

Anna Nacher – adiunkt w Instytucie Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego. Autorka książek: *Telepleć. Gender w telewizji doby globalizacji* (2008), *Rubieże kultury popularnej* (2012) i *Media lokacyjne – ukryte życie obrazów* (2016). Publikowała w „Kulturze Współczesnej”, „Przeglądzie Kulturoznawczym”, „Kwartalniku Filmowym”, „Czasie Kultury” i w pracach zbiorowych.

ANNA NACHER

## GRY WIDEO WCHODZĄ W DOROSŁOŚĆ

W stronę lokalnej genealogii dyskusji  
wokół gier artystycznych

Artykuł ma raczej szkicowy charakter i jest bardziej zaproszeniem do dyskusji niż obszerną, rzetelną analizą, na którą taki temat zasługuje i którą zostawiam na inną okazję. To raczej zbiór uwag kulturoznawczyń o orientacji medioznawczej niż groznawczyń. Przedmiotem mojego zainteresowania jest kategoria gier artystycznych, ale postrzegana w kontekście potrzeby pogłębienia refleksji na temat gier wideo i twórczego jej hybrydyzowania – czasem dosyć radykalnego: może warto ponownie przemyśleć, w szerszym kontekście, tak fundamentalne dla badań

nad grammi terminy jak „tożsamość” czy – z innej beczki – „gatunek” i „gatunkowość”? Szkicowany przez mnie projekt zakłada przynajmniej trzy gesty, które mogą być odebrane jako kontrowersyjne: po pierwsze, postuluję daleko idące zredefiniowanie kategorii gier artystycznych (choć nie chcę posługiwać się tym określeniem w sposób jednoznaczny) i potraktowanie ich jako fenomenu transgatunkowego. Po drugie, gry feministyczne i nienormatywne z punktu widzenia kategorii płci kulturowej uznaję za rodzaj gier artystycznych (z powodów, które wyjawię w zakończeniu). Po trzecie wreszcie, dyskusję wokół tego rodzaju gier uznaję za symptom większego zjawiska: wchodzenia gier wideo w okres swojej dojrzałości, przez co rozumiem umiejętność wyrażania zróżnicowanych zestawów scenariuszy tożsamościowych przy wysokiej refleksyjności medium. Zarazem przywołam rodzimy przykład, który może być punktem wyjścia do wytyczenia odmiennej genealogii gier artystycznych, innym niż często przywoływany renesans *indie*, związany po części z demokratyzacją zróżnicowanych postaci *middleware'u* (z platformą Twine włącznie) i form dystrybucji (wraz z popularnym Steamem czy portalami wsparcia twórców takimi jak Patreon). Symptodem zmian, jakim podlega kultura gier, jest dla mnie dyskusja oznaczana zbiorczo jako #GamerGate, która będzie tutaj ważnym punktem odniesienia, ale nie stanowi najważniejszej osi rozważań<sup>1</sup>. Kontekst dużych zmian, o których mowa, zainspirował mnie do podjęcia tematu – i w pewnym sensie jawi się jako istotniejszy niż same gry jako teksty kultury.

Przywołana w ostatnim czasie debata jest bez wątpienia jedną z najgorętszych, do jakich doszło w kręgu miłośników gier wideo. Właściwie wyraziłam się nieprecyzyjnie: dyskusja została zainicjowana w 2013 roku w związku z grą Zoë Quinn *Depression Quest* i towarzyszącym jej skandalem, w którym w niepokojący sposób to, co polityczne mieszało się z tym, co osobiste. Początków tej bardzo emocjonalnej konwersacji na skalę globalną, jeszcze bez tego znaczącego hasztagu, można jednak upatrywać we wcześniejszej o rok reakcji na słynne feministyczne analizy tropów growych Anity Sarkeesian, zwłaszcza na jej kickstarterową kampanię z 2012 roku mającą na celu współfinansowanie esejów wideo pod szyldem *Tropes vs Women in Video Games*. Początkowo debata toczyła się w kręgu projektantów, graczy i dziennikarzy, ale dosyć szybko wykroczyła poza debatę środowiskową. Właściwie była to kolejna odsłona tematu podjętego przez fanów i fanki grania, a historie poprzednich dyskusji

---

1 Jednym z najbardziej wyrazistych wątków w obrębie #GamerGate jest oczywiście kwestia płci, od której w pewnym sensie wszystko się zaczęło, poszerzona potem o kwestie orientacji seksualnej i innych dyskursów mniejszościowych oraz zróżnicowania etnicznego czy rasowego na poziomie reprezentacji. Z czasem jednak w dyskusji zaistniały także inne wątki i ekonomie dyskursywne: próba obrony kultury gier rozumianej jako wspólnota fanów przeciwstawiona światu „zewnątrznemu”, dyskusja o rzetelności dziennikarskiej i jakości krytyki dotyczącej gier wideo, przeciwstawienie się temu, co zaawansowani gracze-fani postrzegali jako nadmierną „akademickość” dyskursu gier. Szczegółowe omówienie można zobaczyć, śledząc źródła przytoczone w przypisie nr 20.

mogą oczywiście stanowić znakomity temat na oddzielny artykuł<sup>2</sup>. W tym przypadku nader namacalnie mogliśmy się przekonać o tym, jak działa kultura gier, którą Mia Consalvo – na podstawie tego i innych przykładów środowiskowej mizoginii – nazwała „toksyyczną”<sup>3</sup>. Rok 2012 stał się zaś przełomowy dla feministycznej refleksji towarzyszącej grom, o czym świadczą szczegółowe osie czasu i bazy danych gromadzące seksistowskie zachowania, wypowiedzi i reakcje na nie<sup>4</sup>.

