

Symulacja kapitalistycznej gospodarki- -świata: Europa Universalis IV

ABSTRACT. Sitek Wojciech, *Symulacja kapitalistycznej gospodarki-świata: Europa Universalis IV* [A Simulation of the Capitalist World Economy: *Europa Universalis IV*]. "Images" vol. XXXVIII, no. 47. Poznań 2025. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 221–237. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2025.38.47.13>.

Grand strategy wargames and 4X productions are often viewed as educational tools that develop logical thinking skills. In reality, however, they undermine the user's critical thinking. They pursue contemporary political agendas under the guise of historical education. Grand strategy wargames promote narratives that benefit big capital, while their "historicity" reinforces current economic activities. An analysis of *Europa Universalis IV*, using the theoretical framework proposed by Immanuel Wallerstein, reveals how the development of capitalism is naturalized, social inequalities are normalized and violence is legitimized. Underneath the narrative of four centuries of history, the creators from the Paradox Development Studio are hiding the interests of the contemporary beneficiaries of capitalism.

KEYWORDS: *Europa Universalis IV*, capitalism, colonialism, world-systems analysis

Europa Universalis IV (2013–2024) reprezentuje odmianę gier strategicznych czasu rzeczywistego, znaną jako *grand strategy wargames*. Podobnie jak inne produkcje tego typu daje możliwość zarządzania wybranym państwem i uczestniczenia w asymetrycznej rywalizacji ekonomicznej, politycznej i militarnej. Produkcja Paradox Development Studio kładzie nacisk na cztery elementy rozgrywki: eksplorację, ekspansję, eksploatację i eksterminację (zgodnie z modelem 4X). Budowanie potęgi wybranej frakcji wiąże się z odkrywaniem nowych terytoriów, ich podbojem oraz rabunkowym pozyskiwaniem zasobów, co stymuluje rozwój gospodarczy i technologiczny. Chociaż gry *grand strategy* i 4X są często postrzegane jako narzędzia dydaktyczne rozwijające umiejętność logicznego myślenia, w rzeczywistości zdają się osłabiać zmysł krytyczny. Pod pozorem edukacji historycznej realizują one współczesne agendy polityczne[1]. Globalne gry strategiczne propagują narracje korzystne z perspektywy rzeczników wielkiego kapitału, a ich „historyczność” służy legitymizowaniu aktualnych interesów elit. Spo-

[1] Możliwości wykorzystania *Europa Universalis IV* (EU IV) w edukacji analizuje między innymi Rhett Loban. Rozważając dydaktyczny potencjał gry, badacz koncentruje się przede wszystkim na jej wiarygodności historycznej i geograficznej. Kluczowym obszarem tej refleksji jest zatem zgodność z faktami w odwzorowywaniu procesów dziejowych, a nie ideologiczna rama, w jakiej osadzone są minione wydarzenia.

Zob. Rhett Loban, *Europa Universalis IV and Deep Learning. Historical Accuracy, Counterfactuals and Historical Themes*, „Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association” 2021, nr 14(24); idem, „I never asked for it, but I got it and now I feel that my knowledge about history is even greater!”, *Play, Encounter and Research in Europa Universalis IV*, „Journal of Games Criticism” 2022, nr 5(1).

sób przedstawiania dziejów świata w *EU IV* uzmysławia, że wirtualny „długi wiek XVI” w istocie odnosi do dzisiejszych realiów.

Real time strategies (RTS) – niezależnie od tego, czy funkcjonują w kontekście historycznym, czy przedstawiają światy fantastyczne – wykazują podobieństwa na poziomie ideologicznym. Dwadzieścia lat temu Kacper Pobłocki, w refleksji nad tytułem stworzonym przez Sida Meiera, zwracał uwagę na lekcję płynącą z rozgrywki: „*Civilization* dowodzi, że historia Zachodu jest jedynym logicznym rozwojem ludzkości, jaki następuje w dowolnym miejscu i czasie, niezależnie od warunków początkowych i strategii graczy. Zaprojektowany świat łączy wszystkie możliwe ścieżki w narrację o zachodnim sukcesie” [2]. Podobne wnioski mogą towarzyszyć analizie *EU IV*. Mimo że gra pozwala na wybór lub stworzenie dowolnego społeczeństwa spośród niemal tysiąca opcji (od Księstwa Holandii, przez piratów z Cuszimy, po afrykańskie wódzostwo Lunda [3]), proces wzrostu zawsze przebiega według tego samego scenariusza.

Od 2000 roku kolejne odsłony serii *Europa Universalis* propagują narrację o europejskim uniwersalizmie i nowoczesnym przyspieszeniu. Szczególnie interesujące są mechanizmy rozgrywki, które odtwarzają cywilizacyjną misję, jaką kraje Europy Zachodniej przypisały sobie w XV wieku. Jednak to nie rola poszczególnych państw w globalnym systemie jest kluczowa dla analizy ideologicznego wymiaru *EU IV*. Centralnym punktem niniejszych rozważań będzie nowoczesny system-świat, którego korzenie sięgają zachodnioeuropejskiego modelu ekonomicznego z XV wieku. Gra prezentuje zjawisko kształtowania się politycznych hegemonów, wzorowane ogólnie na dynamice przekształceń kapitalizmu. Twórcy, przyjmując perspektywę europejskiego oświecenia, powielają jednak nieautentyczną opowieść o triumfalnym marszu krajów Zachodu ku dominacji. W tej wizji świat poza Europą do XV wieku „jeszcze się nie zaczął” [4] – Ameryki, Azja, Afryka i Australia mogą pojawić się na dziejowej scenie dopiero w momencie, gdy samodzielnie włączą się lub zostaną włączone w kapitalistyczną gospodarkę-świat [5].

Jedyny scenariusz: europejski cud

Przyznanie przez twórców pierwszeństwa Europie w XV wieku jest znaczącym gestem. Cywilizacyjną przewagę przypisuje się bowiem kontynentowi w czasach, gdy Chiny i Indie przodowały w rolnictwie,

[2] Kacper Pobłocki, *Becoming-state. The Bio-cultural Imperialism of Sid Meier's Civilization*, „Focaal – European Journal of Anthropology” 2002, nr 39, s. 168.

[3] Twórcy posługują się uproszczoną wykładnią. W grze wszystkie formy organizacji społecznej funkcjonują jako państwa – nawet mobilne ludy niepaństwowe.

[4] Andre G. Frank, *ReOrientacja historii świata i teorii społecznej*, <https://web.archive.org/web/20050407102810/http://www.uni.wroc.pl/~turowski/frank-reorient.htm> (dostęp: 7.09.2024).

[5] Mechaniki *EU IV* wyrastają z europocentrycznej wizji dziejów, która faworyzuje zachodnią wykładnię postępu. Choć zatem gracz ma możliwość wyboru dowolnego społeczeństwa, to zbiorowość spoza Europy przez długi czas pozostają w stanie symbolicznego zawieszenia. Gra systemowo ogranicza ich możliwości technologiczne, uzależniając awans polityczny i ekonomiczny od przyjęcia europejskiego wzorca modernizacji. Faktyczne uczestnictwo w globalnej rywalizacji staje się możliwe dopiero po zaadaptowaniu instytucji transatlantyckiego kapitalizmu.

produkcji rzemieślniczej czy innowacjach. Także relacje handlowe były u schyłku średniowiecza organizowane przez prężnie działające ośrodki azjatyckie, które odgrywały ważną rolę w obszarze Morza Śródziemnego. W XV wieku Europa nie tylko nie przeważała technologicznie nad resztą świata, ale była również podzielona politycznie i kulturowo[6]. *EU IV* sugeruje jednak, że w połowie tego stulecia wydarzył się nieokreślony cud, stanowiący o początku hegemonii Zachodu. Tytuł gry osadzonej w latach 1444–1821 odnosi się zatem do konstruowania przez Europę Atlantycką własnej opowieści o rozwoju.

