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, przestrzeń, konsola, *gamer*, miasto, dzieci, wykluczenie, zabawa, równość, inkluzywność, *queer*, dyskryminacja, kultura sypialniana, *Gamergate*, seksizm, cyberprzemoc, cyberprzestrzeń, Henry Jenkins, *Legend of Zelda*, Nintendo, *gamedev*, edytor gier, Magnavox Oddysey

O autorce

Psycholożka, kulturoznawczyni, aktywistka równościowa i organizatorka imprez popkulturowych, na co dzień związana z Uniwersytetem Gdańskim.

Redakcja: Jacek Wandzel

Dostępność: Małgorzata Ewa Skibińska

Layout: Bartek Sołtysik

Współpraca: zespół Drzwi Zwane Koniem

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

Słowniczek pojęć

→ Dżojstik (ang. joystick) – urządzenie w kształcie drążka służące do sterowania ruchem obiektów lub kursorem na ekranie komputera.

→ Assety – elementy wizualne lub dźwiękowe gry, które widzimy na ekranie.

→ Atari – amerykański producent sprzętu i gier komputerowych.

→ Awatar – graficzne przedstawienie realnej osoby w świecie wirtualnym.

→ Backtracking – celowe wymuszanie przez grę powracanie do poprzednio odwiedzonych miejsc.

→ Cyberprzestrzeń – przestrzeń wirtualna.

→ Ekskluzywny – przeznaczony dla zamkniętego grona odbiorców.

→ Fandom – społeczność fanów.

→ Gamedev – branża zajmująca się tworzeniem gier komputerowych.

→ Gamer – ktoś, kto lubi grać w gry wideo.

→ Gamergate – afera związana z cyberprzemocą wobec kobiet. Zob. http://codziennikfeministyczny.pl/gamergate-cyberprzemoc-wobec-kobiet-historia-zoe-quinn/ [online, data dostępu: 15.09.2020].

→ Gry arkadowe – rodzaj prostych gier przeznaczonych na automaty.

→ Inkluzywny – przeznaczony dla wszystkich.

→ Katridż – wymienny element urządzenia będący nośnikiem danych (najczęściej gry), używany głównie w konsolach gier wideo.

→ Konsola (komputerowa) – urządzenie przeznaczone głównie do odtwarzania gier wideo.

→ Magnavox Oddysey – pierwsza konsola domowa w historii, opracowana przez Ralpha Bauera ok. 1972 roku.

→ Mechanika gry – zasady gry określające funkcjonowanie świata przedstawionego, a także cele i sposoby ich osiągnięcia (akcje, zachowania, mechanizmy) przez gracza.

→ Nieheteronormatywny – odbiegający od norm, zachowań i ogólnych cech osób heteroseksualnych.

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

→ Nintendo – japońskie przedsiębiorstwo znane z produkcji popularnych gier konsolowych.

→ Queer – określenie wykorzystywane do opisywania społeczności LGBTQ+.

→ Rasizm – przekonanie o nierówności ras ludzkich i wyższości jednej z nich nad pozostałymi. Najczęściej przybiera formę prześladowania kogoś i ograniczania jego praw (czyli dyskryminacji) ze względu na kolor skóry.

→ Seksizm – dyskryminacja osób odmiennej płci.

→ Targetowanie – proces mający na celu określenie i dotarcie do grupy odbiorców najbardziej zainteresowanych danym produktem.

→ Tutoriale – artykuły lub filmy instruktażowe.

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

Wstęp

W świecie gier znajdziemy mnóstwo przestrzeni: od samotnych wysp, przez domy Simów[1], zrujnowane zabudowania po apokalipsie[2] i bazy kosmiczne, po nieskończone przestrzenie otwartych światów. Czasem są one na tyle małe, że pomieszczą jedynie kilka rzędów klocków, które natychmiast znikają po odpowiednim ich ułożeniu[3]. Innym razem można w nich zmieścić wszechświat. Jednak czy to, że może być w nich wszystko, oznacza, że są one dla wszystkich?