Dzisiaj kwestia genderowych analiz w tej dziedzinie jawi się nadzwyczaj interesująco – i to co najmniej z trzech powodów: mocnego zaistnienia feministycznych badań gier (*feminist game studies*)<sup>5</sup>, feministycznej praktyki projektowania<sup>6</sup>, impulsów krytycznych wobec dominujących dyskursów płci w przemyśle i w samych grach (płynących zarówno ze środowiska projektantek, jak i graczek)<sup>7</sup> oraz wreszcie (*last but not least*) informacji o tym, że liczba

- 2 Nie mogę tutaj nie wspomnieć o klasycznej pozycji dokumentującej zarówno wczesną fazę feministycznej refleksji w obrębie gier, jak i ówczesny stan przemysłu. Zob. *From Barbie to Mortal Combat. Gender and Computer Games*, red. J. Cassel, H. Jenkins, The MIT Press, Cambridge 1998. Interesujące jest porównanie ze swoistym „sequelem” – wydanym w ponad 10 lat później zbiorem. Zob. *Beyond Barbie and Mortal Combat: New Perspectives on Gender and Gaming*, red. Y.B. Kafai, C. Heeter, J. Denner, J.Y. Sun, The MIT Press, Cambridge 2011. Jednak za pierwszą feministyczną analizę gier wideo uważa się tekst opublikowany już w latach osiemdziesiątych XX wieku – jego autorką była Gillian Skirrow, częściej zajmująca się badaniami nad telewizją. Zob. G. Skirrow, *Hellivision: An analysis of video games*, [w:] *High Theory/Low Culture: Analysing Popular Television and Film*, red. C. McCabe, Manchester University Press, Manchester 1986. Warto zauważyć, że ze wczesną fazą feministycznej krytyki gier łączą się realizacje projektantek takich jak Brenda Laurel czy Janet Murray. Nie można także przeoczyć faktu, że Julianne Pierce w latach 2007–2012 współtworzyła grupy Blast Theory (m.in. *Rider Spoke*).
- 3 M. Consalvo, *Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholar*, „Ada. A Journal of Gender, New Media and Technology” 1, <http://adanewmedia.org/2012/11/issue1-consalvo> (6 lutego 2016). Artykułowi towarzyszy interesująca dyskusja, w której zwraca uwagę wątpliwość, czy owa „toksyčność” nie jest cechą przede wszystkim amerykańskiej kultury grania. Zob. <http://adanewmedia.org/issues/issue-archives/issue2> (6 lutego 2016).
- 4 Zob. <http://evilasahobby.com/2012/12/31/2012-your-year-in-gaming-misogyny> (4 lutego 2016).
- 5 Badaniom feministycznym został poświęcony m.in. 2 numer czasopisma „Ada. A Journal of Gender, New Media and Technology” z czerwca 2013, opublikowany pod hasłem „Feminist Game Studies”. Zob. [http://adanewmedia.org/issues/issue-archives/issue2\\_6](http://adanewmedia.org/issues/issue-archives/issue2_6) (6 lutego 2016).
- 6 Por. E. Westecott, H. Epstein, A. Leitch, *Feminist Art Game Praxis*, „Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies”, <http://www.digra.org/digital-library/publications/feminist-art-game-praxis> (23 kwietnia 2016).
- 7 Znacząca była tocząca się na Twitterze konwersacja, zorganizowana za pomocą hasztagu #1reasonwhy – zresztą także w ciągu znamienego 2012 roku. Wkrótce też zyskał on uzupełnienie innymi oznaczeniami, np. #1ReasonMentor zrzeszającym kobiety chcące pomóc innym kobietom w *game designie* czy #1ReasonToBe, pod którym gromadziły się dla odmiany osoby dzielące się pozytywnymi doświadczeniami z pracą w biznesie. Por. M. Hamilton, *#1Reasonwhy: the Hashtag that Exposed Games Industry Sexism*, The Guardian Games bBlog, 28.11.2012, <http://www.theguardian.com/technology/games-blog/2012/nov/28/games-industry-sexism-on-twitter> (5 lutego 2016); L. Van Deventer, *#1Reasonwhy: Sexism, the Future and Videogame Culture*, Crikey, 17.12.2012, <http://blogs.crikey.com.au/game-on/2012/12/17/1reasonwhy-sexism-the-future-and-videogame-culture/> (4 lutego 2016).

graczek osiągnęła punkt krytyczny<sup>8</sup>. W takiej analizie zapewne byłoby miejsce na refleksję nad konsekwencjami zamykania się w dyscyplinarnych gettach (co widać głównie w przypadku polskiej debaty): najczęściej refleksja nad grami toczy się swoim torem, a krytyki polityk tożsamościowych i pogłębiony namysł nad kategorią tożsamości kulturowej – swoim. Raczej rzadko dochodzi do owocnych spotkań i wzajemnych wymian teoretycznych, co skutkuje naiwnością genderowych analiz gier po jednej i po drugiej stronie.