Trudno jednoznacznie wskazać, co przesądziło o zmianie układu sił między Wschodem i Zachodem. Badacze zwracają uwagę na złożoną sieć czynników[7]. Zdaniem Janet L. Abu-Lughod analizy dotyczące zmiany warty wśród ówczesnych potęg mają charakter retrogresywny i uzasadniają rzekomą nieuchronność procesu, który doprowadził do dominacji Europy Zachodniej[8]. *EU IV* podąża śladami narracji o europejskim cudzie, przedstawiając porządek świata ustanowiony jakby w efekcie boskiej interwencji. Polityczny i ekonomiczny fundament z 1444 roku nie pozostawia wątpliwości, że w ciągu kilku stuleci wyrosł na nim globalny kapitalizm z centrum zlokalizowanym w Europie. Od samego początku „europejski rozum” uruchamia infrastrukturę dla transferu dóbr z peryferii do centrum. W kolejnych wiekach okoliczności coraz bardziej sprzyjają Zachodowi – w Europie koncentrują się przepływy towarowe, intensyfikuje się ruch wynalazczy, objawia się siła nowoczesnych armii. Obraz ten wyrasta z mitu wyjątkowości. W *EU IV* „racjonalny duch” – w sensie nadanym pojęciu przez André Gundera Franka[9] – ukazuje się w XV wieku wyłącznie Europejczykom. Gra pomija więc kwestię rzeczywistych przyczyn zmiany w konfiguracji sił na świecie, powielając uproszczoną narrację o awansie „starego kontynentu”.

Europa Universalis IV jest więc przejawem uniwersalistycznej opowieści o europejskiej dominacji. Twórcy gry relacjonują przebieg długiego wieku XVI z perspektywy Zachodu, umacniając przekonanie o wyższości nowoczesnego kapitalistycznego systemu-świata nad innymi formami organizacji społecznych. Każda rozgrywka w *EU IV* potwierdza korzyści płynące z rozprzestrzeniania się gospodarki kapi-

[6] Jan Sowa, *Fantomowe ciało króla*, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych UNIVERSITAS, Kraków 2011, s. 55–56; Borys Kagarlicki, *Imperium peryferii. Rosja i system światowy*, tłum. Łukasz Leonkiewicz, Beata Szulęcka, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2012, s. 18–20.

[7] Ibidem, s. 59–100.

[8] W XIV wieku nie zaistniała „niedająca się przezwyciężyć konieczność historyczna”, która świadczyłaby na korzyść Zachodu. Nie zaistniała też „nieprzezwycięzalna konieczność historyczna, która uniemożliwiałaby regionom należącym do kultury Wschodu odegranie roli kolebki nowożytnego światowego systemu gospodarczego”. Janet L. Abu-Lughod,

Europa na peryferiach. Średniowieczny system-świat w latach 1250–1350, tłum. Arkadiusz Bugaj, Wydawnictwo Marek Derewiecki, Kęty 2012, s. 36.

[9] Jak zauważa Frank, zdaniem Maksa Webera religie mają „pozaracjonalny pierwiastek, który z konieczności uniemożliwia ich wyznawcom dojście do poziomu racjonalności. Inaczej jest w przypadku Europejczyków. Racjonalny duch to domniemany ukryty sekret, który w połączeniu z innymi czynnikami sprawia, że Zachód odróżnia się zdecydowanie od Reszty. Bez niego Azjaci nie mogli oczywiście rozwinąć kapitalizmu i w ogóle wejść na ścieżkę rozwoju jako takiego”. Andre G. Frank, *ReOrientacja...*

talistycznej. Analiza gry z wykorzystaniem matrycy zaproponowanej przez Immanuela Wallersteina uwidacznia, w jaki sposób podobne narracje obiektywizują rozwój kapitalizmu, normalizując nierówności społeczne i legitymizując przemoc. Nie sposób nie zauważyć przy tym, że w czterech stuleciach historii twórcy *EU IV* ukrywają interesy współczesnych beneficjentów kapitalizmu.

Uniwersalizm i „prawo” do integracji ekonomicznej

Perspektywa badawcza zaproponowana przez amerykańskiego socjologa zakłada analizę ponadpaństwowych sieci relacji z uwzględnieniem długofalowych i makrostrukturalnych zmian społecznych. W rozumieniu Wallersteina wspólnoty i państwa nie są całościowymi systemami historycznymi. Tych należy szukać wśród autonomicznych gospodarek nietowarowych lub systemów-światów, w obrębie których funkcjonują państwa^[10]. Analiza napięć politycznych i ekonomicznych między rdzeniem cywilizacji (kumulującym bogactwo) a peryferiami i półperyferiami (dostarczającymi zasoby i tanią siłę roboczą) pozwala dostrzec faktyczny charakter kapitalistycznych „ulepszeń”.

Wallerstein wyróżnia dwa rodzaje systemów-światów. Imperium-świat jest strukturą biurokratyczną opartą na redystrybucji, charakteryzującą się wielością kultur i osiowym podziałem pracy, ale mającą pojedynczy ośrodek władzy politycznej. Gospodarka-świat stanowi z kolei system osiowego podziału pracy o wielu ośrodkach politycznych i wielu kulturach, w którym zasięg ekonomiczny przewyższa struktury polityczne^[11]. W odróżnieniu od imperiów-światów (takich jak Cesarstwo Rzymskie) gospodarki-światy nie podporządkowują dużego terytorium jednej strukturze politycznej. Zamiast tego obejmują różne kultury i grupy, powiązania handlowe, finansowe i inwestycyjne, mają bowiem charakter ponadnarodowy. Państwa hegemoniczne organizują te transgraniczne przestrzenie, ale – w przeciwieństwie do imperiów – zabezpieczają porządek przy udziale stosunkowo małych armii i aparatów administracyjnych^[12].

Zdaniem Wallersteina zachodni system-świat, wsparty na kapitalistycznej gospodarce-świecie, rozpoczął się wraz z ekspansją kolonialną. Korzystanie z nierównowagi geograficznej i politycznej pozwoliło krajom Europy Zachodniej na poszerzenie swoich wpływów. Socjolog zauważa, że w trakcie długiego wieku XVI stworzono strukturalne mechanizmy, które nagradzały powiększanie bogactwa i karały działania z inną motywacją^[13]. Logika akumulacji kapitału uzasadniała przepływ wartości dodatkowej z peryferii do rdzenia, a tym samym także istnienie oczywistych nierówności. Państwa należące do centrum gospodarki-świata, wykorzystując rasizm i seksizm jako zasady organizacyjne, były nie tylko gwarantem systemu, ale także motorem jego ekspansji na inne obszary.

[10] Immanuel Wallerstein, *Analiza systemów-światów*, tłum. Katarzyna Gawlicz i Marcin Starnawski, Dialog, Warszawa 2007, s. 133.

[11] Ibidem.

[12] Por. Jan Sowa, op. cit., s. 72–73.

[13] Immanuel Wallerstein, *Analiza...*, s. 42.

