SPACJĄ SIĘ SKACZE

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego.
Narodowe Centrum Kultury
Dofinansowano ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu „Kultura w sieci”

SPÓŁDZIELNIA SOCJALNA HONOLULU
KATOWICE 2020

Marta Tymińska

Zabawa w przestrzeń

Słowa klucze

gra wideo, Henry Jenkins, *Complete Freedom of Movement*, *The Legend of Zelda*, Magnavox Oddysey, Atari, Nintendo, *Life is Strange*, kultura sypialniana, *Toxic Geek Masculinity in Media: Sexism, Trolling, and Identity Policing, Braid*, *Fez*, *Monument Valley*, chłopcy, dziewczyny, gamerzy, przestrzeń, czasoprzestrzeń

O autorce

Psycholożka i kulturoznawczyni. Adiunktka na Uniwersytecie Gdańskim. Organizatorka wydarzeń, animatorka kultury, członkini Stowarzyszenia Arteria, aktywistka równościowa.

Redakcja: Jacek Wandzel

Korekta: Emilia Makówka

Layout: Bartek Sołtysik

Współpraca: zespół Drzwi Zwane Koniem

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

Popularność gier

W świecie gier znajdziemy mnóstwo przestrzeni: od samotnych wysp pełnych radosnych zwierzątek, przez domy Simów, zrujnowane zabudowania po apokalipsie i bazy kosmiczne, aż po nieskończone przestrzenie otwartych światów, tylko czekających na zagospodarowanie. Czasem są na tyle małe, że pomieszczą jedynie kilka rzędów klocków, które natychmiast znikają po odpowiednim ich ułożeniu. Innym razem można w nich zawrzeć wszechświat. Jednak czy to, że potencjalnie może być w nich wszystko, oznacza, że są dla wszystkich?

W 1998 roku medioznawca i badacz kultur fanowskich Henry Jenkins napisał esej „Całkowita wolność ruchu" („Complete Freedom of Movement"), w którym opisywał dwa czynniki, które złożyły się na tak ogromną popularność gier wideo. Od powstania eseju minęło przeszło dwadzieścia dwa lata, lecz w moim odczuciu nie stracił on w większości na aktualności. Tym, co na pewno zmieniło się wyraźnie i drastycznie, to powszechność i dostępność gier cyfrowych – obecnie mamy ich przecież zdecydowanie więcej niż pod koniec lat 90.

Jednym z najważniejszych opisywanych przez Jenkinsa zależności dotyczących przestrzeni, jest powolne wypieranie z przestrzeni miejskich dzieci – ograniczanie liczby placów zabaw, zieleńców, boisk. Dorośli mieszkańcy albo żądają ciszy w swoich luksusowych, zabudowanych dzielnicach, albo tworzą miejsca, w których dzieciom żyje się trudno i niebezpiecznie. Sprawia to, że świat najmłodszych coraz bardziej zawęża się do względnie komfortowych czterech ścian własnych pokojów, domów rodzinnych – miejsc, gdzie niewiele jest możliwości na twórcze odkrywanie świata. I tu z pomocą przyszły i wciąż przychodzą gry wideo.

Wraz z rozwojem technologii, gry przeszły szereg niesamowitych przemian. Z początku były one przede wszystkim wyzwaniami zręcznościowymi i imitowały różnego rodzaju sporty i aktywności na świeżym powietrzu (Kent, 2001). Służyły też integracji, zakładały bowiem rywalizację w duecie, albo umożliwiały współzawodnictwo poprzez porównywanie osiągnięć w tabelach wyników (Kent,

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

2001). Na tym tle *The Legend of Zelda* [↓] (Nintendo, 1989) okazała się rewolucyjna. Była to pierwsza produkcja na konsolę z tak rozbudowaną historią i możliwością eksplorowania przestrzeni otaczającej głównego bohatera, którym sterował gracz. Dzięki wprowadzeniu możliwości zapisu postępów, czego poprzednie gry konsolowe nie oferowały, gra miała zupełnie inną strukturę fabularną, a co więcej - była innowacyjna technologicznie (kartridż posiadał na to osobne zasilanie). Wykreowana historia niezwykle wciągała, a świat przedstawiony zdawał się ówczesnym graczom nieskończony. Tytuł ten przyczynił się do tego, iż całe pokolenie pamięta długie godziny spędzone na odkrywaniu krainy Hyrule (Kent, 2001). Dla Jenkinsa *The Legend of Zelda* była przede wszystkim zwieńczeniem pewnej tendencji – utraty dziecięcych przestrzeni realnych na rzecz tych cyfrowych.

