

„Kwartalnik Filmowy” nr 130 (2025)

ISSN: 0452-9502 (Print) ISSN: 2719-2725 (Online)

<https://doi.org/10.36744/kf.4356>

© Autor; licencja Creative Commons BY 4.0

Wojciech Sitek

Uniwersytet Śląski w Katowicach

<https://orcid.org/0000-0002-4550-7679>

Formuła czasów gamifikacji. Przegląd reguł gry w *battle royale*

Słowa kluczowe:

battle royale;
gamifikacja;
grywalizacja;
kapitalizm inwigilacji

Abstrakt

Autor analizuje ewolucję formuły *battle royale* z uwzględnieniem przemian ekonomicznych i kulturowych w ostatnim ćwierćwieczu. Kreśli jej rys historyczny, identyfikuje najważniejsze cechy i bada treści ukryte pod pozorem transparentności narracyjnej. Wzorzec zaproponowany przez Kiniego Fukasaku (*Battle Royale*) został w ostatnich latach wchłonięty przez globalny przemysł rozrywkowy i podporządkowany logice gamifikacji życia codziennego. Współczesne filmy (*Circle*, *Eksperyment Belko*), seriale (*Alice in Borderland*, *Squid Game*) i gry wideo (*Fortnite*, *Apex Legends*) nie tylko odzwierciedlają neoliberalne wartości, lecz także je normalizują. Przywołując rozważania Marka Fishera i Shoshany Zuboff, autor wskazuje, że produkcje *battle royale* pozorują działania krytyczne. W rzeczywistości jednak wzmacniają pozycję kapitalizmu inwigilacyjnego.

Minęło już ćwierć wieku od premiery filmu *Battle Royale* (2000). Dzieło Kin-jiego Fukasaku wyznaczyło ramy transnarodowej i intermedialnej formuły, stając się punktem odniesienia dla twórców takich popkulturowych fenomenów, jak południowokoreański serial *Squid Game* (Netflix, 2021-) czy amerykańskie gry wideo *Fortnite* (Epic Games, 2017) i *Apex Legends* (Respawn Entertainment, 2019). Produkcja Fukasaku przez lata cieszyła się uznaniem wśród miłośników kina japońskiego na całym świecie, jednak format zyskał szeroką rozpoznawalność dopiero za sprawą reinterpretacji, znanych dziś jako produkcje typu *battle royale*. Choć symbolicznych prekursorów tej konwencji można doszukiwać się wcześniej – chociażby w filmowych satyrach pokroju *Dziesiątej ofiary* (*La decima vittima*, reż. Elio Petri, 1965) i *Wyścigu śmierci 2000* (*Death Race 2000*, reż. Paul Bartel, 1975), literaturze dystopijnej w stylu *Wielkiego marszu* (*The Long Walk*, 1979) i *Uciekiniera* (*The Running Man*, 1979) Stephena Kinga, a nawet dziecięcej zabawie w „gorące krzesła” czy wrestlingu, bazującym na modelu rywalizacji „do ostatniego ocalałego” – to właśnie adaptacja powieści Kōshuna Takamiego (1999) ostatecznie skodyfikowała mechaniki gier o przetrwanie.

Niniejszy artykuł bazuje na przekonaniu, że krytyczna analiza ponadnarodowej formuły *battle royale* w filmach, serialach, grach wideo i programach telewizyjnych pozwala uchwycić przemiany współczesnego kapitalizmu, w którym grywalizacja staje się istotnym narzędziem organizowania życia społecznego. Rozważania te, zakorzenione w perspektywie teoretycznej rozwijanej między innymi przez Marka Fishera, koncentrują się na analizie najnowszych manifestacji nurtu, coraz częściej zatracających walor ideologicznego kontrapunktu. Struktura wywodu – zbudowana na układzie „reguł gry” – stanowi próbę odejścia od klasycznego modelu akademickiego na rzecz formy bliższej literaturze zaangażowanej. Przyjęta kompozycja umożliwia prześledzenie dynamicznego zwrotu w sposobie przedstawiania rywalizacji: współczesne narracje, choć przybierają pozory krytyki antykapitalistycznej, wzmacniają przekonanie, że sukces jest możliwy wyłącznie dzięki adaptacji neoliberalnej ideologii. W odróżnieniu od założycielskiego *Battle Royale* najnowsze filmy, seriale i gry wideo nie tyle zatem kwestionują system, ile go reprodukują.

W kontrowersyjnym hicie kasowym¹ otwierającym XXI stulecie przedstawiono wizję historii alternatywnej, w której autorytarna Republika Wielkiej Azji Wschodniej normalizuje przemoc wobec młodzieży, czyniąc z niej element narodowego spektaklu². Filmowy reżim organizuje brutalne widowisko – grę survivalową rządzącą się paroma podstawowymi zasadami, w której bierze udział kilkudziesięciu uczniów. Przedstawiane bohaterom instrukcje są stosunkowo proste: na odizolowanym terenie dojdzie do konfrontacji, a uczestnicy starcia otrzymają losowo przydzieloną broń. W powieści zwraca się także uwagę na hojną gratyfikację – eksperyment polega na zmuszeniu uczniów do walki ze sobą nawzajem (...). Ostatnia pozostała przy życiu osoba (...) otrzymuje zabezpieczenie na całe życie³. Pomysłodawcy wydarzenia nie biorą pod uwagę deklaracji wycofania się z turnieju ani przyjęcia orientacji pacyfistycznej – każdy zawodnik nosi elektroniczną obrozę z ładunkiem wybuchowym, która aktywuje się w przypadku złamania zasad (próby usunięcia urządzenia czy ucieczki poza wyznaczony obszar). Dynamikę rywalizacji dodatkowo podnoszą strefy zakazane, w których przebywanie grozi natychmiastową eliminacją.

W warstwie fabularnej projekt krwawych igrzysk wyrasta ze społecznej przyjemności płynącej z dyscyplinowania młodzieży. Zarówno powieść, jak i film *Battle Royale* powstały w czasach, gdy japońska klasa polityczna i media podsycaly lęk przed moralnym upadkiem młodego pokolenia. Kiedy więc uczniowie pytają o powody organizowania systemowych egzekucji, Kitano – sadystyczny wychowawca – podaje najważniejszy argument: *Drwiliście z dorosłych*. W wymiarze ideologicznym *Battle Royale* przekracza jednak prostą belferską fantazję o karaniu uczniów, stając się symbolicznym rozliczeniem ze „straconą dekadą” – ponurymi latami 90. XX w. O silnych związkach formuły z realiami kryzysu świadczą także inne tytuły – film *Igrzyska śmierci* (*The Hunger Games*, reż. Gary Ross, 2012) czy serial *Squid Game*. Realizacja Fukasaku podsumowała przecież czas upadku japońskiej gospodarki, Suzanne Collins podjęła pracę nad powieścią o igrzyskach w trakcie załamania ekonomicznego z 2008 r., a serial Netfliksa okazał się hitem okresu pandemicznego. Globalne rozprzestrzenienie się formuły *battle royale* jest ściśle powiązane z przekształceniami kapitalizmu w jego późnej fazie.

Rozrywka w czasach kryzysu

Zdaniem Andrei Arai konstrukt fabularny *Battle Royale*, opierający się na cyklicznych egzekucjach młodzieży szkolnej, jest nie tylko odzwierciedleniem ówczesnej paniki moralnej, lecz także reakcją na recesję gospodarczą – doświadczenie, które u progu nowego milenium znalazło swoje odbicie w szeregu przerażających projekcji⁴. W drugiej połowie XX w. Japonia promowała wolnorynkowy, konkurencyjny i sprywatyzowany model społeczeństwa. Jak zauważa ekonomista Makoto Itoh, rząd, *podkreślając „indywidualną odpowiedzialność”, obcinał publiczne wsparcie finansowania usług medycznych i edukacji*⁵. Podobny kierunek przybrała polityka rentowo-emerytalna, w ramach której przymuszano do *ubezpieczeń prywatnych lub inwestycji na rynku walorów*⁶. Odpowiedzialność za edukację dzieci, dostęp do usług medycznych, a także opiekę nad starzejącymi się członkami rodziny została przeniesiona na obywateli. Jednocześnie zniesiono regulacje chroniące pracowników, obniżono wynagrodzenia, zwiększono podatki konsumenckie i koszty opieki zdrowotnej, redukując przy tym opodatkowanie przedsiębiorstw i najbogatszych⁷. Ciężar zapaści ekonomicznej niemal w całości spadł więc na klasę ludową.

Zauważalny wzrost nierówności i pogorszenie jakości życia najuboższych Japończyków maskowano między innymi debatami nad zjawiskiem *gakkyū hōkai* oraz przejawami agresji wśród młodzieży i młodych dorosłych⁸. Problemy te rozpatrywano głównie przez pryzmat czynników indywidualnych, pomijając argumenty klasowe⁹. Wyobraźnię społeczną Japończyków kształtowały statystyki dotyczące freeterów i pasożytniczych singli, alarmujące opinie psychiatrów o zjawiskach *otaku* czy *hikikomori*, a także doniesienia telewizyjne o brutalnych aktach popełnianych przez nieletnich. Opinię publiczną rozgrzewały medialne spektakle towarzyszące morderstwom – na przykład sprawa Chłopca A, czternastolatka z Kobe, który w 1997 r. zamordował i okaleczył kilkoro młodszych dzieci, a w liście do prasy zapowiadał: *To dopiero początek gry*. Na takim wypaczonym fundamencie budowano narrację o młodych ludziach rozsadzających dawny

ład społeczny. *Battle Royale* demaskuje tę polityczną fasadę i ukazuje cały proces w krzywym zwierciadle, przywołując dwa najczęściej stawiane młodzieży zarzuty: brak szacunku dla tradycji i uzależnienie od gier wideo, które w latach 90. stanowiło istotny element paniki moralnej.

