

Marta Anna Raczek-Karcz*

Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie

ORCID: 0000-0002-8359-8671

NARRATYWIZACJA TOŻSAMOŚCI POPRZECZ GRĘ. STUDIUM PRZYPADKU OPARTE NA PROJEKCIE *TROPICAL AMERICA*

Artykuł omawia i analizuje projekt edukacyjny zainicjowany i przeprowadzony w latach 2001–2002 przez Jessicę Irish i Juana Devisa w Belmont High School w Los Angeles, którego rezultatem była gra flaszowa zatytułowana *Tropical America*, do końca 2020 roku dostępna pod adresem <https://jessirish.com/tropical/>. Sam projekt i będąca jego pokłosiem gra analizowana jest w artykule z kilku różnych perspektyw: jako produkt sytuujący się pomiędzy grą artystyczną i grą zaangażowaną i stanowiący ważny głos drugiej co do wielkości społeczności kulturowej Stanów Zjednoczonych – wciąż słabo reprezentowanej w mediach głównego nurtu; jako realizacja koncepcji widza-aktora, która sprzyja zaangażowaniu odbiorcy, czyniąc go jednocześnie współtwórcą narracji; z perspektywy gry jako nośnika przemocy, która może mieć charakter twórczy i oczyszczający; pod kątem szaty graficznej gry i sposobów reprezentowania Ameryki Środkowej i Południowej pozostającego w opozycji do dominującego w uniwersalnej, a przede wszystkim amerykańskiej kulturze, egzotycyzacji tego obszaru i jego mieszkańców. Poszczególne perspektywy przyjęte w analizie służą do opisanego tego, w jaki sposób projekt i gra *Tropical America* stanowiły nie tylko eksperyment edukacyjny, ale także ważne narzędzie w budowaniu poczucia własnej tożsamości u młodzieży reprezentującej pierwsze pokolenie emigrantów.

Słowa kluczowe: *Tropical America*, gra uciśnionych, widz-aktor, modowanie, reprezentacja, edukacja, Ameryka Południowa i Środkowa

Co ma większy wpływ na tworzenie historii w umysłach młodszego pokolenia: nauka poprzez grę komputerową, w którą gra się bez końca, godzinami, przez kilka dni lub tygodni (lub przez wiele dni bez przerwy, jak to się dzieje w dzisiejszej kulturze gier), czy nauka poprzez szkolny podręcznik do historii?

Gerard Greenfield (2004, bp)¹

W jaki sposób pogłębiona analiza gier może przyczynić się do zrozumienia tego, co stało się fundamentalną formą edukacji – lub „edukacji rozrywkowej” (edutainment) – dotyczącą kultury Ameryki Łacińskiej?

Phillip Penix-Tadsen (2013, s. 175–176)

* Wydział Grafiki, Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie, e-mail: mraczek-karcz@asp.krakow.pl

¹ Jeśli nie wskazano inaczej, wszystkie cytaty w tłumaczeniu autorki.

Przywołane na wstępie cytaty pochodzą z tekstów, których powstanie dzieli blisko dekada i które ukazały się już po upublicznieniu projektu *Tropical America* (2001–2002) – będącego głównym przedmiotem analizy w niniejszym artykule. Greenfield zadawał swoje pytanie w momencie, gdy w Stanach Zjednoczonych wciąż świeża była dyskusja dotycząca negatywnego wpływu gier cyfrowych na młodzież w kontekście masakry, do jakiej doszło w Columbine High School 20 kwietnia 1999 roku. Jej konsekwencją było między innymi krytykowane przez Henry’ego Jenkinsa orzeczenie sędziego Sądu Okręgowego Stephena N. Limbaugha Sr., w myśl którego gry „nie zawierają żadnych przekazów idei, wyrażen ani niczego innego, co mogłoby być uznane za mowę” (Jenkins, 2006, s. 209), a zatem nie mogą być chronione przez Pierwszą Poprawkę. Z kolei Phillip Penix-Tadsen – jeden z najbardziej aktywnych groźnawców zajmujących się kulturą ludologią pracujący na Uniwersytecie Delaware – stawiając swoje pytanie w 2013 roku, w pełni akceptuje gry jako narzędzia edukacyjne i wskazuje na konieczność głębszego namysłu nad ich potencjałem w określonym kontekście, w tym przypadku – etnicznym. Choć projekt powstał ponad dwie dekady temu, biorąc pod uwagę sposób, w jaki wpłynął na uczestników, wciąż warto poddawać go analizie, bo może stanowić interesującą inspirację skłaniającą do podejmowania kolejnych działań o charakterze formacyjno-edukacyjnym z wykorzystaniem medium, jakim jest gra cyfrowa.

W momencie swojego powstania gra *Tropical America* wpisywała się w dyskusję wywołaną strzelaniną – jedną z najbardziej krwawych w skutkach – w amerykańskiej instytucji edukacyjnej. Jak ujęła to Jessica Irish, współinicjatorka projektu: „w tamtym czasie w mediach toczyła się ożywiona debata na temat roli, jaką gry wideo odegrały w kontekście przemocy wśród młodzieży, wydawało się to ciekawym powodem do zgłębienia tej interaktywnej formy w nowy sposób”². Wiele lat później ta gra została poddana analizie przez Penix-Tadsena (Penix-Tadsen, 2016, s. 181–186), jednak zaproponowane przez niego podejście badawcze wydaje się całkowicie przeczyć funkcji, jaką gra spełniła w procesie przeprowadzonym przez Jessicę Irish i Juana Devisa obejmującym uczniów Belmont High School. Szkoły publicznej zlokalizowanej w jednej z biedniejszych i bardziej wykluczonych dzielnic Los Angeles, w której blisko 90% uczniów ma korzenie południowo- lub środkowoamerykańskie (Jenkins, 2006, s. 219). Eksperyment nazwany *Tropical America* stanowił rozwinięcie wcześniejszych projektów Irish realizowanych od 1998 roku w Los Angeles w ramach organizacji OnRamp Arts wspólnie ze Stephenem Mettsem. Rezultatem tych wcześniejszych działań były interaktywne dokumenty dotyczące dwóch historycznych dzielnic Los Angeles, tj. South Central³ i Echo Park⁴. Tym razem Irish postanowiła skupić się na wyzwaniu edukacyjnym, wykorzystując do tego – zgodnie z deklaracją cytowaną wcześniej – grę cyfrową i jednocześnie stworzyć projekt pozwalający młodym ludziom, którym amerykańska kultura popularna i masowa nie

² Informacje przekazane przez Jessicę Irish w korespondencji z autorką z 9.09.2023 r. Materiały w archiwum cyfrowym autorki.

³ Najpierw obszaru pożądanego przez białych mieszkańców, od lat 20. XX wieku zdominowanego przez ludność czarnoskórą, która w latach 70. XX wieku została wyparta przez ludność pochodzącą z Meksyku i innych państw Ameryki Środkowej (Tamże).

⁴ Pierwotna lokalizacja przemysłu filmowego Zachodniego Wybrzeża i siedziby słynnego Keystone Studios, która w latach 80. i 90. XX wieku zmieniła się w jedną z aren walk gangów narkotykowych, a następnie została poddana gentryfikacji (Tamże).

zapewniały istotnych punktów odniesienia, rozpoznać własne korzenie i zbudować faktyczną tożsamość. Projekt rozpoczął się od organizowanych na terenie szkoły spotkań dyskusyjnych, dla których punktem wyjścia była sztuka napisana przez Juana Devisa. Zajęcia te skupiały się na historii rdzennej ludności Ameryki Środkowej⁵ i Południowej, rzadko uwzględnianej w programie nauczania w szkole średniej oraz na krytycznym ujęciu tematów podboju i kolonizacji. Następnie uczniowie przez kilka miesięcy konstruowali narrację i poszczególne punkty zwrotne historii, która została finalnie przekształcona w grę. Jej struktura została zbudowana z czterech głównych rozdziałów zatytułowanych nazwami produktów spożywczych symbolizujących kluczowe problemy wynikające z kolonialnej historii Ameryki Południowej i Środkowej. Były to: *Kukurudza* – oznaczająca quest, który łączy kulturę Majów z meksykańskimi ruchami wolnościowymi z początku XX wieku zainicjowanymi przez Emiliano Zapatę oraz powstałymi w latach 80. i 90. XX wieku z inicjatywy odwołujących się do wielkiego rewolucjonisty rdzennych mieszkańców Meksyku, reprezentujących Zapatystowską Armię Wyzwolenia Narodowego; *Cukier* – wytwarzany z trzciny cukrowej kieruje gracza na Karaiby, gdzie śledzi on rozwój handlu niewolnikami i machinacje z nim związane; *Melon* – rozpoczyna zadanie, które prowadzi od zaspokajania zachcianek żywieniowych Krzysztofa Kolumba do ofiar wojskowych reżimów zarządzających państwami południowo- i środkowoamerykańskimi w latach 70. i 80. XX wieku; *Winogrona* – oznaczają zadanie będące śledztwem pozwalającym na odkrycie najbardziej krwawych kart hiszpańskiej kolonizacji Ameryki Środkowej i Południowej. Ostatecznym celem postawionym przed graczem jest odnalezienie Rufiny Amayi – jednej z niewielu osób⁶, które przeżyły masakrę w El Mozote w Salwadorze. Rozegrała się ona w nocy z 11 na 12 grudnia 1981 roku, gdy mieszkańcy niewielkiej wioski zostali zaatakowani przez elitarny batalion Atlacatl szkolony przez amerykańskich Marines, którego celem było stłumienie protestów antyrządowych rozlewających się po kraju.