W artykule chcę – w kontekście #GamerGate – podążać nieco inną ścieżką. Sądzę bowiem, że prawdziwym powodem, dla którego warto poświęcić więcej uwagi tej dyskusji, jest element kontrowersyjny, nieco podskórnie w niej występujący. To stawia #GamerGate w odmiennym świetle: gry jako medium wkraczają w „dorosłość”, co oznacza, że opuszczają hermetyczne środowiska fanowskie i konfrontują się z różnorodną dzisiejszą publicznością kultury audiowizualnej. Na tym zasadza się zmiana w kulturze gier, o której wspominałam na wstępie, i właśnie w tym kontekście istnieje według mnie potrzeba pogłębionej dyskusji na temat kategorii tożsamości kulturowej i praktyk artystycznych w sferze gier wideo. Taki proces stanowi moim zdaniem podłoże trzech pozornie odrębnych wątków dyskursywnych: emocjonalnych dyskusji w ramach #GamerGate, niechęci zaawansowanych graczy<sup>9</sup> do gier *casual*<sup>10</sup>

8 Według głośnego raportu ESA z 2014 dorosłe kobiety jako grupa przeważają w amerykańskiej społeczności graczy nad nastolatkami płci męskiej (a kobiety w ogóle stanowią obecnie 52% grających). Por. *2014 Sales, Demographic and Usage Data. Essential Facts about the Computer and Video Game Industry*, Entertainment Software Associations 2014, [http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA\\_EF\\_2014.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf) (7 lutego 2016). Ciekawy jest także trend dostrzeżony na Uniwersytecie Południowej Kalifornii: kobiety stanowią tam większość wśród studentów programów projektowania gier. Zob. T. Martens, *Super Mario Sisters? At USC, women now outnumber men in video game design graduate program*, Los Angeles Times, 21.01.2016, <http://www.latimes.com/entertainment/herocomplex/la-et-hc-usc-women-video-game-design-program-20160124-htmlstory.html> (4 lutego 2016).

9 W ten sposób pozwolę sobie przełożyć określenie *hardcore player*, przyjmując nieco inną optykę niż Maria B. Garda i Paweł Grabarczyk w bardzo skądinąd interesujących rozważaniach na temat typologii graczy na osi *hardcore* – *casual* (dla mnie ta diada przekładałaby się jednak na układ „zaawansowany – dorywczy”, ale nie miałyby charakteru ostrego przeciwstawienia, a raczej wyznaczałyby punkty uniwersum, między którymi możliwe są różne postawy (podzielając część zastrzeżeń Grabarczyka co do nieostrości obu określeń i wad, którymi mój wariant jest obciążony, muszę wskazać na to, że uznanie gier typu *casual* za nieangażujące jest semantycznie mylące, nawet jeśli zgodne z definicją wywiedzioną z ustaleń *game studies*). Notabene – uważam, że w to rozróżnienie jest także uwikłana kwestia płciowych różnic dystynkcji, co w tekście Grabarczyka (jeszcze raz podkreślę, niezwykle interesującym) pozostaje niezauważone. Por. M.B. Garda, *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, praca doktorska, w przygotowywaniu do druku, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2016; P. Grabarczyk, *O opozycji hardcore/casual*, artykuł przyjęty do publikacji, „Homo Ludens”. Autorom gorąco dziękuję za udostępnienie tekstów przed publikacją.

10 Jak wskazuje Jesper Juul w swojej niemal klasycznej dla tematu książce, przekonanie, że gry *casual*owe są domeną kobiet, można uznać za stereotyp (choć sądzą, że warto byłoby poświęcić temu zagadnieniu więcej badań). Ponieważ interesują mnie tutaj wątki dyskursywne, to właśnie owo stereotypowe kojarzenie takich gier z kobietami ma dla mnie zasadniczą wagę. Sądzą, że w podobny sposób genderowe przyczyny kryją się w pogardzie wobec „łatwych” rozwiązań programistycznych i interfejsów niewymagających głębszej wiedzy. Zob. J. Juul, *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, The MIT Press, Cambridge–London 2010.

i nieufności wobec terminu „gry artystyczne”. Przyznaję, że owa nieufność jest uzasadniona tam, gdzie „artystyczne” rozumie się w kategoriach tradycyjnej estetyki (skoncentrowanej na przeżyciu o charakterze estetycznym i często nadającej temu określeniu nobilitujący charakter, dotyczy to także rozumienia gier „artystycznych” jako „lepszyc gier”). W moim skromnym przedsięwzięciu zamierzam przywołać z zakamarków niepamięci przykład znacznie wcześniej niż #GamerGate czy współczesny feministyczny i „artystyczny” renesans gier (niestety bez pogłębionej analizy). Będzie to zarazem przykład lokalny, który bodaj nigdy nie pojawił się w kontekście toczącej się u nas dyskusji, choć powinien – mowa o grze *Antykonceptcja* kobiecego kolektywu artystycznego Grzenda.pl z początku XXI wieku.