Praktyki oporu

Zawarta w *Battle Royale* otwarta krytyka systemu i jednoznacznie negatywny wizerunek dorosłych wzbudzały niechęć władz¹⁰. Ze względu zaś na brutalne sceny przemocy japońska komisja filmowa Eirin zgłaszała postulaty ocenzurowania filmu. W wywiadach Fukasaku przyznawał się do kibicowania pozaekranowej młodzieży, a przez samo dzieło sygnalizował, że źródłem problemów młodego pokolenia mogą być niewydolni opiekunowie¹¹. Bohaterowie zmagają się wszakże z traumami przekazanymi im przez dorosłych. Ojciec Shūjiego (głównego bohatera) popełnia samobójstwo po utracie pracy, a matka jednej z uczennic, alkoholiczka, sprzedaje córkę pedofilowi.

W największym stopniu *Battle Royale* realizuje jednak krytykę reform schyłku ubiegłego wieku. Mimo że dzieło Fukasaku nie przedstawia szerokiego pejzażu ekonomicznego, metafora gry o przetrwanie wskazuje na wyraźny wymiar ideologiczny. Kitano – w tonie gorzkiej ironii – od samego początku deklaruje: *Życie jest grą. Walczcie więc o przetrwanie i przekonajcie się, czy jesteście jego warci*. Zdaniem Arai polityczna waga filmu wynika z przekształcenia ukrytych form przemocy neoliberalnej w dosłowną przemoc fizyczną, co sprawia, że *Battle Royale* zaprasza do refleksji nad *nową dynamiką przetrwania (i walki) na globalnym rynku*¹².

Chociaż można odnieść wrażenie, że ekranowi uczniowie podporządkowują się darwinistycznej logice gry, to wciąż podejmują oni kolejne próby ucieczki lub sabotowania systemu. W realiach bezlitosnej rywalizacji bohaterowie szukają ocalenia w samobójstwie, miłości romantycznej, dziewczęcej przyjaźni czy praktykach hakerskich. Film eksploruje sposoby radzenia sobie z kapitalistycznym przymusem, wskazując, że można zneutralizować wpływy władzy przez unikanie wytycznych i pielęgnowanie wspólnoty¹³. Ostatecznie z areny uchodzą cało jedynie młodzi zakochani, wspierani przez nieco starszego kolegę, którego również motywuje miłość. W finale *Battle Royale* dokonuje się zatem zwrot polegający na odzyskaniu zbiorowości – gest, który Mark Fisher, odnosząc się do *Igrzysk śmierci*, określa mianem *ponownego odnalezienia solidarności*¹⁴.

W filmie Fukasaku daje się wyczuć wiarę w możliwość wyrażenia sprzeciwu politycznego wobec społeczeństwa wspartego na silnej władzy państwowej i dyscyplinie. Bunt realizuje się przez próbę odzyskania suwerenności, dysponowania własnym życiem lub budowania wspólnoty opartej na solidarności. Analiza najnowszych filmów, seriali aktorskich i animowanych, a także gier wideo „zadłużonych” w formule *battle royale* ujawnia istotne zmiany ekonomiczne i polityczne, jakie zaszły w minionym ćwierćwieczu. Współczesne reprezentacje *battle royale*, pozostające już pod wpływem zaktualizowanych przesłanek ideologicznych, podkreślają rosnące zapotrzebowanie na indywidualną gratyfikację. Wciąż korzystają z satyrycznej konwencji i posługują się retoryką antykapitalistyczną, jednak ta ostatnia wydaje się powierzchowna i nieprzekonująca, ponieważ ma-

skuje inne usterki systemu. Potencjalny sprzeciw wobec uczestnictwa w grze o przetrwanie jest przyćmiewany przez obietnice samorozwoju i rozbuchany konsumeryzm. Omawiane realizacje przekonują, że nie istnieją już wartości inne niż te, które służą schlebaniu indywidualnym potrzebom, podsycanym i wzmacnianym w obrębie platform cyfrowych. W końcu *drobne wysepki codzienności* lub – jak pisze Jonathan Crary – *czynności życiowe, które nie mają żadnego związku z siecią, karleją albo stają się nieistotne*¹⁵. Współczesne dzieła *battle royale* rzadziej portretują odmowę i bunt wobec systemu, a częściej – najlepsze strategie adaptacyjne. Rywalizacja na arenie jawi się dziś jako naturalny porządek rzeczywistości.

Reguła I – *battle royale* jest (de)regulatorem życia społecznego

Mark Fisher zwraca uwagę na to, że o ile w XX-wiecznym społeczeństwie dyscypliny podstawową figurą był *robotnik-więzień*, o tyle XXI-wieczny kapitalizm kontroli formułuje nową podmiotowość¹⁶. *Dłużnik-nałogowiec* – przesycony bodźcami prekariusz, obciążony świadomością wiecznego zakredytowania – nie wymaga już kajdan, bo uwodzi się go iluzją wyborów konsumenckich. Ten współczesny niewolnik nie rozważa swojej sytuacji życiowej w odniesieniu do szerszych uwarunkowań społecznych i politycznych, lecz – jak pisze Ivor Southwood – poddaje się wyniszczającemu samonadzorowi, nieustannie monitorując swoją wartość rynkową, wydajność, zawodową konkurencyjność czy zdolność kredytową. Konsekwencje psychiczne takiej autokontroli są poważne – ciągła niepewność i niespokojna mobilność fundują kondycję nieustannej inercji¹⁷.

W odróżnieniu od filmu Fukasaku najnowsze narracje *battle royale* podważają krytyczny potencjał formuły. Robią to w interesujący sposób – coś odsłaniają, ale też coś usuwają w cień. Choć operują satyrą w przedstawianiu brutalnych relacji społecznych, to jednak nie proponują realnej alternatywy i ukrywają możliwość buntu. W rezultacie uczestnictwo w rywalizacji – jak w serialach *Squid Game* czy *Alice in Borderland* (Netflix, 2020-) – jest ukazywane jako świadome i dobrowolne, co maskuje faktyczne relacje władzy w społeczeństwie. Zwrot ku ochotniczemu udziałowi w igrzyskach śmierci stanowi logiczną konsekwencję promocji ideałów neoliberalnych. W światach przedstawionych głównym zagrożeniem okazują się niewydolne społeczeństwa oraz instytucje publiczne, podczas gdy uczestnictwo w prywatnych inicjatywach jawi się jako szansa na zmianę losu. Współczesny „człowiek wielki” – elastyczny wykonawca projektów o pełnej autonomii – przyjmuje ryzyko z entuzjazmem¹⁸. Dlatego protagoniści *Alice in Borderland* krążą po tokijskich nie-miejskach w poszukiwaniu nowych wyzwań. Do rywalizacji przystępują intuicyjnie – jak „białe kołnierzyki” do kolejnych projektów.

Alice in Borderland realizuje jedynie ogólną krytykę ideologiczną. Bohaterowie, wchodząc w posiadanie telefonów służbowych, akceptują reguły gry i internalizują kodeksy nowoczesnych przedsiębiorstw. Oprogramowanie smartfona – niczym aplikacje platform outsourcingowych – skanuje twarze, proponuje stawki i rozpoczyna odliczanie. Ten model realizacji zadań przypomina ekonomię współdzielenia: postacie mają więcej wspólnego z dostawcami jedzenia „na aplikację” niż z natchnionymi szefami projektów. Jednocześnie twórca, Shinsuke



Apex Legends, prod. Respawn Entertainment (2019)

Satō, wpisuje narrację *battle royale* w estetykę integracyjnych gier miejskich, realizowanych ku uciesze menedżerów podczas wdrażania nowego zespołu. W tej fantazji miasto zamieszkują wyłącznie sprekaryzowani pracownicy korporacji, a Tokio jako mozaika ludzi i zawodów przestaje istnieć. Na dalszym planie tej opowieści kryje się historia o normalizowaniu przywileju klasowego – za głównego bohatera, „syna marnotrawnego” z dobrze sytuowanej rodziny, muszą ostatecznie zapłacić jego biedniejsi towarzysze.

Akceptację logiki eliminacyjnej w relacjach społecznych ułatwiają także twórcy filmu *Eksperyment Belko* (*The Belko Experiment*, reż. Greg McLean, 2016). Arena zmagania mieści się w biurowcu amerykańskiego przedsiębiorstwa. Pracownicy filii zlokalizowanej w Bogocie (prawdopodobnie ze względu na niższe koszty zatrudnienia) padają ofiarą drapieżnej restrukturyzacji. Pewnego dnia na drzwi i okna opadają pancerne osłony, a teren wokół budynku zabezpieczają prywatne służby porządkowe. Głos z interkomu instruuje zaniepokojonych bohaterów: *W ciągu ośmiu godzin większość z was umrze. Szanse na przeżycie zwiększycie, wykonując moje rozkazy i powierzone zadania. Oto wasze pierwsze zadanie: macie pół godziny na zabicie dwóch dowolnych współpracowników*. Każdy kolejny etap wymusza coraz większą determinację – ostatecznie, jak w większości *battle royale*, zwycięża tylko jeden uczestnik.

Podstawą *Eksperymentu Belko* jest krytyka – poświadczanego przez rzeczników prasowych i dyrektorów finansowych – korporacyjnego kultu wydajności. W tej metaforycznej rekrutacji wewnętrznej zaskakuje łatwość, z jaką pracownicy adaptują się do nowych warunków. Menedżerowie reorganizują pracę biura i aktualizują regulaminy. W istocie zmiana jest jedynie kosmetyczna: przemoc – dotychczas realizowana przy komputerze lub przez telefon – nabiera wymiaru dosłownego. Fisher określa podobne procesy mianem „dobrego zarządzania”, będącego formą *cynicznego dostosowania się do każdego polecenia władzy biurokratycznej*. Oznacza to, że subiektywnie pracownik może czuć pogardę względem (...) *procedur biurokratycznych, jednak w kategoriach behawioralnych jest całkowicie uległy*¹⁹.