W dalszej części artykułu projekt i gra *Tropical America* zostaną poddane analizie z kilku perspektyw. Po pierwsze, jako proces i jego rezultat sytuujący się pomiędzy grą artystyczną i grą zaangażowaną, stanowiący ważny głos drugiej co do wielkości społeczności kulturowej Stanów Zjednoczonych, która jest wciąż słabo reprezentowana w mediach głównego nurtu. Po drugie, jako realizacja koncepcji widza-aktora, która sprzyja zaangażowaniu odbiorcy, czyniąc go jednocześnie współtwórcą narracji. Analizie poddane zostaną także: zagadnienie gry jako nośnika przemocy, która może mieć charakter twórczy i oczyszczający, oraz szata graficzna gry jako możliwa odpowiedź na egzotycyzację Ameryki Środkowej i jej mieszkańców. Poszczególne perspektywy służą do opisanego tego, w jaki sposób projekt i gra *Tropical America* stanowiły nie tylko eksperyment edukacyjny, ale także ważne narzędzie w budowaniu poczucia własnej tożsamości u młodzieży reprezentującej pierwsze pokolenie emigrantów.

⁵ W artykule, tam gdzie niemożliwe lub nielogiczne będzie zastosowanie konkretnych nazw narodowościowych lub etnicznych, sformułowanie Ameryka Środkowa i Południowa oraz odpowiadające im przymiotniki będą używane zamiast (i w miejsce) określeń takich jak „łaciński” (am. *Latino*) czy latynoski (am. *Hispanic*), nawet wówczas, gdy wymienione przymiotniki użyte zostały w materiałach (np. oficjalnych raportach rządowych), z których czerpano informacje. Wyjątek stanowią będą bezpośrednie cytaty z tekstów, które nie stosują tej zasady.

⁶ Długo uchodzącej za jedyną ocalałą z masakry.

JESTEŚMY, A JAKBY NAS NIE BYŁO...

Zgodnie z danymi zawartymi w raporcie przygotowanym przez Bureau of the Census, tj. rządową agencję podlegającą Departamentowi Handlu Stanów Zjednoczonych, w marcu 2002 roku – czyli roku finalizacji projektu, który okazał się przełomowym eksperymentem edukacyjnym w życiu kilkudziesięciu młodych ludzi pochodzących z rodzin emigranckich, głównie z Salwadoru oraz innych państw Ameryki Środkowej (Penix-Tadsen, 2016, s. 82) – więcej niż jedna na osiem osób zamieszkujących Stany Zjednoczone była pochodzenia środkowo- lub południowoamerykańskiego (Ramirez & de la Cruz, 2003). Liczba osób identyfikujących się jako posiadające korzenie południowo- lub środkowoamerykańskie wynosiła wówczas 37,4 miliona, co równało się 13,3% całej populacji zamieszkującej Stany Zjednoczone. Oznaczało to zarazem, że osoby należące do tej kategorii stanowiły drugą co do wielkości grupę ludności tego kraju⁷, niemal o połowę większą niż osoby identyfikujące się jako *Black (non-Hispanic)*. Największą grupą narodowościowo-etniczną wśród mieszkańców zaliczanych do tych posiadających korzenie południowo- lub środkowoamerykańskie stanowili Meksykanie (66,9%). Dane te wyraźnie wskazują, że osoby określające się niekiedy przymiotnikiem *Chicanx*⁸ stanowiły (i nadal stanowią) bardzo znaczący odsetek ludności Stanów Zjednoczonych. Jednocześnie reprezentacja zarówno *Chicanx*, jak i innych grup narodowościowych wywodzących się ze wspomnianego regionu, w amerykańskiej kulturze popularnej jest wciąż znikoma. Zasadniczej zmiany w tym zakresie nie przyniosło ustanowienie corocznego „Narodowego Tygodnia Dziedzictwa Łatynoskiego” zaproponowanego przez kalifornijskiego kongresmena George’a E. Browna i usankcjonowanego podpisem prezydenta Lyndona B. Johnsona 17 września 1968 roku, który dwadzieścia lat później został wydłużony do miesiąca przypadającego na okres od 15 września do 15 października (Kratz, 2017). Niewiele ostatecznie zdziałały także ruchy tożsamościowe i wolnościowe lat 60. i 70. XX wieku. Obecnie produkowana w Stanach Zjednoczonych kultura popularna nadal dostarcza przede wszystkim negatywnych przedstawień osób pochodzących z Ameryki Środkowej i Południowej, sytuując je na ogół pomiędzy bandytą a leniwym Meksykaninem (UNIKO Media Group, 2025). Filmy takie jak *Coco* – pełnometrażowa animacja Pixara, która otrzymała Oscara, pokonując m.in. *Mojego Vincenta* – niczego na dłuższą metę nie zmieniają. Zgodnie z raportem przedstawionym przez USC Annenberg Inclusion Initiative (Case et al., 2021) w 1300 filmach osiągających najwyższe pozycje w amerykańskim *box office* w latach 2017–2019 jedynie 5% postaci, które wypowiadały jakąkolwiek kwestię, obsadzono osobami o korzeniach południowo- i środkowoamerykańskich. Jeszcze mniejszy, bo wynoszący

⁷ Pierwszą obejmującą ponad połowę mieszkańców USA są osoby białe pochodzące z Europy, Bliskiego Wschodu oraz Afryki Północnej, definiowane jako *non-Hispanic*.

⁸ Przymiotnik ten jest przywołany w jego znaczeniu historycznym jako określenie osób pochodzących z Meksyku, funkcjonujące od początku XX wieku, którego pochodzenie językowe jest niejednoznaczne i którego używanie jest obecnie zarzucone, niemniej pojawia się zarówno w wypowiedziach dotyczących muralu Siquerosa, jak i gry *Tropical America*. Więcej na temat terminu *Chicanx*: Arnoldo De León, *The Etymology and Evolution of the Term Chicano*, portal TSHA (Texas State Historical Association): <https://www.tshaonline.org/handbook/entries/chicano#:~:text=Most%20significantly%2C%20many%20Mexican%20Americans,within%20by%20the%20early%201980s>.

jedynie ok. 3,5%, był odsetek osób, którym w ramach wspomnianych 5% przypadła główna rola lub ważna rola drugoplanowa.

W obszarze gier cyfrowych⁹ ta sytuacja jeszcze bardziej się komplikuje w związku z dominacją dużych wytwórni amerykańskich i japońskich oraz międzynarodowych korporacji, które reprezentują zdecydowanie zachodniocentryczny punkt widzenia. Najczęściej stosuje się w nich stereotypowe podejście do kultury Ameryki Środkowej i Południowej, osadzając fabuły „we współczesnych i historycznych geopolitycznych punktach zapalnych – w tym na Kubie w czasach rewolucji, [czy w – MARK] ogarniętym wojną narkotykową Meksyku” (Penix-Tadsen, 2016, s. 65). Innym sposobem obrazowania Meksyku jest narracja kładąca nacisk na jego problematyczność jako sąsiada graniczącego ze Stanami Zjednoczonymi i dążącego do destabilizacji na terenach przygranicznych. Tego typu motyw pojawił się po raz pierwszy w 1994 roku w trzeciej części serii *Strike* zatytułowanej *Urban Strike* i reprezentującej „nowy meksykański motyw kulturowy w grach wideo”, ukazując Meksyk – jak podkreśla Penix-Tadsen – jako „niestabilnego sąsiada z południa Stanów Zjednoczonych w dystopijnym, futurystycznym scenariuszu militarnym” (Penix-Tadsen, 2016, s. 66). Zbiegło się to w czasie z potężną falą migracyjną. Jednym z czynników wpływających wówczas na liczbę nielegalnych imigrantów była „neoliberalizacja meksykańskiej gospodarki, której przełomowym momentem było wprowadzenie porozumienia NAFTA w 1994 roku” (Taylor, 2019, s. 54). Zapewniało ono „Stanom Zjednoczonym dostęp do obfitych zasobów taniej siły roboczej na południe od granicy”, a jednym z jego skutków było pojawienie się „nowo wyłączonej klasy robotników rolnych, z których wielu zostało zmuszonych do migracji do Stanów Zjednoczonych” (Taylor, 2019, s. 54). Pochodzili oni zarówno z Meksyku, jak i innych Państw Ameryki Środkowej, stanowiąc spory odsetek wśród rodziców uczniów, którzy wzięli udział w projekcie *Tropical America*. Te skonwencjonalizowane obrazy państw i obywateli Ameryki Południowej i Środkowej długo nie spotykały się z bardziej zniuansowaną kontrpropozycją, gdyż nawet wówczas, gdy – jak w grze *Europa Universalis IV: El Dorado* (Paradox Interactive, 2015): „Aztekowie, Majowie i Inkowie są przedstawieni bardziej szczegółowo pod względem swojej religii”, to należy zaznaczyć, że „elementy kultury Azteków [...] oparte są na zewnętrznej perspektywie w postaci relacji hiszpańskich księży” (Loban & Apperley, 2019, s. 90).

