gdzie się znajduje i jak funkcjonować w świecie, a więc – przykładowo – rozumieć, na czym polega uprawa roli [motywy bohaterów nierozumiejących podstaw funkcjonowania rzeczywistości występuje na tyle często, że został skatalogowany przez użytkowników TV Tropes pod hasłem *Gameplay-Guided Amnesia* („Gameplay-Guided Amnesia”, bez daty)].

Teoretycy piszący o ponowoczesności, jak Frederic Jameson, David Harvey czy Marita Sturken, zauważają, że jedną z przypadłości współczesnych społeczeństw jest ciągłe zapominanie. Według Jamesona nastał czas „wieczystej teraźniejszości”, o której trudno jest myśleć w sposób historyczny, jeśli zapomniało się, czym jest „myślenie historyczne”. Czas późnej nowoczesności jest więc ahistoryczny: amnezja zwyciężyła, a człowiek pozostaje zamknięty w pętli przeszłych dyskursów. Dawne dzieje powracają za sprawą tworzonych dzisiaj pastiszów (Groes i Lavery, 2016, s. 239-240). Być może niepamięć obecna w grach wideo nie jest przypadkowa – w końcu medium to narodziło się w społeczeństwie późnego kapitalizmu. Choć wiele gier rozpoczyna się w punkcie, w którym bohater musi na nowo nauczyć się funkcjonowania w świecie, to nieliczne przywołują ten wątek, zasadzając się na wpływowych *Widmach Marksa* Jacquesa Derridy. Dzieje się tak w pierwszej (i najprawdopodobniej ostatniej) grze estońskiego studia ZA/UM¹. We wstępie przywołanej książki francuski filozof pisze o człowieku, który chciałby nauczyć się żyć (Derrida, 2016, s. 11-12). Dlaczego „nauczyć się żyć”, a nie po prostu „żyć” (Derrida, 2016, s. 11)?

¹ W 2021 roku liderzy zespołu, którzy pracowali nad projektem od samego początku (Robert Kurvitz pełniący funkcję głównego designera i scenarzysty oraz Aleksander Rostov – odpowiadający za warstwę wizualną), zostali zmuszeni do opuszczenia firmy. W lutym 2024 roku informowano o kolejnych zwolnieniach i anulowaniu prac nad dwiema grami ZA/UM. Studio zostało przeniesione z Estonii do Anglii, a większość oryginalnego zespołu już nie jest związana z firmą (Wutz, 2024a; Wutz, 2024b).

Wyznaczenie sobie zadania „nauki życia” jest logicznie niemożliwe. Z definicji życie nie jest czymś, czego można się nauczyć (Derrida, 2016, s. 11-12). Taka nauka musiałaby odbywać się na krawędzi: między życiem a śmiercią, przy udziale widm przeszłości – z uwzględnieniem polityki pamięci, sytuacji przeszłych pokoleń i ich dziedzictwa (Derrida, 2016, s. 13). Pierwszy człon tytułu gry ma podwójne znaczenie. Disco jako muzyka – przypominająca o przeszłości, o już umarłym fenomenie kulturowym, który dla Harry’ego jest istotnym fragmentem nostalgicznych wspomnień o czasach młodości. Drugim jest łacińskie znaczenie czasownika *disco*, czyli „uczyć się”.

Jakub Momro, opisując rzeczywistość u Derridy, stwierdza, że w jej porządku „istnieje fundamentalne pęknięcie, z którym nie potrafimy sobie poradzić i którego nie umiemy nazwać”, ponieważ klasyczny metafizyczny język, do którego jesteśmy przyzwyczajeni, zwykł dzielić nasze doświadczenia na dwie części: duszę i ciało, myśl i materię (Kopkiewicz, 2016).

Piszący o widmach w pracach Derridy wskazują trzy podstawowe właściwości widm: spektralizację wszelkiego bytu, czasu oraz efekt asymetrii wizjera (Hoffmann, 2017). Pierwszą z nich jest spektralizacja bytu – widmo „staje się pewną ‚rzeczą’, którą trudno nazwać: ani duszą, ani ciałem”, nie ma pewności, czy to coś istnieje, ani czy ma jakąś nazwę (Derrida, 2016, s. 24). Derrida proponuje nową naukę zajmującą się ontologią widm – widmontologię – biorącą pod uwagę widmowy charakter bytów (w języku francuskim ontologia i widmontologia są celowo bliskimi homofonami: *l'ontologie* i *l'hantologie*). Drugą właściwością jest spektralizacja czasu – „widmo jest zawsze przyszłością [*l'avenir*], zawsze dopiero ma nadejść [*a venir*], nie uobecnia się inaczej niż jako to, co mogłoby nadejść [*venir*] lub powrócić [*re-venir*]” (Derrida, 2016, s. 74). To, co widoczne, nie jest jedynym składnikiem rzeczywistości, gdyż ta jest nawiedzana przez widma z przeszłości, przez to, co zostało przemilczane, przez utracone przyszłości, przez tych, którzy zostali uciszeni, przez przegrane ideologie. Ostatnią właściwością jest efekt asymetrii wizjera [w innych tłumaczeniach określany jako „działanie przyłbicy” (Marzec, 2015, s. 207)] – poczucie, że jesteśmy obserwowani przez coś, czego sami nie możemy ujrzeć. Za widmem zawsze kryje się jakieś niedopowiedzenie, sekret (Kopkiewicz, 2016, s. 305). Duch ojca nawiedzający Hamleta zawsze pojawia się w zbroi – duński książę, patrząc na pancerz, nie widzi zjawy i nie może stwierdzić, czy jest ona częścią zbroi, czy zjawa i zbroja stanowią jedność. A może za przyłbicą kryje się prawdziwa twarz zjawy?