Obecny w *Battle Royale* wzorzec fabularny – zasadzający się na akceptacji reguł przez uczestników i stopniowym zwracaniu się przeciwko zasadom – zostaje odwrócony. Bohaterowie *Eksperymentu Belko* najpierw demonstrują opór wobec instrukcji gry, by z czasem usprawiedliwiać swój udział naturalnymi instynktami. Jedna z pracownic napomina swojego biurowego kochanka: *Zaczynam myśleć, że jesteś głupi (...). Wszystkie pierdoły o tym, co dobre i złe, możesz wyjechać przez okno. To jest ludzka natura. W sytuacji zagrożenia każdy żyje tylko dla siebie*. Na podstawowym poziomie film proponuje więc satyryczne spojrzenie na biurową rywalizację, na głębszym – bezkrytycznie afirmuje działania głównego bohatera, który okazuje się najsprawniejszym korporacyjnym mordercą. W ten sposób współczesne *battle royale* normalizują selekcję. *Reengineering* organizacji – mający na celu „odchudzenie” struktur zarządzania²⁰ – nie wzbudza współczucia. Współpracownicy są przedstawiani jako irytujący, dlatego reguły systemu eliminacji – uśmiercanie psychopatycznych menedżerów, otepiałych konserwatorów i bezbarwnych księgowych – zdają się wręcz rozsądne.

W *Teście* (*Exam*, reż. Stuart Hazeldine, 2009) antypatyczni uczestnicy od razu się orientują, że rekrutacja *ma wyzwolić (...) najniższe instynkty*. Nie postrzega-

ją jednak prymitywnego darwinizmu jako zagrożenia dla samych siebie. Każdy – podążając za retoryką literatury menedżerskiej – wierzy w swoją wyjątkowość i szansę na zwycięstwo. Podobnie jest kształtowany profil osobowościowy dłużników z filmu *Animal World* (reż. Han Yan, 2018) i serialu *Squid Game*, a także uzależnionego od gier bohatera *Alice in Borderland* – postaci, które naiwnie utwierdzają się nawzajem w przekonaniu, że dołączają do rywalizacji na własnych zasadach.

W ostatnich latach nastąpiła ważna zmiana w rozłożeniu akcentów fabularnych – walka o przetrwanie przestała być budzącym grozę przymusem, a stała się metodą zawodowej samorealizacji, formą zaspokojenia potrzeb, a nawet emocjonalnym oraz intelektualnym stymulatorem. Początkowo nastoletni protagonista *Kami-sama no iu tōri* (reż. Takashi Miike, 2014) deklaruje: *Moje życie jest nudne*, by zasiąść na kanapie z kontrolerem konsoli w dłoniach. Dopiero udział w zawodach przywraca mu energię. *Czuje się cudownie, jak nigdy w życiu!* – mówi z kolei czternastoletni Kōsuke z serialu animowanego *Btooom!* (Madhouse, 2012), tuż po zamordowaniu ojca. O podobnych efektach motywacyjnych rozpisują się współcześni edukatorzy postulujący wprowadzenie zasad grywalizacji do procesu nauczania.

Wolę działania odzyskują zubożeni na co dzień bohaterowie południowoafrykańskiego filmu *Bombowy wyjazd* (*Triggered*, reż. Alastair Orr, 2020). Młodzi dorośli nie są ze sobą szczególnie związani, a wzajemne towarzystwo wydaje się im nużące. Dopiero gdy zostają wciągnięci w brutalną rywalizację przez swojego dawnego nauczyciela, wzrasta ich morale – PJ inicjuje oświadczyzny, Ezra odnawia relację z koleżanką, a Kato odczuwa euforię po kolejnym morderstwie: *Zmieniam się w Johna Wicka!* Jak zauważa Fisher, w świecie ufundowanym na depresyjnej „hedonii” ludzie nie są zdolni do podejmowania jakichkolwiek działań poza poszukiwaniem przyjemności. Rywalizacja o miejsce w hierarchii wydaje się jedyną aktywnością, która pobudza, przerywa letarg, zabija nudę²¹.

Omawiana przez Fishera refleksywna impotencja – przekonanie, że w wymiarze politycznym nic nie można zmienić, połączone z niezdolnością do dostrzegania zależności strukturalnych – czyni jednostkę podatną na wpływy kapitalizmu inwigilacyjnego. W podtrzymywaniu tej apatii istotną rolę odgrywają filmy, seriale i gry wideo *battle royale*, które funkcjonują niczym idealne produkty przemysłu rozrywkowego. Zagospodarowując przestrzeń politycznej nieświadomości, współczesne produkcje wzmacniają neoliberalne narracje, wprost instruując bohaterów (często dłużników, narkomanki, graczy komputerowych, hazardzistów, neurotyczki): Jesteś biedny? Zagraj w grę i zdobądź nagrodę, to najlepsze wyjście! Jesteś uzależniony od rozrywki? Masz przewagę, dołącz do rywalizacji!

Najnowsze produkcje zastępują opowieść o konflikcie klasowym czystym spektaklem. Paradoksalnie zatem formuła, która pierwotnie ostrzegała przed korporacyjnym światem opartym na „jednostkowej odpowiedzialności”, zostaje dziś zawłaszczona i zmonetyzowana przez te instytucje, które miała demaskować. Jak podkreśla Fisher, zniewolenie nie przyjmuje obecnie *formy podporządkowania się zewnętrznemu spektaklowi, lecz raczej zaprasza (...) do interakcji i współudziału*²². Narracje *battle royale*, niegdyś rezonujące sprzeciwem wobec opresji systemowej, stają się dziś narzędziem osławiania przemocy. Rywalizacja przestaje w nich być elementem mechanizmu systemowego, a zostaje zaprezentowana niczym indywidualna próba charakteru i test wartości osobistej. Tę grywalizacyjną logikę

przejmują dziś zarządcy korporacyjni, proponujący iluzoryczne przekonanie, że przetrwanie zależy wyłącznie od zdolności jednostkowych oraz zaangażowania, a nie od refleksyjności i solidarności.

Reguła II – *battle royale* (nie) jest transparentne

Analiza filmów, seriali i gier wideo typu *battle royale* nie wymaga szczególnie skomplikowanej pracy interpretacyjnej. Produkcje te eksplicitnie definiują swoje zasady w toku akcji. Fikcyjni organizatorzy krwawych widowisk każdorazowo tłumaczą zarówno uczestnikom, jak i widzom wagę konfliktu, kształt świata przedstawionego, a także przyczyny i cel igrzysk. W rezultacie każda z tych opowieści dokonuje autoidentyfikacji i czyni swoje „reguły gry” w pełni transparentnymi.

Analiza ideologiczna objawia jednak nieco bardziej skomplikowany status *battle royale*. Twórcy, z pozorną otwartością, odsłaniają kulisy narracyjne, jakby próbując dowieść, że nie mają niczego do ukrycia. Idąc tym tropem, rzesze publicystów drobiazgowo wyliczają antysystemowe motywy²³. Jak zauważa w popularnonaukowym artykule krytyk Remigiusz Różański, na poziomie politycznym produkcje pokroju *Squid Game* stanowią satyrę na kapitalizm²⁴. Potwierdza tym samym zdanie autora serialu, Hwanga Dong-hyuka, mówiącego wprost, że jego dzieło ma wydźwięk antykapitalistyczny²⁵. Czy jednak *battle royale* nie prowadzi w ten sposób gry z odbiorcami? Łukasz Moll, rekonstruując myśl Slavoj Žižka, zwraca uwagę na mechanizmy współczesnej kultury, wspartej na gestach demistyfikacyjnych, które nie przekładają się na realną krytykę systemu. Pisze: *Nawet wobec modelowo przejrzystego przedsiębiorstwa, które twierdzi, że wyklada na stół wszystkie karty, wyjawia swoje tajemnice i daje nam pełny wgląd w to, jak traktuje pracowników czy obchodzi się ze środowiskiem, należy zachować krytyczną czujność, która każe nam zapytać: no dobrze, pokazaliście wszystko, to gdzie tkwi haczyk?*²⁶ To samo pytanie można zadać w odniesieniu do reguł przedstawionych w filmach i serialach omawianej formuły.

Battle royale wyrasta dziś na samodefiniujący się schemat epoki gamifikacji – kulturowy produkt neoliberalizmu, który legitymizuje mechanizmy rynkowej rywalizacji i bezlitosnej selekcji. W jego obrębie zwraca się uwagę na pewne usterki codzienności, ale jednocześnie maskuje ich źródło – hiperbolizuje pomniejsze wady i ukrywa poważne wypaczenia strukturalne. Współczesne produkcje nie tylko funkcjonują więc jako metafory życia zawodowego w późnym kapitalizmie, lecz stają się także narzędziem podtrzymywania porządku oraz ideologicznym przedłużeniem systemu.

Co się zatem wydarzyło na przestrzeni ćwierćwiecza, że gra, w której mało kto chciał brać udział (*Battle Royale*), dziś przyciąga tłumy zainteresowanych (*Squid Game*)? Dlaczego w drugiej dekadzie XXI w. sukces mógł odnieść Brendan Greene – autor modyfikacji *DayZ: Battle Royale* (2013) oraz gry wideo *PlayerUnknown's Battlegrounds* (Krafton, 2017) – który potraktował *Battle Royale* jako instrukcję do stworzenia nowego modelu rozrywki?²⁷ Wczesne realizacje jednoznacznie podkreślają przymus uczestnictwa – bohaterowie są terroryzowani, a ci, którzy zgłaszają się dobrowolnie, są przedstawiani jako pozbawieni empatii psychopaci.

W nowszych produkcjach proporcje się zmieniają – coraz częściej pojawiają się postacie, które nie tylko wydają się niesympatyczne, ale także wykazują cechy osobowości zaburzonej. Jedne zgłaszają swój akces, aby całodobowo uprawiać hazard (*Animal World*), inne ulegają pokusie gratyfikacji finansowej (*Test*), a kolejne pragną po prostu robić to, co wychodzi im najlepiej – grać (*Btooom!*).