### Dyscyplinarność, która uwiera – gry artystyczne wołają o redefinicję

Od razu muszę zastrzec, że określenie „gry artystyczne” jest dla mnie tylko częściowo pomocne, podobnie jak „eksperymentalne” czy „niezależne” – choć każda z tych klasyfikacji będzie się tutaj przewijać. W dodatku w tle pobrzmiewa kategoria „gier poważnych”, do której tym razem się nie odniosę. Dotykają one tego, co mnie interesuje: gry jako środka ekspresji – są jednak silnie naznaczone gatunkowo i uwikłane w terminologiczne zawiłości. Trzeba także wyjaśnić, że określenie „gry artystyczne” nie ma dla mnie charakteru nobilitującego (w tym przypadku „dojrzałość” medium nie ma znaczenia związanego z linearną ewolucją fenomenów). Przedmiotem mojej refleksji – jak już wspomniałam – jest ogólniejsze zagadnienie: moment, w którym gra wideo staje się pełnoprawnym środkiem wyrazu, opuszcza getto fanów i fanek i wchodzi w rozległą dziedzinę kultury. To oznacza, że staje się także tworzywem artystycznym, przyjmując formę charakterystyczną dla postkonceptualnej sztuki współczesnej, w tym interwencji artystycznych o charakterze krytycznym. Więc przy całym dystansie wobec określenia „gry artystyczne” pozostanę przy tej kategorii, definiując ją za pomocą frazy zaczerpniętej z często przywoływanej i niemal klasycznej definicji Tiffany Holmes: chodzi o gry, które „stawiają wyzwanie stereotypom kulturowym, proponują znaczącą krytykę społeczną lub historyczną czy opowiadają jakąś historię w nowy sposób”<sup>11</sup> (pominęłam pierwszą część tej definicji, mówiącą o „humorystycznym charakterze”). Wśród polskich autorów podobnie gry artystyczne pojmuje Marta Raczek (a za nią analizujący gry Anny Anthropy Andrzej Strużyna<sup>12</sup>), wskazując na to, że w strategiach artystycznych gry pełnią funkcję „narzędzi opisywania i dekonstruowania aktualnej rzeczywistości społecznej i kulturowej”<sup>13</sup>. Należałoby uwypuklić jeszcze jeden rys

11 T. Holmes, *Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre*, Melbourne Digital Arts and Culture, Melbourne 2003.

12 A. Strużyna, *Artystyczne gry Anny Anthropy*, „Homo Ludens” 1(6)/2014.

13 M. Raczek, *Subwersywna rzeczywistość artystycznych gier – gry komputerowe jako inspiracja taktyk polskich artystów*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012, s. 103. Artykuł jest jednocześnie bardzo wartościowym przeglądem propozycji polskich artystów sięgających po grę wideo jako środek wyrazu, często o charakterze gestu politycznego.

gier określanych mianem „artystycznych” – krytyczną czy wręcz subwersywną autotematyczność, znajdującą odzwierciedlenie na przykład w znanych grach krytycznych Iana Bogosta spod znaku *persuasive games*, a także – w popularnym określeniu *notgames* lub *anti-games*<sup>14</sup>. Warto zauważyć, że Holmes traktuje takie gry jako gatunek i jest to dość powszechna praktyka. Natomiast w proponowanym tutaj podejściu gry określane mianem „artystycznych” byłyby raczej zjawiskiem transgatunkowym, a dzięki dziedzictwu sztuki postkonceptualnej, wykraczającym poza gorset pojęć tradycyjnej estetyki – wolnym więc także od konsekwencji silnie dychotomicznego przeciwstawienia: artystyczne/gatunkowe. Ta ostatnia cecha powinna być zresztą w dzisiejszej kulturze audiowizualnej oczywistością, zważywszy na to, jak zasadnicza była weryfikacja tego dualizmu dla teorii autorskiej w filmie i jak traktują ją nowsze badania gatunkowości telewizyjnej (np. Jasona Mittella). Sądzę więc, że kategoria „gry artystycznej” domaga się radykalnego przededefiniowania, w którym zapewne warto byłoby sięgnąć po nowsze propozycje teorii estetycznej – na przykład estetyki relacyjnej Nicolasa Bourriauda, zagadnień charakterystycznych dla tak zwanego zwrotu partycypacyjnego, performatyki czy wręcz wyłaniającego się dopiero projektu estetyki opartej na postulatach nowej materialności lub filozofii zorientowanej na obiekt. Jak się łatwo domyślić, pozostawiam ten postulat do rozwinięcia przy innej okazji. Być może oznaczałoby to potrzebę zerwania z fiksacją badań gier na kategoryzacjach gatunkowych – zwłaszcza że w świetle gier, o których piszę, często mamy do czynienia z pewną performatywną krytyką gatunkowości (tak będzie w *Antykoncepcji*, posługującej się przewrotnie formą strzelanki, z wszystkimi jej stereotypowymi genderowymi konotacjami). Nie jest to wprawdzie przypadek iluzyjnie trójwymiarowej FPS (*first-person shooter*), najmocniej obciążonej konotacjami genderowymi i oskarżeniami o propagowanie przemocy, niemniej akt wyboru atrybutów i broni awatara jest wyraźnym sygnałem nawiązującym do takiej właśnie konwencji.