Bohater *Disco Elysium* wędruje w świecie widm, dysponując wyjątkową umiejętnością konwersowania z nimi. Wprowadzają one w rzeczywistość poczucie

anachroniczności (Lipszyc, 2017)². Derrida wielokrotnie przywołuje *Hamleta*. Duch nawiedza duńskiego księcia, którego poczucie teraźniejszości zostało zachwiane. Końcem pierwszego aktu Hamlet wypowiada frazę: „The time is out of joint”. Polscy tłumacze często korzystają z metafory ortopedycznej – czas jest „zwichnięty”, „wyszedł ze stawów” lub okazał się „kością, wyłamaną w stawie” (Marzec, 2015, s. 213-214)³. Kontekst kontuzji sugeruje potrzebę medycznej interwencji, której konsekwencją będzie powrót do formy. Zwichnięty czas może co najwyżej niezgrabnie czołgać się do przodu – jego możliwości swobodnego zmierzania ku celowi zostają bowiem wyraźnie naruszone.

Współcześnie nie sposób już tworzyć chronologii. Brakuje nawet słów, by nazwać aktualną epokę (Marzec, 2015, s. 214-215). W podobnych okolicznościach funkcjonuje bohater gry Harry, za którym ciągną się widma przeszłości politycznej. Rozmawiając z widmami, mężczyzna ma możliwość rekonstruowania lub tworzenia na nowo własnego (ideologicznego) Ja. Jednocześnie staje przed wyzwaniem walki z anachronicznością. W momencie sięgnięcia po broń, ukrytą podczas rewolucji, bohater konfrontuje się z – niby już martwym – Komunizmem. Jednocześnie – za sprawą mitu wolności indywidualnej – stale uwodzi go Kapitalizm. Podczas rozmowy ze starym monarchistą pojawia się pokusa uronienia łyżki tęsknoty za porządkiem, który był wprowadzany silną ręką autokraty. Każda napotkana przez Harry’ego postać wydaje się nośnikiem jakiegoś widma historii – ideologii.

W mojej analizie interesuje mnie, w jaki sposób gra prezentuje różne postawy polityczne oraz jakie „przyszłości” one oferują. Zabudowa, przedmioty i postaci w tym świecie mają spektralny charakter, przywołujący widma ideologii. Zajmuję się ideologią w sensie negatywnym (wskazywanym przez Marksa) jako zbiorem sprzeczności systemu – widma te powstają dzięki hegemonicznej pozycji neoliberalizmu. Według Derridy widmowość kapitalizmu wynika z fetyszyzmu towarowego – produkty ludzkiej pracy, w procesie *wymiany*, stają się *towarami*, które zyskują fantasmagoryczną formę, przez co przestają być postrzegane jako efekty pracy ludzkiej i stają się widmami, przez które przemawia kapitał (Joseph, 2001, s. 100-102). Ideologia interesuje mnie także w jej pozytywnym aspekcie (opisywanym m.in. przez Lenina), jako coś wynikającego z działań partii i interesów klasowych – to widma, które zapowiadają nadejście lub powrót czegoś (Joseph, 2001, s. 101). Przyzywanie

² Adam Lipszyc wyjaśnia ten stan: „Cechą widm jest to, że dezorganizują temporalny wymiar naszego życia, wprowadzają doń żywioł anachroniczności, który sprawia, że żyjemy nagabywani przez różne momenty czasowe, fragmenty nawracającej przeszłości i oczekiwania na to, co może nadejść”.

³ Andrzej Marzec zestawia ze sobą wiele polskich tłumaczeń dramatu Szekspira, między innymi „czas zwichnięty” (tłum. M. Słomczyński), „zwichnięty czas” (tłum. W. Tarnowski), „czas wyszedł ze stawów” (tłum. L. Urlich), „ten czas jest kością, wyłamaną w stawie” (tłum. S. Barańczak).

ideologii w sposób pozytywny nie musi jednak mieć na celu jej afirmacji, ma to ją odstraszyć na zasadzie – egzorcyzmu.

Gra daje możliwość pokierowania Harrym w jednym z czterech kierunków (choć w dialogach – do samego końca – można wybierać wszystkie opcje dialogowe, to podczas trzeciej nocy – w trakcie sennej wizji – należy wybrać jedno przewodnie zadanie polityczne). Można przypisać mu tożsamość Moralisty (liberała), komunisty, faszysty i ultraliberała (uwikłanego w anarchokapitalizm i libertarianizm, inspirowany takimi ekonomistami, jak Murray Rothbard). Każda z prezentowanych postaw politycznych jest w świecie Elysium nacechowana swojego rodzaju aurą mistycyzmu, choć gra – na pierwszy rzut oka – nie posiada elementów *stricte* fantastycznych.

A może nie budujmy nic!

Rozsądny współpracownik głównego bohatera, apolityczny policjant Kim Kitsuragi, w pewnym momencie stwierdza: „Moralintern to fakt”. Głoszone przez moralistów idee zdomowały się już prawie wszędzie, a jeśli w jakiejś zamkniętej enklawie jeszcze ich nie ma, to niechybnie pojawią się w niej w najbliższych latach. Kapitalistyczna liberalna demokracja dotarła już w każdy zakątek świata – przekonuje korporacyjna negocjatorka, ekspertka od załatwiania trudnych spraw. Joyce Mesnier deklaruje: „Urodziliśmy się po tym, jak kurz już opadł”, „za późno na «Wielki Czas»”. Międzynarodówka Moralistyczna i kontrolowane przez nią instytucje stanowią odbicie rzeczywistych Organizacji Narodów Zjednoczonych i Sojuszu Północnoatlantyckiego. Wyobrażony hegemon stanowi koalicję państw rządzonych przez partie centrowe: od centroprawicy, przez centrum, kończąc na centrolewicy. Liberalizm ze swoimi wielkimi instytucjami zwyciężył. Ze skrajną prawicą (szczególnie tą wychwalającą wolność kapitału) stosunkowo łatwo dojść do porozumienia: w końcu komunistyczny wróg został ostatecznie ośmieszony i pokonany.

Fikcjonalni moralisci ośmieszają postawy rzeczywistych zwolenników myśli liberalnej. Określenie ich mianem „wyznawców” ideologii jest w pełni uzasadnione, bo w Elysium wszystkie poglądy polityczne mają w sobie coś mistycznego. Szczególnie w moralizmie ztraca się rozróżnienie między polityką i religią. Religia jest polityką i funduje zręby państwowości. Zgodnie z obowiązującą w grze narracją ruch moralistyczny rozpoczęła Dolores Dei, która zyskała status bogini myśli liberalnej. Na witrażach zdobiących kościoły budowane pod jej wezwaniem jest przedstawiana jako najpiękniejsza kobieta na ziemi. Najpiękniejsza, bo głosząca wartości demokracji, stabilnego wzrostu i światowego porządku.