Ilustracja 1. *Legend of Zelda*

Jenkins zauważa, że historia tej utraty znajduje odzwierciedlenie w literaturze dziecięcej z XIX wieku, na kanwie której rysował się już wyraźny podział pomiędzy płciami. Dziewczęta były wychowywane do bycia blisko domu, natomiast chłopcy mogli swobodnie bawić się na podwórkach i eksplorować różne zakamarki. Ta

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

istota zabaw chłopięcych, czyli swobodna włóczęga w przestrzeni, została przeniesiona do literatury, jak choćby w „Przygodach Tomka Sawyera" Marka Twaina. Literatura dziewczęca natomiast próbowała kopiować wzorce znane z domu - okazały się one jednak nieatrakcyjne czy wręcz nudne, dlatego też większość powieści przyjęła przygodową konwencję, a bohaterki tych historii z reguły ukazywane były jako chłopczyce. Od literatury do gier cyfrowych droga jest dużo krótsza, niż by się mogło wydawać. Gry nie tylko adaptują powieści, ale też w konstruowaniu fabuły korzystają z zabiegów narracyjnych czy stylistycznych, zaczerpniętych z bardziej tradycyjnych form (Kubiński, 2016; Majkowski, 2019). Gry cyfrowe to inna, poprawiona wersja chłopięcych zabaw podwórkowych w świecie bez przestrzeni dla dzieci (Jenkins, 1998).

Rysowany przez Jenkinsa związek przyczynowo-skutkowy brzmi nieco na wyrost. Jak to bowiem możliwe, że dziecięce zabawy przeistoczyły się w literaturę oraz w gry? A jednak, jak przekonuje ten amerykański teoretyk mediów, to połączenie rysuje się wyraźnie. Dzieci, głównie chłopcy, spędzają czas na swobodnej eksploracji, a na to, jak spędzają wolny czas, wpływa fakt, że świat się zmienia, miasta rosną, a wraz z nimi maleją możliwości odkrywania otoczenia. Z pomocą przychodzi najpierw literatura, zastępowana w niektórych przypadkach przez bardziej angażującą formę rozrywki – gry wideo.

Dlaczego jednak Jenkins kładzie taki nacisk właśnie na chłopięce zabawy? Przede wszystkim dlatego, iż społeczne przestrzenie dzieci były w kulturze europejskiej i anglosaskiej dość wyraźnie rozdzielane ze względu na płeć – czego pokłosie widzimy do dziś, wystarczy wejść do pierwszego lepszego sklepu z zabawkami dla najmłodszych. Co prawda istnieje społeczne przyzwolenie na mieszanie się obydwu tych grup, a zatem na istnienie „chłopczyc", lecz podział ten nie zniknął. W ostatnich latach obserwować możemy także ewolucję literatury dziewczęcej, przybierającej bardziej „chłopięcy" wymiar – z przygodami, które są zdecydowanie ciekawsze od treści wzorowanych na tym, jak stereotypowo postrzega się tradycyjne wychowanie grzecznych panien. W przywoływanym przeze mnie eseju

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

Jenkins wskazuje, że gry wideo to spadkobiercy swobodnych zabaw dziecięcych, a w konsekwencji również literatury dziecięcej. A biorąc pod uwagę wspomniane już współczesne trendy urbanizacyjne, związane ze zmniejszaniem dostępności miast dla dzieci, ich świat zamyka się w czterech ścianach własnych domów, ale otwiera w książkach, Internecie, smartfonach, czy właśnie komputerach i konsolach. Przestrzenie na zewnątrz mogą być dla nich niedostępne, ale te w wirtualnych światach – nieskończone. Na dodatek ekonomiczna sytuacja wielu grających nie pozwala na to, aby posiadali własne pokoje, w których mogą grać. Często współdzielą ją z domownikami, stąd też „wycofują się" jeszcze bardziej. W Polsce zjawisko „swojego pokoju" dziecka nie jest nadal powszechne, jednak w krajach Europy Zachodniej czy w Stanach Zjednoczonych jest to pewna norma, na bazie której wytworzył się nowy rodzaj kultury, określany przez brytyjską badaczkę Sonię Livingstone (2007) mianem „kultury sypialnianej" (bedroom culture). W jej ramach wyrażanie siebie, własnej indywidualności i potrzeb sprowadza się do korzystania z dostępnych mediów – w tym gier. Co więcej, możemy w grach dostrzec również odzwierciedlenie zjawiska „swojego pokoju", między innymi w sypialniach naszych awatarów lub innych, niegrywalnych postaci. Czy pamiętacie, jak buszowaliście po pokoju Chloe w *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015)? Ta lokacja idealnie wyrażała to, kim jest postać, jej bunt, marzenia, gust - wszystko można było wywnioskować, zaglądając do szuflad i szaf, odnajdując ukryte elementy układanki. To właśnie żywa kultura sypialniana – zamknięta w pokoju, odzwierciedlająca tożsamość bohaterki.

Wracając do Jenkinsa oraz tego, jak połączył przestrzenność z dzieciństwem - badacz stawia w swoim tekście tezę, iż granie może zapewnić swobodne doświadczenie dzieciństwa i młodości, gdyż pozwala odkrywać nieznane światy, bawić się i symulować rzeczywistość. Mówiąc krótko: gry tworzą przestrzeń do rozwoju, której nie daje już miasto. Dorośli „zabrali" dzieciom przestrzeń, której brak wypełniły gry cyfrowe. Czy to jednak oznacza, że każdy może się w nich

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

odnaleźć? Czy ta zajmująca miejsce świata pozagrowego przestrzeń jest dla wszystkich?