Można zaryzykować stwierdzenie, że brak dystansu wobec gatunkowości oznacza pozostawanie wewnątrz projektu kultury gier podporządkowanego mechanizmom przemysłu, dla którego określenia gatunkowe pełnią zasadniczą rolę jako strategia sprzedażowa. Dla Anny Anthropy gatunki wydają się wręcz funkcją samozwrotności nastawionego na zysk growego biznesu, określonego

14 Pomijam tutaj kwestię autorskich deklaracji, jak choćby dystansowanie się od kategorii gier artystycznych np. przez kolektyw Tale of Tales. Bowiem niezależnie od autoidentyfikacji twórczość kolektywu coraz częściej funkcjonuje także jako element *artworldu* i gości na wystawach sztuki mediów. Przykładem może być duża wystawa „Schwindel der Wirklichkeit” zorganizowana w 2014 w Akademii der Künste w Berlinie. Ciekawą inicjatywą był także NotGame Fest w Kolonii w 2015 (według organizatorów – nazwany tak z mocnej inspiracji terminem *notgames* zaproponowanym właśnie przez Tale of Tales), gdzie wśród pokazywanych prac można było znaleźć m.in. #PRISOM Mez Breeze i Andy’ego Campbella i *The world is not my home* neotenu i Porpentine, prezentowane obok klasycznych prac netartowych Olii Lialiny (*My Boyfriend Came Back From The War*) i nowszych pracy uznanych artystów netartu (XYZ Jodi). Kuratorami byli Olija Lialina, Michaël Samyn i Auriea Harvey. NotGame Fest odbył się pod hasłem zaczerpniętym ze słynnego *Not a Manifesto*: „Not a Category / Not an Artmovement / Not a Genre – Not Games”, <http://notgames.org/blog/2010/03/19/not-a-manifesto> (5 lutego 2016).

przez nią jako „kultura alienacji”: „gry są projektowane w ramach niewielkiej zdominowanej przez mężczyzn kultury i promowane dla niewielkiej, zdominowanej przez mężczyzn publiczności, która z kolei wytwarza kolejną niewielką, zdominowaną przez mężczyzn generację projektantów”<sup>15</sup>. Podobny postulat poszerzenia refleksji nasuwa się co do samego pola przedmiotowego: jest czasem dosyć zastanawiające, że rodzime badania gier – z nielicznymi wyjątkami – niemal zupełnie pomijają nadzwyczaj interesującą, różnorodną i płodną badawczo dziedzinę e-literatury (nazwa bywa kontestowana; traktuję ją tutaj czysto operacyjnie – chodzi o formy narodzone w środowisku cyfrowym/sieciowym, *born digital*). Jak twórczy to obszar, pokazuje choćby nowy numer „Ha!artu” poświęcony pograniczom gier i literatury<sup>16</sup>, ale odnosi się to także do utworów budujących to pogranicze za pomocą mniej oczywistych strategii, na przykład poetyckiej gry Jasona Nelsona, twórczości Andy’ego Campbella (lepiej znanej graczom) czy współpracującej z nim, realizującej różnorodne prace interaktywne Mez Breeze. Granice często są przy tym płynne, bo *The world is not my home* neotenie i Porpentine można właściwie uznać za rodzaj e-poezji.

Zdecydowanie więc przychylam się do postulatów potrzeby przekraczania granic wąsko rozumianej dyscyplinarności i badań<sup>17</sup>, które w większym stopniu uwzględniałyby także narzędzia wypracowane w innych dziedzinach badań nad kulturą, nie tylko audiowizualną. Obserwując (przyznaję, nieco z doskoku) rodzime dyskusje wokół #GamerGate na temat gier „artystycznych” czy tożsamości w grach, zbyt często nie mogę oprzeć się wrażeniu, że jestem świadkiem wyważania od dawna otwartych drzwi. Kategoria tożsamości jest bowiem rozumiana nadzwyczaj konserwatywnie i sprowadzana do dychotomicznych, binarnych opozycji oraz projektu zarazem statycznego i stabilnego.