W tej postaci skupiają się (w wyolbrzymionej formie) poglądy prezentowane przez Francisa Fukuyamę i podążających za jego myślą polityków i publicystów. Derida nazywa *Koniec historii i ostatniego człowieka* „nową ewangelią”. Zawartą w niej koncepcję analizuje w kluczu liberalnej eschatologii głoszącej dobrą nowinę, zgodnie z którą ludzkość naturalnie zmierza do idealnego modelu demokracji liberalnej

(Derrida, 2016, s. 103). Kraje działające według tego klucza – zdaniem Fukuyamy – miały kierować się zasadami „wolności i równości”. Sam model określony był zaś mianem „ostatniej fazy ideologicznej ewolucji człowieka”, prowadzącej do „końca historii” (Fukuyama, 2017, s. 27). Pod bramy tej ziemi obiecanej może zapewnić technologia, pozwalająca na niekończącą się akumulację kapitału i ujednolicanie kolejnych społeczeństw (Derrida, 2016, s. 107).

W Elysium nie trzeba wyobrażać sobie idei („tego Boga”), zamiast konkretnych państw czy instytucji, bo za największym tworem państwowym stoją idee moralistyczne, pod które fundament położyła boska lub przynajmniej quasi-boska Dolores Dei.

W *Disco Elysium* takie nadzieje są konfrontowane z tzw. szarotą, która uniemożliwia nieskończony wzrost. Bariera tajemniczej mgły metaforyzuje katastrofę klimatyczną, skończoność surowców i utopijność doktryny wiecznego wzrostu. Orędownik postwzrostu Kohei Saito, krytyk *Końca historii i ostatniego człowieka*, zwraca uwagę, że triumf neoliberalizmu i globalizacja przyspieszyły rozpad środowiska naturalnego, doprowadziły do „destabilizacji fundamentów ludzkiej cywilizacji” i wprowadziły „demokrację, kapitalizm i systemy ekologiczne w stan chronicznego kryzysu” (Saito, 2022, s. 1). Według gry model liberalny i oferowany przez niego „powolny postęp i bezpieczeństwo” są iluzją. Iluzją, w którą dla własnego spokoju i – wyobrazonego – bezpieczeństwa jego zwolennicy za wszelką cenę chcą wierzyć. Jeśli chcemy się dowiedzieć więcej na temat szaroty, musimy się wcześniej pozbyć swojego partnera Kima – bo ten nie chce słuchać o powolnej dezintegracji rzeczywistości, z którą jego mający gwarantować stabilność system – nawet nie próbuje nic zrobić.

Wspomniany wcześniej Francis Fukuyama odwołuje się do Georga W.F. Hegla i faworyzuje chrześcijańską wizję państwa. Amerykanin przywołuje uzupełnienie do paragrafu 258 z *Zasad filozofii prawa*, w którym niemiecki filozof pisał:

Istnienie państwa to pochod Boga w świecie; podstawą państwa jest potęga rozumu urzeczywistniająca się jako wola. Przy idei państwa nie powinno się mieć przed oczyma ani poszczególnych państw, ani poszczególnych instytucji i należy raczej ideę – tego Boga rzeczywistego [...] (Hegel, 1969, s. 413).

W Elysium nie trzeba wyobrażać sobie idei („tego Boga”), zamiast konkretnych państw czy instytucji, bo za największym tworem państwowym stoją idee

moralistyczne, pod które fundament położyła boska lub przynajmniej quasi-boska Dolores Dei.

Jednym z atrybutów przypisywanych bogini jest – trzymana przez nią – figurka żołnierzyka. Dolores Dei nie miała oporów, by szerzyć swoją „dobroć” za pomocą siły: przesiedleń i zbrodni wojennych. Jej wyznawcy również są gotowi odrzucić prawa człowieka, gdy tylko zauważą jakąś anomalie. Akcja gry rozgrywa się w zrujnowanym mieście Revachol, nazywanym niegdyś stolicą świata, geograficznie znajdującym się – faktycznie – blisko jego centrum, a ekonomicznie – na przecięciu wielu szlaków handlowych. Dekady wcześniej niekompetentni i rozrzutni monarchowie zostali obaleni przez komunistyczną rewolucję, ale rządy komunardów nie trwały długo. Ta transgresja: zamach na „normalność” musiał zostać powstrzymany, a rolę światowego policjanta odegrała Koalicja. Operuje ona w ramach stanu wyjątkowego. Zawiesza obowiązujące regulacje i decyduje – w imię, rzecz jasna, troski o światowy porządek i bezpieczeństwo – co jest zgodne z prawem. Gdy suweren zostaje policjantem, jego przeciwnik koniecznie musi zostać ogłoszony kryminalistą. Status „operacji policyjnej” sprawia, że przestrzeganie prawa nie jest konieczne, a dystynkcja między cywilami, wojskowymi i stojącym na ich czele suwerenem przestaje być wymagana (Agamben, 2000, s. 103-106). Stan wojny nigdy nie zostaje oficjalnie wypowiedziany – wtedy mielibyśmy do czynienia z równymi wobec prawa stronami – interweniujący zawiesza ważność prawa i indywidualnie rozpatruje każdy przypadek i decydując, jakie akcje uznaje za stosowne (Agamben, 2000, s. 103-105). Bezbronna komuna w Revacholu została brutalnie spacyfikowana. Miliony mieszkańców zginęły podczas bombardowań i dalszych represji organizowanych przez koalicyjną armię. Symbole rewolucji – biała gwiazda i jelenie poroże – zostały zastąpione produkowanymi przez kapitalizm nie-miejscami: Żabko-podobnymi kioskami Frittte. Do wnętrz lokali usytuowanych na wszystkich alejach miasta zapraszają kiczowate żółto-niebieskie szyldy. W środku, niby zjawia, ta sama, znudzona nastolatka w korporacyjnym uniformie zachęca klientów do znieczulenia się na rzeczywistość.

