

Maja Osińska

Uniwersytet Opolski

Michał Szymański

Uniwersytet Opolski

Poprawność polityczna w grach cyfrowych

Wstęp

Poprawność polityczna to zjawisko coraz popularniejsze we współczesnej kulturze. Kojarzona z działalnością lewicowych ruchów stała się nie tylko częścią dyskursu o polityce i panującym języku, ale również determinantą kształtu mediów rozrywkowych. Nie inaczej jest z grami cyfrowymi, wokół których ostatnimi laty coraz częściej wybuchają afery na tle obecnej w nich reprezentacji rasowej lub płciowej. Najczęściej tyczą się one umieszczania przedstawicieli grup, które zdaniem odbiorców medium – graczy, nie powinny występować. Obecność kobiet czy osób o innym kolorze skóry argumentuje się dostosowaniem do norm poprawności politycznej. Krytycy prób zmian w kształcie medium zarzucają, że w wyniku jej działań „mimo ogromnych możliwości kształtowania opinii czy szerzenia ciekawych treści, zdecydowana większość produkcji ma problemy z własną tożsamością, pozostając płytką rozrywką dla bezmózgich mas” (Sagan 2016). Dla wielu „gry naprawdę rozwiną się w coś większego niż kiedyś, gdy odrzucimy kajdany politycznej poprawności i odważymy się zrobić to, co praktycznie wszystkie inne formy rozrywki osiągnęły dawno temu” (Moriarty 2012). Jak widać, poprawność polityczna i jej obecność lub nieobecność stają się poważnym tematem, od którego prawdopodobnie zależy ewolucja medium. Na lepsze lub gorsze.

Niniejszy artykuł podzielony został na cztery części. Pierwsza ma na celu krótkie zdefiniowanie problematyki związanej z terminem poprawność polityczna, szczególnie tej występującej w masowej rozrywce. W drugiej zamieszczona została historia jednej z pierwszych interwencji w grę na rzecz szeroko rozumianego pojęcia poprawności politycznej – ten podrozdział ma na celu pokazanie ewolucji, jaką przeszło medium, by stać się jednym z elementów dyskursu o obecności płci i rasy. Ostatnie dwie części przedstawiają analizę przykładów zjawisk obecnych w dialogu na temat poprawności politycznej w przestrzeni gier wideo. Praca ma przede

wszystkim na celu ukazać problematykę poprawności politycznej z szerszej perspektywy i jest próbą pokazania w szerszym kontekście sensu istnienia tej idei.

Charakterystyka problemu poprawności politycznej w mediach

Na wstępie warto powiedzieć, że termin poprawność polityczna jest problematyczny, ponieważ nie istnieje on w formalnym ani instytucjonalnym znaczeniu. W rzeczywistości jest to rodzaj myślenia, które polega na okazywaniu szacunku innym bez względu na różnice. Korzystając z najprostszej i najmniej stronniczej definicji podanej w *Słowniku języka polskiego* PWN, poprawnością polityczną jest „unikanie wypowiedzi lub działań, które mogłyby urazić jakąś mniejszość, np. etniczną, religijną lub seksualną”. W przypadku mediów działaniami naruszającymi *political correctness* można określić nie tylko szerzenie treści i gestów propagujących postawy ksenofobiczne, ale świadome zaniedbanie mniejszości przez pomijanie ich w medialnym obrazie, na rzecz stworzenia obrazu dla dyskryminującej reprezentacji. Właśnie ten aspekt jest najczęstszym przyczynkiem do dyskusji o sensie istnienia zjawiska poprawności politycznej.

Ruchy mniejszościowe wielokrotnie zarzucają rozmaitym produkcjom brak przedstawicieli jakiegoś środowiska, np. rasowego, głosząc, że w tym sposobem kultura popularna tworzy krzywy obraz świata, dostosowany do potrzeb przeciętnego (w sensie statystycznym modalnego) widza mediów – białego, heteroseksualnego mężczyzny. Po drugiej stronie frontu mamy grupy przeciwne tej postawie, zarzucające mniejszościom oraz reprezentującym je ruchom (najczęściej o podłożu lewicowym) naciski dla celowego zniekształcania rzeczywistości na rzecz grup, które są poszkodowane tylko i wyłącznie w swojej opinii. Jak widać, obie grupy, mimo reprezentowania dwóch skrajnych biegunów, w „argumentacji odwołują się zasadniczo do podstawowej wartości, jaką jest godność osoby. W swojej ocenie dochodzą jednak do znacznie oddalonych od siebie wniosków, co do roli i słuszności stosowania politycznej poprawności” (Soczyński 2016: 76). Jednocześnie, odnosząc się do medialnego obrazu, dostrzec można, że problem jest o wiele bardziej złożony niż się to wydaje mniej zorientowanym obserwatorom i komentatorom. Jak opisuje to Fairclough:

(...) „przemysły kultury” w tym te oparte na transmisji, stają się coraz ważniejszymi dziedzinami praktyki społecznej (gospodarka, polityka, życie rodzinne itp.), stając się coraz ważniejszą częścią życia towarzyskiego. Branże kulturowe, takie jak telewizja, są (jak sama nazwa wskazuje) podmiotami na poziomie nie tylko ekonomicznym, jednak ich specjalizacją są „system znaczeń” według myśli Williama – oraz tworzeniu reprezentacji, wartości i tożsamości, mając bezspornie coraz większe znaczenie w społeczeństwie (Fairclough 2003: 19).

Rola współczesnej, skomercjalizowanej kultury wprowadza walkę z dyskryminacją na delikatny grunt, zamieniając się w spór o wolność cudzą bądź osobistą. Biorąc pod uwagę to, że poprawność polityczna, jak opisano wyżej, nie jest żadną normą prawną ani obowiązkiem, można stwierdzić, że słusznym byłoby zostawienie tego zagadnienia producentom branży kulturowej, którzy jako przedstawiciele

prywatnych interesów, nie muszą brać udziału w dyskursie politycznym. Trzeba jednak pamiętać, że mimo komercyjnej działalności, media są instytucjami stworzonymi dla społeczeństwa. Dlatego dyskusje o słuszności dostosowywania się do innych, wcześniej odrzucanych w mediach grup, zamienia się zgodnie z ideą kulturowej krytyki w debatę na temat tego, jak „potęga ekonomiczna, kulturalna, epistemiczna i prawna jest dostępna dla jednej grupy, a blokowana dla innych” (Encyclopedia of Ethics 2001: 1138).

Poprawność polityczna jest kwestią indywidualną – przede wszystkim zależną od naszego osobistego systemu wartości. Nie istniejąc jako konkretny system zasad, jest w rzeczywistości koncepcją obowiązującą obecnie w państwach demokratycznych, mających pokazać, że „grupy uciskane lub marginalizowane w historii nie powinny być obrażane lub poddawane dyskursowi, który miałyby grozić podważeniu ich statusu [...]” (Moller 2016: 10). Jednak dla wielu wolne media „są jednym z najważniejszych fundamentów systemu demokratycznego, a równocześnie jego wizytówką” (Wichura 2014: 197). Dlatego też naruszenie tego filaru przez zbiór subiektywnych reguł jest równoznaczne z autorytarnymi zabiegami kontrolnymi. To starcie, które na linii merytorycznej prawdopodobnie nigdy się nie skończy, doskonale obrazuje sentencja Alexisa de Tocqueville’a mówiąca: „wolność człowieka kończy się tam, gdzie zaczyna się wolność drugiego człowieka”. Zarówno i jedna, jak i druga grupa widzi to samo – zabieranie wolności innemu.

***Death Race* i początki poprawności politycznej w grach cyfrowych**

Jeśli chodzi o gry komputerowe, to za pierwszy przejaw poprawności politycznej uważa się rok 1976, a dokładnie produkcję *Death Race*. Była to przeniesiona na automaty koncepcja robiącego furorę filmu *Death Race 2000* (1975). Produkcja kinowa opowiadała o dystopijnej przyszłości, w której czołową rozrywką były tzw. Wyścigi Śmierci, podczas których kierowcy byli nagradzani za eliminację przeciwników, jak i rozjeżdżanie niewinnych przechodniów. Wersja wideo, wydana na automaty przez studio Exile, miała podobny schemat działania – gracz sterował samochodem, rozjeżdżając patyczkowate postacie, za co otrzymywał punkty. Jednak w przeciwieństwie do filmu, który mimo swojej brutalności został przez krytyków i recenzentów oceniony pozytywnie, gra spowodowała na siebie liczne protesty ze strony amerykańskich środowisk, które oskarżały twórców o promowanie zabijania ludzi. Pojawia się zasadnicze pytanie – jak to możliwe, że film nie trafił pod lupę, mimo wyraźnej brutalności i tego samego motywu przewodniego, jakim było rozjeżdżanie ludzi. Warto dodać, że w przypadku wersji wideo, twórcy nigdy nie zadeklarowali, że gracz rozjeżdża cywili, ten obraz stworzyli sami oburzeni grą. Dawid Bojarski, dziennikarz związany z branżą gier, w jednym ze swoich felietonów zanalizował ówczesne społeczeństwo amerykańskie w ten sposób:

Jedną z zasadniczych różnic pomiędzy filmem a grami, nie tylko w świadomości rodziców sprzed 40 lat, ale i dzisiejszych, byli adresaci. Podczas gdy naturalne było, że niektóre produkcje kinowe nie zostały przeznaczone dla młodzieży, społeczeństwo uważało, że odbiorcami gier są dzieci. Nie można też zapominać o argumentie przywoływanym w dyskusji na temat przemocy w grach do dzisiaj – interaktywności. Oglądając film, sie-

dzimy z boku, jako publiczność – możemy ocenić zachowanie postaci pozytywnie lub negatywnie. Grając w *Death Race* od Exidy, stawaliśmy się katami (Bojarski 2013).

Jak widać, to właśnie przemoc była najważniejszym elementem krytyki gier. Przez lata nie zwracano uwagi na kwestie etniczne, seksualne lub religijne (poza paroma wyjątkami). Kiedy kino stosunkowo wcześniej mierzyło się z kontrowersją rasizmu (przykładem może być film *Narodziny narodu* z 1915 roku), tak gry musiały poczekać jeszcze kilka lat zanim stały się częścią dyskursu na temat nietolerancji w mediach. Przyczyny można szukać w dwóch czynnikach.

Po pierwsze, wpływał na to sam rozwój ruchów społecznych walczących z dyskryminacją i domagających się zwiększonej obecności przedstawicieli poszkodowanych grup. Sama poprawność polityczna, jako znana nam współcześnie idea równościowa, powstała w latach 80. XX w. na amerykańskich uniwersytetach, mając na celu zwalczanie krzywdzących stereotypów rasowych wśród studentów. Po latach zasięg poprawności politycznej objął również przemiany obyczajowo-kulturowe, które rozwijały się przez lata. Gry w tym czasie były raczkującą dziedziną, poświęconą rozrywce. Ich schemat był prosty i w oczach społeczeństwa nie wchodził w obszar większego dyskursu, zwracano uwagę wyłącznie na kwestie przemocy i jej recepcji wśród dzieci. Dopiero wraz z większymi wpływami przemysłu wideo i wobec większego uznania jako medium, zaczęto bardziej zwracać uwagę na przekazywane treści.

Drugi aspekt wiąże się z brakiem odpowiedniej wizualizacji. Przez pierwsze lata gry były oparte na pikselowej grafice w modelu 2D. Postacie i środowisko nie były na tyle wyraziste, by osiągnąć immersję z rzeczywistością gry. Zmieniło się to wraz z technologią silników 3D. W miarę upływu lat gry zaczęły doskonale imitować rzeczywistość, nawet z uwzględnieniem praw fizyki. W związku z tym jako medium, gry stały się narzędziem o wiele bardziej immersyjnym. Dlatego przedstawiciele mniejszości odczuwają o wiele większą potrzebę bycia „obecny” w świecie wirtualnej rozrywki.

Jak wynika z powyżej prezentowanych przykładów, na powstanie szerszego politycznego dyskursu o grach wpływ miała zarówno przemiana technologiczna, jak i społeczna. Bez zwiększenia wrażliwości poszkodowanych mniejszości, gry nie miałyby możliwości stać się medium będącym częścią dyskusji o zauważaniu obecności mniejszości. Jednocześnie rozwój techniczny gier, szczególnie wszystkich zabiegów odpowiadających za wizualizację, zwrócił uwagę na to, że mogą być one nośnikiem nowego, realnego obrazu rzeczywistości. Jak zauważa Domenico Quaranta, gry od początku dążyły do fotorealizmu, który „ma na celu efektywniejsze wprowadzenia poczucia immersji do historii, czy to interaktywnej czy nie, oraz sprawienie, by przepaść między fantazją a rzeczywistością była trudniejsza do zauważenia” (Quaranta 2010: 239),