W 1998 r. Henry Jenkins[4] opisał w eseju *Całkowita wolność ruchu* dwa czynniki, które wpłynęły na tak ogromną popularność gier wideo. Mimo że od powstania tego tekstu minęło ponad dwadzieścia lat, nie stracił on wiele na aktualności. Tym, co zmieniło się wyraźnie, jest powszechność i dostępność gier cyfrowych – obecnie mamy ich przecież zdecydowanie więcej niż pod koniec lat 90.

Jenkins zwrócił również uwagę na powolne wypieranie dzieci z przestrzeni miejskich – ograniczanie liczby placów zabaw, zieleńców, boisk. Dorośli mieszkańcy albo szukają ciszy w swoich luksusowych dzielnicach, albo tworzą miejsca nieprzyjazne dzieciom. Sprawia to, że świat najmłodszych coraz bardziej zawęża się do czterech ścian pokojów, domów rodzinnych – miejsc, które nie sprzyjają twórczemu odkrywaniu świata. I tu z pomocą przyszły – i wciąż przychodzą – gry wideo.

Wraz z rozwojem technologii gry przeszły szereg niesamowitych przemian. Na początku były one przede wszystkim wyzwaniami zręcznościowymi. Były wzorowane na różnego rodzaju sportach i aktywnościach na świeżym powietrzu (Kent, 2001)[5]. Służyły też integracji[6], ponieważ zakładały rywalizację w duecie albo umożliwiały współzawodnictwo przez porównywanie uzyskanych rezultatów w

[1] Zob. https://pl.wikipedia.org/wiki/The_Sims_(seria) [online, data dostępu: 15.09.2020].
[2] Inaczej: koniec świata.
[3] Nawiązanie do popularnej gry Tetris: https://pl.wikipedia.org/wiki/Tetris [online, data dostępu: 15.09.2020].
[4] Henry Jenkins – medioznawca i badacz kultur fanowskich.
[5] Nazwiska autorów w nawiasach odnoszą się do tekstów wymienionych na końcu w bibliografii.
[6] Integracja (społeczna) – dostosowywanie się do siebie zachowań w grupie.

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

tabelach wyników (Kent, 2001). Na tym tle *The Legend of Zelda* [↓] (1989, prod. Nintendo) okazała się przełomowa. Była to pierwsza produkcja na konsolę z tak rozbudowaną historią i możliwością odkrywania przestrzeni otaczającej głównego bohatera, którym sterował gracz. Dzięki wprowadzeniu zapisu postępów, czego poprzednie gry konsolowe nie oferowały, gra miała zupełnie inną strukturę fabularną[7]. Wykorzystano w niej także nowatorskie rozwiązania technologiczne, takie jak osobne zasilanie w kartridżu. Wymyślona historia była niezwykle wciągająca, a świat przedstawiony zdawał się ówczesnym graczom nieskończony. Dla Jenkinsa *The Legend of Zelda* była symbolem utraty dziecięcych przestrzeni realnych na rzecz tych cyfrowych.

Ilustracja 1. *Kadr z gry The Legend of Zelda*

Jenkins zauważa, że historia tej utraty znajduje odbicie w literaturze dziecięcej z XIX wieku, w której podział ról ze względu na płeć był już wyraźne widoczny. Dziewczęta były wychowywane do bycia blisko domu, natomiast chłopcy mogli swobodnie bawić się na podwórkach i odkrywać różne zakamarki. Ta istota zabaw chłopięcych, czyli swobodna włóczęga w przestrzeni, została przeniesiona do

[7] Fabularny – dotyczący układu zdarzeń opisanych w utworze literackim lub przedstawionych w filmie, grze itp.

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

literatury, jak choćby w *Przygodach Tomka Sawyera* Marka Twaina. Literatura przeznaczona dla dziewcząt próbowała kopiować wzorce znane z domu. Okazały się one jednak mało atrakcyjne lub wręcz nudne, dlatego większość powieści przyjęła przygodową konwencję[8], a bohaterki tych historii z reguły przedstawiane były jako chłopczyce.

Od literatury do gier cyfrowych droga jest dużo krótsza, niż by się mogło wydawać. Gry nie tylko adaptują[9] powieści, ale też korzystają z literackich rozwiązań narracyjnych i stylistycznych (Kubiński, 2016; Majkowski, 2019). Gry cyfrowe to inna, poprawiona wersja chłopięcych zabaw podwórkowych w świecie bez przestrzeni dla dzieci (Jenkins, 1998).