Symbole rewolucji – biała gwiazda i jelenie poroże – zostały zastąpione produkowanymi przez kapitalizm nie-miejscami: Żabko-podobnymi kioskami Frittte.

Resuscytacja utraconej utopii...

Pozostałe ideologie stoją w cieniu hegemonii moralizmu. Widmo komunizmu najczęściej nawiedza i straszy ludzi chcących podtrzymać *status-quo*. Społeczeństwo

dotarło do finału (niezależnie od tego, jak niesatysfakcjonujący i dysfunkcyjny się okazał⁴). Moralintern zapewnia stabilność, a hasła powolnego rozwoju sygnalizują raczej stagnację (lub rozkład spowodowany ignorowaniem rozwoju szaroty). Nuda wywołana tą „stabilnością” może jednak prowadzić masy ku próbie ponownego rozpoczęcia historii i zakończenia czasów po-historycznych⁵. Francis Fukuyama obawia się jedynie powrotów ideologii z przeszłości: faszyzmu i socjalizmu (Moltmann, 1996, s. 225). Gra kroczy wyznaczonym przez niego szlakiem. Choć twórcy *Disco Elysium* legitymują się lewicowymi poglądami, to nie podejmują próby przedstawienia alternatywy⁶. „Wcześniejsze cywilizacje wytwarzały nowe systemy życia, gdy wewnętrzne sprzeczności poprzednich stały się nie do zniesienia”, z czego Fukuyama jako heglista, powinien zdawać sobie sprawę (Moltmann, 1996, s. 225).

Karol Marks (w *Elysium* jego odpowiednikiem jest Kras Mazow łączący w sobie poglądy i działania postaci historycznych: od teoretyków, jak Marks i Fryderyk Engels, po rewolucjonistów, jak Włodzimierz Lenin) zwracał uwagę, że historia zawsze była „historią walk klasowych” (Marks i Engels, 2007). Tworząc społeczeństwo bezklasowe, komunizm oferowałby alternatywę dla liberalnej wizji końca historii. Nieliczni zwolennicy Mazowa zamieszkujący Revachol zwracają uwagę, że różnice klasowe nigdy nie były bardziej widoczne. Kiedyś najwyżej postawionymi członkami społeczeństwa byli „tylko” monarchowie, a nie kapitaliści posiadający nieskończone – a przy tym niepojęte nawet przez nich – bogactwa. Pierwsi zasiadali w pałacach podziwianych na zewnątrz i od wewnątrz. Konfrontując je z mieszkaniami rodzin robotniczych, zyskiwało się pogląd na temat dysproporcji ekonomicznych. Sytuacja z drugimi jest nieco bardziej skomplikowana.

Najbogatszą postać w świecie gry można znaleźć w jednym z kontenerów transportowych w porcie. Jest nią Ultrabogaty, Zaginający Światło Gość. Nie sposób pojąć stopnia zamożności mężczyzny. Co ciekawe, jego rozmówcy mają nawet problem z zarejestrowaniem sylwetki bogacza. Przeciętny mieszkaniec świata przedstawionego nie jest w stanie przeciwstawić się jego władzy. W zrujnowanym Revacholu

⁴ Derrida wymienia 10 plag nawiedzających nowy system globalnego kapitalizmu. *Disco Elysium* porusza tematy związane z niektórymi z nich: wojną ekonomiczną, długami zagranicznymi, państwami-widmami, prawem międzynarodowym i jego instytucjami (Derrida, 2016, s. 138-142).

⁵ „Będą walczyć dla samej walki. Innymi słowy, będą walczyć niejako z nudów, nie umiając sobie wyobrazić

świata bez walki. Skoro więc świat, w którym żyją, zdominowany jest przez pokojowe i dostatnie demokracje liberalne, będą walczyć przeciwko pokojowi i dobrobytowi, przeciwko demokracji” (Fukuyama, 2017, s. 482-483).

⁶ Poglądy polityczne najważniejszych członków zespołu można zrekonstruować nie tylko na podstawie treści gry, zjadliwie komentującej liberalizm i kapitalizm, ale również na podstawie publicznych wypowiedzi. Odbierająca statuetkę podczas ceremonii The Game Awards w 2019 roku Helen Hindpere dziękowała ze sceny Marksowi i Engelsowi (thegameawards, 2019).

z obdrapanych budynków, starych graffiti, zamkniętych zakładów, porzuconych umocnień, dziur po karabinowych kulach i kraterów po pociskach artyleryjskich wychodzą jednak widma. Przypominają one wszystkim biurokratom, korporacyjnym negocjatorom i piewcom aktualnego systemu, że próba doprowadzenia do innego końca historii została już raz podjęta.

Charles Villedrouin, będący wysoko postawionym urzędnikiem instytucji kontrolowanej przez Międzynarodówkę Moralistyczną, odprawia egzorcyzmy nad komunizmem. Przypominając o porażce i bezsilności rewolucji, zwraca uwagę, że – jak powiedziała by Derrida, powtarza on: „zmarły jest naprawdę martwy” (Derrida, 2016, s. 88). Inkantacje powtarzane przez dyskurs hegemoniczny mają powstrzymać widma przed powrotem. Choć piewcy liberalizmu mówią, że zwrot z pewnością nie nastąpi, to miasta pilnuje z powietrza Okręt Wojenny Koalicji „Łucznik”, gotowy ponownie zbombardować Revachol, gdyby zaszła taka potrzeba.

O ile Moraliści mogą radośnie ogłosić śmierć idei, których nośnikiem są widma rewolucji, o tyle komuniści sytuują się na rozdrożu. Poza oknami dialogowymi, stanowiącymi podstawowe narzędzie poznawania świata, deweloperzy studia ZA/UM stworzyli system rozwoju postaci bazujący na umiejętnościach (podzielonych na cztery kategorie) oraz – co bardziej interesujące – Gabinecie Myśli. Gabinet jest jakby przestrzenią (choć w grze podkreśla się głównie jego czasowy wymiar), w której można zinternalizować napotykaną idee. Harry potrzebuje czasu, by rozwikłać Myśli. Po ich rozplątaniu zyskuje cechy, wpływające na jego interakcję ze światem gry.