Przestrzeń na półkach

Wydawać by się mogło, że gry wideo jako nowa forma umożliwiającej rozwijającą eksplorację zabawy, w przeciwieństwie do literatury dziecięcej mogłaby być uznana za rozrywkę dla wszystkich, bez względu na wiek, płeć czy pochodzenie. I we wczesnych latach tak właśnie było. Konsole do gier już od Magnavox Oddysey[1] [↓] były nakierowane na rozrywkę rodzinną, miały zgromadzić wszystkich jej członków w salonie z telewizorem. Jeśli przyjrzymy się materiałom reklamowym z tego okresu, zauważymy wyraźny przekaz: „Konsola jest dla wszystkich".

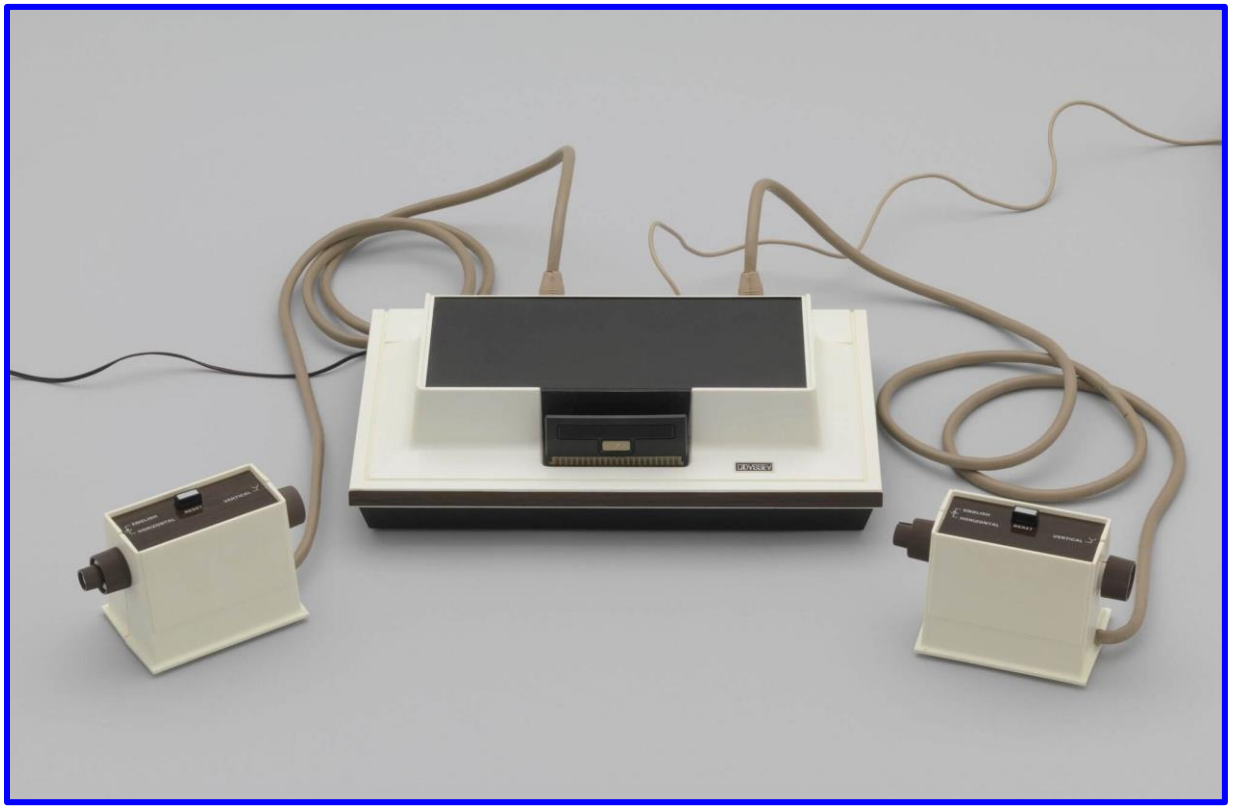
Gry arkadowe początkowo również miały przede wszystkim wymiar społeczny – tym razem skierowany do dorosłych odbiorców. Ludzie bawili się w barach i pubach, spędzając czas na rozmowach, grach i kibicowaniu sobie nawzajem. Nie było szczególnie ważne, kim są osoby dzierżące kontrolery i bijące rekordy. Era specjalnie dedykowanych graniu salonów czy punktów rozgrywki, gdzie gromadzą się tłumnie dzieci i młodzież, była dopiero przed nimi. Skąd więc stereotyp siedzącego w piwnicy „gamera", który jest świetnym graczem, a jednocześnie izolującym się od społeczeństwa, nieprzyjemnym, skłonnym do przemocy mrukiem? Odpowiedź mogłaby być bardzo krótka, zwięzła i zabawna – to wszystko wina Nintendo. Rzeczywistość jest jednak dużo bardziej złożona i interesująca.

Na przełomie 1982 i 1983 roku amerykański rynek gier, tak prężnie rozwijający się od lat siedemdziesiątych, przeżył ogromny krach i załamanie (Kent, 2001). Wszystkie firmy ponosiły gigantyczne straty, w tym największy z kolosów na glinianych nogach – Atari. Przyczyn tego stanu rzeczy było mnóstwo – większość ekspertów wskazuje przede wszystkim na nasycenie rynku grami niskiej jakości, jak

[1] Pierwsza konsola domowa w historii, opracowana przez Ralpha Bauera circa 1972 roku (Kent, 2001).