Rzecz jawi się jednak jako przedsięwzięcie znacznie bardziej złożone. Sprowadza się do poniekąd oczywistego pytania: jak wypracować równowagę między koniecznością uwzględnienia specyfiki medium (*game studies* miały wszak jak dotąd olbrzymie zasługi w tej dziedzinie), a potrzebą poszerzenia perspektywy tak, by uniknąć gettoizacji pola badawczego? Innymi słowy, jak owocnie hybrydizować dyscyplinę, by nie groził jej (teoretyczny i metodologiczny) zastój? Cytując Janet Murray, mamy chyba do czynienia ze szczególną ambiwalencją, rozpięciem między projektem badań specyficznych a badań transdyscyplinarnych: „Badania nad grami potrzebowały własnej przestrzeni, w której mogłyby rozkwitnąć. Ludolodzy mylili się, twierdząc, że gry są czymś odmiennym od innych praktyk kulturowych, takich jak pisanie powieści, robienie filmów itp.

15 A. Anthropy, *Rise of the Videogame Zinesters. How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives and People Like You Are Taking Back an Art Form*, Seven Stories Press, New York 2012, loc. 212. Specyficzny tytuł książki Anthropy także sygnalizuje wkroczenie gier w szerszy obszar kultury.

16 Gry: przypadki książkowe, „Ha!art” 51/2015.

17 Tę potrzebę znakomicie uzasadnia Mirosław Filiciak, przywołując echa dyskusji toczącej się także w anglo-amerykańskich *game studies*. Zob. M. Filiciak, *Poza nostalgię. Zwrot historyczny w badaniach gier i jego konsekwencje*, „Czas Kultury” (185)2/2015.



(...), ale mieli rację, że gry mają własną, oddzielną formę<sup>18</sup>. Jednocześnie Murray dodaje znamienne dla moich tez spostrzeżenie: „Myślę, że dotarliśmy do ważnego punktu zwrotnego. Mechaniki gier stały się przezroczyste jak interfejsy – akceptujemy je bez pytania – mogą więc być wykorzystywane do bardziej ekspresyjnych celów”<sup>19</sup>. Nie zamierzam proponować żadnych recept; raczej wskazać na pewien zapomniany przypadek w rodzimej genealogii growej dyskusji o płci (i jednocześnie – o grach artystycznych). Przypadek ten znika z pola widzenia w dyskusji o grach artystycznych właśnie dlatego, że w *game studies* refleksję estetyczną zbyt sztywno traktuje się rozłącznie (co robią obie strony: gracze podchodzą z dużą nieufnością do kategorii „gry artystycznej”, natomiast teoretycy sztuki często prymarnie traktują grę jako dziedzinę rozrywki).

### Na zakończenie – upominam się o lokalne genealogie: #GamerGate zanim to było modne

Choć dyskusja o przypadku Anity Sarkeesian i #GamerGate dynamicznie toczy się również w polskim środowisku, czego ślady można dostrzec w blogosferze<sup>20</sup>, podczas dyskusji konferencyjnych i intensywnych wymian w mediach społecznościowych, to najczęściej ma charakter środowiskowy i ogranicza się do tematyki ściśle związanej ze sposobami reprezentacji kobiet w grach lub relacjach płci w ramach tego, co można nazwać kulturą gier wideo<sup>21</sup>. Do pewnego stopnia ta dynamika jest zrozumiała, gdyż takie właśnie ramy dyskusji narzucał projekt Feminist Frequency na Kickstarterze. Pierwsze odsłony *Tropes vs Women in Video Games* (w tym słynny epizod *Damsel in Distress*) były w gruncie rzeczy dosyć konserwatywnie feministyczne, skoncentrowane na typowej krytyce reprezentacji płci, jaka wcześniej już przetoczyła się z hukiem w ba-

18 Dotarliśmy do punktu zwrotnego – o grach wideo (i nie tylko) – z Janet Murray rozmawia Michał Żmuda, „Gry: przypadki książkowe”, „Ha!art” 51/2015, s. 55.

19 Tamże.

20 Por. np. obszerny wpis na blogu Altergranie Marzeny Falkowskiej, <https://altergranie.wordpress.com/2013/10/03/gracze-ktorzy-nienawidza-kobiet> (8 lutego 2016). Znacząca jest także interesująca i wielowymiarowa dyskusja pod wpisem oraz to, jak intensywnie notka krążyła w blogosferze (o czym świadczy liczba repostów). Dyskusja toczyła się także na blogu Jawne Sny, gdzie co najmniej kilka wpisów dotyczyło tematyki seksizmu czy wprost przypadku #GamerGate. Por. P. Grabarczyk, *Jak to jest być kobietą w grach?*, <http://jawnesny.pl/2013/04/wystepy-goscinnie-jak-to-jest-byc-kobieta-w-grach> (5 lutego 2016); D. Staszenko, *Dlaczego nie chcę „szczucia cycem”*, <http://jawnesny.pl/2014/10/wystepy-goscinnie-dlaczego-nie-chce-szczucia-cycem> (5 lutego 2016). Tekst ten był reakcją na felieton w „CD-Action”. Obszerną analizę dyskusji i interesujący przypadek „wychodzenia” debaty poza krąg graczy przynosi post Piotra Sterczewskiego. Zob. P. Sterczewski, *Nie warto rozmawiać. #GamerGate*, <http://jawnesny.pl/2014/12/nie-warto-rozmawiac-gamer-gate> (4 lutego 2016). Podobnie jak w przypadku Altergrania wpisy są najczęściej pretekstem do żywiołowej dyskusji w komentarzach. Do tego trzeba dodać także autorów związanych z Jawnymi Snami. Por. M. Ochnik, *Feminist's Creed*, <http://jawnesny.pl/2014/09/skanujemy-25-lat-gier-w-polsce-dlaczego-kobiety-graja-w-assassins-creed-i-turystyka-tropikalna-z-elementami-spider-mana> (6 lutego 2016).