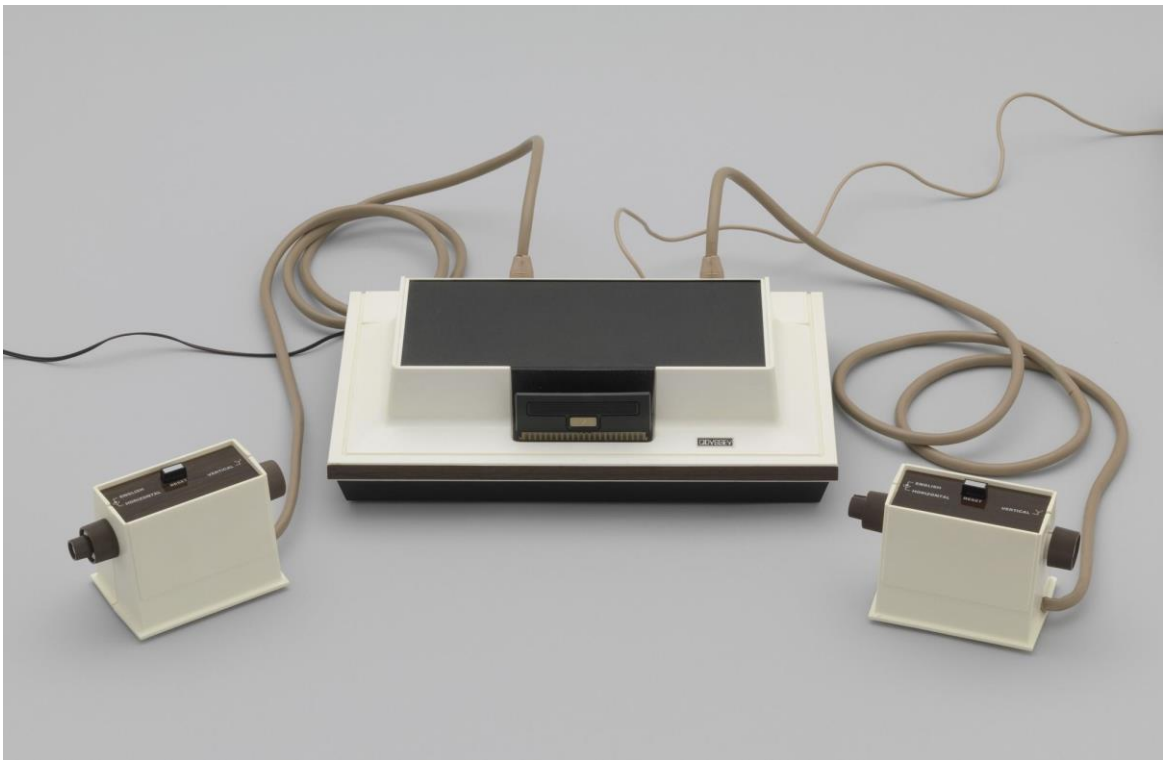
Jak to możliwe, że dziecięce zabawy przeistoczyły się w literaturę oraz w gry? Zdaniem Jenkinsa dzieci, głównie chłopcy, spędzają czas na swobodnym odkrywaniu przestrzeni, która zmienia się wraz ze światem. Miasta stają się coraz większe, a wraz z nimi maleją możliwości odkrywania otoczenia. Z pomocą przychodzi najpierw literatura, zastępowana w niektórych wypadkach przez bardziej angażującą formę rozrywki – gry wideo.