Współczesne produkcje *battle royale* zwalniają widza z obowiązku snucia refleksji ideologicznej, a jednocześnie rozmywiają dylematy moralne. Walka o przetrwanie za wszelką cenę jawi się w nich jako aktywność przezroczysta – neutralna etycznie szansa, którą należy wykorzystać. Nawet jeśli miałyby zaistnieć wątpliwości co do udziału w takiej rozgrywce, późny kapitalizm dostarcza narracyjnego alibi, którym jest możliwość rezygnacji. Do instancji wyboru odwołuje się arystokrata z *Would You Rather* (reż. David Guy Levy, 2012) i lichwiarz z *Animal World*. W neoliberalizmie – jak przekonują także rzeczywiste elity – wszystko staje się kwestią niewymuszonych decyzji, a każdy los jest efektem wolnego wyboru. Twórcy *reality show* pod tytułem *Squid Game: The Challenge* (Netflix, 2023) operują hasłami antykapitalizmu, pozornie demaskując wypaczenia ekstremalnej konkurencyjności czy presji społecznej. Zarazem jednak przekonują, że uczestnikom programu jest oferowana szansa, której nie można odrzucić²⁸. Sięgają przy tym po ten sam język, jakim posługuje się fikcyjny filantrop z rzekomo antysystemowego *Would You Rather*. Protekcyjnalny milioner z fałszywą troską deklaruje: *Moja rodzina wierzy w zasadność pomagania ludziom w osiągnięciu celu – ludziom, którzy nie dostali szansy na zmianę w życiu*.

Popularność formuły w ostatnich latach, szczególnie w obszarze gier wideo, świadczy nie tylko o fabularnej i estetycznej atrakcyjności samego formatu, ale także o fundamentalnych przekształceniach systemu. Produkcje typu *battle royale* zyskały największą widoczność w krajach, które od dekad sytuują się w awangardzie neoliberalnych reform i jednocześnie są kolebką profesjonalnego gamingu: Japonii, Korei Południowej i Stanach Zjednoczonych. Upowszechnienie formatu zbiegło się w czasie nie tyle z rosnącą społeczną akceptacją gier wideo, ile z ich przechwyceniem przez globalne korporacje. Jeśli zatem w latach 90. menedżerowie obawiali się spadku produktywności pracowników, którzy grali w *Sapera*, to współcześnie rzecznicy korporacji dostrzegają w tego typu aktywnościach narzędzie do kształtowania pożądanych zachowań, budowania lojalności wobec firmy, a nawet wykonywania zadań zawodowych (w wymiarze outsourcingu). Jak podsumowują autorzy *Gier Imperium: Wirtualna zabawa, po okresach dziecięcej niewinności i nastoletniego buntu (...), jest wysyłana do pracy*²⁹. Jak się wydaje, współczesne gry wideo są pozbawione kontrkulturowego potencjału w znaczeniu, jakie nadał temu pojęciu Rick Altman w tekście *W stronę teorii gatunku filmowego*. Produkcje głównego nurtu nie oferują już ucieczki od reżimu pracy³⁰, a stają się przedłużeniem zobowiązań zawodowych i narzędziem antagonizowania (współ)pracowników.

Zdaniem Nicka Dyera-Witheforda i Greiga de Peutera na początku XXI w. doszło do odwrócenia wektora ideologicznego. Gry wideo zmieniły „stronę konfliktu”, *przekształcając się z sabotażystów pracy w kapusiów kierownictwa*³¹. Tym samym odkształcił się również sam wydzźwięk grania. Niegdyś, jak pisał Altman, rozrywka reprezentowała *nieproduktywne, kontrakulturowe przedsięwzięcia, w sposób stały wyrażające te podstawowe wartości lub potrzeby, które stłumiła dominująca ideologia*³².

Dziś pełni ona odwrotną funkcję – staje się przedsięwzięciem celowym, afirmatywnym wobec kultury, wzmacniającym wartości dominującej ideologii.

Reguła III – *battle royale* (nie) rządzi się stałymi zasadami

Filmowe produkcje *battle royale* wykazują bliskie pokrewieństwa z grami wideo, ale zestawienie obu mediów ujawnia różnicę znaczeniową. Filmy cechuje pozorna interaktywność – widzowie snują przypuszczenia, identyfikują się z bohaterami i kwestionują ich wybory. Wokół *Squid Game* czy *Circle* (reż. Aaron Hann, Mario Miscione, 2015) toczą się fanowskie dysputy na temat dylematów poszczególnych postaci. Podobne rozważania nie dotyczą gier typu *PlayerUnknown's Battlegrounds*. Choć niektóre rozwiązania fabularne i estetyczne filmów zostały zaadaptowane przez branżę gier³³, to faktyczna interaktywność jeszcze wyraźniej, jak się wydaje, popycha użytkowników w stronę wspomnianej wcześniej refleksywnej impotencji. Gracz nie obserwuje wszakże zmagania z kapitalistyczną dystopią, tylko korzysta z jej symulatora – każdy staje się jego wrogiem. W odróżnieniu od filmów, które skłaniają przynajmniej do analizy reguł świata przedstawionego, gry *battle royale* znoszą wszelką wątpliwość. Logika rywalizacji i przetrwania zostaje w nich przesunięta w stronę ekstremum, a same produkcje afirmują bezlitosny darwinizm.

Kapitalizm inwigilacji popularyzuje założenie, że życie jest grą, w której uczestniczy się dobrowolnie i świadomie, a nagrody przypadają najlepszym użytkownikom. Z tego względu znawcy *Fortnite* – wzorując się na literaturze biznesowej – promują swoje poradniki hasłami w rodzaju: *Wszystko, czego potrzebujesz, by zwyciężyć w „battle royale”*. Z kolei autorka artykułu o „zaskakująco pozytywnym wpływie” tej gry poświadcza korzyści płynące z rywalizacji: porozumienie międzypokoleniowe, naukę współpracy, afirmację samego siebie. Docenia również wysiłki graczy, którzy po serii porażek w końcu eliminują wszystkich konkurentów i zwyciężają, udowadniając, że są godni sukcesu. Jej tezę uwiarygadniają słowa jednego z badanych uczniów – gracza *Fortnite* – który przyznaje: *Kiedyś byłem śmieciem, teraz wymiatam*³⁴. Zarówno w fikcjonalnych światach *battle royale*, jak i wśród graczy obowiązuje bowiem prosta zasada: jeśli nie potrafisz grać, jesteś odpadkiem.

Chwalony przez autorkę artykułu nastolatek przejawia światopogląd podobny do tego, jakim kieruje się młody antybohater filmu *Kami-sama no iu tōri*. Choć gra nie narzuca mu bezpośrednio konieczności eliminowania współtowarzyszy, Amaya Takeru zabija kolegów z klasy, którzy – jego zdaniem – nie zasługują na życie. Patetycznie wygłasza swoje banalne credo: *To świat, w którym silny zeruje na słabszym. Ci, którzy przeżyli, są silni. Ci, którzy umarli, są słabi. Zawsze marzyłem o takim świecie*. Zwycięstwo tej postaci może sugerować, że uczestnictwo w grach typu *battle royale* częściej wzmacnia adaptację do brutalnych reguł, niż przygotowuje do ich krytyki. Zestawienie obu nastolatków uzmysławia, że skrajny indywidualizm – gdy wpisuje się w narrację o sukcesie – bywa afirmowany. Jednocześnie zwraca uwagę na to, że mechanizmy i zasady znane z gier wideo wykraczają poza domenę rozrywki i przenikają do codzienności, stając się modelem funkcjonowania w rzeczywistości społecznej.



Battle Royale, reż. Kinji Fukasaku (2000)

Współczesny kapitalizm coraz wyraźniej przechwytyje zabawę, by optymalizować życie zawodowe – nadaje pracy charakter gry, zacierając granice między obowiązkiem a rozrywką³⁵. Nie dziwi zatem, że menedżerowie polecają *Fortnite* jako narzędzie szkolenia korporacyjnego, a edukatorzy przekonują, że *zasady, które czynią Pac-Mana lub Fortnite świetną zabawą, zyskują popularność w e-learningu, ponieważ nauka oparta na współpracy i rozrywce po prostu działa*³⁶.

Podobne przenikanie modeli narracyjnych i mechanik gier do obszarów niezwiązanych z rozrywką określa się mianem grywalizacji (lub gamifikacji). W ostatniej dekadzie koncepcja ta stała się modnym narzędziem w rękach ekspertów związanych z biznesem, marketingiem i branżą medialną, ale także szkolnictwem czy działalnością społeczną. Jak zauważa Moll, grywalizacja *zasadza się na przekształceniu doświadczenia pracy i współpracy w ekscytujące wyzwanie, w którym dominują współzawodnictwo, samodoskonalenie*³⁷. Nie ogranicza się ona jednak do sfery zawodowej. Badacze podkreślają, że również *codzienne działania zostają wzbogacone o elementy ludyczne*³⁸. Dziś niemal każda czynność podlega mechanizmom znanym z gier wideo: zdobywaniu gwiazdek i punktów doświadczenia, odblokowywaniu osiągnięć, udziałowi w programach lojalnościowych, a wreszcie promocjom na wyższe poziomy. Bohaterowie *Btooom!* ekscytują się pozycją w rankingu – najlepszy w Japonii Ryōta chce przeprowadzić międzynarodowej klasyfikacji, a jego towarzyszką Himiko informuje koleżankę o awansie o kilkadziesiąt tysięcy miejsc. Krytyka w tych produkcjach nie jest jednak skierowana przeciwko patologicznemu systemowi, lecz uzależnionym od zabawy użytkownikom. Tendencję tę metaforycznie ujmują autorzy *Funhouse* (reż. Jason William Lee, 2019). Ekranowy „najmłodszy miliarder na świecie”, który na co dzień gardzi programami rozrywkowymi, organizuje sadystyczny program wzorowany na formacie *Big Brother*a wyłącznie po to, by udowodnić, że młódzież chce tylko *ślawy i pieniędzy, nic nie robiąc*.