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

i faktem, że konsumenci wycofali się z grania, ponieważ był zbyt duży wybór, ale pośród mało interesujących czy porywających tytułów. Istniały oczywiście nieliczne wyjątki, jak na przykład kultowy Qbert (Gottlieb, 1982) z elementami gry logicznej, fascynującymi postaciami oraz nowatorską mechaniką. Większość produkcji była jednak dość wtórna, część developerów nie posiadała nawet działu marketingu, ale i tak wszyscy przywitali ten krach z ogromnym zdziwieniem i rozgoryczeniem (Kent, 2001). W końcu zarządzanie firmami przejęli marketingowcy i finansiści, którzy mieli na celu uratowanie gier przed całkowitym zniknięciem z rynku. I, jak pokazuje stan dzisiejszy, wiele zmieniło to w świecie produkcji tej cyfrowej rozrywki.



Ilustracja 2. *Magnavox Oddysey*

W tym samym czasie na rynku Stanów Zjednoczonych pojawiła się ponad stuletnia firma z tradycjami – Nintendo (Kent, 2001). W przeciwieństwie do amerykańskich developerów, Japończycy mieli odmienny model biznesowy, charakterystyczny dla przemysłu kulturowego tego kraju – ścisłe targetowanie. Nintendo kierowało swoje produkty, takie jak konsola NES, nie do sklepów z elektroniką i sprzętem RTV, ale

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

do tych z zabawkami, z wyraźnym komunikatem, że jest to przede wszystkim rozrywka dla dzieci.

Amerykańska dziennikarka Tracy Lien (2013) prześledziła dokładnie ten proces próbując znaleźć odpowiedź na pytanie, dlaczego gry stały się „klubem dla chłopców" i na jakim etapie wykluczono z nich dziewczęta. W licznych wywiadach przeprowadzonych z twórcami i twórczyniami gier z lat 70. i 80. XX wieku przewijało się stwierdzenie, iż tak naprawdę były robione „dla wszystkich". Większości twórców przyświecała idea robienia gier takich, w jakie by sami chętnie zagrali (Kent, 2001; Lien, 2013). Krach na rynku gier zabrał jednak tę twórczą swobodę – zaczęła się era układania strategii, co i komu najlepiej będzie sprzedać. Główną inspiracją do tego było obserwowanie działań Nintendo, które konsekwentnie celowało ze swoimi produkcjami do chłopców w wieku 8-14 lat. Według ekspertów tej korporacji, rodzice chłopców będą bardziej skłonni kupić im konsole niż rodzice dziewcząt, nie wspominając już o innych grupach demograficznych. Strategia ta przynosiła oczekiwane skutki: stabilny i pewny zysk oraz wysokie wyniki sprzedażowe przy ograniczonej do jednej grupy reklamie (Lien, 2013). Dodatkowo Nintendo wydawało własne gazety angażujące młodych fanów, jednocześnie w niewielkim stopniu uwzględniające grające dziewczyny (Kent, 2001; Lien, 2013).

Ta modyfikacja, wiążąca gry wideo i konsole z dziećmi, a przede wszystkim chłopcami, sprawdziła się – była bezpieczna i przynosiła pewne zyski. Możemy zauważyć kilka prawidłowości, na których budowano te skojarzenie: technologie są tradycyjnie przypisywane „męskości" w kulturach zachodnich, niezmienny pozostaje wciąż trend kupowania chłopcom elektroniki oraz ukierunkowywanie ich w stronę opartych o technologię profesji (Lien, 2013; Salter, Blodgett, 2017).

Nie oznacza to, że dziewczęta nie grały czy nie interesowały się grami. Ale tej przestrzeni, jaką zajmowały graczki było zdecydowanie mniej i na półkach, i w głowach developerów, o strategiach marketingowych nie wspominając. Myślenie o tym, do kogo będzie kierowany produkt, towarzyszy twórcom kultury od dawna.

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

Jakkolwiek jest ono ważne, często skazuje na wykluczenie tych, którzy znajdują się nie tyle na marginesie takich grup, co poza jej obrębem – w tym przypadku wszystkich, którzy nie są amerykańskimi chłopcami z lat 80. XX wieku, a obecnie – dorosłymi mężczyznami. Stąd niedaleko już do wytworzenia się wspomnianego stereotypu, łączącego gracza z owym siedzącym w piwnicy, pozbawionym życia towarzyskiego chłopakiem.

Przestrzeń w słowniku

Rozmawiając z osobami grającymi w gry, dowiaduję się, że nie uważają się one za graczy lub gamerów, głównie dlatego, że określenia te wywołują u nich negatywne skojarzenia. Czują, że albo musiałyby grać w „te właściwie gry", czyli wysokobudżetowe strzelanki, lub też musiałby wykazywać się możliwie najwyższym poziomem umiejętności w danej produkcji. Samoidentyfikacja jako gracz pociąga za sobą dodatkowe obowiązki.