Enrique Dussel zwraca uwagę na to, że w XV wieku zaczęły kształtować się relacje władzy między dominującymi ośrodkami i podporządkowanymi Innymi. Proces ten, według argentyńsko-meksykańskiego filozofa, rozpoczął się wraz z odkryciem i podbojem Ameryki, a jego kulminacją było stworzenie „obiektywnych” uzasadnień dla ekspansji, opartych na ideologii racjonalizmu. Europejscy intelektualiści przedstawiali własną kulturę jako wyższą, podczas gdy pozostałe – „barbarzyńskie” – ujmowali niczym tkwiące na niższym etapie rozwoju. Dussel podkreśla paradoksalną sytuację skolonizowanego, którego droga do emancypacji wiedzie jedynie poprzez przyswojenie wartości dominującego. Inny musi się ucywilizować lub zmodernizować na europejskich warunkach[14].

Polityka zagraniczna krajów Zachodu ma trzy uniwersalistyczne filary. Często wspiera się ona na rzekomej obronie praw człowieka i demokracji, promowaniu tezy o wyższości zachodniej cywilizacji i kapitalizmie jako najlepszym systemie społeczno-ekonomicznym[15]. Ta „podstawowa retoryka władzy” w dziejach nowoczesnego systemu-świata jest obecna w warstwie narracyjnej i mechanikach gry *Europa Universalis IV*. Dzieło studia Paradox wznosi się na ideologicznym rusztowaniu globalnego kapitalizmu: uzasadnia przewagę Zachodu i – poprzez odwołania do uniwersalizmu – kwestionuje interesy obszarów znajdujących się poza strefą wpływów gracza. Wykorzystuje również narzędzia dyskryminacyjne, by usprawiedliwiać system polegający na ekspansji i grabieży. Zatem uniwersalizm zabezpiecza opowieść o prymacie zachodniego kapitalizmu, podczas gdy rasistowski i seksistowski antyuniwersalizm reguluje włączanie Innych do grup podporządkowanych[16].

W grze obszary poza Europą Zachodnią są przedstawiane jako zamrożone w swoich trajektoriach rozwoju, niezdolne do osiągnięcia nowoczesności bez interwencji Europejczyków[17]. *EU IV* zachęca więc do kroczenia ku „światłu cywilizacji” zgodnie z europejskimi instrukcjami. Obecne w nich wartości są traktowane jako uniwersalne dla całej ludzkości.

Zdaniem Wallersteina plemiona, wspólnoty i państwa nie funkcjonują jako całościowe systemy, lecz wchodzą w interakcje w ramach większych struktur. Ta perspektywa znajduje odzwierciedlenie w *Europie Universalis IV*. Początkowa faza gry zakłada różnorodność wynikającą ze specyfik poszczególnych społeczeństw (ich wielkości, zasięgu terytorialnego, idei narodowych, wyznań, lokalizacji geograficznej). Po kilku dekadach ekspansji mechaniki gry prowadzą do ujednolicenia tej

Między handlem i podbojem

[14] Iwona Krupecka, *Kartezjusz i Kanibale. Z historii jednej idei, słowo/obraz terytoria*, Gdańsk 2021, s. 20–21.

[15] Immanuel Wallerstein, *Europejski uniwersalizm. Retoryka władzy*, tłum. Adam Ostolski, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2007, s. 12.

[16] Idem, *Analiza...*, s. 61–63.

[17] Idem, *Europejski uniwersalizm...*, s. 48.

różnorodności. Głównym celem każdej organizacji staje się awans do rdzenia kapitalistycznej gospodarki-świata.

Twórcy wprost zachęcają do podążania za doktryną rynkową. Instrukcje takie jak: „Kontroluj handel, zdobywając władzę i wpływy w kluczowych prowincjach oraz wykorzystując statki i politykę do skierowania bogactw świata wprost do twoich portów. [...] Uderzaj na przeciwników w momentach ich największej słabości i wykorzystaj swoje armie do zagarnięcia nowych terenów oraz nowych, potencjalnych bogactw”, jasno wskazują, że podstawowym celem rozgrywki jest akumulacja kapitału. Mimo że „kluczowe prowincje”, „twoje porty” i „potencjalne bogactwa” nie są bliżej sprecyzowane, to gra wyraźnie sugeruje, że największe zyski płyną z kontrolowania europejskich hubów handlowych i kolonizacji pozostałych kontynentów. Osiowy podział pracy pozostaje zgodny z mitem europejskiej dominacji – niezależnie od tego, jakie państwo obejmie się we władanie, Europa pozostanie w centrum, a reszta świata dostarczy jej surowców i udostępni swoje rynki.

W konstrukcji czasowej *EU IV* widoczna jest rozbieżność między oficjalnymi ramami historycznymi a rzeczywistą logiką rozgrywki. Twórcy wskazują na istotne wydarzenia, które stanowią oś fabularną: bitwę pod Warną oraz śmierć Napoleona. Prawdziwy rdzeń narracyjny zasadza się na procesie odtwarzania szerszego cyklu rozwoju kapitalistycznej gospodarki-świata, związanego z kolonizacją, integracją ekonomiczną i militarną dominacją Zachodu. Przebieg modelowego podboju przypomina zatem konsolidację nowoczesnego systemu-świata w latach 1450–1815. Poszczególne państwa uczestniczą w dynamicznym wyścigu o hegemonię, ale sam kapitalizm pozostaje niezmienny i nienaruszony.

Decydującą rolę w utrzymaniu globalnego systemu-świata odgrywa handel[18]. W XVIII wieku książę de Choiseul, francuski polityk, wyłożył logikę nowoczesnego postępu, podkreślając następujące zależności: „Od floty zależy los kolonii, od losu kolonii – handel, od handlu – zdolność państwa do utrzymania armii, zwiększenia populacji oraz przeprowadzenia wszelkiego rodzaju chwalebnych i użytecznych przedsięwzięć”[19]. To ścisłe połączenie między handlem, podbojem kolonialnym i siłą militarną stanowi o fundamentach gry. Celem użytkownika jest uzyskanie kontroli nad finansowymi przepływami i zabezpieczenie ich poprzez budowę wojskowej potęgi.

Wdrażanie kapitalizmu w *EU IV* nie ogranicza się do sprawowania władzy ekonomicznej i politycznej, lecz obejmuje również homogenizację kulturową i religijną. W państwach rdzenia – zdaniem Wallersteina – kulturowa jednorodność była pożądana, bo sprzyjała interesom elit[20]. Gra domaga się jednak ujednolicenia także w obszarach peryferyjnych i półperyferyjnych. Utrzymywanie silnego aparatu

[18] Borys Kagarlicki, *Od imperium do imperializmu. Państwo i narodziny cywilizacji burżuazyjnej*, tłum.

Jacek C. Kamiński, Wydawnictwo Glowbook, Sieradz 2022, s. 22–23.

[19] Jan Sowa, op. cit., s. 47.

[20] Immanuel Wallerstein, *Nowoczesny system-świat*, tłum. Adam Ostolski, [w:] *Współczesne teorie socjologiczne 2*, red. Aleksandra Jasińska-Kania et al., Wydawnictwo Naukowe „Scholar”, Warszawa 2006, s. 749.

państwowego i prowadzenie intensywnych działań asymilacyjnych pozwala na maksymalizację zysków. Chociaż zatem poszczególne kultury i religie zapewniają graczowi – mniej lub bardziej przydatne – premie, to *EU IV* nie faworyzuje w sposób wyraźny konkretnych narodów lub wyznań. Gracz nie czuje presji podczas wyboru dominującej kultury (z około 400 dostępnych w grze) ani państwowej religii (spośród 28 wyznań). Ta decyzja, uwzględniając mechanikę gry, nie ma specjalnego znaczenia. Ujednolicenie jest jednak konieczne – kultury i religie muszą pozostać służebne wobec rynkowych priorytetów.