Dlaczego jednak Jenkins kładzie taki nacisk właśnie na chłopięce zabawy? Przede wszystkim dlatego, że społeczne przestrzenie dzieci były w kulturze europejskiej i anglosaskiej[10] dość wyraźnie różnicowane ze względu na płeć. Efekty tego są widoczne do dziś – wystarczy wejść do pierwszego lepszego sklepu z zabawkami dla najmłodszych. Co prawda istnieje społeczne przyzwolenie na mieszanie się obu tych grup, a zatem na istnienie „chłopczyc", lecz podział ten nie zniknął. W ostatnich latach obserwować możemy także rozwój literatury dziewczęcej, która stała się bardziej „chłopięca" – m.in. za sprawą opisywanych przygód, które są zdecydowanie ciekawsze od treści nawiązujących do tradycyjnego wychowania grzecznych panien. W przywoływanym przeze mnie eseju Jenkins wskazuje, że gry

[8] Konwencja – styl, zbiór cech charakterystycznych dla dzieła artystycznego.
[9] Adaptacja – przystosowanie utworu literackiego do ekranizacji, wystawienia na scenie lub prezentacji w innej formie, np. gry.
[10] Anglosaski – anglojęzyczny, dotyczący zwłaszcza Wielkiej Brytanii i Stanów Zjednoczonych.

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

stanowią kontynuację swobodnych zabaw dziecięcych, a w konsekwencji również literatury dziecięcej.



Ilustracja 2. *Konsola do gier Magnavox Oddysey*

Świat dzieci zamyka się w ścianach domów, ale otwiera w książkach, Internecie, smartfonach, komputerach i konsolach. Przestrzenie na zewnątrz mogą być dla nich niedostępne, ale te w wirtualnych światach – są nieskończone. Na dodatek sytuacja materialna wielu grających zmusza ich do współdzielenia przestrzeni osobistej z domownikami. O ile w Polsce wciąż nie każde dziecko ma własny pokój, o tyle w krajach Europy Zachodniej albo w Stanach Zjednoczonych jest to już pewna norma. Zapoczątkowała ona nowy rodzaj kultury, określany przez brytyjską badaczkę Sonię Livingstone (Livingstone, 2007) mianem „kultury sypialnianej" (ang. *bedroom culture*). W jej ramach wyrażanie swojej tożsamości i potrzeb sprowadza się do korzystania z dostępnych mediów, w tym gier. Co więcej, w grach również możemy dostrzec zjawisko „własnego pokoju", m.in. w sypialniach naszych awatarów lub innych postaci. Przykładowo, pokój Chloe w *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015) doskonale wyraża jej osobowość: bunt, marzenia, gust itp.

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

Można ją poznać, zaglądając do jej szuflad i szaf, odnajdując ukryte elementy układanki. To właśnie żywa kultura sypialniana – zamknięta w pokoju, odzwierciedlająca tożsamość bohaterki.

Jenkins zwrócił uwagę na związek przestrzenności z dzieciństwem. Zdaniem badacza dzięki graniu można swobodnie doświadczyć dzieciństwa i młodości, gdyż pozwala ono odkrywać nieznane światy, bawić się i odtwarzać rzeczywistość. Inaczej mówiąc: gry stwarzają 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 odnaleźć?

Przestrzeń na półkach

Wydawało się, że gry wideo jako nowa forma zabawy umożliwiającej odkrywanie przestrzeni będą stanowić – w przeciwieństwie do literatury dziecięcej – rozrywkę dla wszystkich, bez względu na wiek, płeć albo pochodzenie. I we wczesnych latach ich rozwoju tak je właśnie postrzegano. Już od czasu pojawienia się Magnavox Oddysey [↑] konsole do gier miały gromadzić całe rodziny w salonie przed telewizorem. Jeśli przyjrzymy się materiałom reklamowym z tego okresu, zauważymy wyraźny przekaz: „Konsola jest dla wszystkich".

Gry arkadowe początkowo również miały wymiar społeczny, choć adresowane były raczej do dorosłych odbiorców. Ludzie bawili się w barach i pubach, spędzając czas na rozmowach, grach i kibicowaniu sobie nawzajem. Nie miało większego znaczenia, kto bił rekordy. Era salonów gier i punktów rozgrywki, gdzie gromadzą się tłumnie dzieci i młodzież, była dopiero przed nimi. Skąd więc stereotyp[11] siedzącego w piwnicy *gamera*, który jest świetnym graczem, a jednocześnie izolującym się od społeczeństwa, nieprzyjemnym, skłonnym do przemocy

[11] Stereotyp – uproszczony, często nacechowany negatywnie obraz czegoś lub kogoś, który funkcjonuje w świadomości społecznej.