Lisa Nakamura, amerykańska profesorka zajmująca się tematem rasizmu i seksizmu w cyberprzestrzeni, stwierdza, iż gry prezentują specyficzną formę optymizmu, który nazywa „okrutnym" (2017). Zauważa ona, iż osoby z różnych mniejszości, a także kobiety, obiektywnie mniejszością przecież nie będące, w środowiskach graczy mogą być traktowane źle do momentu udowodnienia swoich umiejętności, „zasłużenia" na szacunek. Okrucieństwo wspomnianego optymizmu polega na tym, iż takie działanie nakłada dodatkowy poziom trudności dla osób, które chcą, tak jak wszyscy inni, cieszyć się rozgrywką, czego zrobić nie mogą, póki na to nie zapracują. Podejście takie widać również poza grami. Zapewne wiele z was usłyszało, że jak jest się w czymś dobrym, to z pewnością odniesie się sukces. Zachowanie takie nazywamy merytokracją i dla wielu osób, którym właśnie dlatego się powiodło, brzmi to jak sprawiedliwa strategia. Jednak realia życia społecznego w jego zróżnicowanej naturze pokazują, że nie jest ona możliwa ze względu na liczne dyskryminacje i wykluczenia, jakie dotykają grupy mniejszościowe

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

(Nakamura, 2017). Dlatego wiele graczek i graczy ukrywa swoją tożsamości w grach online, unika czatu głosowego lub podawania własnych danych, aby „się nie wydało" kim są, żeby nie musiały i nie musieli nagle udowadniać, że mają takie samo prawo zajmować tę cyfrową przestrzeń, co inni. Że mają prawo tworzyć w światach wirtualnych tak swoje miejsca, jak i samych siebie.

Autorki książki „Toxic Geek Masculinity in Media: Sexism, Trolling, and Identity Policing"[2], Anastasia Salter oraz Bridget Blodgett (2017) zauważają, iż łatka „gamer" jest używana w kulturze popularnej, żeby podkreślić wyjątkowo aspołeczną część fandomu. W amerykańskim dyskursie osoby mieniące się graczami często sympatyzują z tamtejszym alt-rightem, są działaczami #GamerGate czy też zwolennikami konserwatywnej wizji świata, zamkniętej, tradycyjnej oraz dogłębnie seksistowskiej (Salter, Blodgett, 2017; Perez 2020). Nie wszyscy, oczywiście, ale wyraźnie widać pewną korelację pomiędzy tymi dwiema grupami. To, za kogo się uważamy, a więc kim jesteśmy we własnych oczach, jest dla nas szalenie ważne, a poczucie wspólnoty – nawet wyobrażonej – okazuje się na tyle cenne, iż będziemy pozytywnego obrazu siebie oraz naszej grupy intensywnie bronić. Z tego powodu mieliśmy tak agresywne konflikty, jak #GamerGate, w efekcie którego część twórczyń czy aktywistek równościowych doświadczyło niespotykanej na tę skalę cyberprzemocy (Salter, Blodgett, 2017). Można mówić o swoistym zawłaszczeniu pojęcia „gamer" przez konkretną grupę ludzi, zgromadzoną wokół specyficznej kultury. Część tych osób znajdziemy na popularnym Twitterze, innych tylko na 4chanie lub 8chanie. Posługują się swoją terminologią, dzielą się tylko sobie zrozumiałymi memami (Pepe Frog, czy gest „OK"), mają w różnym stopniu uwspólnioną wizję świata. Zawiera ona gry, ale w wydaniu ekskluzywnym - tylko dla nich i tylko takie, jakie im odpowiadają (Salter, Blodgett, 2017).

Te coraz wyraźniejsze podziały i konflikty mają swoje konsekwencje. Polska

[2] Książka nie ukazała się w języku polskim, roboczo można przetłumaczyć ten tytuł na: „Toksyczna geekowa męskość w mediach: seksizm, trolling i kontrola tożsamości".

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

badaczka gier i graczy, Magdalena Bednorz, zauważa, iż samo określenie „gracz" zarówno w języku angielskim (gamer), jak i w polskim, przeżywa kryzys (2015). Dużo trudniej przyjmować go jako swoją tożsamość, ponieważ wiąże się ze wspomnianymi już zobowiązaniami oraz kulturowymi skojarzeniami. „Kryzys" polega przede wszystkim na tym, że nie wiadomo, kto i kiedy może używać tych określeń. Pojawiają się głosy, że skojarzenia z opisaną wcześniej społecznością są tak mocne, że może warto zrezygnować z tego terminu. Nie wszystkie osoby, które grają mają te same sympatie polityczne, czy też preferencje wobec określonych gatunków, co „Gracze". Często też nie osiągają takiego mistrzostwa, jak ten wyśrubowany, fikcyjny standard obrany przez niektórych. Okazuje się, że badacze/badaczki również zachodzą w głowę, czy kiedy badają odbiorców/odbiorczynie gier, to myślą o graczach, czy jednak o osobach grających? Dochodzi więc do paradoksalnej sytuacji, gdzie ponad połowa społeczeństwa gra w gry cyfrowe, ale zaledwie niewielki procent określi się mianem graczy.