Zdaniem Przemysława Wielgosza historia kapitalizmu zakłada „wieczny powrót czegoś innego” [21]. Każdy cykl akumulacji wiąże się z inną konfiguracją władzy i kapitału, stanowiącą odpowiedź na aktualne potrzeby elit. W tym ujęciu *EU IV* wyraża strategię nie historycznego, lecz współczesnego globalnego hegemonu, który działa na rzecz zniwelowania wszystkich barier stojących na drodze finansowych przepływów.

W *Europie Universalis IV* mechanika *terra incognita* blokuje dostęp do nieznanymi regionów globu, w tym cennych surowców i szlaków handlowych. Chwilowy brak wiedzy o reszcie świata ma dla europejskich mocarstw konkretne konsekwencje ekonomiczne – początkowo nie czerpią one zysków z globalnej wymiany towarowej. Chociaż odkrywanie nowych obszarów wydaje się neutralnym i mało inwazyjnym działaniem, w rzeczywistości stanowi ono ideologiczną podstawę brutalnej ekspansji. Iwona Krupecka, analizując XVI-wieczne działania poznawcze, podważa zasadność używania terminu „odkrycie” i sugeruje, że bardziej adekwatne byłyby określenia takie jak „zakrycie” lub – w odniesieniu do historii Ameryk – „wynalezienie” [22]. Europejscy podróżnicy, konkwistadorzy i osadnicy w istocie „wymazywali” lub „ukrywali” [23] istniejące cywilizacje, nakładając na nie europejską matrycę. Jak zauważa Edmundo O’Gorman, proces „odkrywania” redukuje obszary Ameryk, Afryki i innych kontynentów do pewnej potencjalności, którą wypełniały europejskie interesy [24].

Status zamorskich terytoriów jest paradoksalny: są one jednocześnie zamieszkałe i wyludnione. Gra przedstawia znaczne obszary obu Ameryk, Afryki, Australii i wysp Azji Południowo-Wschodniej jako „ziemie [jeszcze – przyp. W.S.] nieskolonizowane”, mimo że są one zasiedlone (przez ludzi bez właściwości). W tych realiach kolonizacyjna „podwójna misja” wydaje się ideologicznie przezroczysta: pozbawieni podmiotowości tubylcy na poziomie mechaniki prowincji mogą zostać łatwo eksterminowani lub zasymilowani przez osadników. Taka konstrukcja podtrzymuje narrację kolonialnego wywłaszczenia, wspartą

Eksploracja lub zakrywanie świata

[21] Przemysław Wielgosz, *Cztery i pół oblicza kapitalizmu. Czytanie Giovanniego Arrighiego*, [w:] Giovanni Arrighi, *Długi wiek XX. Pieniądze, władza i geneza naszych czasów*, tłum. Paweł Szadkowski, Wydawnictwo GłowBook, Sieradz 2024, s. XII.

[22] Iwona Krupecka, op. cit., s. 25.

[23] Patrick Wolfe, *Settler Colonialism and the Elimination of the Native*, „Journal of Genocide Research” 2006, nr 8(4).

[24] Iwona Krupecka, op. cit., s. 25–26.

na argumentie *vacuum domicilium*, który uzasadniał przejmowanie niewykorzystanych ziem.

Eksploracja świata w *EU IV* jest komentowana za pomocą systemu wydarzeń, które fabularnie informują o postępach odkrywców. Gracz otrzymuje powiadomienia o różnych interakcjach podróżników, z których większość dotyczy pozyskiwania cennych surowców lub kontaktów z agresywnymi tubylcami. Często takie spotkania prowadzą do śmierci odkrywcę na skutek ataku lub choroby rozprzestrzenianej przez rdzennych mieszkańców. Z punktu widzenia krajów europejskich dzicy ludzie zasługują na eksterminację.

Projekt nowoczesnego uniwersalizmu w *EU IV* wiedzie zatem przez eksplorację, która wydaje się fundamentem cywilizacyjnej misji Europy. Prawa do podróżowania i osiedlania się, handlu, swobodnej komunikacji i głoszenia ewangelii^[25] stają się jednak narzędziem okrutnej ekspansji. Samo osadnictwo przyjmuje dwie formy: eksterminacji tubylców lub tworzenia kolonii w ich obecności. Pierwszy wariant zakłada skrajnie destrukcyjny, antyekologiczny^[26] model, w którym rdzenna ludność, jej kultura i religia, ale też natura zostają całkowicie zlikwidowane, a zasiedlone tereny ulegają stopniowej urbanizacji. Proces ten polega na wyzerowaniu populacji tubylców i zwiększaniu liczby osadników do czasu, aż prowincja uzyska pożądane cechy kulturowe i religijne. Drugi wariant, zakładający współistnienie z tubylcami, jest bardziej problematyczny. Choć zapewnia większą „produktywność” (sugerując zaprzęgnięcie rdzennej ludności do pracy niewolniczej), stanowi jednocześnie potencjalne źródło przyszłych konfliktów na tle narodowościowym i wyznaniowym^[27].

Ekspansja i pęd (samo)kolonizacyjny

Sednem gry w *Europę Universalis IV* jest zdobywanie nowych terytoriów. W odróżnieniu od rzeczywistych dziejów świata, w alternatywnej historii wirtualnej stworzonej przez Paradox niemal nie występują problemy związane z wewnętrzną destabilizacją i rozpadem mocarstw. Wojna staje się więc procesem ciągłym i nieprzerwanym. Europejskie państwa prowadzą zarówno podboje na kontynencie, jak i ekspansję kolonialną, równocześnie napędzając (samo)kolonizację obszarów półperyferyjnych i peryferyjnych.

Zachodnia Europa rozwija swoje wpływy w najszybszym tempie, co wynika z zaplanowanych wydarzeń historycznych oraz z mechaniki instytucji. Feudalizm, renesans, kolonializm, prasa drukarska czy handel światowy stanowią o technologicznym zaawansowaniu państwa, a ich szybkie przyswajanie daje przewagę nad resztą świata. Choć gracz ma wpływ na tempo adaptacji, to cały proces pozostaje zakorzeniony w europocentrycznej periodyzacji. Państwa, które nie mają możliwości

[25] Ibidem, s. 124.

[26] Borys Kagarlicki, *Od imperium...*, s. 722. Jak zauważa Kagarlicki, racjonalizm podpowiada, by poskramiać przyrodę.

[27] Jest jeszcze możliwość przymusowego wysiedlenia przedstawicieli kultur nieakceptowanych w kraju kontynentalnym. Przyspiesza ono homogenizację kulturową i religijną w obszarze rdzenia.

szybkiego wprowadzenia instytucji, stają się zacofane względem centrum, a różnica okazuje się trudna do zniwelowania.