Przyswojenie idei „Socjoekonomia Mazowa” wiąże się z negatywnym wpływem na umiejętności postaci: „Matematykę wzrokową” i „Władczość”. Opis tego działania ideologicznego jest jednoznaczny: „Komunizm zbudowano w 0,0001%”⁷. Współcześnie można jedynie smucić się z powodu kondycji rzeczywistości. Szczęśliwie, dzięki świadomości rozkładu świata można przynajmniej poczuć się inteligentnym. W trakcie dialogu wewnętrznego (z Retoryką, jedną z umiejętności) wybrzmiewa konkretna obserwacja: istotą komunizmu jest porażka, a bycie komunistą w pewnym stopniu wiąże się z utratą szacunku do samego siebie⁸.

Jak pisze Zygmunt Freud, „melancholik ma rację w swym bolesnym samoponizowaniu, jeśli krytyka ta pokrywa się z opinią innych” (Freud, 1991, s. 298). Utraconym obiektem jest przy tym sam komunizm: żałoba po nim przerodziła się w melancolie. Moraliści mówią: komunizm jest porażką, przegrał, odszedł i już nie wróci. Kras Mazov napisał swoje dzieła dekady temu, a Harry ze smutkiem zdaje sobie

⁷ Rozwikłanie analogicznej myśli dla ścieżki moralistycznej prowadzi do konstatacji, że zwolennicy liberalizmu nie mają żadnych poglądów, lecz co najwyżej się o nie „potykają”.

⁸ Myśl jest zależna od przyjętej przez gracza strategii (i ukonstytuowanego „glinotypu”). Do wskazanego wniosku dojdzie raczej postać „przepraszającego wszystkich policjanta komunisty”, a nie „policjanta będącego komunistyczną supergwiazdą”.

sprawę, że mimo wszelkich starań, jedynie 0,0001% komunizmu została zbudowana. Mimo że twórcy przyjmują optykę lewicową, a wiarę w utopijne wizje uznają za szlachetną, to jednocześnie realizują krytykę ideowych komunistów⁹. Jeśli więc Harry poświęci się budowaniu komunizmu, to przyjdzie mu odbyć spotkania nie tylko ze skorumpowanym przewodniczącym związku zawodowego, ale także „prawdziwymi” komunistami, zaczytanymi w teoretycznych opracowaniach. Studenci pochłaniają kolejne tomy pełne skomplikowanych rozważań, ale są niezdolni do zorganizowania się – do tego stopnia, że ich „koło czytelnicze” liczy sobie tylko dwie osoby (misja, w ramach której spotyka się ideowców, została nazwana ironicznie: „Dołącz do organizacji”). Losy socjalizmu w Elysium mają wiele wspólnego z jego rzeczywistą historią, która, jak pisze Enzo Traverso, była usiana porażkami (Traverso, 2016, s. 22). Po porażce komunizmu lewica zapadła w stan melancholii. Utopijne przyszłości nie urzeczywistniły się, a praca żałoby nigdy nie została prawidłowo wykonana. Żyjemy w świecie, który przestał marzyć o utopiach, więc nie istnieją nowe obiekty, na które libido mogłoby być przeniesione (Traverso, 2016, s. 45).

Po dołączeniu do „organizacji komunistycznej” można rozpoznać kulisy jej działania. Ponoć jeden z członków klubu został wyrzucony, bo podał w wątpliwość koncepcję, że plony są większe w odpowiednich (rewolucyjnych) warunkach. Zasygnalizowany konflikt przypomina o podziale na „naukę proletariacką” i „naukę burżuazyjną” w tym środowisku (oraz o pseudonaukowych teoriach wywodzących się ze Związku Radzieckiego, jak Łysenkizm – odrzucający selekcję naturalną i prawa Mendla (Kołakowski, 1989, s. 898-902)). Aktywni członkowie przedstawiają jeszcze inną wizję komunizmu, ufundowaną na jego niszowym odłamie: infra-materializmie.

Marksizmowi czasem przypisywane są cechy religii – chrześcijańskiego milenaryzmu (Bonnett, 2003, s. 29), inni dodawali do marksizmu wątki mesjaniistyczne (Benjamin, 2003, s. 389-400; Derrida, 2016). Igal Halfin badając autorytarny marksizm-leninizm w ZSSR, opisuje go w ramach marksistowskiej eschatologii (Halfin, 2000). Jeden ze studentów definiuje komunizm jako religię bez wiary w zbawienie, lecz z wiarą w przyszłość ludzkości. Choć w *Disco Elysium* sympatyzuje się z młodymi teoretykami/rewolucjonistami, jednocześnie wyśmiewa się ich ortodoksyjne podejście do teorii. Według infra-materializmu komunizm ma zostać zbudowany przy pomocy wiary. W ludzkich ciałach znajduje się ponoć swego rodzaju energia polityczna nazywana „plazmą”. Rewolucyjny ferwor miałby zaś dać komunistom nadludzkie zdolności: pozwolić na wydajniejszą uprawę, czytanie w myślach,

⁹ Choć liberalizm jest oceniany w grze najbardziej krytycznie (przez brak woli do podjęcia jakichkolwiek działań, mających na celu naprawę rzeczywistości), to wiele postaci powiązanych z tą myślą jest (przynajmniej powierzchownie) sympatycznych.

zagwarantować gigantyczne libido, a ostatecznie także zniszczyć prawa fizyki (bez których cała kapitalistyczna organizacja społeczna przestałaby istnieć).

Włodzimierz Lenin przechwycił słowo „cud” na swoje potrzeby. Cud stał się jednym z kluczowych wymiarów jego podejścia do rewolucji – „rewolucja jest cudem” (Lenin, 2002). Jednak nie stoi za nim Bóg, lecz lud, który może dokonywać niemożliwego, jeśli tylko jest wystarczająco zmotywowany. Oksana Timofeeva mówiąc o leninistycznej magii, zwraca uwagę, że za cudami stoją masy, a nie jednostki. W końcu „supermoce czarodziejów rewolucji pochodzą z solidarności i braterstwa”. Rosyjska filozofka bazuje na pracy Silvi Federici, Włoszka opisuje historyczny proces narodzin kapitalizmu, łącząc go z inkwizycją. Kapitalizm musiał zniszczyć figurę wiedźmy – kobiecie podmioty takie jak: heretyczka, znachorka, nieposłuszna żona, kobieta żyjąca w samotności, aby móc dojrzeć (Federici, 2004, s. 11). Wysiłek podejmowany przez państwa i Kościół podczas polowania na czarownice stworzył warunki do powstania nacechowanych płciowo mechanizmów kontroli ciał. Rewolucyjne masy – towarzysze złączeni więzami braterstwa i solidarności, tak jak czarownice wyzbywają się swojej indywidualnej tożsamości. Tak jak one dzięki czarom – oni, ich ciała stają się bezosobowe, anonimowe i równe sobie (Timofeeva, 2019; Federici 2004).

