

Co se skrývá v názvu?

PŘESAHUJEME „PŘEDURČENÝ OSUD“

Před několika lety jsem se zúčastnil konference zaměřené na snížení implicitních předsudků, které mají mnozí kanadští zdravotníci vůči původním obyvatelům. Prezентující, lékařka z kmene Squamish, začala svou hlavní řeč slovy, která jí kdysi řekl jeden starší; slova, která mi od té doby utkvěla v paměti:

„Abychom se mohli s problémem rozloučit, musíme jej nejprve přivítat.“

Naznačovala tím, že problém špatného zacházení s původními obyvateli ze strany zdravotníků nemůžeme vyřešit, dokud nepřipustíme, že skutečně existuje. A co je ještě důležitější, museli jsme se smířit s tím, že tento problém začíná a končí u nás samotných – u celé zdravotnické komunity.

Když jsme s Jayem začali pracovat na hře, z níž se později staly *Stíny Západu*, neměli jsme ještě k dispozici svět, do něhož bychom ji zasadili. Měli jsme ale opravdu zajímavý mechanismus zaměřený na průzkum a deduktivní logiku – dvě věci, které oba zbožňujeme. S Jayovým vydavatelstvím, Off The Page Games, které úspěšně adaptovalo komiksové série *MIND: MGMT* a *Pochmurný kraj*, jsme hledali další vhodný komiks, jež bychom mohli převést do plnohodnotného deskoherního zážitku. Potřebovali jsme bohatý svět s přesvědčivými postavami a příběhem zaměřeným na průzkum a přežití.

To vše jsme objevili v komiksové sérii *Manifest Destiny*.

Manifest Destiny napsal Chris Dingess, ilustroval Matthew Roberts a vybarvil Owen Gieni. Kritiky oceňovaný a provokativně nazvaný komiks vypráví příběh objevitelského oddílu, slavné výpravy Lewise a Clarka, ovšem v alternativní časové linii. Podobně jako ve skutečnosti vede oddíl mladá žena z kmene východních Šošonů (Lemhiů), Sacagawea. Narozdíl od svých historických protějšků jsou komiksové Lewis a Clark pověřeni tehdejším prezidentem Thomasem Jeffersonem zlikvidovat všechny nestvůry, které zemi terorizují. Aniž bych prozradil příliš mnoho, příběh záměrně zpochybňuje a převrací řadu principů zastávaných stoupenci myšlenky „předurčeného osudu“ (*Manifest Destiny*). Stručně řečeno jsme v tomto komiksu našli skvělý námět pro náš další projekt.

Jakmile Jay oznámil, že nejnovější titul od Off The Page Games ponese název *Manifest Destiny*, většina lidí byla zvědavá a zajímala se především o herní mechanismy. Fanoušci komiksu byli nadšení z možnosti vidět své oblíbené dílo převedené do podoby deskové hry. Několik lidí mě však oslovilo přímo, protože znali můj postoj k sociálním otázkám a kolonialismu. Zajímalo je, zda si uvědomuji, co pojem „předurčený osud“ skutečně znamená a jak může negativně působit na původní obyvatele. Vyjadřovali obavy ohledně toho, jak bude hra prezentována a přijímána; zda bude podporovat rasistické stereotypy a chování, nebo dále marginalizovat původní obyvatele, kteří by si ale také chtěli užít radost z hraní deskových her.

Zpočátku jsem jim odpovídal zasláním odkazu na dopis, který napsal Chris Dingess v reakci na podobné obavy týkající se komiksu.* Vysvětloval jsem jim, že ačkoli komiks na první pohled působí jako vzrušující dobrodružství, jeho celkové poselství je vlastně výsměchem myšlenky „předurčeného osudu“ – celý koncept převrací naruby. Kolonisté rozhodně nejsou hrdinové tohoto příběhu; naopak, jsou často vykresleni jako chybní a morálně zkažení. Nejsou nadřazenou rasou, i když si to o sobě možná myslí.

* „... Ale tady jsem, bílý muž své doby, a píšu příběh, jehož klíčovou postavou je původní obyvatelka Ameriky, a to je výzva. S Mattem pečlivě zvažujeme každý panel a dbáme na to, abychom nezneužívali Sacagaweu ani žádnou jinou postavu původního obyvatelstva, se kterou se Lewis a Clark setkají. I když jsou mnohé charakterizace v tomto komiksu záměrně přehnané – inu, je to fantasy –, snažíme se vyhnout karikaturám původních obyvatel, jaké jsme vídali v popkultuře jako děti. Jsem si jistý, že v tom občas selhávám, protože píšu z vlastní perspektivy, která je součástí bílého privilegia. ...“ – Chris Dingess, *An Open Letter from the Writer of MANIFEST DESTINY*, Skybound Entertainment

Ale jak by někdo mohl vědět, že tomu tak je, aniž by si přečetl všech 48 dílů komiksu? Bylo od nás nespravedlivé předpokládat, že lidé budou znát tuto hlavnímu proudu na míle vzdálenou komiksovou sérii. Na druhou stranu hra přece musela nést stejný název jako komiks, nebo ne? Jay získal licenci v naději, že ke hře přitáhne fanoušky komiksu. Neměli by ostatní projevit trochu pochopení a ocenit umělecký záměr, který se za názvem skrývá? Ti, kteří mě kontaktovali osobně, byli shovívaví, ale širší herní veřejnost nám nic takového nedlužila. Proto bylo nutné název změnit. Přes problematický pojem „předurčený osud“ jsme se nemohli přenést, dokud jsme nepřipustili, že to ve skutečnosti problém je.