Wiedźmin 3: Dziki Gon a sprawa poprawności politycznej

Wiedźmin 3: Dziki Gon to dla wielu jedna z najlepszych gier, jaka weszła na rynek w ciągu ostatnich kilku lat. Seria komputerowa oparta na sadze Andrzeja Sapkowskiego

zdobyła popularność właśnie za sprawą bogatego uniwersum stworzonego przez autora. Sam świat cieszy się uznaniem dzięki starannemu dopracowaniu, licznym nawiązaniom do folkloru i baśni ludowej, a przede wszystkim, dzięki popularyzacji słowiańskiej mitologii i tradycji. Gra zyskała tak wielką popularność, że serwis Netflix postanowił stworzyć serial oparty na powieściach Andrzeja Sapkowskiego. Osiągnęła ona międzynarodowy sukces, zarówno kasowy, jak i recenzencki. Społeczeństwo graczy i krytyków było zgodne w kwestii rangi dzieła CD Projekt Red. Ale jeden z tekstów z portalu Polygon.com, wzbudził kontrowersje w świecie graczy.

Mowa o artykule Tauriq Moosy *Colorblind: On The Witcher 3, Rust, and gaming's race problem*, w którym to autor zarzuca polskiej produkcji rasizm przez brak jakiegokolwiek postaci innego pochodzenia etnicznego. „Żaden człowiek [w grze – M.O. i M.Sz.] nie jest osobą kolorową. I to jest problem, z którym muszą się zmierzyć gracze z całego świata: obawy grup mniejszości są nie tylko ignorowane, ale nawet w ogóle nie są brane pod uwagę” – twierdzi (Moosa 2015).

W swojej argumentacji zaznacza, że w pierwszej części gry występował bohater o arabskim imieniu, wyraźnie inspirowany motywami Bliskiego Wschodu, jednak jest za mało znaczącym powodem do dalszego wykorzystywania motywów rasowych, ponieważ kultura jak i „[obce – M.O. i M.Sz.] imiona są mile widziane, jednak inne kolory skóry już nie” (Moosa 2015).

Artykuł ten wywołał wśród graczy falę krytyki dziennikarza. Internauci oskarżyli go o rozpowszechnianie poprawności politycznej i narzucanie polityki równościowej. Głównym argumentem przeciwników Moosy było to, że jego argumentacja zaprzecza istocie uniwersum Sapkowskiego a propozycja nie mieści się w słowiańskim klimacie produkcji. Podkreślali, że *Wiedźmin* to świat czysto oparty na historii i mitologii słowiańskiej, a w niej kultury afrykańskie lub azjatyckie nie występowały. Podkreślano, że Polska „to **kraj jednolity etnicznie i kulturowo** i nie jest winą twórców *Wiedźmina*, że w swoim dziele zawarli obraz społeczeństwa, w jakim żyją” (Michalik 2015).

Powyzsza sytuacja to jeden z najczęstszych powodów starć z udziałem poprawności politycznej w popkulturze. Mowa tutaj o konflikcie rozgrywającym się na tle: kształt medium – potrzeby mniejszości. Argumentem przeciwników polityki równościowej w tym przypadku jest atak na element dzieła (wygląd postaci, jej pochodzenie, sytuację historyczną utworu), propozycji, która ma polegać na zmianie np. koloru skóry bohatera. Te zmiany najczęściej niszczą dotychczasową wizję dzieła, jaką sobie wyobrażali konserwatywni użytkownicy medium. Dobrym przykładem obrazującym ten typ myślenia jest adaptacja teatralna Harry’ego Pottera, gdzie postać Hermiony Granger, której postać jest najczęściej kojarzona z osobą Emmy Watson, zagrała czarnoskóra Noma Dumezweni. Wywołało to falę krytyki, gdzie zarzucono J.K Rowling ugięcie się i poddanie nurtowi poprawności politycznej. W świadomości ludzi znających kanon filmowy (w literackim autorka nigdy nie opisywała koloru skóry bohaterki) zmiana pochodzenia etnicznego jednej z głównych postaci cyklu była zniszczeniem znanego im porządku, co, w ich opinii, było próbą zniszczenia ciągłości recepcji wywołaną przez równościowy trend.