(...) portretują oni swoje czasy jako „tragiczną erę zrujnowanych rewolucji i pokonanych utopii” (Traverso, 2016, s. 117). Dzieło studia ZA/UM, choć późniejsze i nieosadzone w świecie rzeczywistym, wpisuje się w ten sam zakres metaforycznych rozważań nad wspomnieniem przegranych bitew.

Opisując dwudziestowieczną twórczość lewicowych reżyserów filmowych (takich jak Theo Angelopoulos, Ken Loach czy Chris Maker), Enzo Traverso zwraca uwagę, że portretują oni swoje czasy jako „tragiczną erę zrujnowanych rewolucji i pokonanych utopii” (Traverso, 2016, s. 117). Dzieło studia ZA/UM, choć późniejsze i nieosadzone w świecie rzeczywistym, wpisuje się w ten sam zakres metaforycznych rozważań nad wspomnieniem przegranych bitew. Po przegranych rewolucjach utopia nie jawi się jako mogące nadejść miejsce, a jako przestrzeń, która już nie istnieje – może ona być już tylko obiektem melancholii (Traverso, 2016, s. 119). Ani twórcy gry, ani prezentowani przez nich lewicowi ideowcy, nie będąc w stanie wymarzyć sobie nowych utopii, pozostają uwięzieni w przeszłości. Nieskutecznie próbują więc reanimować obiecanie im przed dekadami przyszłości. Przystępują do syzyfowej pracy: podejmują działania ponownie, jeszcze raz i znowu, by ostatecznie... ponieść tę samą porażkę. Budują z pudełek po zapałkach niemożliwą do

ufundowania budowlę, licząc na to, że tym razem, dzięki wierze, będzie mogła stać o własnych siłach.

Końcem komunistycznej linii fabularnej pojawia się promyk nadziei. Protagonista wraz z młodymi teoretykami podejmuje próbę postawienia wieży. Budują niemożliwą konstrukcję, a ona ku ich zaskoczeniu – stoi. W tej chwili tę niewielką grupę łączy absolutna solidarność ich wiara i zaangażowanie faktycznie są w stanie dokończyć małego cudu. Pudełka po zapałkach po chwili upadają na ziemię, jednak udało im się udowodnić – nawet jeśli udowodnili to tylko sami sobie, że są w stanie coś osiągnąć¹⁰.

Powidoki przeszłości

Pod koniec *Dżumy* doktor Rieux z niepokojem wsłuchuje się w radosne okrzyki tłumu, wiedząc, że „bakcyl dżumy nigdy nie umiera” i będzie w uśpieniu cierpliwie czekał, a w odpowiednim momencie „dżuma obudzi swe szczury i pośle je, by umierały w szczęśliwym mieście” (Camus, 1992, s. 190). Tytułową plagę można interpretować jako metaforę faszyzmu, który został pokonany, jego sztandary spłonęły, a ludzie ze szczęścia zapomnieli o jego odporności. O jego cząstkach, ukrytych w cieniu oczekujących na odpowiedni moment. W świecie *Disco Elysium* faszyzm, obok zestawu ideologii lewicowych, jest alternatywą dla moralizmu.

Według Waltera Benjamina masowe ruchy XX wieku, jak komunizm i faszyzm, proponowały utopijne wizje politycznej przyszłości – dwa końce historii – pierwszy z nich budujący, a drugi niszczący (Osborne i Charles, 2020). Ruchom tym już daleko do masowości, ale faktycznie bohaterowie zidentyfikowani z lewą stroną chcą budować (nawet jeśli są skorumpowani, jak zaprezentowany w grze przywódca związku zawodowego), a drudzy? Drudzy śnią o dosłownym cofaniu czasu – stąd ich zadanie ideologiczne zostało zatytułowane „Cofnij ruch kół czasu”. Czas, do którego chcieliby wrócić, to ten bez międzynarodowego kapitału, zarządzamy przez silne narodowe imperia, Fundamentem rzeczywistości, którą oplakują faszyci, była – nienawiść do kobiet. Wytrzymałość (statystyka tłumacząca, na czym opiera się ten zestaw poglądów – podobnie jak Retoryka wyjaśniała nam komunizm) obawia się słowa „kobieta”

¹⁰ Finał tego zadania może być inny, jeśli gracz nie udowodnił, że jest prawdziwym komunistą, wybierając komunistyczne kwestie dialogowe. Studenci, z jego pomocą, zrobią większy postęp w budowie niż zazwyczaj, jednak po dodaniu ostatniego elementu wieża natychmiast runie na ziemię. Swoją bryłą wieża z pudełek po zapałkach nawiązuje do Monumentu Trzeciej Międzynarodówki znanego również jako Wieża Tatlina. Konstrukcja w świecie gry ma przedstawiać „Fizyczne ucieleśnienie dialektycznej spirali historii”, monument zaprojektowany przez radzieckiego konstruktivistę miał prezentować „proces ewolucji poprzez dialektyczne rozwiązywanie konfliktów” (Milner, 1984, s. 156). Według współczesnego Tatlinowi krytyka sztuki Nikołaja Punina monument ten „wykroczył poza reprezentację człowieka jako jednostki” (Punin cytowany za Milner, 1984, s. 161).

i wymawia je w zniekształcony sposób. W pewnym momencie mówi wprost: „Reszta też jest ważna, ale *kluczowe* jest to, żeby kobiety *znały swoje miejsce*”. Łączy się to z diagnozą, jaką wystawił Klaus Theweleit, który pisze o mizoginii jako jednym z przyczynków do narodzin faszyzmu. Kobieta okazuje się najgroźniejszym „innym” dla faszysty, który ucieka przed nią – przed jej ciałem, które „pochłania i unicestwia” (Borowicz, 2015; Theweleit, 2015, s. 63).