Równie nieliczne były teksty opisujące tamtejszy przemysł gier cyfrowych, który rozwijał się od lat 80. XX wieku (Oulton, 2019, s. 248). Jak zauważyła Claudia Costa Pederson w 2016 roku jedyną monografią badającą gry wideo stworzone przez projektantów z Ameryki Środkowej i Południowej, oraz poddającą refleksji to, w jaki sposób kultura regionu „jest przedstawiana w popularnych grach” (Pederson, 2016), była książka wspomnianego już Philipa Penixa-Tadsena *Cultural Code. Video Games and Latin America* (Penix-Tadsen, 2016). Kolejną próbą poszerzenia perspektywy w obszarze groźnawstwa Ameryki Południowej i Środkowej była zbiorowa monografia zatytułowana *Video Games and the Global South*

⁹ W tekście posłużono się terminem gry cyfrowe, traktując go jako najbardziej adekwatny zwrot oznaczający całość gier przeznaczonych na różnego typu urządzenia, od komputerów przez specjalne platformy, których środowiskiem technologicznym jest cyfrowość. Inne terminy, takie jak gry komputerowe czy gry wideo pojawiają się wyłącznie w cytowaniach w trosce o zachowanie zgodności cytatów z oryginałami.

(2019) pod redakcją tego samego badacza, opatrzona przedmową Gonzalo Frasca – jednego z najbardziej prominentnych reprezentantów urugwajskiej sceny gamingowej, który jest jednocześnie projektantem gier i badaczem kultury przez nie wytwarzanej. Obszarem, na którym można by się było spodziewać pewnego przełomu, były produkcje niezależne, najczęściej o charakterze artystycznym. Jednak, gdy przyjrzymy się propozycjom pojawiającym się w interesującym nas okresie, tj. w latach 1999–2002, napotykamy jedynie swoistą kontynuację pomysłu z *Urban Strike*. Mam na myśli dwie gry autorstwa badacza i artysty sztuki mediów Rafaela Fajardo. *Crosser* z 2000 roku, który „posługuje się sceną przekraczania granicy jako sposobem na wykrywanie zderzeń/kolizji” (Rally, 2008, s. 212), a głównym celem gracza czyni spełnienie amerykańskiego snu w postaci zdobycia Zielonej Karty. Z kolei *La Migra* (2001) to propozycja, w której awatarem gracza jest „pojazd Straży Granicznej, którego celem jest uwięzienie, deportacja lub w inny sposób dokonane zatrzymanie osób próbujących przekroczyć granicę” (Penix-Tadsen, 2016, s. 90). Gra przyjmuje formę niekończącego się zapętlenia, w którym obie strony starają się trzymać wzajemnie w szachu, ale w którym żadna nie ma ostatecznie szansy na powodzenie. Swoistą kontynuacją tak zarysowanej tematyki były późniejsze propozycje, takie jak: *La Turista Fronterizo*, czyli „humorystyczna i pełna ironii wirtualna podróż przez pogranicze San Diego i Tijuany” (Cleger, 2015, s. 21–22) stworzona przez duet Coco Fusco i Ricardo Domingueza czy *A Geography of Being* autorstwa mającego nikaraguańskie korzenie artysty sztuk wizualnych Ricarda Mirandy Zuñigi, która „opowiada o doświadczeniach nielegalnych młodych imigrantów w USA i opiera się na wywiadach, jakie artysta przeprowadził z dwoma młodymi mężczyznami, którzy imigrowali do USA jako małe dzieci” (Taylor, 2019, s. 54).

W nakreślonym powyżej kontekście wyjątkowość projektu i gry *Tropical America* rysuje się na dwóch płaszczyznach. Jako projektu tworzonego od postaw przez młodych imigrantów, a nie produktu, którym mogą się posłużyć, chociaż nie mieli żadnego wpływu na jego kształt. A także jako procesu, który w trakcie tworzenia gry pozwala nie tyle przepracować traumę oddzielenia od ojczyzny i opowiedzieć o trudnościach związanych z zakorzenianiem się w nowym miejscu, ile stanowi impuls do odkrywania faktycznych elementów własnej tożsamości kulturowej. Podane wcześniej przykłady można uznać za w pewien sposób dobrane opowieści kompensujące poczucie niesprawiedliwości wynikające z niehumanitarnego traktowania migrantów przez amerykańskie urzędy i służby porządkowe oraz dokumentację poczucia alienacji. *Tropical America* była szansą na wytworzenie pogłębionej opowieści o tożsamości, która pozostaje w napięciu z oficjalnymi narracjami historycznymi i politycznymi, problematyzując je i jednocześnie stanowiąc dla nich alternatywę.

GRA ARTYSTYCZNA, A MOŻE *SERIOUS GAME*?

Chcąc określić gatunek, który reprezentuje *Tropical America*, niemal instynktownie sięgamy po dwie konwencje. Pierwsza to gra jako dzieło sztuki / gra artystyczna (*art game*), co wynika z faktu, że w takim kontekście została ona zaprezentowana m.in. podczas Poły/Graphic San Juan Triennial: Latin America and the Caribbean w 2004 roku. Druga to gra z przesłaniem/graa zaangażowana (*serious game*). Ta kategoria narzuca się w związku z faktem,

że *Tropical America* powstała w ramach dyskursu edukacyjnego, co znalazło odzwierciedlenie w prezentacji projektu na wystawie towarzyszącej United Nation World Summit on the Information Society w Genewie w 2003 roku. Gra *Tropical America* była jednym z ośmiu projektów cyfrowych wybranych przez Andy'ego Carvina, związanego z Benton Foundation, omawianych podczas kongresu. Carvin stwierdził, że: „gra pokazuje, co może się stać, gdy młodym ludziom, którzy w innych okolicznościach byliby często uważani za groźnych lub marginalizowani, da się zarówno umiejętności, jak i szansę na stworzenie czegoś dla szerszej społeczności” (Carpenter, 2003).

Calvin uznał za wyjątkowe i przełomowe zwłaszcza to, że uczniowie „zdecydowali się stworzyć grę, która nie tylko uwzględni historię Ameryki Łacińskiej z perspektywy rdzennej i latynoskiej, ale także wpłata w nią ideę praw człowieka (Carpenter, 2003).

Według definicji zaproponowanej przez Tiffany Holmes w 2003 roku gra artystyczna to „interaktywne dzieło, zazwyczaj humorystyczne, autorstwa artysty wizualnego, które spełnia jeden lub więcej z następujących warunków: podważa stereotypy kulturowe, reprezentuje istotną krytykę społeczną lub historyczną albo opowiada historię w nowatorski sposób” (Holmes, 2003, s. 46).

W tej definicji dwa stwierdzenia są problematyczne z punktu widzenia klasyfikacji gry *Tropical America*. Po pierwsze, nie jest ona w żadnym razie humorystyczna, po drugie, nie jest wyłącznym dziełem artysty. Owszem powstała we współpracy z co najmniej dwoma twórcami: Juanem Devisem – artystą wizualnym pochodzącym z Kolumbii i mieszkającym w Los Angeles, który był autorem sztuki teatralnej stanowiącej punkt wyjścia do zajęć dotyczących przeszłości i teraźniejszości Ameryki Południowej i Środkowej oraz Artemio Rodríguezem – meksykańskim grafikiem odpowiedzialnym za ostateczną formę estetyczną gry i wygląd poszczególnych plansz. Jednak jej twórca jest zbiorowy, a wpływ uczniów Belmont High School na jej ostateczny kształt narracyjny i wizualny był kluczowy.

Aleksandra Prokopek w artykule otwierającym numer czasopisma naukowego „Replay: The Polish Journal of Game Studies” (2021, s. 8) omija rażąco w postaci „humorystycznego” aspektu kategorii *art game*, cytując definicję Holmes dopiero od fragmentu mówiącego o podważaniu stereotypów kulturowych. To pominięcie nie unieważnia jednak wcześniejszej części definicji Holmes. Dlatego, podobnie jak czyni to Prokopek, przywołam jeszcze jedną definicję tego gatunku gier, tym razem sięgając po propozycję Johna Sharpa. Badacz, wykorzystując termin *art game*, zaproponowany około 2005 roku przez niezależnego twórcę gier Jasona Rohrera definiuje jako gry artystyczne te artefakty, które wykorzystują „charakterystyczne dla gier właściwości – w tym interaktywność, cele stawiane graczowi i przeszkody stanowiące dla niego wyzwanie – aby wykreować otwierające i skłaniające do refleksji doświadczenia wynikające z gry” (Sharp, 2015, s. 12). Do tak nakreślonych ram *Tropical America* znakomicie pasuje jako propozycja, która ma przede wszystkim skłonić do refleksji nad kwestiami tożsamości oraz rozmaitych zawłaszczeń kulturowych.

Z kolei kategoria gier z przesłaniem lub gier zaangażowanych została wprowadzona do dyskursu groźnawczego przez amerykańskiego badacza Iana Bogosta i zdefiniowana w monografii *Serious Games: The Expressive Power of Videogames* jako „gra wideo stworzona w celu wspierania istniejących i ugruntowanych interesów instytucji politycznych, korporacyjnych i społecznych” (Bogost, 2007, s. 55). Przy czym sam Bogost zaznaczył, że gry te nie

pozostają na usługach „rządów, korporacji, instytucji edukacyjnych i im podobnych, ale [...] rzucają wyzwanie tego typu instytucjom, stwarzając okazje do ich kwestionowania, zmiany lub wyeliminowania” (Bogost, 2007, s. 58) z publicznego dyskursu. Także ta definicja okazuje się kłopotliwa w kontekście gry *Tropical America*, gdyż powstała ona w ramach systemu edukacyjnego, stanowiąc pokłosie programu przeprowadzonego w szkole i sfinansowanego z publicznych środków. O ile *Tropical America* kwestionuje dyskurs kolonialny i rzuca wyzwanie historiom zamiatanym pod dywan, o tyle jej celem nie jest zniesienie prymatu wyznaczających ten dyskurs instytucji, jej autorzy bowiem mają świadomość, że takie działanie nie leży w zakresie ich możliwości. Jak zatem należałoby ostatecznie sklasyfikować tę grę?