Gamifikacja jest ukierunkowana na kształtowanie i przewidywanie zachowań w sposób przysługujący się interesom korporacji. Shoshana Zuboff zauważa, że *zdolność gier do behawioralnej modyfikacji jest bez pardonu instrumentalizowana, w miarę jak grywalizacja rozprzestrzenia się na tysiące innych sytuacji, kiedy to firma chce jedynie dostroić, „ustadnić” i uwarunkować zachowanie swoich klientów lub pracowników – pod kątem własnych celów*³⁹. Wszechwładza algorytmów nadzoru i kontroli objawia się każdego dnia. Aplikacja monitorująca jakość snu wybudza użytkownika we właściwym momencie. Kolejna nagradza oklaskami za wykonanie serii ćwiczeń. Po odebraniu monet z AliExpress i wylosowaniu zniżki w Biedronce użytkownik może sprawdzić wartość kaloryczną śniadania. Zegarek z troską przypomina mu: *Ruszaj się*, a GPS rejestruje liczbę kroków do szkoły lub pracy. Nauczyciel lub menedżer przyznaje gwiazdki na tablicy wyników za dobrze wykonane zadania. W pokoju gier (zastąpił on dawny pokój socjalny) pracownik zjada posiłek zamówiony przez aplikację, za który dostaje promocyjną pieczętę. Po pracy pozostaje mu jedynie zagrać z rodziną w *Monopoly Fortnite* lub samotniczo w *House Flipper 2* (Frozen District Empyrean, 2023) – wynajętym na platformie Steam symulatorze flippera – by wieczorem zamknąć oczy i śnić o kolejnych osiągnięciach służących wyłącznie korporacjom. Cyfrowa rozrywka nie tylko normalizuje rywalizację, ale rozciąga ją na całe życie, regulując funkcjonowanie użyt-

kownika przez całą dobę. W efekcie, jak twierdzi Zuboff, grywalizację należałoby raczej określać mianem oprogramowania eksploatacyjnego, ponieważ jej celem jest grabieżcze pozyskiwanie danych i manipulowanie zachowaniami⁴⁰.

Jamie Woodcock i Mark R. Johnson ujmują tę zmianę w kategoriach dwóch modeli gamifikacji. Dawne kontrkulturowe zabawy wpisują się w ich koncepcję gamifikacji oddolnej – spontanicznego wprowadzania elementów ludycznych do codzienności w formie subwersji, negocjowania znaczeń czy ironicznego podważania działań instytucjonalnych. Takie aktywności mogły kiedyś pełnić funkcję narzędzi oporu. Współcześnie dominuje jednak gamifikacja odgórna – wzmacniająca etykę zawodową, sprzyjająca regulacjom, metodom nadzoru i standaryzacji, wdrażająca rozwiązania zaczerpnięte z gier, ale oderwane od ich pierwotnego, zabawowego kontekstu⁴¹.

Rozrywka polega dziś na świadczeniu pracy na rzecz potężnych korporacji, które w niespotykanej wcześniej skali monitorują zachowania społeczeństw. Gry natomiast przy okazji maskują systemowe wypaczenia kapitalizmu. Punkty zdobywane za dodatkowe zadania uzasadniają pozostawanie po godzinach w biurze. Pięcie się w rankingach nagradza wykonywanie obowiązków nieuwzględnionych w umowie. W tym kontekście formuła *battle royale* jawi się jako symulacja neoliberalnego porządku wspartego na grywalizacji – systemu, w którym wszyscy nieustannie walczą o przetrwanie, ale nikt nie odnosi zwycięstwa. Nawet największy wysiłek owocuje co najwyżej otrzymaniem „wizy”, jak w *Alice in Borderland* – nagrody, która okazuje się jedynie iluzorycznym przywilejem: dniem wolnym od morderczej harówki.

Reguła IV – *battle royale* (nie) jest sprawiedliwe

Gry stanowią narzędzie przemocy symbolicznej. Przypomina o tym *Zabawa w pochowanego* (*Ready or Not*, reż. Matt Bettinelli-Olpin, Tyler Gillett, 2019) – film wymykający się regułom *battle royale*, ale nawiązujący do nich w finale. W rezydencji bogatego producenta gier planszowych nowo poślubiona kobieta zostaje wciągnięta w śmiertelne polowanie, będące częścią rodzinnej tradycji. W tej czarnej komedii piętnuje się znużone elity poszukujące ekstremalnych doznań. Twórcy *Zabawy w pochowanego* dokonują ostentacyjnej krytyki bogatego rodu, ale przy okazji zwracają uwagę na mechaniki gier oraz ich ideologiczne funkcje. Próba zachowania przewagi klasowej wymaga w filmie stosowania przemocy zarówno dosłownej, jak i symbolicznej. Poszczególni członkowie rodziny wspominają własne inicjacje, podczas których brali udział w pojedynkach szachowych i grali w Piotrusia. Tymczasem protagonistka, sierota z klasy ludowej, zostaje zmuszona do udziału w krwawej odmianie zabawy w chowanego. Choć instrukcja podaje jedynie nazwę gry, rodzina sama „dopisuje” zasady i przekonuje, że istotą rozrywki jest stosowanie przemocy. Wykluczonej ekonomicznie kobiety nie można dopuścić do rodzinnego majątku. Podział ról jest jednoznaczny – elity chwytają za broń, podczas gdy bohaterka może jedynie poszukać schronienia.

Niepokojąco klarownego przesłania dostarcza *Circle* – produkcja aspirująca do roli filozoficznej wykładni *battle royale*. Film ten, przywodzący na myśl

format teleturnieju *Najlepsze ogniwo*, ukazuje pięćdziesiąt osób o zróżnicowanych – pod względem płci, wieku, klasy, zawodu, narodowości – tożsamościach, uwięzionych w ciemnym pomieszczeniu. Centrum areny wyznacza świetlisty panel, przypominający nadzorcze oko kamery, z którego – niczym z paralizatora – wydobywają się ładunki uśmiercające kolejnych uczestników gry⁴². Mechanika eliminacji zasadza się na iluzji demokratyzmu – co dwie minuty jeden uczestnik ginie w wyniku głosowania. W przerwach między kolejnymi egzekucjami bohaterowie dzielą się swoimi historiami, uprawiają targi moralne, wygłaszają opinie światopoglądowe, próbując zracjonalizować zasady osobliwego turnieju i przekonać pozostałych zawodników do własnych racji.

Gracze naprędce tworzą systemy selekcji. Ofiarami pierwszych głosowań padają ci, których społeczeństwo późnego kapitalizmu uznaje za *ludzi na przemięt*⁴³: starcy, chorzy i niepełnosprawni, przestępca, aktorka filmów dla dorosłych, nielegalny imigrant, Afroamerykanin. Kolejne wybory eliminują tych, którzy aktywnie tworzyli klucz doboru: młodego rzecznika eugeniki, policjanta o podejściu antysocjalnym, rozedrganego konsumenta pornografii, niechętnego migracji przedstawiciela „białych kołnierzyków”. Nie przeżywa również mężczyzna negujący reguły gry ani miłośniczka kotów kierująca się emocjami. Kto zatem ma szansę na zwycięstwo?

Bohaterowie wciąż spekulują: czy są obiektami rządowego eksperymentu, czy może uczestnikami spektaklu organizowanego ku uciesze kosmitów? Choć jeden z nich zauważa, że grupa jest poddana stałej obserwacji, a jej rozmowy są podsłuchiwane, co zapewne prowadzi do ekstrakcji danych behawioralnych, to najbardziej wyrazista metafora kapitalizmu inwigilacyjnego ujawnia się dopiero w finale.

Na poziomie jawnym *Circle* sugeruje, że przetrwa ten, kto najlepiej zrozumie zasady systemu i bezwzględnie je wykorzysta. Film stanowi więc oczywistą krytykę logiki rywalizacyjnej. Jego rzeczywista wymowa może być jednak bardziej pesymistyczna. Z szerokiego spektrum reprezentantów społeczeństwa amerykańskiego zwycięża jednostka niewidzialna, pozbawiona tożsamości. Eric – młody mężczyzna o nijakim imieniu, twarzy bez wyrazu i neutralnym stroju – przeżywa, ponieważ nie ujawnia swoich poglądów, nie snuje prywatnych historii, nie wikła się w dyskusję światopoglądową. Jego kapitałem jest przezroczystość, skłonność do manipulacji, mobilność oraz umiejętność totalnego podporządkowania się nadrzędnemu celowi: realizacji zadania. Sukces Erica potwierdza triumf nowej odsłony kapitalizmu i jego idealnego wytworu: człowieka konformistycznego, pozbawionego właściwości, bezkształtnego, ale sprawnie adaptującego się do wymogów systemu.

Dlatego właśnie w *Teście* organizator rekrutacji na stanowisko w firmie farmaceutycznej – określający się mianem Nadzorcy – oznajmia: *Elastyczność jest kluczowa w obecnych czasach i kto nie przetrwa naszej selekcji, ten nie przetrwa w pracy*. Zapowiada tym samym zwycięstwo Kandydatki nr 7, uczestniczki o najsłabiej zarysowanej osobowości. „Blondynka” nie bierze udziału w rozmowach, ukrywa swoje przekonania i emocje, dlatego Nadzorca szybko rozpoznaje w niej dobrą zarządzaczkę, która będzie właściwie gospodarować ograniczonymi zasobami leku zwalczającego groźną chorobę. Nieprzekonujące rozstrzygnięcie tego „kreatywnego naboru” (z docenieniem dwóch cech bohaterki: spostrzegawczości

i współczucia) każe przypuszczać, że sedno filmu leży gdzie indziej – na przykład w maskowaniu działań wpływowych koncernów farmaceutycznych i towarzystw ubezpieczeniowych, na co dzień organizujących rzeczywiste igrzyska śmierci. W *Teście* pod fasadą opowieści o żądzy współzawodnictwa skrywa się – niemal jak w pierwowzorze filmu, hiszpańskiej *Metodzie* (*El Método*, reż. Marcelo Pineyro, 2005) – komunikat o tym, że mamy do czynienia z tendencją do przetrzucania kosztów funkcjonowania korporacji na społeczeństwo. Firma przeprowadza rekrutację, w ramach której zamyka kandydatów w pokoju, a oni sami – niczym pracownicy działu HR – wyznaczają sobie zadania i realizują samoocenę.