Biorąc pod uwagę próbę ukazania rzeczywistości ludów słowiańskich i promowanie kultury polskiej, można, jak wielu innych krytyków, stwierdzić, że Tauriq

Moosa usilnie stara się manipulować poprawnością polityczną. Jednak istnieją kontrargumenty, które pokazują szerszy kontekst problemu, bardzo często niezauważalny dla ogółu. Jednak opinia ta ma swoje logiczne kontrargumenty. Stanisław Krawczyk, socjolog badający medium gier, dostrzega istotną kwestię w rasowym problemie Wiedźmina:

Oto najważniejszy powód, dla którego biała barwa branży może niepokoić: podobnie jak inne media, gry budują nasz obraz historycznej i współczesnej rzeczywistości. Kiedy obraz ten jest nieadekwatny, pojawiają się pytania o przyczyny i skutki zafałszowań. Czy to przypadek, że z pola widzenia usuwamy grupy, do jakich sami nie należymy (...)? Czy to dobrze, że wymazujemy tych, którzy nie mają w naszych społeczeństwach mocnej pozycji? (Krawczyk 2015).

W kontekście obecności obcych kultur warto przyjrzeć się istotnemu elementowi. Pierwsza część serii osiągnęła sukces, który przewyższył oczekiwania twórców. Ta przeznaczona była bardziej dla polskich odbiorców. Wraz z sukcesem gry, CD Projekt stało się światowym graczem, zaś ich dzieło, globalną marką. W związku z tym, nie grają w grę już tylko polscy gracze (którzy statystycznie są biali), ale i przedstawiciele innych grup rasowych i kulturowych, w tym też tych, którzy należą do różnorodnych mniejszości. Nie można zapominać, że niezależnie od pochodzenia, wyznawanych wartości czy zamieszkiwanego kraju, wszyscy grający powoli starają się osiągnąć stan immersji – wejścia w głąb świata gry. „Na tym etapie gracze odcinają się w pełni od świata rzeczywistego. W momencie osiągnięcia pełnej immersji jedynym stymulantem uczuć i myśli użytkownika staje się środowisko gry“ (Krogulec 2015: 3). Jeśli przyjrzymy się bliżej temu zagadnieniu oraz niezadowoleniu Moosy, możemy dojść do wniosku, że dla grających mniejszości, żyjących w multietnicznych i multikulturowych środowiskach wejście w kolejny nierealny dla nich świat, w którym są tematem nie tyle nieistniejącym, co nie wartym wyeksponowania, może być powodem nie tylko do frustracji, ale i do próby zmuszenia do myślenia o dominacji kilku kultur czy ras. Wraz z tym rodzi się pytanie, czy nie warto przemyśleć tego, by stworzyć narrację lub świat, który pokaże, że na świecie istnieje wielu „innych“, będących nie tylko różnymi, ale stanowiących naturalną część świata?

Odpowiedzią na te pytanie może być kultowa już w Polsce seria *Gothic* – produkcja niemieckiego studia Piranha Bites. Już od pierwszej części gracz natrafia na postacie o ciemnym kolorze skóry. W kolejnych odsłonach serii nie tylko dalej pojawiają się ciemnoskórzy bohaterowie, ale również pojawia się ojczyzna, z której się wywodzą, będąca jedną z dostępnych lokacji w trzeciej części gry. Varant, o którym mowa, silnie inspirowany jest kulturą Bliskiego Wschodu. Prawdopodobnie zabiegi te mają swoją przyczynę w lokacji firmy – „Essen, mieście mającym dużą mniejszość turecką. Twórcy *Gothica* żyją w miejscu, gdzie niebiałe osoby są dużą częścią społeczeństwa, widuje się je na ulicach i w sklepach, uczą się z białymi dziećmi w tych samych szkołach” (Wiedźmin a sprawa...). Przykład ten pokazuje możliwość stworzenia konstrukcji narracyjnej i estetycznej dostosowanej do wszystkich odbiorców.