Ze względu na charakteryzujące ją cechy oraz fakt usytuowania narracji i autorów w kręgu kultury południowoamerykańskiej uzasadnione wydaje się sięgnięcie po koncepcję „gier wideo uciśnionych” (ang. *video games of the oppressed*) zaproponowaną w 2001 roku przez wspomnianego już Gonzalo Frascę. Można także uznać ją za grę wpisującą się w postulat Claire Taylor i Thei Pitman zawarty w rozdziale końcowym zbiorowej monografii *Latin American Cyberculture and Cyberliterature* (2007). Autorki stwierdzają w nim, że „przyszłe działania w ramach cyberkultury Ameryki Łacińskiej muszą w pełni uwzględniać powiązania między cyberkulturą, teorią postkolonialną i latynoamerykańskimi tożsamościami” (Taylor & Pitman, 2007, s. 267). Dostrzegają jednocześnie drżemiący w produkcjach cyfrowych potencjał „wyrażania świadomości postkolonialnej” oraz prezentowania „nowych i opozycyjnych form tożsamości w sieci” (Taylor & Pitman, 2007, s. 267). Choć publikacja ukazała się w 2007 roku, wyrażony przez jej redaktorki postulat od pewnego czasu krążył wśród badaczy wywodzących się z Ameryki Południowej i Środkowej, starających się powołać do życia studia dekolonialne. Miała to być odpowiedź na dominację studiów postkolonialnych spod znaku Edwarda W. Saida, Gayatri Chakravorty Spivak i Homi J. Bhabhy. Kluczowe dla dekolonialnego modelu teoretycznego teksty Waltera D. Mignoli ukazały się co prawda później (Mignolo, 2007; Mignolo & Walsh, 2018), ale w interesującym nas okresie w publicznym dyskursie funkcjonował już artykuł Aníbala Quijano, który stanowił jeden z pierwszych zarysów teorii dekolonialnej (Quijano, 2000).

Przyjmuję zatem, że gra *Tropical America* jest dziełem złożonym, które sytuując się na pograniczu gry artystycznej i zaangażowanej, sięga po taktykę właściwą dla „gry cyfrowej uciśnionych”, co zostanie szczegółowo udowodnione w kolejnych akapitach. Stanowi jednocześnie odpowiedź na coraz bardziej domagające się uwzględnienia i właściwego zwizualizowania narracje południowo- i środkowoamerykańskie widziane z perspektywy dekolonialnej, a nie tej reprezentowanej przez kolonizatorów i ich późnych spadkobierców z zachodnich uniwersytetów.

„SPECT-ACTOR” ZAMIAST GRACZA

Jednym z najważniejszych rozróżnień, jakim posługuje się Frasca, pozwalającym mu opisać szczególnie pozycję kulturową gier, jest wskazanie, że „w ujęciu temporalnym narracja dotyczy tego, co już się wydarzyło, podczas gdy symulacja dotyczy tego, co mogłoby się wydarzyć. Narracja jest formą statyczną. Symulacja jest formą zmiany” (Frasca, 2004, s. 86).

Badacz i praktyk opiera się przy tym na przekonaniu odnotowanym przez Sherry Turkle, zgodnie z którym możliwe jest potraktowanie „kulturowej wszechobecności symulacji jako wyzwania dla opracowania bardziej wyrafinowanej krytyki społecznej [...] Jej celem byłoby stworzenie symulacji, które faktycznie pomogłyby graczom zakwestionować wyjściowe założenia modelu. Ta nowa krytyka próbowałaby wykorzystać symulację jako środek podnoszenia świadomości” (Turkle, 1995, s. 71).

Dynamika symulacji prowadzi Frascę do poszukiwań w obszarze brazylijskiego teatru awangardowego, w którym za sprawą dramaturga Augusto Boala w 1979 roku doszło do przełamania dychotomii aktor – widz w ramach „teatru ucisnionych” (ang. *theatre of the oppressed*; Boal 2000, s. xx–xxi). Zgodnie z koncepcją Boala przełamanie następuje dzięki wytworzeniu w ramach sytuacji scenicznej „widza-aktora” (ang. *spect-actor*) będącego jednocześnie odbiorcą i współtwórcą znaczeń (Boal, 1992). Tę figurę postanawia wykorzystać Frasca jako kluczowego aktanta w zaproponowanym na wzór Forum Teatralnego (ang. *Forum Theater*) Boala Forum Gier Wideo (ang. *Forum Videogames*). Frascowski widz-aktor „zamiast występować na scenie” analizuje „sytuacje z życia wzięte, tworząc gry wideo, a następnie modyfikując je, aby odzwierciedlały [jego – MARK] osobisty punkt widzenia” (Frasca, 2004, s. 89). Celowo przywołuję tu koncepcję Frasci – nie tylko ze względu na etniczne pochodzenie autora zbliżające go do licealistów tworzących grę *Tropical America*, ale także dlatego, że bardzo podobna do koncepcji Boala figura prosumenta, choć pierwotnie zdefiniowana przez Alvina Tofflera już w 1980 roku (Toffler, 1985, s. 321 i n.), w namyśle nad kulturą cyfrową i pozycjonowaniem w niej odbiorcy zaczęła funkcjonować dopiero w kontekście nowych postaw i procedur powiązanych z kulturą konwergencji opisaną przez Henry’ego Jenkinsa (2006) cztery lata po zakończeniu projektu *Tropical America*. Ponadto opisany przez Boala widz-aktor, „przeniesiony” w obszar groźnawstwa Frasci, sam wytwarza struktury, na których operuje, podczas gdy prosument najczęściej operuje na strukturach wytworzonych przez podmioty wobec niego zewnętrzne – umożliwiające mu przekształcenie pierwotnego produktu zgodnie z własnymi preferencjami. Bliżej mu zatem do procedur modyfikacji gry¹⁰ niż tworzenia jej od zera.

Frasca postulował zastosowanie koncepcji widza-aktora jako narzędzia roboczego dla niewielkich homogenicznych grup, takich jak klasy szkolne pozostające pod opieką modyfikatora. Niewątpliwie opisana przez niego konwencja pracy edukacyjnej z wykorzystaniem gry cyfrowej została – zanim jeszcze ukazał się jego tekst – z powodzeniem wdrożona przez tandem Irish – Devis. Frasca słusznie zauważa, że celem tego typu gier:

nie jest znalezienie odpowiednich rozwiązań, ale raczej zainicjowanie dyskusji – które można prowadzić osobiście lub za pośrednictwem czatu. Nie miałyby znaczenia, gdyby te gry nie mogły symulować sytuacji z realistyczną dokładnością. Zamiast tego gry działałyby jako metonimie, które mogłyby ukierunkowywać dyskusje i służyć do poszukiwania alternatywnych sposobów radzenia sobie z rzeczywistymi problemami (Frasca, 2004, s. 90).

Konstruując swój model, Frasca miał pełną świadomość, że „ani sztuka, ani gry nie mogą zmienić rzeczywistości, ale [...] mogą zachęcić ludzi do jej kwestionowania i wyobrażania

¹⁰ Do procedur modyfikacji powróć jeszcze w dalszej części tekstu.

sobie możliwych zmian” (Frasca, 2004, s. 93). Warto przy okazji zaznaczyć, że nie poprzestał na samej teorii, ale starał się wprowadzić ją w praktykę deweloperską, projektując w latach 2003–2004 gry z serii *Newsgaming* (Penix-Tadsen, 2016, s. 78).

Projekt *Tropical America* można także uznać za realizację pionierską wobec postawy *playing against the grain*, znanej także jako *playing back*, zaproponowanej w 2017 roku przez Souvika Mukherjee. Badacz z Kalkuty definiuje to pojęcie jako „grę w liczbie mnogiej”, która:

burzy linearne chronologie i ośrodki prawdy; przemawia wprost w imieniu głosów, których nie słychać w archiwach kolonialnych, a także przedstawia scenariusze, w których można symulować zarówno stereotypy kolonialne, jak i opowiadać alternatywne, antykolonialne historie (Muherjee, 2017, s. 105).

Podobnie rzecz się ma z zaproponowaną przez Mohammeda Ibahrine’a procedurą tworzenia gry oraz grania w nią jako aktu emancypacji. Katarski badacz opisując rolę, jaką może odegrać granie w islamskie gry stwierdził, że można tę praktykę postrzegać, jako rodzaj wyzwalającego aktu, który pozwala na unieważnienie dominujących wizerunków „arabskości” i „islamizmu” wykreowanych w ramach amerykańskiego przemysłu gier (Ibahrine, 2015, s. 211–216). W przypadku kultury środkowo- i południowoamerykańskiej należałoby dodać, że chodzi tu o wszystkie typy obrazowania, zarówno te, których nośnikiem były (i są) gry cyfrowe, jak również obrazy kinematograficzne i wyobrażenia malarskie. Ostatnie z wymienionych próbował na początku lat 30. XX wieku zakwestionować meksykański muralista David Alfaro Siqueiros, co doprowadziło do protestów przeciwko jego dziełom stworzonym w Los Angeles. Irish i Devis, przechwytyując od Siqueirosa tytuł dla swojego projektu, mieli pełną świadomość, że ich propozycja wpisuje się w kontrwizualność rozumianą jako dekonstrukcja oswojonego wizerunku innego i jego otoczenia. W przypadku Ameryki Środkowej i Południowej ma on charakter egzotycyzujący i jest zakorzeniony w narracjach czyniących z tych terytoriów odpowiednik raj, który konkwistadorzy i ich następcy wciąż mają prawo eksploatować.