Instytucje, będące abstrakcyjnym odzwierciedleniem postępu technologicznego i przemian kulturowych, rozprzestrzeniają się w procesie dyfuzji. Rozwiązanie to wspiera narrację o niezdolności obszarów peryferyjnych do samodzielnego rozwoju. W *EU IV* brakuje modeli alternatywnej modernizacji, więc społeczeństwa pozaeuropejskie nierzadko czekają na to, aż dotrą do nich „wytyczne” z krajów rdzenia. Awans spowalniają również inne czynniki, z podziałem pracy na czele. Zachodnia Europa rozwija przemysł i produkcję zaawansowanych dóbr, podczas gdy państwa półperyferyjne ograniczają się do rolnictwa i hodowli. Mechaniki gry w większości przypadków nie pozwalają na zmianę wytwarzanego dobra, co uniemożliwia szybki awans do ekonomicznego centrum. Los państw peryferyjnych i półperyferyjnych, które nie są zarządzane przez gracza, jest w zasadzie z góry przesądzony. Potężne monarchie takie jak Francja, Hiszpania czy Anglia rzadko doświadczają upadku w trakcie rozgrywki, natomiast kraje z Europy Wschodniej i Centralnej często znikają z mapy. W relacjach między rdzeniem kapitalistycznej gospodarki-świata i satelitami raczej nie zachodzi korekta ani rewizja statusu[28].

Hegemoniczne państwa Zachodu budują kapitalizm, a obszary peryferyjne naśladują ten model, próbując zredukować opóźnienie. Terytoria spoza rdzenia same przyjmują kapitalistyczne wzorce, najpierw kolonizując siebie, a następnie resztę świata[29]. Proces (samo)kolonizacji manifestuje się na wielu poziomach. Pod względem politycznym państwa dążą do integracji z większymi strukturami, takimi jak Święte Cesarstwo Rzymskie, lub wiążą się z potęgami w systemach sojuszy. Często ponoszą jednak wszelkie koszty ekspansji krajów dominujących. Mechanika konfliktów zbrojnych zakłada, że pierwszym celem ataków są najsłabsze państwa, przez co areną zmagania stają się nie terytoria hegemonów, lecz obszary satelickie.

Na płaszczyźnie technologicznej kraje azjatyckie i afrykańskie przyswajają zachodnie instytucje w nadziei na przyspieszenie rozwoju. Tereny, które nie przystąpią do tego cyklu, popadają w stagnację, zamrożone w dziejach. Jak zauważa Marc Carpenter, społeczeństwa zdominowane mierzą się z licznymi paradoksami – w grze narody tubylcze mogą nawet rozprzestrzeniać kolonializm. W tej wizji rdzenne społeczności są dynamiczne i racjonalne, a akceptacja uniwersalnych, europocentrycznych wartości pozwala im wziąć udział w podboju „pustego” świata[30]. Gra promuje narrację, według której ekspansja „opłaca się” wszystkim społeczeństwom, łącząc ją z pochwałą przedsiębiorczości i misją cywilizacyjną[31]. Tym samym w *EU IV* naturalizuje

[28] Immanuel Wallerstein, *Nowoczesny...*, s. 749–750.

[29] Jan Sowa, op. cit., s. 21–23.

[30] Marc J. Carpenter, *Replaying Colonialism*, „American Indian Quarterly” 2021, nr 45(1), s. 34.

[31] Michael Mann, ‘Torchbearers Upon the Path of Progress’. *Britain’s Ideology of a ‘Moral and Material Progress’ in India*, [w:] *Colonialism as Civilizing Mission*, red. Harald Fischer-Tiné, Michael Mann, Wimbledon Publishing Company, London 2004, s. 4–5.

się – rzekomo zdroworozsądkową i dobrowolną – asymilację kultury dominującej przez ludność obszarów peryferyjnych. Przyswojenie sposobu myślenia kolonizatorów oraz reprodukcja wartości europejskiego oświecenia stanowią największy sukces kapitalistycznego hegemonu[32].

Eksploracja i „rozwój niedorozwoju”

Proces nieustannego rozszerzania terytorium poprzez podboje i aneksje dyplomatyczne przyjmuje formę „malowania mapy”. Termin znany z gier RTS nabiera w tym kontekście szczególnego znaczenia. Akcja *EU IV* rozpoczyna się u schyłku średniowiecza, kiedy rozkwitało malarstwo olejne i rosło znaczenie kartografii – oba procesy były ściśle związane z narodzinami kapitalizmu.

John Berger w *Sposobach widzenia* podkreśla, że malarstwo olejne sprzyjało interesom klas dominujących. Krytyk wiąże ten gatunek artystyczny z rosnącym znaczeniem wymiany towarowej, zauważając, że w XVI wieku „sposób widzenia świata, zdeterminowany [...] przez nowe stosunki własności i wymiany, znalazł swój wyraz w malarstwie olejnym [...] wszystko zostało zredukowane do jednego: statusu przedmiotu”[33]. Podobnie w *Europie Universalis IV* podboje i kolonizacja opierają się na procesie urzeczowienia: terytoria traktowane są jak towary, infrastrukturę („rozwój”) się przejmują, a ludność jest elementem puli zasobów. Eksploracja podbijanych terytoriów realizuje się poprzez łupienie prowincji i powojenne grabieże, które przenoszą kapitał z regionów politycznie słabych do regionów silniejszych[34]. Rozwój metropolii dokonuje się zatem kosztem marginalizacji i niedorozwoju obszarów satelickich[35]. Nowe tereny zdobywane są nie tylko w wyniku wojen i aneksji, lecz również przez transakcje. Zakup prowincji od krajów peryferyjnych jest jednak wymuszony – w myśl zasady, że prawo do kupowania jest ważniejsze niż prawo do niesprzedawania[36].

Obrazy pojawiające się na ekranach ładowania gry przedstawiają towary i ludzi-towary. Zdaniem Bergera malarstwo olejne opowiadało o wyższości cywilizacyjnej Europy. W grze „kolorowanie” mapy – będące metaforą podboju, grabieży i wyzysku – staje się koniecznością. Tak jak elity europejskie widziały w nieznanym świecie przeszkody dla gromadzenia kapitału (przykładowo w animistycznym sposobie myślenia), podobnie hegemoniczne państwa w grze dążą do stłumie-

[32] Por. Frantz Fanon, *Wyklęty lud ziemi*, tłum. Hanna Tygielska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1985, s. 29. W *Czarnej skórze, białych maskach* Frantz Fanon gorzko opisuje ten proces: „Każdy skolonizowany lud – a więc taki, u którego na skutek pogrzebania oryginalności rdzennej kultury zrodził się kompleks niższości – konfrontuje się z językiem narodu cywilizującego, czyli z kulturą metropolii. Skolonizowany wyrwie się z buszu tylko wtedy, kiedy przyswoi sobie wartości kulturowe metropolii”. Frantz Fanon, *Czarna skóra, białe maski*, tłum. Urszula Kropiwicka, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2020, s. 17.

[33] John Berger, *Sposoby widzenia. Na podstawie cyklu programów telewizyjnych BBC Johna Bergera*, tłum. Mariusz Bryl, Dom Wydawniczy REBIS, Poznań 1997, s. 87.

[34] Immanuel Wallerstein, *Analiza...*, s. 47.

[35] Andre G. Frank, *Rozwój niedorozwoju*, tłum. Henryk Szlajfer, [w:] *Ameryka Łacińska. Dyskusja o rozwoju*, red. Ryszard Stemplowski, Czytelnik, Warszawa 1987, s. 88.

[36] Patrick Wolfe, op. cit., s. 391.

nia różnorodności i rozszerzenia swoich wpływów przez dominację kulturową. Bret Devereaux zwraca uwagę, że te mechanizmy odwzorowują proces powstawania państw^[37]. Ważniejszym następstwem homogenizacji jest jednak maksymalizacja wydajności gospodarczej. Aktualne realia ekonomiczne sugerują, że gra nie tyle odwzorowuje historyczne procesy, ile realizuje agendę współczesnego kapitalizmu, wyrażając marzenie o doskonałej akumulacji, opierającej się na wierze w kapitalizm oraz na grze w kulturze.