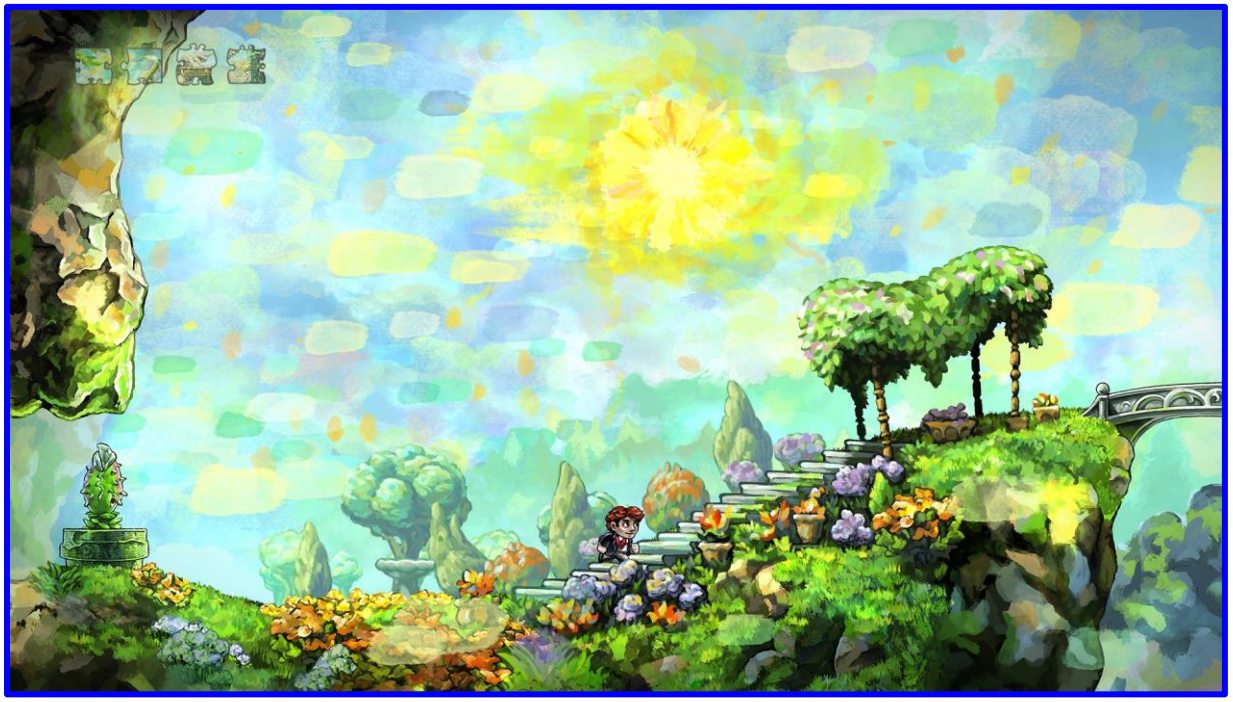
Czy określenia „gracz" może używać grająca w gry przygodowe na Facebooku pięćdziesięcioletnia pani? Czy graczem może być osoba, która jest świetna w gry typu „połącz trzy" na smartfonie lub tablecie? W stereotypowym ujęciu – w domenie graczy nie ma miejsca na takie osoby. Nie znaczy to jednak, że nie są one istotne zarówno dla badaczy i badaczek gier, jak i dla ich twórców, twórczyń.

Zaginanie czasoprzestrzeni

Przestrzeń w grach to nie tylko poziomy, otwarte światy i ich lokacje. To również sposób ich ukazywania oraz umożliwiania poruszania się po nich. Zwykle gry służą temu, by po tej przestrzeni poruszać się w dość ustalony, standardowy sposób, jednak wraz z rozwojem gier niezależnych pojawiają się i takie produkcje, które kwestionują zastany stan rzeczy. W *Braid* [↓] (Johnatan Blow, 2008) cofamy się w czasie i przestrzeni, co potem powtórzyło już bardziej mainstreamowe i

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

wspomniane już przeze mnie *Life is Strange* (Dontnod Studios, 2015). *Fez* [↓] (Phil Fish, 2012) pozwala przemieszczać się pomiędzy światem dwóch i trzech wymiarów, *Journey* (Thatgamecompany, 2012) umożliwia mistyczną podróż po oświecenie, a w *Monument Valley* [↓] (ustwo, 2014) przestrzeń to złożona zagadka logiczna rodem ze szkiców Eschera. W polskiej przygodówce *Tsioque* (OhNoo Studio, 2018) świat bohaterki rozpada się na jej (i naszych) oczach, podobnie jak w *Batman: Arkham Asylum* (Rocksteady Studios, 2009). W każdej grze przestrzeń ma fundamentalne znaczenie, często bywa nośnikiem narracji, jednak w niektórych grach nie jest tylko tłem, ale osią całej opowieści.



Ilustracja 3. *Braid*

Tworzenie przestrzeni w świecie gier to nie tylko projektowanie cyfrowych światów, ale również poszerzanie środowiska osób grających, zwiększanie oferty dla chłopców i dziewczyn. To również robienie miejsca dla nowatorskich pomysłów, na inne spojrzenia na gry wideo i to, jakie historie mogą zawierać. Polska badaczka gier Magdalena Kozyra wysnuła tezę o istnieniu queerowych przestrzeni w grach – lecz nie chodzi tutaj o tak dobrze nam znaną reprezentację, umieszczanie w niej postaci czy wątków o charakterze LGBTQ+ (2019). Należy tu przez chwilę pochylić się nad