Reasumując, projekt i gra *Tropical America* wpisuje się w modele teoretyczne i praktyczne służące do analizowania i tworzenia gier cyfrowych z gatunku artystycznych i zaangażowanych – a nawet częściowo te modele wyprzedza. Wykorzystując procedury właściwe dla koncepcji „gier cyfrowych uciśnionych” i praktyki widza-aktora, pozwala zaadresować kwestie tożsamości osób wywodzących się z pozazachodniego kręgu kulturowego, w tym przypadku Ameryki Środkowej i Południowej, w sposób odmienny od dominującego w narracjach Zachodu.

O ŹŁE ZAADRESOWANEJ ANALIZIE PRZEMOCY

Analizując grę *Tropical America*, Phillip Penix-Tadsen od samego początku czyni to w oderwaniu od będącego jej warunkiem *sine qua non* projektu edukacyjnego. Dokonując analizy obecnych w grze aspektów przemocy, czyni to wyłącznie z perspektywy gracza, jakby nie dostrzegając istoty samego projektu, którego gra jest jedynie produktem końcowym i jako taki powinna zostać poddana analizie w odmiennym od zaproponowanego przez Penix-Tadsena

kluczu. Badacz dostrzega wprawdzie, że narracyjne bogactwo gry i wielość odniesień do różnych aspektów kulturowych właściwych dla Ameryki Środkowej i Południowej zostały wykorzystane „do zbadania historycznych korzeni współczesnej przemocy i relacji władzy”, zaś samą przemoc obecną w grze charakteryzuje jako nietypową dla gier cyfrowych, bo „przedstawioną na poziomie instytucjonalnym” (Penix-Tadsen, 2016, s. 85). Zauważa także odmiennosć tej propozycji od klasycznych narracji znanych z innych gier cyfrowych. Jednak gdy w kolejnym zdaniu stwierdza, że „**graczowi** [podkreśl. MARK] wielokrotnie przypomina się o dawnych i obecnych nierównościach poprzez dyskurs i rozgrywkę gry” (Penix-Tadsen, 2016, s. 85), to nie zadaje kluczowego pytania, czyli: Kto przypomina? Można je też zadać inaczej: czyją intencją było to nieustanne przypominanie o systemowym wymiarze przemocy i jaką funkcję pełni ono w grze, a zatem: Po co się o tym przypomina? Penix-Tadsen zauważa także, że „tortury są stosowane jako kara za udział w praktycznie każdym rodzaju wywrotowych zachowań w grze” (Penix-Tadsen, 2016, s. 85), ale nie poddaje tego spostrzeżenia dalszej analizie. Wskazuje jedynie, że przemoc ma także drugą twarz, która przejawia się w brutalnych zachowaniach gracza wobec „martwych hiszpańskich konkwistadorów” czy „rozwścieczonych żołnierzy grożących mu bagnetami” (Penix-Tadsen, 2016, s. 85). Tu także nie pojawia się jakakolwiek refleksja, choćby ta dotycząca nierówności owej przemocy w zależności od jej źródła. W przypadku gracza są to raczej akty kanalizowania wściekłości wynikającej z niemocy (odcinanie wąsów martwych konkwistadorów) lub samoobrona (wobec atakujących go „rozwścieczonych” żołnierzy). Penix-Tadsen zauważa, że „niezależnie od tego, czy gracz zdecyduje się zaoferować swoje złoto Hiszpanowi, czy nie w queście pod hasłem *Cukier*, to Hiszpan dobywa miecza i go żąda” (Penix-Tadsen, 2016, s. 85), a „gracz nie ma wyboru i musi je oddać, za co otrzymuje w zamian trochę trzciny cukrowej” (Penix-Tadsen, 2016, s. 85). Dostrzega też, że „gracz **musi** [podkreśl. MARK] wybrać jedną z pięciu form tortur stosowanych przez hiszpańskie władze kolonialne” (Penix-Tadsen, 2016, s. 85), ale jest niezadowolony, że „wszystko kończy się tak samo: ekran robi się czarny, a na tle dźwiękowym torturowanego awatara pojawiają się słowa »(ocenzurowano/cenzurowano)« aż do momentu, gdy hiszpańscy strażnicy wyrzucą go z komnaty” (Penix-Tadsen, 2016, s. 85).

Wreszcie nadmienia, że „zdarzają się [...] inne punkty [...] w których decyzja gracza wpłynie na narrację. [...] Na przykład, gdy gracz musi zdecydować, czy (1) podjąć karierę handlarza niewolnikami, czy (2) spróbować pomóc podróżującemu marynarzowi w stworzeniu nowego imperium biznesowego”, przy czym „wybór pierwszej opcji doprowadzi do udziału w buncie przeciwko właścicielom niewolników, a druga do fabuły toczącej się we współczesnej Hawanie” (Penix-Tadsen, 2016, s. 85). Celowo przytoczyłam sporo fragmentów tekstu Penix-Tadsena, aby wyraźnie wskazać, że jest to raczej opis niż analiza. Badacz wydaje się całkowicie pomijać sens przywoływanych punktów narracji, jakby nie zauważał, że gracz nie ma wyboru, jeśli chce postąpić wbrew oczekiwaniom władzy reprezentowanej przez najeżdźcę. Z kolei możliwość opowiedzenia się za jakąś opcją pojawia się tylko wówczas, gdy wspiera w jakimkolwiek stopniu reżim: zostanie handlarzem niewolnikami albo pomoc innemu konkwistadorowi. Kimże bowiem innym jest ów tak neutralnie opisany przez Penix-Tadsena „podróżujący marynarz” chcący założyć imperium biznesowe? Żadną miarą ten opis nie pasuje do reprezentanta ludów rdzennych którejkolwiek z Ameryk będących geograficzno-historycznym punktem odniesienia dla przedstawionej w grze narracji.

Zastanawiające jest także stwierdzenie, że *Tropical America* została stworzona „specjalnie jako narzędzie pedagogiczne, nacechowane ideologicznie” (Penix-Tadsen, 2016, s. 86). Brzmi to bowiem tak, jakby badacz traktował ją faktycznie wyłącznie jako narzędzie zbudowane przez moderatorów, a nie wynik autonomicznych decyzji uczniów zaangażowanych w jej konstruowanie. O autonomii tych ostatnich świadczą słowa Jessiki Irish, według której: „uczniowie wymyślili koncepcję gry, a także pomogli nadać kształt elementom tematycznym każdej z czterech sekcji gry. Juan napisał scenariusz w oparciu o te wytyczne, a ja kierowałem pracą uczniów (i asystentów badawczych) w procesie przekształcenia tych elementów w grę”¹¹.

W przeciwieństwie do Penix-Tadsena Henry Jenkins doskonale wyczuł intencje stojące za przemocą obecną w grze *Tropical America*. Nim przytoczę wnioski amerykańskiego badacza płynące z analizy projektu przeprowadzonego w Belmont High School, warto przyjrzeć się jego podejściu do relacji pomiędzy narracjami kulturowymi a przemocą. Jenkins zwraca uwagę, że

historycznie rzecz biorąc, kultury wykorzystywały opowieści, aby nadać sens bezsensownym aktom przemocy. Opowiadanie historii o przemocy może w efekcie złagodzić jej bolesność i pomóc nam zrozumieć czyny, które burzą nasze utarte ramy znaczeniowe. Kiedy wojownicy kultury i reformatorzy mediów przytaczają przykłady brutalnej rozrywki, prawie zawsze zwracają uwagę na dzieła, które wyraźnie zmagają się ze znaczeniem przemocy, dzieła, które zdobyły uznanie krytyków lub status kultowy, po części dlatego, że zrywają z formułami, za pomocą których nasza kultura zazwyczaj posługuje się przemocą (Jenkins, 2006, s. 216).

Gdy krytycy i naukowcy dokonują ich oceny „dosłowna krytyka sugeruje niechęć do traktowania tych dzieł z jakimkolwiek znuansowaniem. [...] są potępiane za to, co przedstawiają, a nie badane pod kątem tego, co mają do powiedzenia” (Jenkins, 2006, s. 216). Czytając analizę *Tropical America* autorstwa Penix-Tadsena, odniosłam wrażenie, że – być może nieintencjonalnie – wpisał się on do grona opisanego przez Jenkinsa. Ten ostatni skądinąd słusznie zauważył, że „wiele współczesnych gier jest projektowanych jako poligon doświadczalny etyki; a dyskusje wokół takich gier stanowią kontekst do refleksji nad naturą przemocy” (Jenkins, 2006, s. 216). Zasugerował także, że

dzieciaki uczą się, że współczesne gry komercyjne opowiadają zaskakująco wąski zakres historii i przyjmują jeszcze węższy wachlarz perspektyw na przedstawione wydarzenia. Nowe spojrzenie na gatunki gier może sprzyjać większej różnorodności, a tym samym wprowadzać nowe konteksty do myślenia o przemocy w grach (Jenkins, 2006, s. 2019).

Warto zauważyć, że tuż po ostatnim zacytowanym zdaniu Jenkins rozpoczyna analizę gry *Tropical America*. Powołując się na słowa Irish, które badaczka i współinicjatorka projektu powtórzyła także w naszej korespondencji, Jenkins stwierdza, że główna dyskusja skoncentrowała się na motywacjach kierujących protagonistą, a „odpowiadając na to pytanie, uczniowie uzyskali głębszy wgląd w znaczenia i motywacje stojące za przemocą w grach” (Jenkins, 2006, s. 220). Biorąc to pod uwagę, Jenkins w następujący sposób podsumowuje wątek przemocy w grze *Tropical America*:

¹¹ Informacje przekazane przez Jessicę Irish w korespondencji z autorką z 9.09.2023. Materiały w archiwum cyfrowym autorki.

uczniowie musieli sami opanować historię, sprowadzając ją do kluczowych wydarzeń i pojęć, a następnie określić, jakie obrazy lub działania najlepiej oddają istotę tych idei. Rozgrywkę wzbogacili encyklopedią, która pozwalała graczom dowiedzieć się więcej o historycznych odniesieniach i zapewniała przestrzeń, w której można było prowadzić meta-grę. Zamiast romantyzować przemoc, dzieci zajmowały się przemocą polityczną i ludzkim cierpieniem, które skłoniły ich rodziców do ucieczki z Ameryki Łacińskiej (Jenkins, 2006, s. 220).