21 Por. J. Dovey, H.W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, przeł. T. Macios, A. Oksiuta, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011. Termin „kultura gier komputerowych” obejmuje w tym przypadku „graczy” i „przemysł” – granice między tymi umownymi stronami są bowiem bardzo płynne.



daniach nad filmem czy telewizją. Nie jest jednak zapewne przypadkiem, że – choć dyskusja jest gorąca także w polskim środowisku – brakuje w akademickiej literaturze przedmiotu obszernej, krytycznej i dogłębnej analizy dyskursywnej #GamerGate.

Między innymi dlatego warto przypomnieć historię pewnego skandalu: *Antykoncepcję Game*, część projektu *The Woman* Ewy Szczyrek (Potockiej), który składał się z kilku kontrowersyjnych odsłon (np. przeprowadzono internetowy casting na nowego tatę). Gra autorstwa Ewy Szczyrek, której przy stworzeniu pierwszej wersji pomagał Jan Simon (mający zresztą już wówczas na swoim koncie projekty artystyczne z elementami gry, np. strzelanki w *Carpet Invaders* z 2001), była prowadzona przez krakowski kolektyw Grzenda.pl (tworzony m.in. przez Ewę Szczyrek [Potocką], Małgorzatę Markiewicz, Monikę Wysokrocką, Martę Firlet i Katarzynę Ignatiuk). Była to gra pod wieloma względami rewolucyjna, nawet na tle dzisiejszych gier artystycznych. Projekt miał dwie odsłony: wcześniejszą z 2003 roku, która była stosunkowo niewyszukaną (choć niełatwą) strzelanką – strzelało się do plemników atakujących komórkę jajową. Ten prosty zabieg jest oczywistą subwersją przekonania o tym, co „lubią” graczy i może być odczytany nie jako krytyka strzelanek, ale raczej podważenie kategorii gier „kobiecych” (za taką stereotypowo uznaje się *The Sims*, a obecnie – jak już wspomniałam – gry typu *casual*, zwłaszcza facebookowe). Pierwsza odsłona zakończyła się, gdy liczba użytkowników i działań na dostępnym serwerze przekroczyła możliwości artystek<sup>22</sup>. Znacznie bardziej rozbudowana wersja, wzbogacona o funkcje społecznościowe i niejako kolejny „poziom”, na którym gracze i graczki mogli podjąć trud donoszenia ciąży, urodzenia dziecka i wychowania zapłodnionej komórki jajowej<sup>23</sup>, miała premierę zorganizowaną przez duet kuratorski Ex-Girls (Joannę Zielińską i Magdę Ujmę) w 2005 roku w kilkunastu galeriach sztuki (m.in. klubie Rdza i Korporacji Ha!art w Krakowie, Galerii Sztuki PATIO w Łodzi, Cafe Baumgart CSW w Warszawie, Galerii BWA w Zielonej Górze, Bildwechsel w Hamburgu i Glasgow). Ewa Szczyrek (obecnie Potocka) wspomina, że między innymi dzięki reakcjom środowisk ówczesnej „Gazety Polskiej” gra spotkała się z niezwykle żywiołowym odzewem: w pierwszym dniu zarejestrowało się dziesięć tysięcy graczy/graczek, natomiast po tygodniu liczba dziesięciokrotnie wzrosła. Jak wspomina Ewa Potocka<sup>24</sup>, w sumie w ciągu sześciu lub siedmiu lat dwa miliony osób prowadziły w świecie gry ożywione życie towarzyskie i eksperymenty tożsamościowe (np. mężczyźni w świecie gry mogli zdecydować się na doświadczenie ciąży). Słusznie podkreśla Marta Raczek, że *Antykoncepcja* miała charakter gry transgatunkowej, oscylującej między konwencjami i jednocześnie traktującej je z ironicznym dystansem (wykorzystując elementy wspomnianej strzelanki,

22 Efkas, *Mrożąca krew w żyłach historia gry Antykoncepcja*, cz. 1, <http://grzenda.pl/pazury/artukul.php?id=154> (2 lutego 2016).