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

mrukiem? Odpowiedź mogłaby być krótka i zabawna – to wszystko wina Nintendo. Rzeczywistość jest jednak dużo bardziej złożona i interesująca.

Na przełomie 1982 i 1983 r. amerykański rynek gier, tak prężnie rozwijający się od lat 70., przeżył ogromny krach (Kent, 2001). Wszystkie firmy ponosiły gigantyczne straty, nawet Atari. Przyczyn tego stanu rzeczy było mnóstwo – większość ekspertów wskazuje przede wszystkim na nadmiar gier niskiej jakości, który sprawił, że konsumenci przestali grać. Istniały oczywiście nieliczne wyjątki, jak na przykład kultowy *Qbert* (Gottlieb, 1982) z elementami gry logicznej, fascynującymi postaciami oraz nowatorską mechaniką. Większość gier była jednak dość wtórna. Część producentów nie miała nawet działu marketingu, ale i tak wszyscy przyjęli ten krach z ogromnym zdziwieniem i rozgoryczeniem (Kent, 2001). W końcu zarządzanie firmami przejęli marketingowcy i finansiści, którzy nie chcieli dopuścić do całkowitego zniknięcia gier z rynku.

Ilustracja 3. *Kadr z gry Braid*

W tym samym czasie na rynku Stanów Zjednoczonych pojawiła się ponad stuletnia firma z tradycjami – Nintendo (Kent, 2001). W przeciwieństwie do amerykańskich producentów Japończycy mieli odmienny model biznesowy, charakterystyczny dla tego kraju – ścisłe targetowanie. Nintendo kierowało swoje produkty, takie jak

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

konsola NES, nie do sklepów z elektroniką i sprzętem RTV, ale do tych z zabawkami – z wyraźnym komunikatem, że jest to przede wszystkim rozrywka dla dzieci.

Amerykańska dziennikarka Tracy Lien (Lien, 2013) prześledziła dokładnie ten proces, by dowiedzieć się, 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 często padało stwierdzenie, że tak naprawdę były one robione „dla wszystkich". Większości twórców przyświecała idea robienia gier takich, w jakie by sami chętnie zagrali (Kent, 2001; Lien, 2013). Krach na rynku gier ograniczył jednak tę twórczą swobodę – zaczęła się era opracowywania strategii, co i komu najlepiej będzie sprzedać. Źródłem inspiracji dla producentów stały się działania Nintendo, dla której grupą docelową byli chłopcy w wieku 8–14 lat. Japońska firma była przekonana, że rodzice chłopców będą bardziej skłonni kupić im konsole niż rodzice dziewcząt. Strategia ta przynosiła oczekiwane skutki: stabilny i pewny zysk oraz dobre wyniki sprzedażowe przy ograniczonej do jednej grupy reklamie (Lien, 2013). Dodatkowo Nintendo wydawało własne gazety angażujące młodych fanów, ale w niewielkim stopniu uwzględniające grające dziewczęta (Kent, 2001; Lien, 2013).

Strategia polegająca na skierowaniu gier wideo i konsol do dzieci, głównie chłopców, sprawdziła się – była bezpieczna i przynosiła pewne zyski. Możemy zauważyć kilka prawidłowości, które wpłynęły na tę decyzję: technologie są tradycyjnie przypisywane „męskości" w kulturach zachodnich, niezmienny pozostaje wciąż trend kupowania chłopcom elektroniki oraz kierowanie ich uwagi w stronę zawodów związanych z technologią (Lien, 2013; Salter, Blodgett, 2017). Nie oznacza to, że dziewczęta nie grały bądź nie interesowały się grami. Ale przestrzeni zajmowanej przez graczki było zdecydowanie mniej zarówno na półkach, jak i w strategiach marketingowych.

Myślenie o tym, do kogo będzie kierowany produkt, towarzyszy twórcom kultury od dawna. Jakkolwiek jest ono ważne, często skazuje na wykluczenie tych, którzy znajdują się poza obszarem grupy docelowej. W tym wypadku chodzi o osoby, które

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

nie są amerykańskimi chłopcami z lat 80. XX wieku, a obecnie – dorosłymi mężczyznami. Stąd niedaleko już do wytworzenia się wspomnianego stereotypu *gamera* – chłopaka siedzącego w piwnicy i pozbawionego życia towarzyskiego.