Zakończenia *Circle* i *Testu*, podobnie jak innych tego typu produkcji, nie niosą pocieszenia, lecz pogłębiają atmosferę beznadziei. Dzieje się tak, ponieważ obie narracje bazują na złudzeniu egalitaryzmu i równości szans. Kilkadziesiąt lat temu komentator pojedynku wrestlingowego w formule *battle royale* przywoływał metaforę walki Dawida z Goliatem, przydając temu starciu optymistycznego wymiaru: *Na samym końcu pocieszające jest to, że w czasie wojen, konfliktów politycznych i kryzysu ekonomicznego człowiek może stawiać czoło prawdziwie Gigantycznej przeszkodzie i wygrać*⁴⁴. Katartyczny walor widowiska wypływał z klarownego nakreślenia sytuacji konfliktowej – życie polega na walce słabych z silnymi. We współczesnych filmach i serialach *battle royale* proponuje się odmienną wykładnię. Mimo że nierówności społeczne osiągają niespotykaną wcześniej skalę, pojawiające się w fabułach elity przekonują, że pojedynki opierają się na zasadzie równych szans. Ostatecznie jednak sukces rzadko jest udziałem kogoś innego niż pustej marionetki korporacyjnej.

Organizatorzy zawodów ze *Squid Game* przestrzegają uczestników przed oszustwami, które mogłyby zachwiać delikatnym, „sprawiedliwym” ekosystemem. Wymóg zachowania uczciwości również jest jedynie fasadą, na co dzień odwracającą uwagę od faktycznych oszustw, jakich dopuszczają się uprzywilejowani moralizatorzy. Widowisko uzewnętrznia w ten sposób patologie neoliberalnego stanu rzeczy – malwersacje elit jak zawsze pozostają niewidzialne, natomiast kombinatorstwo biedoty podlega bezwzględnej penalizacji.

Filmy naturalizują nierównowagę w ocenie działań bogatych i biednych. Okrutny lichwiarz z *Animal World* buduje swoje imperium na bezprawnych umowach, które niszczą życie dłużnikom, ale w widowiskowej grze w papier – kamień – nożyce wymierza karę (śmierci) mężczyźnie, który próbuje wycofać się z dalszej rozgrywki. Podobnie jak w *Teście*, pomysłodawca zawodów fetyszyzuje regulaminy, zawodnicy zaś nieustannie zastanawiają się nad tym, jakie zakazy faktycznie obowiązują. *Wszystko, co nie zostało wymienione, jest dozwolone* – mówi główny bohater. Wycofanie się z gry jest zatem zabronione, natomiast karze nie podlega wykorzystywanie znajomości algorytmów. Tak rozumiana równość jest... niesprawiedliwa – „nie opłaca się” klasom ludowym. W pojedynkach, w których zakazuje się „małych oszustw”, wykluczeni pozostają na przegranej pozycji – nie są w stanie wyrównać deficytów kulturowych, intelektualnych, fizycznych. Widowiska propagują wyobrażenie o bezstronnym systemie, jednocześnie służąc dyscyplinowaniu niewyedukowanej biedoty. W ten sposób rzeczywiste elity normalizują przekonanie, że nawet w świecie równych szans klasy ludowe nie są w stanie osiągnąć sukcesu ze względu na swoje braki.

Reguła V – w *battle royale* współczesny kapitalizm (nie) jest winny

Antysystemowy wymiar *battle royale* stanowi częsty temat analiz publicystycznych. Wydaje się jednak, że większość produkcji przynależnych do tej formuły jedynie pozoruje gest krytyczny, uprawiając „farbowany” antykapitalizm. Twórca *Squid Game*, opowiadając o procesie twórczym, przywołuje anegdotę, która ujawnia intencję depolityzacji ekranowych form sprzeciwu: *Zastanawiałem się nad tym, na jaki kolor włosów powinien zdecydować się Gi Hun w salonie fryzjerskim. Wyobraziłem sobie, że jestem nim, i zapytałem sam siebie: „Na jaki kolor nigdy nie zafarbowałbyś włosów?”. Doszedłem do wniosku, że Gi Hun nigdy nie przeфарbowałby włosów na czerwono (...). Wybrałem ten kolor i pomyślałem, że to naprawdę pokazuje jego wewnętrzny gniew*⁴⁵. Ten daremny protest wyrażony w eksperymencie fryzjerskim sygnalizuje pokrewieństwo najnowszych produkcji z kontrkulturowymi strategiami drugiej połowy XX w.

Jeśli więc filmy i seriale *battle royale* są pozycjonowane w roli antykapitalistycznej przestrogi, to ich głównym argumentem pozostaje sprzeciw wobec brutalnej przemocy. Wspomniane realizacje kierują krytykę przede wszystkim w stronę śmiertelności gier, a nie gier w ogóle⁴⁶. W końcu, gdyby nie groźba śmierci, *Squid Game* przypominałoby jedynie nostalgiczny teleturniej, oferujący symboliczny powrót do dziecięcych zabaw, a *Breathing Room* (reż. John Suits, Gabriel Cowan, 2008) jawiłoby się jako wariacja na temat escape roomu. Wydaje się, że skupienie uwagi na dosłownej przemocy skutkuje normalizacją nieprzemocowych środków przymusu. Proces ten ilustrują gry wideo – *Fall Guys* (Mediatonic, 2020), nazywane „*battle royale dla dzieci*”, czy *Headbangers: Rhythm Royale* (Glee-Cheese Studio, 2023), w której gracze wcielają się w gołębie rywalizujące w pojedynkach rytmu muzycznego. Problem czasów grywalizacji – to w nich znudzone dzieci kupują w sieciowych grach lootboksy, by dostarczyć sobie dopaminy, pobudzeni rodzice wpadają w kompulsywną konsumpcję, a społeczeństwo jest okradane z własnych doświadczeń i tożsamości – nie stanowi jednak bezpośrednia brutalność, lecz oferująca upominki i zachęająca do zabawy władza instrumentalna.

Skoro produkcje pokroju *Squid Game*, dotykając nierówności ekonomicznych, obarczają winą kapitalizm, to przypomina się pytanie: *No dobrze, pokazaliście wszystko, to gdzie tkwi haczyk?*⁴⁷ Przemoc klasowa zwykle zyskuje tu twarz nikczemnego zarządcy lub – równie przerysowanego – sadystycznego bogacza, który sięga po przemoc, by zaspokoić wynaturzone potrzeby i osiągać chorą satysfakcję. Jak przypomina Grace Blakeley, *kapitałiści nie są strasznymi potworami, to tylko ludzie działający w zgodzie z własnym interesem*⁴⁸. Paradoksalnie zatem filmy i seriale o antykapitalistycznym wydźwięku przesłaniają faktyczne zagrożenie XXI w., czyli system, który *wdraża swój porządek, posługując się zautomatyzowanym medium coraz bardziej wszechobecnej obliczeniowej architektury „inteligentnych” sieciowych urządzeń, rzeczy i przestrzeni*⁴⁹.

Twórcy *battle royale* pomijają kwestie strukturalne, sugerując, że trudności ekonomiczne wynikają głównie z indywidualnych wyborów. Większość omawianych narracji bazuje na konstrukcie dłużnika „na własne życzenie” – bohatera, w którego DNA są wpisane lenistwo i bezmyślne cwaniactwo, naiwność lub prze-



Fortnite, prod. Epic Games (2017)



Squid Game, Netflix (2021-)

sadna dobroduszość. Konflikt między wykluczonymi a elitami sprowadza się zatem do analizy indywidualnych cech jednostek, a nie szerszego pejzażu ekonomicznego, w jakim one funkcjonują. W *Animal World* ubodzy Chińczycy zapożyczają się u okrutnego gangstera – handlarza organami, by raz jeszcze dać sobie szansę na zwycięstwo w kasynie. Bilans zostaje wyrównany – choć antagonistą jest lichwiarzem i bezlitosnym mordercą, to wina za złą sytuację finansową spada na hazardzistów tkwiących w spirali zadłużenia.

Bohaterów często nikt wprost nie zmusza do udziału w bezlitosnej walce o przetrwanie – nawet gdy chodzi o perwersyjne, międzynarodowe gremium z *Btooom!* czy dekadentckich VIP-ów ze *Squid Game*. Współczesne filmy *battle royale* przekonują, że dołączenie do gry jest dobrowolne, a zewnętrzne siły – jeśli takie w ogóle istnieją – nie wywierają bezpośrednich nacisków. To sami uczestnicy pragną rywalizacji. Niezdecydowanym wystarczy subtelna zachęta – jak w scenie otwierającej *Zabawę w pochowanego*, gdzie pada hasło: *Zaryzykuj, zyskaj przewagę*. Jednocześnie formuła – jak się zdaje – przekonuje także widownię do przyjęcia optyki darwinistycznej. W omawianych realizacjach nie prezentuje się bohaterów interesujących, kierujących się rozbudowanymi motywacjami czy choćby sympatycznych. Większość stanowią postacie podstępne, nieprzyjemne, głupie – takie, których pokonanie dostarcza satysfakcji. Ten – rzekomy – przekrój społeczeństwa nie pozostawia złudzeń: nie warto kierować się ideałami solidarnościowymi.