Co ciekawe, z tej samej strony, z której pochodzi powyższy cytat, Penix-Tadsen przytacza jedynie opis informujący, że narracja gry obejmowała blisko pięćset lat historii, jakby całkowicie nie zauważał – lub co gorsza świadomie pomijał – jenkinsowską analizę niepasującą do krytycznego spojrzenia na rolę przemocy w tej grze, jakie sam reprezentował.

Nadużycie, którego dokonuje Penix-Tadsen, wydaje się mieć dość banalny, ale jednocześnie niemożliwy do zbagatelizowania powód. Mianowicie analizuje on grę *Tropical America* na tych samych zasadach i w tych samych ramach, jak wszystkie pozostałe gry omawiane zarówno w pierwszej, jak i drugiej części rozdziału *Persuasion*, tj. jako przeznaczony dla gracza gotowy produkt stworzony przez komercyjne studio (*Mercenaries 2: Playground of Destruction*, LucasArts 2005; *Conflict: Denied Ops*, Eidos 2008) lub artystę sztuk wizualnych (*September 12th: A Toy World*, Gonzalo Frasca 2003; *Madrid*, Gonzalo Frasca 2004; *Turista Fronterizo*, Ricardo Dominiguez, Coco Fusco 2006). Istotą gry *Tropical America* był proces jej tworzenia, a nie wyłącznie grania w nią. Sama gra jest finalnym produktem trwającego dwa lata projektu edukacyjnego, którego była jednocześnie centralnym elementem roboczym i widocznym rezultatem zaprezentowanym na zewnątrz poprzez umieszczenie jej finalnej wersji na stronie internetowej. Biorąc pod uwagę fakt, że we wstępie do swoich rozważań dotyczących obecności przemocy w grach Penix-Tadsen stwierdził, że „projektowanie gier etycznie trudnych oznacza tworzenie napięcia, które zmusza gracza do kwestionowania przyczyn i skutków działań podejmowanych w świecie gry” (Penix-Tadsen, 2016, s. 77), trudno jest zrozumieć, dlaczego nie zauważył, że w przypadku *Tropical America* następuje przesunięcie środka ciężkości od gracza na twórców, którzy są jednocześnie graczami, inkarnując opisaną wcześniej koncepcję widza-aktora. Jak podkreślała Irish, wkład uczniów w strukturę gry, także dotyczący wątków związanych z przemocą, był kluczowy. Badaczka stwierdziła wprost:

jedną z cech, którą uważam za godną uwagi, jest to, że gra jest odwrotnością konwencjonalnej strzelanki. Wszyscy są tu już martwi, a jedyna ocalała z masakry w El Mozote musi cofnąć się w czasie i poskładać w całość to, „co się stało”, aby nakreślić tło dla tak brutalnej przemocy. W momencie premiery nie było innej gry, która stosowałaby takie podejście, i myślę, że fakt, iż nasi uczniowie wybrali tę ideę jako główną, jest ważny¹².

To także oni, a nie potencjalni późniejsi użytkownicy tej gry, stanęli przed koniecznością nieustannego kwestionowania „przyczyn i skutków”, na tym bowiem polegał projekt, który zmieniał lekcję historii w pole dekonstrukcji kolonialnych narracji. O tym, jak głęboko tkwiły one w uczniach, najlepiej świadczy fakt, że – jak opowiada Jessica Irish – po jednym ze

¹² Tamże.

spotkań „wszyscy uczniowie wyszli zszokowani, że ich własny »język ojczysty« pochodził od konkwistadora. Ten podstawowy fakt nigdy wcześniej nie został im przekazany”¹³.

NIEZGODA NA EGZOTYCYZACJĘ

Tropical America ma jeszcze jeden aspekt o fundamentalnym znaczeniu dla wypracowania oraz wzmocnienia tożsamości bazującej na kulturach wywodzących się z Ameryki Południowej i Środkowej. Jest nim sposób reprezentacji świata przedstawionego w grze, który można uznać za pewną formę opozycji wobec nieustannej praktyki egzotycyzującej tamtejszy krajobraz i ludność, a także wypracowane przez nią wierzenia i rytuały (Manthorne, 1984).

Pierwszym sygnałem owej niezgody na egzotycyzację jest bezpośrednie odwołanie do tytułu słynnego muralu autorstwa Davida Alfaro Siqueirosa. Był on sposobem wyrażenia oporu wobec estetyzacji Meksyku, jakiej w latach dwudziestych i trzydziestych XX wieku dostarczała między innymi amerykańska kinematografia i jakiej niewątpliwie oczekiwano, zapraszając meksykańskiego muralistę do współpracy. Jak sam stwierdził:

Wywołałem wiele kontrowersji, ponieważ zamiast malować kontynent szczęśliwych ludzi, otoczony palmami i papugami, gdzie owoce dobrowolnie odrywały się, by wpaść do ust szczęśliwych śmiertelników, namalowałem mężczyznę... ukrzyżowanego na podwójnym krzyżu, na którego szczycie dumnie widniał orzeł z północnoamerykańskich monet (Siqueiros, 1960, s. 31–31).

Potwierdzają to słowa Madge Clover¹⁴ – bardzo wpływowej mieszkanki Los Angeles i dziennikarki „Los Angeles Evening News” – która po odsłonięciu muralu pisała:

Podoba się im [migrantom z Meksyku] graficzne przedstawienie cierpienia i agonii; sympatyzują i cenią stare pogańskie, prymitywne religie, które wymagały krwawych ofiar i dziwnych, fizycznych rytuałów. [...] Ale dlaczego mielibyśmy to naśladować i przyjmować w naszym kraju, którego tradycje są temu całkowicie obce? Lub zgodzić się na umieszczenie tego na murach instytucji edukacyjnej [mowa o Szkole Artystycznej Chouinard, na której fasadzie Siqueiros namalował drugi publicznie dostępny mural w Los Angeles – przyp. MARK], gdzie młodzież chłonie inspiracje i ideały życiowe? (Shifra, 1974, s. 321).

Warto podkreślić, że podczas pracy nad murałem, który został zrealizowany w 1932 roku na ścianie budynku Italian Hall widocznej z Olvera Street, znajdującej się w jednej z najstarszych dzielnic Los Angeles – znanej jako El Pueblo de Los Angeles Historical Monument –

szczególne znaczenie dla artysty [...] miały masowe deportacje obywateli Meksyku i nędzne warunki życia meksykańskich pracowników migrujących, których wysiłki na rzecz zorganizowania się w celu negocjacji zbiorowych były wielokrotnie hamowane (Shifra, 1974, s. 322).

¹³ Tamże.

¹⁴ Faktycznie Mabel Hitt Clover, żony Samuela Traversa Clovera – redaktora i wydawcy gazet ukazujących się w Chicago i Los Angeles.

To ideowe zaangażowanie artysty oraz narracja przedstawiona w muralu spowodowały wydalenie Siqueriosa ze Stanów Zjednoczonych natychmiast po wygaśnięciu półrocznej wizy, a następnie zamalowanie muralu, który został przywrócony wspólnocie meksykańskiej w Los Angeles dopiero w XXI wieku (Mayorquin, 2023).

Podejście reprezentowane przez Siqueirosa było jedną z inspiracji w trakcie pracy nad grą *Tropical America* i uwarunkowało znaczącą decyzję uczniów dotyczącą estetycznej warstwy gry. Świadomie odrzucili oni estetykę wypracowaną na potrzeby gier komputerowych, takich jak wyprodukowane w 1982 roku: *Aztec* (Datamost) i *The Mask of the Sun*, czy tej właściwej dla gier Atari, jak *Montezuma's Revenge* (Parker Brothers) i *Quest for Quintana Roo*, obie z 1984 roku. W przeciwieństwie do artystów i aktywistów tworzących wspomniane gry, takie jak *Crosser* czy *La Migra*, nie sięgnęli także po estetykę znaną z ogólnodostępnych produkcji nieodnoszących się do kwestii etnicznych¹⁵. Dzięki współpracy z Artemio Rodríguezem nadali swojej grze odrębny wyraz estetyczny, czerpiąc z jednego z najważniejszych, obok ruchu muralistów, zjawiska w awangardowej sztuce Meksyku, czyli działalności José Guadalupe Posady i inspirowanego jego twórczością Taller de Gráfica Popular, tj. warsztatu graficznego, którego członkowie przez blisko trzydzieści lat tworzyli wizualne akty krytyki społecznej, posługując się przede wszystkim techniką drzeworytu. Wszystkie plansze, które następnie zostały poddane procesowi animacji i złożyły się na finalną wersję gry, reprezentują estetykę właściwą dla tej techniki graficznej. Jest ona jednocześnie uznawana za najbardziej preferowaną przez meksykańskich artystów także obecnie. Zamiast erupcji kolorów gra prezentuje obraz oparty na czarno-białym konturze, twardych, charakterystycznych dla cięć drzeworytniczych liniach, operując jednocześnie syntetycznym sposobem przedstawiania świata – zarówno tego należącego do natury, jak i tego wykreowanego ludzką ręką. Nie ma w niej kapiących od złota świątyń i kolorowych papuzich ogonów, a kuszące barwy owoców zastąpiły czarne plamy. To sięgnięcie po drzeworytniczy kontur i rezygnacja z barwnych plam spowodowały, że gra już na pierwszym wizualnym poziomie rysuje się jako głos odrębny w stosunku do dotychczasowych sposobów prezentowania południowo- i środkowoamerykańskiego raję.