Postacie, które odgrywają rolę w faszystowskim *questcie*, są nie tyle faszystami, ile „postfaszystami”, w odróżnieniu od neofaszystów nie naśladują dawnych form – nie łączy ich partia, mundur, oddział (Herer, 2024, s. 110-111). Ich poglądy są ze sobą luźno powiązane lub nawet sprzeczne – najistotniejszym wydaje się zestawienie dwóch poglądów dotyczących przestrzeni i zasobów. Fali obcych, innych, tj. imigrantów, ludzi należących do innych ras, narodowości, wyznań jest za dużo, przez co przestrzeni, miejsc pracy i kobiet jest dla nas/dla mnie za mało. Theweleit wskazuje na częste wykorzystywanie metafor związanych z procesami naturalnymi związanymi z wodą do opisu „obcych”. Używane słowa takie jak: „fala”, „strumień”, „powódź” (Theweleit, 2015, s. 235-240).

Gra unika przedstawiania faszyzmu w formie upodobanej przez popkulturę – silnego lidera, maszerujących przed nim mas, mundurów i flag pożerających tkankę miejską – obrazów zaczerpniętych z dorobku Leni Riefenstahl. Harry, skierowany na faszystowską ścieżkę, odkrywa to, co oczywiste – cofnięcie czasu nie jest możliwe – dawne ideały to kłamstwa. Idee te przyciągają jednostki, które nie potrafią odnaleźć się w zastanej rzeczywistości, nie potrafią i nie chcą jej zrozumieć, tłumaczą ją sobie nieistniejącymi zagrożeniami i teoriami spiskowymi. Umberto Eco pisze: „Filozoficznie faszyzm był koślawy” i zwraca uwagę na wykorzystywany przez niego aspekt emocjonalny (Eco, 1995). Napotkani faszyści nie potrafią pomóc detektywowi w cofaniu czasu, jedynie przedstawiają mu świat pełen nienawiści. Smutny policjant wpadł w pułapkę. Faszyzm, żerując na jego smutku i poczuciu poniżenia, uwięził go – w interfejsie gry portret protagonisty ulega zmianie: smutny wyraz twarzy zostaje zastąpiony wyrazem szlachetnego cierpienia, cierpienia, na które bohater jest już bezpowrotnie skazany.

W grach faszyści są najczęściej przedstawiani jako silne, zorganizowane armie. Obraz faszystów zaproponowany przez studio ZA/UM jest w tym medium rzadko widywany i być może bardziej niepokojący. Dżuma jeszcze nie obudziła swoich szczurów, ale mogą one przybierać na sile, a z ich poniżenia, nienawiści, strachu i niespójności może narodzić się jakaś nowa idea, będąca zagrożeniem dla wszystkich wokół nich.

Disco Elysium to jedna z najciekawszych gier ostatnich lat. Nie tylko dlatego, że pod względem artystyczno-literackim jest projektem całkowicie spełnionym, ale także dzięki jawnej lewicowej perspektywie, z którą udało jej się przebić do *mainstreamu* – w którym wydawcy i deweloperzy często starają się przedstawiać swoje

dzieła jako apolityczne. Odbывая się z lewicowej perspektywy krytyka ideologii i oferowanych przez nie przyszłości jest niezwykle aktualna. „Koniec historii” obwołano zbyt wcześnie – państwa wciąż walczą o przesuwanie granic, a ostateczne zwycięstwo liberalnej demokracji nie jest już takie oczywiste, gdy w jej głównych ośrodkach popularność zdobywają ruchy sprzeciwiające się jej wartościom. Komuniści w Elysium opłakują utraconą, niegdyś obiecaną przeszłość, która nie została zrealizowana (*lost futures*, opisywane przez Marka Fishera). Przyszłość moralizmu już się zrealizowała, a jej obietnicą jest stabilność – stabilność, która powoli jest pochłaniana przez szarotę. Moralitern skutecznie zwalcza widma niezrealizowanych przyszłości, obawiając się o własną trwałość i unikając działań mogących przynieść jakąkolwiek poprawę. Ultraliberalizm to egoistyczna walka o własny stan posiadania. Niezależnie od politycznego otoczenia, powinniśmy działać w sposób, który pomoże nam jako jednostkom. Jutro obiecanie przez faszyzm to cofnięcie biegu czasu do „tradycyjnej rzeczywistości”, która miała być lepsza, dla mojego narodu/rasy.

Deweloperzy stają po stronie lewicowych studentów. Są oni, jak to bywa z ludźmi głęboko zaangażowanymi w swój ideologiczny projekt: hermetyczni, irytujący i naiwni. Nie mają władzy ani sprawczości. Niemniej, tylko ich wizja przyszłości obiecuje lepsze jutro dla każdego człowieka.

Bibliografia

- Adams, E. (1999, December 29). Three problems for interactive storytellers. http://www.designersnotebook.com/Columns/026_Three_Problems/026_three_problems.htm.
- Agamben, G. (2000). *Means without end: Notes on Politics*. U of Minnesota Press.
- Bailey, K. (2023, August 14). Baldur's Gate 3 is proof that we're in a golden age for RPGs. IGN. <https://www.ign.com/articles/baldurs-gate-3-is-proof-that-were-in-a-golden-age-for-rpgs>.
- Benjamin, W. (2003). On the Concept of History. In M.W. Jennings (Ed.), *Selected writings: 1938-1940* (pp. 389-400). Harvard University Press.
- Bonnett, A. (2010). *Left in the Past: Radicalism and the Politics of Nostalgia*. Continuum.
- Borowicz, J. (2015) Męskie halucynacje. *Widok. Teorie i Praktyki Kultury Wizualnej*, 10. <https://www.pismowidok.org/pl/archiwum/2015/10-polski-wiek-xix/meskie-halucynacje>.
- Camus, A. (1992). *Dżuma* (przeł. J. Guze). Krag.
- Cobbett, R. (2023). Divinity: Original Sin. In F. Pepe (Ed.), *The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games* (pp. 310-311). Bitmap Books.
- Derrida, J. (2016). *Widma Marksa. Stan długu, praca żałoby i nowa międzynarodówka* (przeł. T. Załuski). PWN.
- Eco, U. (1995). Wieczny faszyzm. *Anarcho-Biblioteka*. <https://pl.anarchistlibraries.net/library/umber-to-eco-wieczny-faszyzm>.
- Federici, S. (2004). *Caliban and the witch* (First edition). Autonomedia.
- Freud, Z. (1991). Żałoba i melancholia. W K. Pospiszył (red.), (przeł. B. Kocowska), *Zygmunt Freud człowiek i dzieło*. Ossolineum.
- Fukuyama, F. (2017). *Koniec historii i ostatni człowiek* (przeł. T. Bieroń, M. Wichrowski). Wydawnictwo Znak.
- Gameplay-guided amnesia. (n.d.). *TV Tropes*. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GameplayGuidedAmnesia>