Finał *Testu* opiera się na interesującej wolcie. Choć korporacja manipuluje potencjalnymi pracownikami i zachęca ich do radykalnych działań, ostatnie sceny sugerują, że to właśnie zaproszeni ochotnicy są odpowiedzialni za eksplozję przemocy. Społecznie nieprzystosowany właściciel firmy i jego erudycyjny pomocnik jawią się jako wrażliwi geniusze, którzy do niczego nie zmuszają, a jedynie „pozostawiają wybór” uczestnikom rekrutacji. Wybór nie oznacza jednak realnej alternatywy, lecz jedynie możliwość uczestnictwa w narzuconej grze. W efekcie odpowiedzialnością za brutalne rozstrzygnięcie obarcza się oszukane ofiary, a nie faktycznych sprawców – korporacyjnych liderów. Uczestnicy spektakli *battle royale* często wydają się sami sobie winni – nie potrafią bowiem w pełni pojąć zasad gry. Z taką sytuacją mierzą się młodzi bohaterowie *Kami-sama no iu tōri*, którzy błądzą w systemie płynnych reguł, dowolnie zmieniających się w toku akcji. Kiedy tuż przed końcem rozgrywki tracą życie, dowiadują się jeszcze, że do zwycięstwa potrzebne jest szczęście.

***Battle royale* – pogoń za totalnością**

Antagoniści *battle royale* zwykle projektują wynaturzoną zabawę w przestrzeniach odizolowanych geograficznie i oderwanych społecznie od codzienności. Właściwą scenerią dla krwawych zawodów okazują się wyspy (*Potępiiony / The Condemned*, reż. Scott Wiper, 2007 /), okręty (*Animal World*), zapomniane miejscowości (*Turniej / The Tournament*, reż. Scott Mann, 2009 /), sztuczne biomy (*Igrzyska śmierci*), domy Wielkiego Brata (*Funhouse*), olbrzymie lewitujące sześciany (*Kami-sama no iu tōri*) albo – jak w *Alice in Borderland* – przestrzenie złych snów bądź alternatywnych wymiarów. Poszczególne bitwy nie przejawiają więc związków z rzeczywistością neoliberalną – jawią się jako incydenty w świecie przedstawio-

nym. Brutalne igrzyska, święta hazardu, fantazje dyktatorów, widowiska medialne czy interwencje kosmitów nie stanowią następstw działań systemu. Przeciwnie – są ukazywane jako nieudany eksperyment, konsekwencja odejścia od kapitalizmu, narzucone z zewnątrz ekstremum albo wynaturzenie zasad. Portretowane w filmach areny i mechaniki rywalizacji – niczym poligony ideologiczne – kształtują fałszywe wyobrażenie o marginalnych wpływach współczesnego kapitalizmu inwigilacyjnego i rzekomo ograniczonych możliwościach instrumentalizacji społeczeństwa.

W efekcie filmy i seriale *battle royale* nie diagnozują możliwości elit XXI w., lecz reprodukują narracje schyłku minionego stulecia. Wracają w nich popularne motywy despotycznych więzień znanych z *Polowania na indyka* (*Turkey Shoot*, reż. Brian Trenchard-Smith, 1982) czy *Obroży* (*Wedlock*, reż. Lewis Teague, 1991), quasi-sportowych polowań na ludzi z *Nieuchwytnego celu* (*Hard Target*, reż. John Woo, 1993) i *Gry o przeżycie* (*Surviving the Game*, reż. Ernest R. Dickerson, 1994) oraz brutalnych *reality shows* w duchu *Uciekiniera* (*The Running Man*, reż. Paul Michael Glaser, 1987) i *Ostatecznej walki* (*Final Round*, reż. George Erschbamer, 1994). Współczesne produkcje wyrastają z tych archiwalnych manifestacji i powielają przestarzałe wizje przyszłości naznaczonej walką na arenach, wszechobecnym monitoringiem i tyranią zdemoralizowanych elit.

Pod względem scenograficznym filmy *battle royale* częściej przypominają dystopijne pejzaże z *THX 1138* (reż. George Lucas, 1971), *Brazil* (reż. Terry Gilliam, 1985) czy *Oni żyją* (*They Live*, reż. John Carpenter, 1988) niż współczesne metropolie. Przedstawiają anachroniczne narzędzia nadzoru spod znaku posępnego monitoringu CCTV, przesłaniając tym samym bardziej subtelne metody kontroli właściwe dla czasów gamifikacji. Fetyszyzując monumentalne anteny, słupy z kamerami, strażników o marsowych obliczach i awatary korporacyjnych zarządów, filmy i seriale ukrywają faktycznych liderów ekonomicznych – dostawców usług bogacących się bez stosowania przemocy fizycznej. Współczesne korporacje nie potrzebują wybuchowych chipów instalowanych w czaszkach (*Eksperyment Belko*), szmaragdowych kamieni osadzanych w dłoniach (*Btooom!*), eksplodujących bransoletek (*Potępiony*), elektronicznych obroży (*Breathing Room*) czy kamizelek (*Bombowy wyjazd*). Wystarczają im mechaniki grywalizacji generujące przyjemność, przechwytyjące dane i zawłaszczające pracę intelektualną. O rzeczywistości kapitalizmu inwigilacji trafniej opowiada *Signal 100* (reż. Lisa Takeba, 2019), w którym uczniów hipnotyzuje się dla uzyskania posłuszeństwa, niż *Squid Game*, gdzie ciało gracza staje się poręczeniem długu. Korporacyjni liderzy nie roszczą sobie już prawa do całego człowieka – zadowolają się jego czasem i kreatywnością.

Najnowsze produkcje *battle royale* pozostają nieautentyczne w wymowie politycznej i społecznej. W czasach, gdy dominującą formą kontroli jest władza instrumentalna, filmy wciąż diagnozują totalitaryzmy. Shoshana Zuboff charakteryzuje tę różnicę: *Totalitaryzm pragnie totalności jako warunku politycznej egzystencji, a wszelkie przeszkody usuwa, stosując przemoc. Instrumentalizm dąży do totalności jako warunku dominacji rynkowej, sprawując niepodzielną kontrolę nad podziałem wiedzy w społeczeństwie*⁵⁰.

Realizacje omawianej formuły, piętnując brutalne praktyki XX-wiecznego kapitalizmu, jednocześnie usprawiedliwiają jego dzisiejsze, bardziej subtelne metody. Zagrożeniem nie jest już złowrogi zarządca Kapitolu (choć początek 2025 r. może temu przeczyć), lecz przyjazny miliarder, który zaprasza swoich follower-

sów do wspólnej zabawy w grach wideo. W *Igrzyskach śmierci* Peeta mówi: *Nie chcę, żeby mnie zmienili (...). Zrobią ze mnie kogoś, kim nie jestem. Nie chcę być kolejnym pionkiem w ich grze (...). Chciałbym im jakoś pokazać, że nie jestem ich własnością. Zamiast zarzucać siatkę na przyszłego uczestnika krwawych igrzysk władza zachęca go do samodzielnego wejścia do sieci. Mechanizmy grywalizacji, które w filmach przybierają formę walki na śmierć i życie, w rzeczywistości przejawiają się w systemach lojalnościowych i rankingach. Kapitalizm inwigilacji nie wymusza posłuszeństwa, lecz zachęca do współpracy i podsuwa rozwiązania sprawiające wrażenie dobrowolnych: wykupienie kolejnego abonamentu streamingowego, rozmowa z chatbotem, instalacja aplikacji, zakupy u monopolisty e-handlu, udział w zawodowych wyzwaniach w pracy. Filmowe wizje totalitaryzmów przesłaniają faktyczny charakter współczesnej dominacji, którą Zuboff definiuje jako pasożytniczą logikę ekonomiczną⁵¹.*

¹ Zob. I. Garger, *Royale Terror*, „Time”, 30.06.2003, <https://web.archive.org/web/20070305133056/http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,501030707-461891,00.html> (dostęp: 10.03.2025).

² Zob. T. L. Wagner, S. Gavin Weiser, „*Life is a Game, So Fight for Survival*”: *The Neoliberal Logics of Educational Colonialism within the Battle Royale Franchise*, w: *Childhood, Science Fiction, and Pedagogy: Children Ex Machina*, red. D. W. Kupferman, A. Gibbons, Springer, New York 2019, s. 190.

³ K. Takami, *Battle Royale*, tłum. U. Knap, Vesper, Czerwonak 2001, s. 51.

⁴ A. G. Arai, *Killing Kids: Recession and Survival in Twenty-First-Century Japan*, „Postcolonial Studies” 2003, t. 6, nr 3, s. 367.

⁵ M. Itoh, *Ocena neoliberalizmu w Japonii*, w: *Neoliberalizm przed trybunałem*, red. A. Saad-Filho, D. Johnston, tłum. J. P. Listwan, Książka i Prasa, Warszawa 2009, s. 394.

⁶ Tamże.

⁷ Tamże, s. 395.

⁸ A. G. Arai, dz. cyt., s. 370.

⁹ Zob. T. Toivonen, Y. Imoto, *Transcending Labels and Panics: The Logic of Japanese Youth Problems*, „Contemporary Japan” 2013, t. 25, nr 1, s. 78-80.

¹⁰ Tamże.

¹¹ Por. K. Fukasaku, *Kinji Fukasaku*, wywiad przepr. J. Sharp, T. Mes, „MidnightEye: Visions of Japanese Cinema”, 9.04.2001, <http://www.midnighteye.com/interviews/kinji-fukasaku> (dostęp: 10.03.2025).

¹² A. G. Arai, dz. cyt., s. 367.

¹³ Zob. M. Fisher, *Dystopia Now*, <https://www.tumblr.com/markfisherblog/39217506447/dystopia-now> (dostęp: 10.03.2025).

¹⁴ Tamże.

¹⁵ J. Crary, 24/7. *Późny kapitalizm i celowość snu*, tłum. D. Żukowski, Karakter, Kraków 2022, s. 99.