Wiedźmin 3: Dziki Gon to tylko jedna z gier cyfrowych, będąca obiektem sporu o parytet rasowy, płciowy i seksualny. Chociaż wydawać by się mogło, że jest to przykład tego, jak grupy mniejszościowe usilnie starają się zmieniać postrzeżenie

obecnego świata, warto spojrzeć na to, że osoby, które głoszą ten pogląd, należą w większości do uprzywilejowanej grupy białych heteroseksualnych mężczyzn – czyli grupy, która historycznie nigdy nie zaznała dyskryminacji, aż do momentu powstania poprawności politycznej, która „próbuje naprawić krzywdy i sprawić, by kultura była tak różnorodna, jak odbierające ją społeczeństwo” (Serafin 2017). Analizie warto też poddać sam rozwój myślenia demokratycznych i liberalnych społeczeństw. W dobie konfliktów o to, czy partycypacja rasowa w grach i innych mediach jest niczym innym jak uciskiem, warto przypomnieć o tym, że w przeszłości istniały inne marginalizowane grupy, których domaganie się obecności na scenie politycznej były uznawane za naciski równe poprawności politycznej. Zrozumienie i akceptacja istnienia innych oraz ich chęci uczestniczenia w wirtualnym środowiskach, na równych prawach, bardziej uprzywilejowanym grupom może pozwolić spojrzeć szerzej na poprawność polityczną w postaci eksponowania przedstawicieli innego koloru skóry czy płci w produkcjach medialnych. Przede wszystkim może zapewnić merytoryczną dyskusję o rozwiązaniach wiążącą producentów i wymagania konsumentów.

Cenzura na rzecz poprawności politycznej, na przykładzie wydawania gier w Niemczech

Jednym z największych i najbardziej kontrowersyjnych zagadnień tematu wolności jest zjawisko cenzury. Powszechnie jest definiowana jako „urzędowa kontrola publikacji, widowisk teatralnych, audycji radiowych itp., oceniająca je pod względem politycznym lub obyczajowym” (PWN). Kojarzy się społeczeństwu najczęściej z rządami totalitarnymi i autorytarnymi, cenzura ma nie raz jednak na celu ochronę społeczeństwa przed demoralizującymi, niemoralnymi treściami. Spotkała ona każde możliwe medium: prasę, radio, kino, telewizję, komiks aż w końcu i gry.

Jej początki w przemyśle gier wideo sięgają lat 70. XX wieku, a dokładnie powyżej omawianego *Death Race*. Kontrowersje wokół gry doprowadziły do jej usunięcia z salonów automatowych. Jednak w ciągu lat powstawały kolejne brutalne tytuły. W związku z tym w latach 90. została powołana organizacja Entertainment Software Rating Board mająca na celu weryfikowanie treści gier. W Europie powstał jej odpowiednik – PEGI (Pan European Game Information). Organizacje te zajmują się klasyfikowaniem gier na podstawie ich treści, nadając im odpowiednie kategorie wiekowe. Warto jednak zauważyć, że ta forma kontroli nie jest zbyt restrykcyjna, ponieważ z „założenia oznaczenia te pełnią jedynie funkcję informacyjną i nie posiadają mocy prawnej” (Ciszek 2017: 73). Jest jedno państwo Unii Europejskiej będące wyjątkiem – Niemcy.

Dla społeczności graczy, jak i samych twórców, Niemcy to kraj o dosyć kontrowersyjnej polityce kontroli mediów. Tam prawo weryfikuje, jakie treści mogą znaleźć się w produkcjach kulturowych, jednocześnie narzucając konkretne restrykcje wiekowe. W związku z tym sklepy mają prawny obowiązek legitymowania obywateli chcących zakupić gry. Niedotrzymanie obowiązku równa się wysokiej grzywnie, sięgającej 50 000 euro. Wszystkiego pilnuje Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien (Federalne Biuro Mediów Zagrożających Młodzieży). Instytucja ta „stworzyła

swój «indeks», na który trafiają gry uznane za nieodpowiednie. Oprócz tego, że nie można ich sprzedawać nieletnim, zakazane jest także reklamowanie w jakiegokolwiek formie, a nawet publikowanie recenzji w czasopismach o grach” (Ciszek 2017: 73). Warto wspomnieć, że restrykcje te nie dotyczą filmów, ponieważ gry wideo „w odróżnieniu od kinematografii nie są tam traktowane jako sztuka, ale raczej jako zabawki/zabawy” (tamże: 74).

Do treści niedozwolonych zalicza się oczywiście nadmierną ilość przemocy, seksu i krwi. W związku z tym twórcy muszą stosować liczne zabiegi, aby ocenzurować nieprzychylnie Niemcom elementy. Tak jak cenzura przemocy jest zjawiskiem, które da się usprawiedliwić, tak państwo niemieckie wywołuje wśród graczy kontrowersje z zupełnie innego powodu. Mowa tutaj o zjawisku, jakim jest odcinanie się od symboliki nazistowskiej w grach wydanych w Niemczech.