Przestrzeń w słowniku

Wiele osób grających w gry, z którymi rozmawiałam, nie uważa się za graczy lub *gamerów*, gdyż określenia te wywołują u nich negatywne skojarzenia. Czują, że albo musiałyby grać w „te właściwie gry", czyli wysokobudżetowe strzelanki, albo umieć grać na najwyższym poziomie. W ich odczuciu bycie graczem wiąże się zatem z dodatkowymi obowiązkami.

Lisa Nakamura, amerykańska profesorka zajmująca się tematami rasizmu i seksizmu w cyberprzestrzeni, stwierdza, że gry stanowią „okrutną" formę optymizmu (Nakamura, 2017). Jej zdaniem osoby reprezentujące różne mniejszości, a także kobiety – obiektywnie mniejszością przecież niebędące – w środowiskach graczy mogą być traktowane źle, chyba że dowiodą swoich umiejętności i „zasłużą" na szacunek. Okrucieństwo wspomnianego optymizmu polega na tym, że dyskryminowane osoby mają utrudnione zadanie, bo muszą zapracować sobie na możliwość cieszenia się rozrywką.

Podobne zjawisko można zaobserwować również poza grami. Często słyszymy, że jeśli ktoś jest w czymś dobry, to z pewnością odniesie sukces. Zachowanie takie nazywamy merytokracją. Dla wielu ludzi, którym właśnie dlatego się powiodło, brzmi to jak sprawiedliwa strategia. Jednak realia życia społecznego pokazują, że nie jest ona możliwa ze względu na liczne dyskryminacje i wykluczenia, jakie dotykają grupy mniejszościowe (Nakamura, 2017). Z tego powodu wiele graczek i graczy ukrywa swoją tożsamość w grach online, unika czatu głosowego lub podawania własnych danych. Wszystko po to, aby nie wydało się, kim są, oraz by nie musiały i nie musieli udowadniać, że mają takie samo prawo zajmować tę

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

cyfrową przestrzeń, co inni, i tworzyć w niej zarówno swoje miejsca, jak i samych siebie.

Ilustracja 4. *Kadr z gry Fez*

Autorki książki *Toxic Geek Masculinity in Media: Sexism, Trolling, and Identity Policing*[12], Anastasia Salter oraz Bridget Blodgett (Salter, Blodgett, 2017) zauważają, że łatka *gamer* w populturze odnosi się do aspołecznej[13] części fandomu. W kulturze amerykańskiej gracze często sympatyzują z tamtejszą alternatywną prawicą[14], są związani z #GamerGate; zwolennikami konserwatywnej, zamkniętej, tradycyjnej i dogłębnie seksistowskiej wizji świata (Salter, Blodgett, 2017; Perez 2020). Nie wszyscy, oczywiście, ale wyraźnie widać pewien związek między tymi 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, że będziemy pozytywnego obrazu siebie oraz naszej grupy intensywnie bronić. Z tego powodu doszło do takich aktów agresji, jak #GamerGate, w efekcie

[12] Książka nie ukazała się w języku polskim. Roboczo można przetłumaczyć ten tytuł jako „Toksyczna geekowa męskość w mediach: seksizm, trolling i kontrola tożsamości".
[13] Aspołeczny – nieuczestniczący w życiu społecznym.
[14] *Alt-right, alternative right* – ruch polityczny, który obejmuje skrajnie prawicowe systemy poglądów.