- Groes, S. & Lavery, N. (2016). Introduction to Part V. In Groes, S. (Eds.). *Memory in the Twenty-First century* (pp. 238-250). Palgrave Macmillan UK eBooks. <https://doi.org/10.1057/9781137520586>
- Halfin, I. (2000). *From darkness to light: class, consciousness, and salvation in revolutionary Russia*. University of Pittsburgh Press.
- Hegel, H.W. F. (1969). *Zasady filozofii prawa* (A. Landman, tłum.). PWN
- Herer, M. (2024). *Skąd ten faszyzm?*. Wydawnictwo Krytyki Politycznej
- Hoffmann, K. (2017). Widmo. Instrukcja obsługi (pierwsze uruchomienie). *Poznańskie Studia Polonistyczne Seria Literacka*, 30(50), 299-312. <https://doi.org/10.14746/pspsl.2017.30.14>
- Joseph, J. (2001). Derrida's spectres of ideology. *Journal of Political Ideologies*, 6(1), 95-115. <https://doi.org/10.1080/13569310120040177>
- Junta, P. (2023). Pillars of Eternity. In F. Pepe (Ed.), *The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games* (pp. 528-529). Bitmap Books.
- Kołakowski, L. (1989). *Główne nurty marksizmu Część III Rozkład*. Krąg-Pokolenie.
- Lenin, V. (n.d.). Speech at a plenary meeting of the Moscow Soviet of workers' and peasants' deputies February 28, 1921. (Y. Sdobnikov, Trans.), *marxist.org*. <https://www.marxists.org/archive/lenin/works/1921/feb/28.htm#fw01>.
- Kopkiewicz, A. (2016). Widmowa terażniejszość Rozmowa z Jakubem Momrą i Andrzejem Sosnowskim. *Dwutygodnik*, 179. <https://www.dwutygodnik.com/artukul/6411-widmowa-terazniejszosc.html>
- Lipszyc, A. (2017). Gradiva non vixit albo życie z duchami. *Teksty Drugie*, 4. <https://doi.org/10.18318/td.2017.4.11>
- Marks, K., Engels, F. (2007) *Manifest Partii Komunistycznej*, (przekł. nieznany). Studenckie Koło Filozofii Marksistowskiej (Uniwersytet Warszawski).
- Marzec, A. (2015) *Widmontologia jako teoria filozoficzna i praktyka artystyczna ponowoczesności*. Bęc Zmiana.
- Moltmann, J. (1996). *The coming of God: Christian Eschatology* (Trans. M. Khol). Fortress Publishing.
- Osborne, P., & Charles, M. (2020, October 14). Walter Benjamin: Stanford Encyclopedia of Philosophy (Fall 2021 Edition) (E. N. Zalta, Ed.). Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/archives/fall2021/entries/benjamin/>
- Ourique, A. (2023). Icewind Dale. In F. Pepe (Ed.) *The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games* (pp. 294-295). Bitmap Books.
- Saito, K. (2023). *Marx in the Anthropocene*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108933544>.
- thegameawards. (2019, December 13). Disco Elysium wins the Best Narrative Award presented by Jonathan Nolan | The Game Awards 2019 [Video]. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=HmD-SHT6ZKBw>.
- Theweleit, K. (2015). *Męskie fantazje*. (przeł. M. Falkowski i M. Herer). PWN
- Timofeeva, O. (2019, May). What Lenin teaches us about Witchcraft. *E-flux*. <https://www.e-flux.com/journal/100/268602/what-lenin-teaches-us-about-witchcraft/>.
- Tougaw, J. (2021). Amnesia Narratives: memory, forgetting, and identity. *European Journal of American Studies*, 16(4). <https://doi.org/10.4000/ejas.17472>.
- Traverso, E. (2016). *Left-Wing Melancholia: Marxism, History, and Memory*. Columbia University Press. <https://doi.org/10.7312/trav17942>.
- Wutz, M. (2024, February 16). Last Disco Elysium writer laid off by ZA/UM speaks out. *Video Games on Sports Illustrated*. <https://videogames.si.com/news/disco-elysium-dev-zaum-layoffs-last-writer-speaks-out>.
- Wutz, M. (2024, February 19). Sources: Disco Elysium dev ZA/UM to lay off around a quarter of its staff, cancels new game. *Video Games on Sports Illustrated*. <https://videogames.si.com/news/disco-elysium-dev-zaum-layoffs>.

Mateusz Krupa – absolwent kierunku Organizacja Produkcji Filmowej i Telewizyjnej w Szkole Filmowej im. Krzysztofa Kieślowskiego Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach oraz Kulturoznawstwa. Obecnie student Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej w ramach ISM na Uniwersytecie Śląskim. W kulturze ceni kreatywność w warunkach ograniczonych budżetów i walkę z przeciwnościami, dlatego interesuje się szeroko pojętą twórczością niezależną w grach i kinie – od amerykańskiego kina eksploatacji, przez gry o niskiej liczbie poligonów, po kino eksperymentalne. Publikuje recenzje filmowe w dwutygodniku kulturalnym „artPapier”. E-mail: krupa00mateusz@gmail.com.