¹⁶ Zob. M. Fisher, *Realizm kapitalistyczny. Czy nie ma alternatywy?*, tłum. A. Karalus, Książka i Prasa, Warszawa 2020, s. 42.

¹⁷ Zob. I. Southwood, *Non-Stop Inertia*, Zero Books, Winchester, Washington 2011.

¹⁸ Por. L. Boltanski, È. Chiapello, *Nowy duch kapitalizmu*, tłum. F. Rogalski, Oficyna Naukowa, Warszawa 2022, s. 173-183.

¹⁹ M. Fisher, *Realizm kapitalistyczny...* dz. cyt., s. 78.

²⁰ Zob. L. Boltanski, È. Chiapello, dz. cyt., s. 115-117.

²¹ Zob. M. Fisher, *Realizm kapitalistyczny...* dz. cyt., s. 38-40.

²² Tamże, s. 23-24.

²³ Por. K. Dunin, *Biedne dzieci kapitalizmu patrzą na seriale*, „Krytyka Polityczna”, 16.10.2021, <https://krytykapolityczna.pl/kultura/film/kinga-dunin-squid-game-alice-in-borderland> (dostęp: 10.03.2025).

²⁴ Zob. R. Różański, *Mordowanie to radocha*, „Kino” 2025, nr 4, s. 15.

²⁵ P. Frater, „*Squid Game*” Director Hwang Dong-hyuk on Netflix’s Hit Korean Series and Prospects for a Sequel, „Variety”, 24.09.2021, <https://variety.com/2021/global/asia/squid-game-director-hwang-dong-hyuk-korean-series-global-success-1235073355> (dostęp: 10.03.2025).

²⁶ Ł. Moll, *Bede grał w grę. A w jaką? W kapitalizm*, „Widok. Teorie i Praktyki Kultury Wizualnej” 2019, nr 24, <https://www.pismowidok.org/pl/archiwum/2019/24-de-formacje/bede-gral-w-gre> (dostęp: 10.03.2025).

- ²⁷ Zob. Z. Ul Abdeen, *The Visionary Behind PUBG: Brendan Greene's Journey and the Rise of the Battle Royale Phenomenon*, „Medium”, 6.09.2024, https://medium.com/@zain_ul_abdeen/the-visionary-behind-pubg-brendan-greenes-journey-and-the-rise-of-the-battle-royale-phenomenon-41b301287345 (dostęp: 10.03.2025).
- ²⁸ J. Hibberd, *Netflix's „Squid Game: The Challenge” Producers Respond to Criticisms*, „The Hollywood Reporter”, 22.11.2023, <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/squid-game-challenge-interview-1235647920> (dostęp: 10.03.2025).
- ²⁹ N. Dyer-Witthford, G. de Peuter, *Gry Imperium. Globalny kapitalizm i gry wideo*, tłum. K. Abriszewski, P. Gaska, A. Zabielski, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Poznań 2019, s. 107.
- ³⁰ Por. C. Altman, *W stronę teorii gatunku filmowego*, tłum. A. Helman, „Kino” 1987, nr 6, s. 19.
- ³¹ N. Dyer-Witthford, G. de Peuter, dz. cyt., s. 103.
- ³² C. Altman, dz. cyt., s. 19.
- ³³ Co znamienne, pierwsze gry *battle royale* powstały jako fanowskie modyfikacje (mod do ARMA) w ramach etosu hakerskiego. Była to jedna z pierwszych oznak powoływania do istnienia *pracująco-bawiącej się siły roboczej* – nieopłacanych programistów, którzy początkowo działali z pasji, ale z czasem zostali wchłonięci przez korporacje (N. Dyer-Witthford, G. de Peuter, dz. cyt., s. 96-102).
- ³⁴ V. Veritas, *Why „Fortnite” Has a Strangely Positive Influence on Kids*, „Cracked”, 16.08.2018, <https://www.cracked.com/blog/why-fortnite-has-strangely-positive-influence-kids> (dostęp: 10.03.2025).
- ³⁵ Zob. Ł. Moll, dz. cyt.
- ³⁶ S. Diadiura, *Leveraging Gamification for Digital Education and Corporate Learning*, „EPAM”, 17.09.2020, [https://www.epam.com/insights/blogs/leveraging-gamification-for-](https://www.epam.com/insights/blogs/leveraging-gamification-for-digital-education-and-corporate-learning)
- digital-education-and-corporate-learning* (dostęp: 10.03.2025).
- ³⁷ Ł. Moll, dz. cyt.
- ³⁸ F. Arlt, H.-J. Arlt, *Gamification of Life and the Gaming Society: The Ludic Century*, Springer, New York 2023, s. 81.
- ³⁹ S. Zuboff, *Wiek kapitalizmu inwigilacji. Walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy*, tłum. A. Unterschuetz, Zys i S-ka, Poznań 2020, s. 432.
- ⁴⁰ Zob. tamże.
- ⁴¹ Zob. J. Woodcock, M. R. Johnson, *Gamification: What It Is, and How to Fight It*, „Sociological Review” 2017, t. 3, nr 3, s. 2, 12.
- ⁴² Mówiąc o współczesnej przemocy ekonomicznej, David Graeber wskazuje, że jej oznaką jest stała obecność paralizatorów i kamer monitoringu. Zob. D. Graeber, *Dług*, tłum. B. Kuźniarz, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2018, s. 305.
- ⁴³ Por. Z. Bauman, *Życie na przemił*, tłum. T. Kunz, Sic!, Kraków 2004, s. 15.
- ⁴⁴ *Battle Royal Wrestling Match in San Diego 1979*, <https://www.youtube.com/watch?v=hrxwg9urcKk> (dostęp: 10.03.2025).
- ⁴⁵ EK Cho, *„Squid Game” Director Hwang Dong Hyuk Talks about Gi Hun's Red Hair, Possible Season 2 and Star-Studded Cameos*, „Zapzee”, 29.09.2021, <https://zapzee.net/2021/09/29/squid-game-director-hwang-dong-hyuk-talks-about-ki-hoons-red-hair-possible-season-2-and-star-studded-cameos> (dostęp: 10.03.2025).
- ⁴⁶ W kwietniowym numerze czasopisma „Kino” z 2025 r. dział tematyczny został zatytułowany *Śmiercionośne gry*.
- ⁴⁷ Ł. Moll, dz. cyt.
- ⁴⁸ G. Blakeley, *Drapieżny kapitalizm. Zbrodnie korporacji, subwencje spod stołu i kres wolności*, tłum. U. Ruzik-Kulińska, Wydawnictwo Sonia Draga, Katowice 2024, s. 88.
- ⁴⁹ S. Zuboff, dz. cyt., s. 20.
- ⁵⁰ Tamże, s. 544.
- ⁵¹ Zob. tamże, s. 9.

Wojciech Sitek

Adiunkt w Instytucie Nauk o Kulturze Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. Kulturoznawca i filmoznawca z Zatok Piłsudskiego, miłośnik kultury popularnej, zainteresowany ideologicznym podłożem kina amerykańskiego i gier wideo. Przygląda się oddolnym inicjatywom fanowskim: społecznemu fenomenowi wideokaset oraz pozarynkowym obiegom kultury. Autor książki *Żegnaj, Ameryko. Mitologia późnego kapitalizmu w filmach Michaela Manna* (2024).

Bibliografia

- Altman, C. (1987). W stronę teorii gatunku filmowego (tłum. A. Helman). *Kino*, (6), ss. 18–22.
- Arai, A. G. (2003). Killing Kids: Recession and Survival in Twenty-First-Century Japan. *Postcolonial Studies*, 6 (3), ss. 367–379.
- Blakeley, G. (2024). *Drapieżny kapitalizm. Zbrodnie korporacji, subwencje spod stołu i kres wolności* (tłum. U. Ruzik-Kulińska). Katowice: Wydawnictwo Sonia Draga.
- Dyer-Witheford, N., de Peuter, G. (2019). *Gry Imperium. Globalny kapitalizm i gry wideo* (tłum. K. Abriszewski, P. Gąska, A. Zabielski). Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- Fisher, M. (2020). *Realizm kapitalistyczny. Czy nie ma alternatywy?* (tłum. A. Karalus). Warszawa: Książka i Prasa.
- Itoh, M. (2009). Ocena neoliberalizmu w Japonii (tłum. J. P. Listwan). W: A. Saad-Filho, D. Johnston (red.), *Neoliberalizm przed trybunałem* (ss. 387–396). Warszawa: Książka i Prasa.
- Moll, Ł. (2019). Bede grał w grę. A w jaką? W kapitalizm. *Widok. Teorie i Praktyki Kultury Wizualnej*, (24). <https://www.pismowidok.org/pl/archiwum/2019/24-de-formacje/bede-gral-w-gre>. <https://doi.org/10.36854/widok/2019.24.1925>
- Zuboff, S. (2020). *Wiek kapitalizmu inwigilacji. Walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy* (tłum. A. Unterschuetz). Poznań: Zysk i S-ka.

Keywords:

battle royale;
gamification;
surveillance capitalism

Abstract

Wojciech Sitek

Battle Royale: The Cultural Formula of the Gamification Era. A Study of the Rules of the Game

The author analyses the evolution of battle royale as a cultural formula in the context of the economic and social transformations over the past quarter-century. The article outlines its historical development, identifies key characteristics, and examines the meanings concealed under the guise of transparency of the formula. Introduced to global audiences by Kinji Fukasaku's *Battle Royale*, this narrative model has in recent years been absorbed by the entertainment industry and subordinated to the logic of the gamification of everyday life. Contemporary films (*Circle*, *The Belko Experiment*), TV series (*Alice in Borderland*, *Squid Game*), and video games (*Fortnite*, *Apex Legends*) not only reflect neoliberal values but also normalise them. Drawing on the observations of Mark Fisher and Shoshana Zuboff, the author argues that while the battle royale cultural formula appears to take a critical stance, it actually reinforces the power of surveillance capitalism.