O ideologicznym wymiarze gry świadczy wyobrażony finał, w którym świat zostaje zjednoczony przez hegemonia i ujednolicony religijnie oraz kulturowo. Bez względu na to, które państwo osiągnie ten cel, zachowane zostają wzorce nierównomiernego rozwoju geograficznego. Sprzyjają temu mechanizmy faworyzujące centrum oraz symboliczna eksploatacja globalnego Południa. *EU IV* ujawnia to wprost poprzez przepływy kapitału: handel w grze jest jednokierunkowy, a szlaki wymiany prowadzą zyski z mniejszych ośrodków do ostatnich ogniw: Wenecji, Genui i kanału La Manche. Kapitał zawsze ciąży ku Europie, a gracze nie mają możliwości rozchwiania tego systemu.

Interfejs graficzny *EU IV* ilustruje zatem dążenie do podboju, a przy okazji uzmysławia, że kartografia nierzadko służyła przechwytywaniu kapitału. Kiedy w XVI wieku dokonana się „rewolucja kartograficzna”, mapy zaczęły kształtować wyobrażenia na temat przestrzeni. Gary Fields przypomina, że „anglo-amerykańskie mapy Ameryki kolonialnej dostarczyły wizualnego świadectwa na to, do jakiego stopnia rdzenna ziemia została wymyślona od nowa jako europejsko-amerykański krajobraz wyznaczony granicami własności”^[38]. Kartografia pozwalała bowiem spojrzeć z lotu ptaka na terytorium, by efektywnie je rozparcelować.

Według Jamesa C. Scotta przednowoczesne państwa były w pewnym sensie ślepe – miały ograniczoną wiedzę o poddanych i zajmowanych przez nich ziemiach^[39]. W dobie nowoczesności wypracowano jednak efektywne metody monitorowania życia społecznego. Państwo, organizując i inwentaryzując, tworzyło mechanizmy oglądu i zarządzania na odległość, posługując się dokumentami, statystykami i mapami. Kartografia stała się narzędziem fiskalnym i techniką kontroli, bo mapy mają „moc przekształcania, a nie tylko podsumowywania faktów, które przedstawiają”^[40]. Wszechwiedza gracza w *EU IV* sygnalizuje, że produkcja Paradoксу nie tylko odzwierciedla przemiany kapitalizmu, ale też wyraża współczesne marzenie elit o nieograniczonej wiedzy

[37] Bret Devereaux, *Teaching Paradox*, Europa Universalis IV, <https://acoup.blog/2021/04/30/collections-teaching-paradox-europa-universalis-iv-part-i-state-of-play/> (dostęp: 5.09.2024).

[38] Gary Fields, *Pod chodnikiem jest Palestyna*, tłum. Łukasz Moll, <https://therabbleandthecommon.blogspot.com/2021/05/under-pavement-palestine-pod-chodnikiem.html> (dostęp: 2.09.2024).

[39] James C. Scott, *Seeing Like a State. How Certain Schemes to Improve the Human Condition Have Failed*, Yale University Press, New Haven–London 2020, s. 2.

[40] Ibidem, s. 87.

i władzy. W tym sensie gra, podobnie jak dzisiejszy kapitalizm inwigilacyjny, realizuje wizję totalnej kontroli, w której *Wielki Inny* „renderuje, monitoruje, oblicza i modyfikuje ludzkie zachowanie”[41].

Zwycięstwo racjonalizmu, czyli eksterminacja

Devereaux zastanawia się, w kogo właściwie wciela się gracz w *Europie Universalis IV*. Kwestionując jego identyfikację z władcą, dynastią, przedstawicielem rządu czy narodem, badacz sugeruje, że użytkownik odgrywa rolę abstrakcyjnej instancji państwa. To jednak zbyt uproszczona interpretacja. Fokalizatorem rozgrywki jest nieokreślony byt przypominający jednocześnie artystę, geografę, archiwistę, stratega i matematyka – obiektywny obserwator, który ucieleśnia zasady liberalnego oświecenia i rozumowej postawy. Gracz pełniłby zatem funkcję *Cogito* – podmiotu działającego poza miejscem i czasem, zdolnego „do tworzenia wiedzy uniwersalnej, która może stać się jednym z zasadniczych narzędzi sprawowania władzy nad (odtąd) peryferiami”[42]. Wszechwładny podmiot „wiedzący” (*cogito*) i „podbijający” (*conquero*) nie tylko reprezentuje nowoczesną ekspansję, ale również ją legitymizuje. Użytkownik *EU IV* zyskiwałby więc oblicze racjonalnego i przedsiębiorczego „Ja”, które mierzy się z irracjonalnym Innym, pozbawionym wszelkich praw[43].

Oświeceniowy rozum przejawiał się w biurokratycznym zarządzaniu państwem, opartym na dokumentach urzędowych i danych statystycznych. Pozytywistyczni badacze uznawali za obiektywne to, co można było policzyć lub odnaleźć w archiwach[44]. Cenili wskaźniki wydajności gospodarczej i efektywności administracyjnej, a także upowszechnianie racjonalnej wiedzy o świecie[45]. Państwo było zaś główną jednostką analizy. *EU IV* podtrzymuje tę iluzję – poprzez narrację i mechaniki przekonuje, że kraje rozwijają się samodzielnie, niezależnie od zewnętrznych czynników. W rzeczywistości jednak to kapitalistyczna gospodarka-świat napędza rozwój (lub niedorozwój)[46] i stoi za wszelkimi „ulepszeniami”.

Gra eksponuje pewne aspekty rozwoju, jednocześnie ukrywając inne, co przypomina o ideologicznych napięciach między tym, co widoczne, a tym, co niewidoczne. Gracz pełni funkcję racjonalnego zarządcy, kontrolującego każdy aspekt życia społecznego. Akumulacja bogactwa opiera się nie tylko na kartografii, lecz także na matematycznych modelach administrowania i inwigilacji. Nawet *terra incognita* i „mgła wojny” są jedynie iluzorycznymi przestrzeniami niewidzialności, które szybko zostają odkryte i poddane kontroli. Każda sfera, od podatków (ciągle rosnących obciążeń) po siłę armii (wspomaganej przymusowym poborem), jest mierzalna, a raporty rozliczają wszystkie decyzje

[41] Shoshana Zuboff, *Wiek kapitalizmu inwigilacji. Walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy*, tłum. Alicja Unterschuetz, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 2020, s. 513.

[42] Iwona Krupecka, op. cit., s. 6, 10.

[43] Ibidem, s. 37.

[44] Marcin Starnawski, Przemysław Wielgosz, *Kapitalizm nad przepaścią, społeczeństwa wobec wyboru*, [w:] Immanuel Wallerstein, *Analiza...*, s. XII–XIII.

[45] Ibidem, s. XIV.

[46] Ibidem, s. XV–XVI.

menedżerskie. Biurokratyczna logika wspiera procesy centralizacji, uszczelniania i kontroli. Jednocześnie gra przypomina o paradoksach (nie)widzialności kapitalizmu, w którym przechwytywanie nadwyżek finansowych jest fetyszizowane, a społeczne koszty bogacenia się zostają zignorowane.