Okres władzy hitlerowskiej to czarna karta historii Niemiec. Polityka III Rzeszy powodowała konieczność przyjęcia przez Niemcy po II wojnie światowej odpowiedzialności. Nic więc dziwnego, że produkcje, które mocno akcentują okres nazistowskiego panowania, są dla niemieckich władz niewygodne. W związku z tym przyjęto nietypową politykę cenzury. We wszystkich grach nawiązujących do II wojny światowej usunięto symbolikę nazistowską. Najważniejszy symbol NSDAP i III Rzeszy – swastyka – została usunięta z gier. Najlepszym przykładem tego zabiegu jest seria *Wolfenstein*. Prekursor gatunku, tzn. strzelaniny w trybie pierwszoosobowym, swoją fabułę skupia na walce z nazistowskimi żołnierzami, a nawet na próbie zabicia Adolfa Hitlera. Z pierwszej (wydanej w formacie 3D) części gry zniknęły zarówno swastyki, jak i portrety wodza, zdobiące większość lokacji. Polityka ta związana jest nie tylko z historycznym ciężarem, ale samym prawem niemieckim, które zakazuje rozpowszechniania „symboli systemów niekonstytucyjnych” (w tym nazistowskich) w produktach przeznaczonych do zabawy. W związku z tym dystrybutorzy gier, produktu, który jeszcze nie cieszy się rangą sztuki, muszą dostosowywać się do niemieckiego prawa. Doprowadza to do pewnego rodzaju zafałszowania wizualnego kształtu historii. Usunięcie jakichkolwiek odniesień do nazizmu w grach traktujących o historii II wojny światowej, jest pewnego rodzaju tuszowaniem powszechnie znanych faktów i zniekształcaniem historii. Niewykluczone, że sam *Wolfenstein* nie jest zbyt dobrym przykładem, ponieważ gra cechuje się bardziej schematycznością i czystą rozrywkowością niż popularyzowaniem faktów historycznych.

Jednak są produkcje dokładnie odwzorowujące realia historyczne. Przykładem *Hearts of Iron IV* – gra strategiczna, w której gracz może sterować państwami walczącymi w czasie II wojny światowej. Daje ona możliwość spotkania najważniejszych postaci okresu 1936–1948. Do takich można zaliczyć Franklina Delano Roosevelta, Neville’a Chamberlaina czy Józefa Stalina lub Adolfa Hitlera. Postacie te objawiają się przez dokładnie odwzorowane portrety. W związku z prawem, niemiecki dystrybutor musiał zgodzić się na pewną cenzurę – musiał zasłonić portret przedstawiający przywódcę III Rzeszy, całkowicie kamuflując jego postać. Co ciekawe, postacie Stalina i Mussoliniego są wyraźnie widoczne.

Niemiecka cenzura to temat, który bardzo często pojawia się w środowiskach graczy, aby pokazać absurd i bezsensowność poprawności politycznej. Warto jednak zwrócić uwagę, czy nie jest ona efektem złego definiowania gier. Uznawane za

formę zabawy, stały się obiektem niemieckiego prawa. Obyczajowa cenzura jest niczym innym, jak efektem działań państwa, które nigdy nie starało się podjąć żadnych kroków, by zwiększyć status gier.

Podsumowanie

Poprawność polityczna jest na pewno zjawiskiem trudnym do zaakceptowania przez wiele środowisk. Gry jako medium rozwijające się coraz bardziej dynamicznie, częściej mierzą się z tym zjawiskiem, a ich twórcy włączają się do dyskursu na temat politycznej poprawności. Jako idea zwalczająca historyczne nierówności, pozwoliła temu medium stać się platformą, w której przedstawiciele różnych grup mają możliwość odnalezienia swojej tożsamości poprzez immersję i interakcję z wirtualnym otoczeniem. Usunięcie tak zwanej poprawności politycznej nie musi oznaczać, że gry otrzymają status pełnoprawnego medium. Bardzo możliwe, że wraz z tym, tracą możliwość stania się symulatorem naszej rzeczywistości takiej, jaka jest. Chociaż poprawność polityczna wydaje się być zagrożeniem dla twórców, nie można zapomnieć, że w rzeczywistości zjawisko to jest bardziej ideą opartą na umowie społecznej niż realnym prawnym działaniem. Wszystkie zabiegi doprowadzające do zwiększenia równości, lub nie, to zabiegi dobrowolne, z których konsekwencjami twórcy powinni się zmierzyć samodzielnie, nieważne, po której stronie hipotetycznego frontu staną.