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

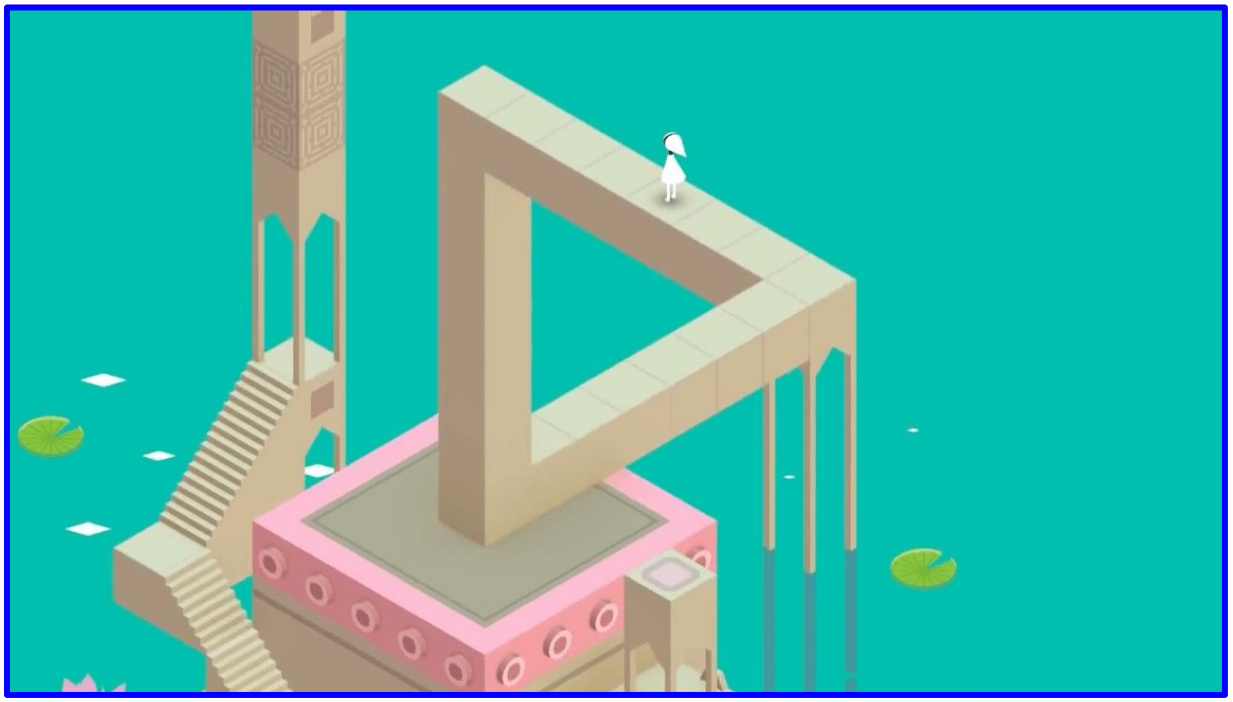
słowem queer i jego użyciem. W Polsce części osób kojarzy się przede wszystkim z osobami nieheteronormatywnymi i służy jako określenie-parasol dla różnych tożsamości i identyfikacji, które odbiegają od powszechnie rozumianej normy. Początkowo w języku angielskim ten przymiotnik oznaczał „dziwny". W Stanach Zjednoczonych w połowie XX wieku zaczęto go używać jako obraźliwe wyzwisko wobec osób LGBTQ+. Na przełomie XX i XXI wieku grupy mniejszościowe zaczęły używać tego słowa w pozytywnym znaczeniu, aby je na swój sposób „odzyskać". Queer to przede wszystkim rzecz, zjawisko oraz działanie odbiegające od normy, ale nieposiadające negatywnego wydźwięku.

Ilustracja 4. *Fez*

Tworzenie queerowych przestrzeni w grach polega więc na „ukazaniu praktyk dystansowania się od przyjętych norm i zaburzaniu uniwersalnych znaczeń" (Kozyra, 2019, s. 173), czego skutkiem jest „zaburzenie linearności rozgrywki, a także obnażanie mechanizmów tworzących cyfrowe przestrzenie" (Kozyra, 2019, s. 173). Efektem takich działań jest tworzenie treści nienormatywnych, innych, dziwnych, queerowych właśnie. Skąd się bierze queerowanie przestrzeni? Nie zawsze jest to pewnie zabieg celowy, czasem wychodzi przypadkiem w formie

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

pomyłek i błędów w grze – tak zwanych glitchy. Nawet jeśli są przypadkowe, to ubogacają rozgrywkę. Celowe zaburzanie przestrzeni nie jest aż tak częste i powszechne, jakby się mogło wydawać, ale zabiegi te zyskują popularność. Queerowe przestrzenie są według Kozyry inne, budzą niepokój, zaskoczenie, ale jednocześnie wciągają, gdyż wymagają od osoby grającej pełni uważności (2019). Zapętlenia, ślepe uliczki, celowy, ciągły backtracking[3] powodują, że gra nie jest dla nas jasna, czytelna. Tym samym przypomina ona nieco życie nienormatywnej osoby: trudniejsze, bardziej skomplikowane, z innym zestawem zasad.