23 Dosyć dokładny opis gry pozwala zorientować się w jej charakterze i specyfice, a także możliwościach awatarów, ich atrybutach i stosowanych militariach. Zob. <http://www.grzenda.pl/antykoncepcja/opisgry.php>.

24 Na podstawie odpowiedzi udzielonej przez artystkę drogą mailową.

ale także MMORPG). Ta płynność tożsamości graczy, której odpowiada niejednolitość gatunkowa, jest właśnie powodem, dla którego warto uwzględnić tę propozycję w budowaniu rodzimych genealogii. Odmiennym – równie interesującym problemem – jest kwestia badania form tego typu. Obecnie można jedynie na podstawie dokumentacji odtworzyć zarówno samą grę, jak i towarzyszącą jej debatę. To kolejna przyczyna, dla której takie produkcje „znikają” z pola widzenia badaczy gier wideo. Powód miałby jednak więcej wspólnego ze strategiami biznesowymi przemysłu gier niż z refleksją kulturoznawczą. Dlaczego w ogóle uwzględniać tytuły, które nie są dostępne w tradycyjnych rynkowych kategoriach (nawet w sensie „niszowości”)?

Odpowiadając na to pytanie, proponuję jeszcze jedną komplikację teoretyczną: otóż sądzę, że warto – w redefinicjach gier artystycznych – wziąć pod uwagę propozycję Anny Anthropy, dla której gry artystyczne są formą ujawniającą nienormatywne, marginalizowane lub dyskryminowane pozycje podmiotowe oraz zróżnicowane zestawy wartości i umożliwiają ich znaczące odegranie (nie w rozumieniu rozgrywki, ale w rozumieniu teorii performatywnej). Po części takie podejście uzasadnia jej własna twórczość, pokazująca świat z perspektywy osoby homoseksualnej czy wyrażająca doświadczenia związane z terapią hormonalną – trzeba jednak podkreślić, że tematyka ma związek, mówiąc umownie, z mechaniką i jest subwersją ustalonych reguł grania lub stereotypowych przekonań na temat kultury grania, jak w przypadku dziesięciosekundowej *Queers in Love at the End of the World* (Anna Anthropy, 2013) – kolejnej zresztą formy nieczystej, której bliżej być może do e-literatury. W tym świetle *Antykoncepcja* byłaby czymś więcej niż tylko nietypową grą albo formą sieciowej ekspresji artystycznej istniejącą obecnie wyłącznie w archiwum i dokumentacji – sięgnięcie do takich przykładów dałoby asumpt do poszerzonego rozumienia gier artystycznych w rodzimym kontekście.

Uwzględnienie w genealogiach gier artystycznych takich zdarzeń jak projekt *Antykoncepcja* być może pozwoliłoby na coś więcej niż przyczynek do „polskiej” specyfiki i nie byłoby tylko próbą wpisania się w noszącą cechy zbiorowej martyrologii narrację „Polacy nie gęsi...” (czyt. „Polacy też potrafią”). Takie nieortodoksyjne budowanie genealogii pozwoliłoby po pierwsze stawiać głębsze pytania o relacje między grą jako zasadniczo formą rozrywki a grą jako środkiem wyrazu (nie jest to jedyny tego typu obszar, zapewne podobny zestaw pytań generuje np. demoscena) i stwierdzić, że wcale nie chodzi o przeciwstawienie antagonistyczne, a po drugie – pozwoliłoby dostrzec wchodzenie gier, jako serii rozproszonych zdarzeń, w kulturę głównego nurtu w perspektywie „dłuższego trwania”, w oderwaniu od determinizmu technologicznego linearnie wywodzącego zmiany z dostępności platform, silników gier i kanałów dystrybucji. Wreszcie, pozwoliłoby być może dostrzec, że dyskusję w rodzaju #GamerGate mieliśmy w jakimś zakresie przerobioną, zanim było to modne (czyli przed ponad dekadą). Wystarczy tylko sięgnąć do artykułowanych wówczas argumentów i pokusić się o rzetelną analizę dyskursywną. Kto wie, być może dowiedzielibyśmy się wtedy także czegoś więcej na temat polityczności roz(g)rywki?

**VIDEO GAMES ARE COMING OF AGE: A CONTRIBUTION TO THE LOCAL  
GENEALOGY OF THE DISCUSSION ABOUT ARTISTIC GAMES**

The topic of the article is the process of “growing up” of video games which can now express different identity scenarios while retaining high reflexivity of the medium. This process is accompanied by an increase of video games’ importance in today’s mainstream audio-visual culture. Consequently, according to the author, we need to rethink the category of “art games”. Of course, this requires us to move beyond the traditional framework of aesthetic concepts, invoking ideas such as “beauty” and “sublimity”; however, it is possible to use approaches already present in discussions of new media art. It is also worth to decentralize the disputes within game studies by looking at local genealogies. The author makes this gesture, using the example of a game called *Antykoncepcja* [Eng. *Contraception*] – one of the first Polish art games created in 2003 by a team of feminist artists – by putting it in the context of modern debates on gender in games known as #GamerGate.