Mroczne aspekty procesów cywilizacyjnych, niewygodne z perspektywy Europy Zachodniej, są w grze ukryte. Niewidzialność ta ma dwa wymiary: wynika z przyjętej w grze optyki oraz z obawy przed kontrowersjami, które mogłyby zaszkodzić sprzedaży cyfrowego produktu. W imię bogacenia się (tym razem poza samą grą) trudne tematy są pomijane. Przykładem jest niewolnictwo: choć w Afryce „produkuje się” niewolników (symbolizowanych przez ikonę kajdan), ich znaczenie dla kolonizacji jest marginalizowane. W efekcie Afrykanie nie pojawiają się w Amerykach, a kolonizowane prowincje zdają się homogeniczne kulturowo, jakby na plantacjach trzciny cukrowej pracowali wyłącznie europejscy osadnicy. Gra standaryzuje ludzi i ujednolica podbite terytoria, eliminując różnorodność i redukując autonomię lokalnych społeczności.

Wielgosz opisuje XVIII-wieczną niewidzialność ludzi wykluczonych i zniewolonych jako efekt „oświeconej wolności zniewalania”, opartej na ideach wolnego rynku. Wolność oznaczała wówczas swobodę handlu niewolnikami. Dopóki rynek niewolniczy nie przynosił zysków prywatnym przedsiębiorcom, niewolnicy byli widzialni. Po deregulacji handlu niewolnikami i przejęciu go przez wolny rynek wyzysk nasił się do tego stopnia, że niewolnictwo zaniknęło jako temat debaty publicznej[47]. Piewcy liberalizmu zdobyli wolność, która polegała na zniewalaniu innych.

Oświeceniowy wzorzec intelektualny dystrybuował prawo do wolności, a także władzę poznawczą, czyli zdolność do posługiwania się rozumem. Uznanie jakiejś grupy za nierozumną wykluczało ją ze wspólnoty, której przysługiwały uniwersalne prawa człowieka[48]. W *EU IV* nierozumni są wszyscy, którzy zakłócają proces akumulacji kapitału. Eksterminacja w grze dotyczy nie tylko nieprzyjaznych armii, ale także wrogów wewnętrznych i ludzi bez właściwości z kolonizowanych obszarów. Ofiary oficjalnych wojen są rejestrowane w statystykach. Nie są w nich uwzględniani polegli rdzenni mieszkańcy. Podobnie wygląda tłumienie buntów: chłopskich, separatystycznych, religijnych, a także „nosicieli złej krwi”[49]. Chociaż pochłaniają one miliony istnień, są usprawiedliwiane, jak działania Hiszpanów broniące przez Sepúlvedę w XVI wieku[50]. *EU IV* symbolicznie odtwarza mechanizmy legitymizujące podbój i wyzysk.

Jednym z najbardziej frustrujących wydarzeń w grze jest pojawienie się komety, kiedy „zacofany” lud wpada w panikę. Negatywne

[47] Przemysław Wielgosz, *Gra w rasy. Jak kapitalizm dzieli, by rządzić*, Karakter, Kraków 2021, s. 89–91.
[48] Ibidem, s. 95.

[49] Ibidem, s. 41.

[50] Immanuel Wallerstein, *Europejski uniwersalizm...*, s. 18–20.

skutki może zneutralizować jedynie racjonalny władca-naukowiec. *Cogito* towarzyszy *EU IV* w wielu wymiarach. Gra ujawnia przy tym pewną sprzeczność kapitalizmu. Mogłoby się wydawać, że użytkownik, który nie działa racjonalnie, jako wszechwładny „nadzorca” doprowadzi do upadku państwa. W praktyce jest jednak odwrotnie – szczególnie podczas prowadzenia peryferyjnych krajów. Taka rozgrywka często zmusza do podejmowania irracjonalnych decyzji: wypowiedania wojen silniejszym państwom i poszerzania terytoriów mimo ograniczeń politycznych i infrastrukturalnych. Negatywne modyfikatory, jak wyczerpanie wojenne, przerost terytorialny i agresywna ekspansja, rozbijają stabilność kraju. Z ekranu płynie więc ideologiczny komunikat – zazwyczaj ignorowany przez graczy, ale sugestywny: rozrost globalnych potęg jest naturalnym i racjonalnym procesem, natomiast państwa peryferyjne nie powinny podejmować próby zrewidowania swojego statusu, ponieważ po prostu ich na to nie stać.

O triumfie oświeceniowego rozumu przypominają natomiast hegemoni, z którymi gracz rywalizuje. Aby utrzymać swoje miejsce w rdzeniu gospodarki-świata, komputerowo sterowane kraje zawierają pragmatyczne sojusze przeciwko użytkownikowi, gdy ten próbuje przełamać swój (pół)peryferyjny status. Państwa zazwyczaj toczące wojny (jak Hiszpania i Francja, Anglia i Niderlandy), jednoczą się, aby bronić swoich pozycji. W ten sposób zabezpieczają interesy globalnej Północy i polityczne filary kapitalizmu – najlepszego z możliwych systemów. Merytokracja dostarcza natomiast uzasadnienia dla tego porządku.

**Zakończenie:
nadejście
Wielkiego Innego**

Rzekoma historyczna wiarygodność i ideologiczna przezroczystość *Europy Universalis IV* wspierają się na pozornie racjonalnej wykładni. W tym tkwi szczególna zwodniczość *grand strategy wargames* – mimo politycznego uwikłania oferują one złudzenie światopoglądowej neutralności. W grach RTS osadzonych w fikcyjnych światach praktyki *explore*, *expand*, *exploit* i *exterminate* kojarzą się z przemocą i uciśkiem. W produkcji Paradoксу te same mechanizmy są natomiast interpretowane pozytywnie jako „odkrywanie”, „przekraczanie granic” i „rozwój”. Nawet najbardziej brutalne podboje zostają zredukowane do chłodnych, logicznych potyczek. Napięcia między centrum a peryferiami kapitalistycznej gospodarki-świata są symbolicznie rozbijane za pomocą kartografii, sztuki, handlu czy gier planszowych. *EU IV* tworzy fałszywe wrażenie, że przedmiotem rozgrywki nie jest wojna przeciwko podporządkowanym, lecz intelektualne wyzwanie. Kierunek ten nie wydaje się przypadkowy – oświeceniowe *Cogito* wywodziło się również z XVII- i XVIII-wiecznych gier wojennych, takich jak *Le Jeu de la Guerre* czy *Le Nouveau Jeu de la Marine*[51].

[51] Rachel Jacobs, *Playing, Learning, Flirting. Printed Board Games from 18th-Century France*, <https://d24hfv1ew3jdw.cloudfront.net/wp-content/uplo->

ads/2017/12/06144400/Boardgames-PDF.pdf (dostęp: 7.09.2024).

Gra opowiada o kapitalistycznych cyklach przemocy, przekształcając je w mechaniki, które pozwalają sterować uwagą gracza. W *EU IV* kwestia widzenia ma wyraźny wymiar ideologiczny. Podobnie jak w innych RTS-ach, pełna widoczność oznacza informację doskonałą. Jakże zatem relacje władzy kryją się za spojrzeniem? Devereaux określa grę mianem listu miłosnego do instytucji państwa. W jego ujęciu państwo, dysponując pełną kontrolą, pozbawia poddanych widoczności jako formy ich indywidualnej ekspresji. Zdaniem historyka sfera polityczna nie przejmując się konsekwencjami swoich decyzji dla ludu[52].