Ilustracja 5. *Monument Valley*

Podobnie jest w przypadku queerowego projektowania gier, które charakteryzuje się większą swobodą i niezależnością twórczą. Według Erica Freedmana (2018), nie wystarczy jedynie wprowadzić nienormatywną osobę do grupy developerskiej, żeby gra była queerowa czy inkluzywna – konieczna jest otwartość na niestandardowe procedury, błądzenie i naukę, która przebiegała u takich osób nieco inaczej. Świat profesjonalnego game designu nadal można opisywać jako „zamknięty", bez owej otwartości na inność oraz nowe osoby. I tu z pomocą przychodzą edytory gier takie

[3] Celowe wymuszanie przez grę powracanie do poprzednio odwiedzonych lokacji.

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

jak Twine, Ren'Py, czy nieśmiertelny RPGMaker, umożliwiające twórcom swobodną ekspresję. Niektóre platformy umożliwiają nawet swobodną publikację tak tworzonych programów. Do dyspozycji twórców są nie tylko bezpłatne silniki, ale też strony z assetami[4], podręczniki czy tutoriale[5]. Takie narzędzia jak edytory gier są kluczowe dla odzyskania głosu przez grupy wykluczone. Z reguły nie mają one kierunkowego przygotowania do game designu, dlatego metodą prób i błędów tworzą gry, ukazując w nich swoją perspektywę na marginesie głównego rynku (Nakamura, 2017; Salter, Blodgett, 2017). W świecie gier na razie w nie ma zbyt wiele przestrzeni dla inność i różnorodność. Całą nadzieję pokładam w grach niezależnych, ich potencjale kulturotwórczym oraz inspiracyjnym, aby pokazać nie tylko różnorodne światy i perspektywy wewnątrz gier, ale również zróżnicować proces powstawania, sprzedaży i dystrybucji gier cyfrowych.

Nieskończone przestrzenie

Kiedy myślę o przestrzeni w grach, to przychodzą mi na myśl nie tylko sposoby budowy świata przedstawionego, poziomów, czy też otwarte światy. Myślę o tym, dla kogo jest miejsce w świecie gier. Historia gier to opowieść o zabieraniu miejsca i jego odzyskiwaniu, o zawłaszczaniu i zmienianiu, o radosnym odkrywaniu oraz o walce o swoje.

W całej dyskusji dotyczącej reprezentacji, inkluzywności, czyli włączania osób do świata gier cyfrowych, często deklarowana jest obawa, iż „wpuszczenie" kolejnej grupy mniejszościowej, kolejnej opcji romansowej, kolejnego postulatu na rzecz równości, sprawi, że miejsca dla starych graczy będzie mniej. Niczym w grze o sumie zerowej, ktoś musi przegrać, aby inna osoba mogła zwyciężyć. Jednak świat gier oraz gamedevu daje nam nieskończone możliwości. Tworząc przestrzeń na nowych graczy, nowe narracje, tak naprawdę poszerzamy nasz świat, a nie go

[4] Elementy wizualne lub dźwiękowe gry, które widzimy na ekranie.
[5] Artykuły lub filmy instruktażowe.

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

zmniejszamy. Miasta zamknęły przestrzeń dla dzieci i do zabawy – nie zamykajmy również tego cyfrowego. Dążymy do swobody wyborów, eksploracji i szczęścia. Nasze światy gier są nieskończone. Pozwólmy sobie i innym być wędrowcami.

Bibliografia:

→ Bednorz, M. (2015). Kryzys tożsamości gracza – znaczenie terminu „gamer" wobec popularyzacji gier komputerowych. Homo Ludens, 2, 10–21.

→ Freedman, E. (2018). Engineering Queerness in the Game Development Pipeline. Game Studies, 18(3). http://gamestudies.org/1803/articles/ericfreedman

→ Jenkins, H. (1998). „Complete Freedom of Movement": Video Games as Gendered Play Spaces. W J. Cassell & H. Jenkins (Red.), From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games (s. 262–297). MIT Press.

→ Kent, S. L. (2001). The ultimate history of video games: From Pong to Pokémon and beyond: the story behind the craze that touched our lives and changed the world (1st ed). Prima Pub.

→ Kozyra, M. (2019). Ukryty potencjał queerowych przestrzeni w grach wideo. W D. Ciesielska, M. Kozyra, & A. Łozińska (Red.), Retelling: Strategie przestrzenne (s. 172–193).

→ Kubiński, P. (2016). Gry wideo: Zarys poetyki. Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.

→ Lien, T. (2013, grudzień 2). No girls allowed. Polygon. https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed

→ Livingstone, S. (2007). From family television to bedroom culture: Young people's media at home. W E. Devereux (Red.), Media studies: Key issues and debates (s. 302–321). SAGE Publications.

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

→ Majkowski, T. (2019). Języki gropowieści: Studia o różnojęzyczności gier cyfrowych. Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

→ Nakamura, L. (2017). Racism, Sexism, and Gaming's Cruel Optimism. W J. Malkowski & T. M. Russworm (Red.), Gaming representation: Race, gender, and sexuality in video games (s. 235–249). Indiana University Press.

→ Salter, A., & Blodgett, B. (2017). Toxic geek masculinity in media: Sexism, trolling, and identity policing. http://public.eblib.com/choice/PublicFullRecord.aspx?p=5143375

Podziękowania:

Chciałabym podziękować Agacie Włodarczyk (blog „Pałac Wiedźmy") za cenne i celne uwagi na temat popkultury oraz literek, a Jackowi Wandzlowi za zaproszenie do skakania spacją.

spacjasieskacze.pl

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)