Bibliografia

- Becker Laurence C., Becker Charlotte B. 2001. *Encyclopedia of Ethics*. Routledge.
- Bojarski Dawid. 2013. „[Weekend] Krytyka przemocy w grach zaczęła się od Death Race”. CD Action. [12.12.2018] <https://www.cdaction.pl/arttykul-35580/weekend-krytyka-przemocy-w-grach-zaczela-sie-od-death-race.html>.
- Ciszek Przemysław. 2017. Cenzura w grach wideo – próba charakterystyki zjawiska, *W Gry wideo jako forma komunikacji społecznej*. K. Kubas, P. Ciszek (red.). 73–74. Kielce: Wydawnictwo Uniwersytetu Jana Kochanowskiego.
- Fairclough Norman. 2003. „Political correctness’: the politics of culture and language”. *Discourse & Society* 14.
- Krawczyk Stanisław. 2015. „Wiedźmin, rasa i reprezentacja”. Blog Staszka Krawczyka. [12.12.2018] <http://stanislawkrawczyk.blogspot.com/2015/06/wiedzmin-rasa-i-reprezentacja.html>.
- Krogulec Jakub. 2015. „Immersja i tworzenie podmiotowości w grach”. *Creatio Fantastica* 48.
- Michalik Łukasz. 2015. „Jesteś Słowianinem? Wstydz się swojej kultury i historii, czyli za dużo białych w Wiedźminie 3”. Gadzetomania. [12.12.2018] <https://gadzetomania.pl/57558,wiedzmin-3-adrian-chmielarz>.
- Moller Dan. 2016. „Dilemmas of Political Correctness”. *Journal of Practical Ethics* 4.
- Moosa Tauriq. 2015. „Colorblind: On The Witcher 3, Rust, and gaming’s race problem”. Polygon. [12.12.2018] <https://www.polygon.com/2015/6/3/8719389/colorblind-on-witcher-3-rust-and-gamings-race-problem>.

- Moriarty Colin. 2012. „Opinion: The problem with political correctness in video games”. IGN. [12.12.2018] <https://www.ign.com/articles/2012/07/17/opinion-the-problem-with-political-correctness-in-video-games>.
- Poprawność polityczna. [hasło]. W *Słownik języka polskiego PWN*. [12.12.2018] <https://sjp.pwn.pl/sjp/poprawnosc-polityczna;3059482.html>.
- Quaratna Domenico. 2010. Estetyka gry. Jak gry wideo zmieniają sztukę współczesną. W *Światy z pikseli: Antologia studiów nad grami komputerowymi*. M. Filiciak (red.). Warszawa: SWPS Academica.
- Sagan Bartłomiej. 2016. „Grzechy twórców gier: poprawność, tolerancja i zachowawczość”. Pure PC. [12.12.2018] https://www.purepc.pl/rozrywka/grzechy_tworcow_gier_poprawnosc_tolerancja_i_zachowawczosc.
- Serafin Sławomir. 2017. „Trafienie Krytyczne #9. Przekleństwo poprawności politycznej”. Gram.pl. [12.12.2018] <https://www.gram.pl/artukul/2017/03/12/trafienie-krytyczne-9-przeklenstwo-poprawnosci-politycznej.shtml>.
- Soczyński Sławomir. 2016. „Tabu politycznej poprawności – tarcza czy kaganiec”. *Studia Socialia Cracoviensia* 2(15) : 75–84.
- Wichur Jarosław. 2014. „Wolność słowa jako fundament państw demokratycznych a jej wielopłaszczyznowy charakter”. *Pisma Humanistyczne* 12 : 193–212.
- „Wiedźmin a sprawa polska”. Mistycyzm popkulturowy. [12.12.2018] <http://mistycyzmpopkulturowy.blogspot.com/2015/06/wiedzmin-sprawa-polska.html>.

Political correctness in digital games

Abstract

The article aims to take a closer look at the problems of broadly understood political correctness in the space of the digital games. The authors on several examples try to show the causes of this phenomenon – both those in the creation of the game world and the publishing process. The text primarily tries to look at political correctness from a wider perspective - trying to show the reasons for its existence, not necessarily related to the lobbying of minority groups.

Keywords: political correctness, digital games, censorship, minority