Druga istotna decyzja, mająca zarówno charakter estetyczny, jak i etyczny, dotyczyła sposobu prezentowania w grze rdzennej ludności Ameryki Środkowej i Południowej. Sytuacja nie była prosta, a jej skomplikowanie wynikało z przesłanki, którą można określić jako podwójną kolonizację. Jeff Corntassel – doktor nauk politycznych i doradca ds. studiów podyplomowych w zakresie Programów Zarządzania Rdzennymi Mieszkańcami na Uniwersytecie Wiktorii w Kolumbii Brytyjskiej – twierdzi, że przedstawiciele ludności rdzennej są „podbitymi potomkami wcześniejszych mieszkańców regionu, którzy żyją głównie zgodnie z tradycyjnymi zwyczajami społecznymi, ekonomicznymi i kulturowymi, które wyraźnie różnią się od zwyczajów grup dominujących” (Corntassel, 2003, s. 80).

W przypadku uczniów Belmont High School sytuacja znacząco się komplikuje, jak bowiem podkreśla w swojej twórczości żyjący w San Francisco i wykładowca na Stanfordzie grafik i malarz meksykańskiego pochodzenia Enrique Chagoya – ludność Ameryki Południowej i Środkowej doznała dwóch kolonizacji, pierwszej ze strony Hiszpanów

¹⁵ W przypadku wymienionych tytułów były to nawiązania do klasyki produktów arkadowych takich jak *Space Invaders* (Taito/Midway) z 1978 roku i *Frogger* (Konami) z 1981 roku.

i Portugalczyków w okresie nowożytnym i drugiej ze strony Stanów Zjednoczonych Ameryki w całej najnowszej historii poszczególnych państw, by przywołać tylko wspomniane wcześniej porozumienie NAFTA.

Nieuprawniona jest klasyfikacja uczniów zaangażowanych w projekt jako reprezentantów rdzennej ludności Ameryki Południowej lub Środkowej. Nie można oczywiście wykluczyć, że część z nich miała takie korzenie, jednak nie były one przedmiotem narracji tożsamościowej projektu *Tropical America*. Elementy zaczerpnięte z kultury Inków, Majów czy Azteków stanowiły rzecz jasna ważny punkt odniesienia w strukturze narracyjnej gry, ale równie istotne były w niej opowieści dotyczące nierówności społecznych będących pochodną nierówności w statusie osób o mieszanym pochodzeniu i tych o pochodzeniu całkowicie europejskim. Tym bardziej, że uczestnicy projektu nie wywodzili się z warstw uprzywilejowanych, lecz z rodzin, które były ofiarami nieuzgadnianych z nimi decyzji o charakterze politycznym czy ekonomicznym. Sposobem na opowiedzenie o poszczególnych kulturach i grupach etnicznych oraz społecznych budujących złożoną strukturę ludności Ameryki Środkowej i Południowej była metoda, którą można wpisać w praktyki modowania gier.

Jak słusznie zauważają Rhett Loban i Thomas Apperley we wstępie do rozważań nad możliwością modowania kolonializmu z perspektywy ludności rdzennej, ona i

jej kultury rzadko pojawiają się w grach cyfrowych, a jeśli już, to często w sposób raczej nierozważny. Ludność rdzenna i jej kultury z wielu części świata były przedstawiane w grach cyfrowych na wiele sposobów, z których żaden nie okazywał im szczególnego szacunku i nie charakteryzował się zrozumieniem istotnych problemów, z którymi borykają się te społeczności (Loban & Apperley, 2019, s. 87).

Jednocześnie Daniel Calleros Villarreal (2019), opisując sposoby wykorzystania masek charakterystycznych dla *luchadores*, czyli meksykańskich zawodników MMA, zauważa, nawiązując do tekstu Immy Tubelli (2004), że:

podobnie jak w przypadku innych mediów masowych, przedstawieniowa natura gier wideo odgrywa kluczową rolę w artykułowaniu tożsamości zbiorowych, zapewniając przestrzeń i elementy, które dodatkowo definiują podmiotowość (Villarreal, 2019, s. 102).

Jednak powołując się na tekst Penix-Tadsena (2013), dodaje, że w przypadku męskich reprezentantów ludności południowoamerykańskiej dostępne są tylko trzy kategorie tożsamości: przedstawiciele Contrás (prawicowa partyzantka walcząca przeciwko rządowi Sandinistowskiego Frontu Wyzwolenia Narodowego), grabieżcy grobowców (ang. *tomb raiders*) i wspomniani już wcześniej *luchadores* (Villarreal, 2019, s. 102). Modowanie jawi się w tym przypadku jako sposób na działanie opozycyjne pozwalające wypracować nowy sposób reprezentacji. Modowanie gier jako sposób na wprowadzenie perspektywy ludności rdzennej oraz zwiększanie interaktywności i zindywidualizowania doświadczenia gracza, który opisują Loban i Apperley (2019, s. 90) przy okazji analizy gier takich jak *Europa Universalis IV: El Dorado* jest *de facto* podstawową taktyką twórców *Tropical America*. W zasadzie można tę grę metaforycznie uznać w całości za produkt modowania dominującej w Stanach Zjednoczonych narracji o Ameryce Środkowej i Południowej. O przyjęciu przez uczniów

Belmont High School praktyki znanej z kultury modowania gier świadczy m.in. wykorzystanie wyskakujących okienek (ang. *pop-up boxes*) oraz innych elementów tekstualnych służących do pogłębienia narracji, które, jak podkreślają Loban i Apperley, są „najprostszym i najbardziej oczywistym sposobem na osiągnięcie tego w EUIV” i przybierając postać „krótkich fragmentów tekstu [...] przekazują informacje o wydarzeniu, praktykach kulturowych lub inne informacje historyczne lub kulturowe” (Loban & Apperley, 2019, s. 92).

Takie zaklasyfikowanie taktyki przyjętej przez twórców *Tropical America* znajduje potwierdzenie także w słowach Penix-Tadsena, który stwierdza, że gra kładzie „tak silny nacisk na narrację, że można ją opisać zarówno jako interaktywną fikcję (używając terminu Montforta) lub formę »literatury ergodycznej« (używając terminu Aarsetha), jak i jako grę wideo” (Penix-Tadsen, 2016, s. 83).

Z kolei tym, co odróżnia grę *Tropical America* od eksperymentów Lobana z modowaniem *EUIV*, jest brak elementów opisywanych przez badacza jako „pewne istotne ograniczenia wynikające z europocentrycznych ram, w których kwestie takie jak suwerenność, a nawet koncepcja narodu, są osadzone w zasadach i mechanice gry” (Loban & Apperley, 2019, s. 94). Ponieważ, jak już zaznaczono wyżej, gra *Tropical America* była rezultatem trwającego blisko dwa lata projektu edukacyjnego, a nie gotowym produktem, który został w ramach interakcji z młodzieżą poddany rekonfiguracji, wskazane przez Lobana problemy nie pojawiły się na żadnym etapie tworzenia gry. Modowanie można w tym przypadku uznać za praktykę semantyczną zastosowaną do konstruowania narracji w grze i pozwalającą na dekonstrukcję istniejących sposobów opowiadania o przeszłości i teraźniejszości Ameryki Południowej i Środkowej.

Na koniec, aby lepiej zrozumieć, dlaczego gra okazała się najlepszym nośnikiem pracowanych z uczniami treści, warto przywołać recenzję przedstawienia bazującego na tym samym materiale, który był punktem wyjścia dla projektu edukacyjnego. Chodzi o sztukę pod tym samym tytułem autorstwa Juana Devisa. Laura Weinert, opisując swoje wrażenia po przedstawieniu, stwierdziła, że choć:

nie brakuje tu dramatycznych odniesień historycznych [...] kluczowym problemem sztuki Devisa jest to, że nie potrafi on stworzyć dramaturgii na scenie. Chce, abyśmy przejęli się losami różnych ludzi, których przedstawia nam w tym montażu szkiców, ale nie napisał jeszcze scenariusza, który pozwoliłby im – lub ich konfliktom – tchnąć życie w życie. Niewiele scen ma jakąkolwiek dramatyczną otoczkę. Wiele z nich sprawia wrażenie szkiców i można by je łatwo wyeliminować, aby wzmocnić to, co teraz jest bardzo impresjonistycznym dziełem. Impresjonizm jest zrozumiałym odniesieniem, ponieważ inspiracją był mural, ale zadziałałoby to tylko wtedy, gdyby dzieło było bardziej stymulujące wizualnie (Weinert, 2019).

Te wszystkie cechy i doznania, których zabrakło krytyczce teatralnej w kontakcie ze sceniczną inkarnacją tekstu Devisa, można odnaleźć w grze *Tropical America*¹⁶.

¹⁶ Autorka miała możliwość rozegrać grę z obu dostępnych, tj. męskiej (uosabianej przez Juana) i żeńskiej (reprezentowanej przez Marię), perspektyw, gdy była ona jeszcze aktywna on-line pod adresem: <https://jessirish.com/tropical/> przed dezaktywacją wtyczki Flash Player.