John L. O'Sullivan, redaktor newyorského časopisu *United States Magazine and Democratic Review*, poprvé použil pojem „předurčený osud“ ve svých editorialech z roku 1845, kde obhajoval anexi Texasu a Oregonu Spojenými státy americkými. Tvrdil, že americkým osadníkům bylo Bohem dáno právo osídlit celý kontinent, i kdyby to znamenalo vytlačit nebo vyhladit původní obyvatel, kteří o tuto zemi pečovali od nepaměti. Pojem „předurčený osud“ byl později využíván k ospravedlnění dalších anexí, včetně Nového Mexika, Havaje a Aljašky.

Ani Kanadáné nebyli vůči této ideologii imunní. V průběhu 19. století se na západ rozšířila železnice, která přivážela osadníky přes prerie až do severních oblastí, což vedlo k nesmírným ztrátám pro mnoho komunit původních obyvatel. Mizela nejen půda, ale také kultura, historie, jazyk a lidské životy. Zastánci předurčeného osudu považovali evropské osadníky za nadřazené původním obyvatelům, a tím ospravedlňovali systematickou dekonstrukci původních kultur prostřednictvím zákona „Indian Act“, rezervací a kanadskými rezidenčními školami. Mezigenerační trauma a systémový útlak, jejichž vliv se na těchto komunitách projevuje dodnes, přímo souvisí s činy páchanými pod záštitou předurčeného osudu.

Když se název *Manifest Destiny* objevil na návrhu krabice, obavy byly na místě. Každý, kdo komiks neznal, by pravděpodobně dospěl k nesprávnému závěru. A nikomu bychom to nemohli mít za zlé. Neexistoval způsob, jak jednoduše a na první pohled vysvětlit náš skutečný záměr. Už jen zhlédnutí tohoto výrazu na tak nečekaném místě by bylo pro kohokoli z dotčené komunity jako rána pěstí. Název *Manifest Destiny* by jen posloužil k odrazení těch, které jsme k hraní deskových her chtěli naopak přilákat.

Jay a já jsme nikdy nechtěli nikomu ublížit, stejně jako tvůrčí tým komiksu. Obava, že by se tímto názvem cítil kdokoli z komunity hráčů deskových her vyloučen, pro nás však byla dostatečným důvodem usilovat o pozitivní změnu – takovou, která by stále ctila původní dílo, ale vyhnula se zraňující terminologii. Bez ohledu na naše úmysly, pokud existuje riziko, že někomu ublížíme, musíme provést změny. Poté, co jsme prodiskutovali alternativní názvy s autorem a několika poradci z řad původních obyvatel, Jay s Chrisovým souhlasem oslovil držitele licence. Jay předložil naše zjištění společnosti Skybound a navrhl změnu názvu, i přes možnou ztrátu rozpoznatelnosti značky. Navzdory počátečním obavám jsme dospěli k dohodě, se kterou jsme všichni spokojeni.

S hrdostí představujeme naši hru, *Stíny Západu*.^{*} Věříme, že změnou původního názvu *Manifest Destiny* pomáháme zmírnit negativní dopady, které kolonizace Severní Ameriky způsobila. Deskové hry jako umělecká forma mají potenciál otevírat důležité a kontroverzní otázky, ale neměly by tak činit na úkor prohlubování traumatu či marginalizace těch, které chceme chránit a podporovat.

V *Romeovi a Julii* napsal Shakespeare: „Co růží zvou, i zváno jinak vonělo by stejně.“ Kdyby byl stále naživu, řekl bych bardovi, že na jménech záleží, ale přesto bychom si měli pamatovat, že sporný název není tím, co dělá hru zajímavou – hra sama o sobě zůstává stejně zajímavá, ať už se jmenuje jakkoli.

Sen-Foong Lim, smluvně uznaná osoba z tradičních území národů
Anishinaabek, Haudenosaunee, Lūnaapéewak a Attawandaron,
10. ledna 2024

^{*} V českém překladu jsme zašli ještě dál. Respektujeme historicky problematický kontext „předurčeného osudu“ (*Manifest Destiny*), zároveň si však uvědomujeme, že pojem „objevitelský oddíl“ (*Corps of Discovery* – původní název hry) není v českém prostředí příliš známý ani zavedený. Proto jsme zvolili název, který odráží především fantastické jádro komiksu i hry (pozn. překl.).