Niewidzialność klas podporządkowanych można jednak odczytać inaczej. Gra odzwierciedla totalizujące ambicje globalnej elity, która ignoruje społeczne koszty swojej pogoni za kapitałem. W świecie przedstawionym nie istnieje ucieczka przed wszechwidzącym okiem władzy. *Cogito* ma pełen wgląd w każdą przestrzeń życiową i wykorzystuje tę wiedzę, aby zwiększać swoje wpływy. *EU IV* ignoruje historyczne realia, w których silne aparaty państwa jeszcze nie istniały, nadzór był ograniczony, a jednostki mogły wymykać się kontroli. Opowiadając o narodzinach nowoczesnej gospodarki-świata, twórcy prezentują najnowsze osiągnięcia inwigilacji. Nie tylko powielają europocentryczną narrację o narodzinach kapitalizmu, ale również podszeptują jego współczesne interesy, wymagające ścisłej kontroli społeczeństw.

Wyżysk regionów peryferyjnych i półperyferyjnych przez rdzeń kapitalistycznej gospodarki-świata nie jest przedstawiony wprost. Jego ślady są widoczne w pozornie niepolitycznych elementach gry: w podróży, malarstwie, matematyce i oświeceniowym marzeniu o wiedzy absolutnej. Te praktyki rozumu ostatecznie potwierdzają jedno – kapitalizmowi należy podporządkować wszystkie aspekty życia. Mechaniki *Europy Universalis IV* stają się w ten sposób manifestacją władzy instrumentalnej. Jak zauważa Shoshana Zuboff, współczesne narzędzia inwigilacji umożliwiają *Wielkiemu Innemu* osiągnięcie pełnej wiedzy. Dążenie do ostatecznej pewności wymaga, rzecz jasna, pozbawienia mas wolności. Badaczka podkreśla, że „wiedza, dla której poświęcamy naszą wolność, ma służyć komercyjnym interesom kapitalistów nadzoru”[53]. W tym kontekście ponownie przypominają się działania prywatnych przedsiębiorców, którzy przejęli kontrolę nad handlem ludźmi. Wolność nielicznych do bogacenia się wciąż zakłada zniewolenie większości.

Abu-Lughod Janet L., *Europa na peryferiach. Średniowieczny system-świat w latach 1250–1350*, tłum. Arkadiusz Bugaj, Wydawnictwo Marek Derewiecki, Kęty 2012.

Berger John, *Sposoby widzenia. Na podstawie cyklu programów telewizyjnych BBC Johna Bergera*, tłum. Mariusz Bryl, Dom Wydawniczy REBIS, Poznań 1997.

BIBLIOGRAFIA

[52] Bret Devereaux, op. cit.

[53] Shoshana Zuboff, op. cit., s. 512.

- Carpenter Marc J., *Replaying Colonialism*, „American Indian Quarterly” 2021, nr 45(1), s. 33–55. <https://doi.org/10.1353/aiq.2021.a776046>
- Devereaux Bret, *Teaching Paradox, Europa Universalis IV*, <https://acoup.blog/2021/04/30/collections-teaching-paradox-europa-universalis-iv-part-i-state-of-play/> (dostęp: 5.09.2024).
- Fanon Frantz, *Czarna skóra, białe maski*, tłum. Urszula Kropiwiec, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2020.
- Fanon Frantz, *Wyklęty lud ziemi*, tłum. Hanna Tygielska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1985.
- Fields Gary, *Pod chodnikiem jest Palestyna*, tłum. Łukasz Moll, <https://therableandthecommon.blogspot.com/2021/05/under-pavement-palestine-pod-chodnikiem.html> (dostęp: 2.09.2024).
- Frank Andre G., *ReOrientacja historii światowej i teorii społecznej*, <https://web.archive.org/web/20050407102810/http://www.uni.wroc.pl/~turowski/frank-reorient.htm> (dostęp: 7.09.2024).
- Frank Andre G., *Rozwój niedorozwoju*, tłum. Henryk Szlajfer, [w:] *Ameryka Łacińska. Dyskusja o rozwoju*, red. Ryszard Stemplowski, Czytelnik, Warszawa 1987, s. 87–106.
- Jacobs Rachel, *Playing, Learning, Flirting. Printed Board Games from 18th-Century France*, <https://d24hfv1ew3jdw.cloudfront.net/wp-content/uploads/2017/12/06144400/Boardgames-PDF.pdf> (dostęp: 7.09.2024).
- Kagarlicki Borys, *Imperium peryferii. Rosja i system światowy*, tłum. Łukasz Leonkiewicz, Beata Szulęcka, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2012.
- Kagarlicki Borys, *Od imperium do imperializmu. Państwo i narodziny cywilizacji burżuazyjnej*, tłum. Jacek C. Kamiński, Wydawnictwo Glowbook, Sieradz 2022.
- Krupecka Iwona, *Kartezjusz i Kanibale. Z historii jednej idei, słowo/obraz terytoria*, Gdańsk 2021.
- Loban Rhett, *Europa Universalis IV and Deep Learning. Historical Accuracy, Counterfactuals and Historical Themes*, „Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association” 2021, nr 14(24), s. 26–47.
- Loban Rhett, „I never asked for it, but I got it and now I feel that my knowledge about history is even greater!”, *Play, Encounter and Research in Europa Universalis IV*, „Journal of Games Criticism” 2022, nr 5(1), s. 1–30.
- Mann Michael, „Torchbearers Upon the Path of Progress”. *Britain's Ideology of a 'Moral and Material Progress' in India*, [w:] *Colonialism as Civilizing Mission*, red. Harald Fischer-Tiné, Michael Mann, Wimbledon Publishing Company, London 2004, s. 1–26.
- Pobłocki Kacper, *Becoming-state. The Bio-cultural Imperialism of Sid Meier's Civilization*, „Focaal – European Journal of Anthropology” 2002, nr 39, s. 163–177.
- Scott James C., *Seeing Like a State. How Certain Schemes to Improve the Human Condition Have Failed*, Yale University Press, New Haven–London 2020.
- Sowa Jan, *Fantomowe ciało króla*, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych UNIVERSITAS, Kraków 2011.
- Starnawski Marcin, Wielgosz Przemysław, *Kapitalizm nad przepaścią, społeczeństwa wobec wyboru*, [w:] Immanuel Wallerstein, *Analiza systemów-swiatów*, tłum. Katarzyna Gawlicz i Marcin Starnawski, Dialog, Warszawa 2007, s. I–XXXIV.
- Wallerstein Immanuel, *Analiza systemów-swiatów*, tłum. Katarzyna Gawlicz i Marcin Starnawski, Dialog, Warszawa 2007.
- Wallerstein Immanuel, *Europejski uniwersalizm. Retoryka władzy*, tłum. Adam Ostolski, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2007.
- Wallerstein Immanuel, *Nowoczesny system-swiat*, tłum. Adam Ostolski, [w:] *Współczesne teorie socjologiczne 2*, red. Aleksandra Jasińska-Kania et al., Wydawnictwo Naukowe „Scholar”, Warszawa 2006, s. 747–753.

- Wielgosz Przemysław, *Cztery i pół oblicza kapitalizmu. Czytanie Giovanniego Arrighiego*, [w:] Giovanni Arrighi, *Długi wiek XX. Pieniądze, władza i geneza naszych czasów*, tłum. Paweł Szadkowski, Wydawnictwo GlowBook, Sieradz 2024, s. IX–XX.
- Wielgosz Przemysław, *Gra w rasy. Jak kapitalizm dzieli, by rządzić*, Karakter, Kraków 2021.
- Wolfe Patrick, *Settler Colonialism and the Elimination of the Native*, „Journal of Genocide Research” 2006, nr 8(4), s. 387–409. <https://doi.org/10.1080/14623520601056240>
- Zuboff Shoshana, *Wiek kapitalizmu inwigilacji. Walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy*, tłum. Alicja Unterschuetz, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 2020.