Zrealizowany wspólnie przez uczniów z Belmont High School oraz Juana Devisa, Jessicę Irish i Artemio Rodrigueza projekt, wyprodukowany przez Stephena Mettsa po 31 grudnia 2020 roku, gdy Adobe oficjalnie zakończyło wspieranie Flash Playera, stał się całkowicie niedostępny, nadal jednak pozostaje ważnym przykładem wykorzystania gry cyfrowej jako platformy do budowania tożsamości etnicznej i pogłębiania wiedzy o własnych korzeniach. Toteż poddanie go analizie dwadzieścia trzy lata od jego powstania wciąż wydaje się uzasadnione. Z jednej strony działanie duetu Irish–Devis było odpowiedzią na realny problem tożsamościowy, z drugiej wytwarzało nowy model opowieści o Globalnym Południu, zrywający z charakterystycznymi dla dotychczasowych narracji o tym obszarze praktykami egzotycyzującymi. Jednocześnie pozwalało młodym ludziom na zbudowanie własnej tożsamości w nowych warunkach, w jakich przyszło im funkcjonować po wyjeździe z własnej ojczyzny. O sile oddziaływania projektu najlepiej zaświadczały słowa Irish, która podkreśla, że „dla studentów doświadczenie trwającego dwa lata mentoringu w ramach tego projektu miało znaczenie na poziomie osobistym. Każdy uczeń, którego mieliśmy w drużynie, poszedł na studia, co jest niezwykle, biorąc pod uwagę, że Belmont to bardzo zaniedbana szkoła”¹⁷.

BIBLIOGRAFIA

- Boal, A. (1992). *Game for actors and non-actors*. Routledge.
- Boal, A. (2000). *Theater of the oppressed*. Pluto. (Oryginalne wydanie: 1979).
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. The MIT Press.
- Calleros Villarreal, D. (2019). Digital mask and lucha libre. Visual subjectification and allegory of Mexico in video games. W: P. Penix-Tadsen (red.), *Video games and the global south* (s. 101–112). ETC Press, Carnegie Mellon University.
- Carpenter, S. (2003). Latin America's past relived in video game. *Los Angeles Times*. Pobrano 10 lutego 2026 z: <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2003-dec-11-wk-kids11-story.html>
- Case, A., Mercado, Z., & Hernandez, K. (2021). *Hispanic and Latino representation in film: Erasure on screen & behind the camera across 1,300 popular movies* [Raport USC Annenberg Inclusion Initiative]. Pobrano 10 lutego 2026 z: <https://assets.uscannenberg.org/docs/aii-hispanic-latino-rep-2021-09-13.pdf>
- Cleger, O. (2015). Procedural rhetoric and undocumented migrants: Playing the debate over immigration reform. *Digital Culture and Education*, 7(1), 19–39.
- Cornstassel, J. (2003). Who is Indigenous? “Peoplehood” and ethnonationalist approaches to rearticulating Indigenous identity. *Nationalism and Ethnic Politics*, 9(1), 75–100.
- Costa Pederson, C. (2016). Gaming empire: Play and change in Latin America and Latina diaspora. *Media-N. Journal of the New Media Caucus*. Pobrano 10 lutego 2026 z: <https://median.newmediacaucus.org/mestizo-technology-art-design-and-technoscience-in-latin-america/gaming-empire-play-and-change-in-latin-america-and-latina-diaspora/>

¹⁷ Informacje przekazane przez Jessicę Irish w korespondencji z autorką z 9.09.2023. Materiały w archiwum cyfrowym autorki.

- Frasca, G. (2004). Videogames of the oppressed: Critical thinking, education, tolerance and other trivial issues. W: P. Harrigan & N. Wardrip-Fruin (red.), *First person: New media as story, performance and game* (s. 85–94). The MIT Press.
- Goldman, S. M. (1974). Siqueiros and three early murals in Los Angeles. *Art Journal*, 33(4), 321–327.
- Greenfield, G. (2004). The killing game. *Z Magazine*, 17(6), b.p.
- Holmes, T. (2003). Arcade classics spawn art? Current trends in the art game genre? W *Proceedings of the 5th International Digital Arts and Culture Conference*. RMIT University.
- Ibahrine, M. (2015). Video games as civilizational configurations. W: A. Hamdar & L. Moore (red.), *Islamism and cultural expression in Arabic world* (s. 206–221). Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, bloggers, and gamers. Exploring participatory culture*. New York University Press.
- Kratz, J. (2017, September 25). Origins of National Hispanic Heritage Month. *Pieces of History*. Pobrano 10 lutego 2026 z: <https://prologue.blogs.archives.gov/2017/09/25/origins-of-national-hispanic-heritage-month/>
- Taylor, C., & Pitman, T. (red.). (2007). *Latin American cyberculture and cyberliterature*. Liverpool University Press.
- Loban, R., & Apperley, T. (2019). Eurocentric values at play. Modding the colonial from the Indigenous perspective. W: P. Penix-Tadsen (red.), *Video games and the global south* (s. 87–100). ETC Press, Carnegie Mellon University.
- Luján Oulton, M. (2019). The nuances of video game curation. Lessons from Argentina. W: P. Penix-Tadsen (red.), *Video games and the global south* (s. 245–256). ETC Press, Carnegie Mellon University.
- Manthorne, K. (1984). The quest for a tropical paradise: Palm tree as fact and symbol in Latin American landscape imagery 1850–1875. *Art Journal*, 44(4), 374–382.
- Mayorquin, J. (2023, November 13). Provocative mural by renown Mexican artist censored in 1932 remains in public view at Olvera Street. *ABC EyeWitness News*. Pobrano 10 lutego 2026 z: <https://abc7.com/videoClip/14001881/>
- Mignolo, W. D. (2007). Delinking: The rhetoric of modernity, the logic of coloniality and the grammar of de-coloniality. *Cultural Studies*, 21(2–3), 449–514.
- Mignolo, W. D., & Walsh, C. E. (2018). *On decoloniality: Concepts, analytics, praxis*. Duke University Press.
- Mukherjee, S. (2017). *Videogames and postcolonialism. Empire plays back*. Palgrave Macmillan.
- Penix-Tadsen, P. (2013). Latin American ludology. Why we should take video games seriously (and when we shouldn't). *Latin American Research Review*, 48(1), 174–190.
- Penix-Tadsen, P. (2016). *Cultural code. Video games and Latin America*. The MIT Press.
- Quijano, A. (2000). Coloniality of power and eurocentrism in Latin America. *International Sociology*, 15(2), 215–232.
- Prokopek, A. (2021). The art presence of videogames. *Replay. The Polish Journal of Game Studies*, 8(1), 7–16.
- Ramirez, R. R., & de la Cruz, P. (2003). *The Hispanic population in the United States* [Report]. Pobrano 10 lutego 2026 z: <https://www2.census.gov/prod2/2003pubs/p20-545.pdf>

- Raley, R. (2008). *Border hacks: The risk of tactical media*. W: L. Amoore & M. de Goede (red.), *Risk and the war on terror*. Routledge.
- Siqueiros, D. A. (1960). *Mi respuesta: La historia de una insidia*. Ediciones de „Arte Público”.
- Sharp, J. (2015). *Works of game. On the aesthetics of games and art*. MIT Press.
- Taylor, C. (2019). Serious games. Critiques of neoliberalism in the works of Ricardo Miranda Zúñiga. W: P. Penix-Tadsen (red.), *Video games and the global south* (s. 47–60). ETC Press, Carnegie Mellon University.
- Toffler, A. (1985). *Trzecia fala*. PIW.
- Tubella, I. (2004). Television, the internet, and the construction of identity. W: M. Castells (red.), *The network society: A cross-cultural perspective* (s. 257–268). Edward Elgar.
- Turkle, S. (1995). *Life on the screen. Identity in the age of the internet*. Simon & Schuster.
- UNIKO Media Group. (2025, July 2). *Chicano representation in mainstream media: Progress and challenges*. Pobrano 10 lutego 2026 z: <https://unidosfor.org/chicano-representation-in-mainstream-media-progress-and-challenges/>
- Weinert, L. (2019, November 5). Tropical America. *Backstage*. Pobrano 10 lutego 2026 z: <https://www.backstage.com/magazine/article/tropical-america-1-36437/>

NARRATIVIZING IDENTITY THROUGH PLAY: A CASE STUDY BASED ON THE *TROPICAL AMERICA* PROJECT

The paper presents and analyzes an educational project initiated and conducted in 2001-2002 by Jessica Irish and Juan Devis at Belmont High School in Los Angeles, which resulted in a flash game titled *Tropical America*, available until the end of 2020 at <https://jessirish.com/tropical/>. The project and the game are analyzed in the article from several different perspectives: as a product situated between art game and serious game and constituting an important voice for the second-largest cultural community in the United States, which is still underrepresented in mainstream media; as an implementation of the spect-actor concept, which fosters audience engagement while simultaneously making them co-creators of the narrative; from the perspective of the game as a vehicle for violence, which can be both creative and cathartic; and in terms of the game's graphic design and the ways of representing Central and South America, which stands in opposition to the exoticization of this region and its inhabitants that dominates universal, and especially American, culture. The various perspectives adopted in the analysis serve to paint a possibly comprehensive picture of how the *Tropical America* project and game constituted not only an educational experiment, but also an important tool in building a sense of self-identity among young people representing the first generation of immigrants.

Keywords: *Tropical America*, video game of the oppressed, spect-actor, modding, representation, education, South and Central America

Zgłoszenie artykułu: 12.03.2026

Recenzje: 6.05.2026

Akceptacja: 12.05.2026

Publikacja online: 30.06.2026