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

którego część twórczyń i aktywistek równościowych doświadczyło niespotykanej na tę skalę cyberprzemocy (Salter, Blodgett, 2017). Pojęcie *gamer* zostało w pewnym sensie zawłaszczone przez konkretną grupę ludzi, zgromadzoną wokół specyficznej kultury. Część tych osób znajdziemy na popularnym Twitterze, innych tylko na 4chanie lub 8chanie[15]. Posługują się oni własną terminologią, dzielą się memami zrozumiałymi jedynie w swoim gronie (np. Pepe Frog, gest „OK") i mają do pewnego stopnia wspólną wizję świata. Obejmuje 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 badaczka gier i graczy, Magdalena Bednorz, zauważa, że samo określenie „gracz" zarówno w języku angielskim (*gamer*), jak i polskim, przeżywa kryzys (2015). Dużo trudniej utożsamiać się z nim, ponieważ pojęcie to wiąże się ze wspomnianymi już zobowiązaniami oraz kulturowymi skojarzeniami. Kryzys polega na tym, że nie wiadomo, kto i kiedy może używać tych określeń. Skojarzenia z opisaną wcześniej społecznością są dla niektórych tak mocne, że sugerują oni rezygnację z używania tego terminu. Nie wszystkie osoby, które grają, mają te same sympatie polityczne albo preferencje gatunkowe, co „gracze". Często też ich umiejętności są dalekie od wygórowanego standardu, do którego dążą pozostali. Okazuje się, że badacze i badaczki również nie są pewni, czy analizując odbiorców/odbiorczynie gier, myślą o graczach, czy jednak o osobach grających. Dochodzi więc do paradoksalnej sytuacji, kiedy ponad połowa społeczeństwa gra w gry cyfrowe, ale zaledwie niewielki jego procent określa 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 świecie graczy nie ma miejsca na takie osoby. Nie znaczy to jednak, że nie są one istotne zarówno dla osób tworzących, jak i badających gry.

[15] 4chan, 8chan – popularne fora obrazkowe.

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

Zaginanie czasoprzestrzeni

Przestrzeń w grach to nie tylko poziomy, otwarte światy i ich lokalizacje. To również sposób ich ukazywania i poruszania się po nich. Zwykle gry służą temu, by tę przestrzeń przemierzać w ustalony, standardowy sposób, jednak wraz z rozwojem gier niezależnych pojawiają się i takie produkcje, które kwestionują zastany stan rzeczy. W *Braid* [↑] (Jonathan Blow, 2008) cofamy się w czasie i przestrzeni, podobnie jak we wspomnianym już *Life is Strange* (Dontnod Studios, 2015). *Fez* [↑] (Phil Fish, 2012) pozwala przemieszczać się między wymiarami, *Journey* (Thatgamecompany, 2012) umożliwia duchową podróż po oświecenie, a w *Monument Valley* [↓] (ustwo, 2014) przestrzeń to złożona zagadka logiczna. W polskiej grze przygodowej *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 – jest czymś więcej niż tłem; często bywa nośnikiem narracji, a nawet osią całej opowieści.

Tworzenie przestrzeni w grach to nie tylko projektowanie cyfrowych światów, ale również poszerzanie środowiska osób grających, zwiększanie oferty dla chłopców i dziewcząt. To otwieranie się na nowatorskie pomysły, historie i inne spojrzenia na gry wideo.

Polska badaczka gier Magdalena Kozyra wysnuła tezę o istnieniu queerowych przestrzeni w grach. Nie chodzi tu jednak o reprezentację, czyli uwzględnianie postaci albo wątków o charakterze LGBTQ+ (Kozyra, 2019). W Polsce pojęcie *queer* kojarzy się często z osobami nieheteronormatywnymi i służy jako określenie-parasol dla różnych tożsamości, które odbiegają od powszechnie rozumianej normy. Początkowo w języku angielskim ten przymiotnik oznaczał „dziwny”. W Stanach Zjednoczonych w połowie XX w. funkcjonował on jako obraźliwe wyzwisko wobec osób LGBTQ+. Na przełomie XX i XXI w. grupy mniejszościowe zaczęły używać tego słowa w pozytywnym znaczeniu, aby je na swój sposób „odzyskać”.

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

Queer to przede wszystkim rzecz, zjawisko oraz działanie odbiegające od normy, ale nieposiadające negatywnego wydźwięku.

Ilustracja 5. *Kadr z gry Monument Valley*

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[16] rozgrywki, a także obnażanie mechanizmów tworzących cyfrowe przestrzenie" (Kozyra, 2019, s. 173). Efektem takich działań jest tworzenie treści odbiegających od norm, innych, dziwnych, queerowych właśnie. Skąd się bierze „queerowanie" przestrzeni? Nie zawsze jest to pewnie zabieg celowy. Czasem wychodzi przypadkiem w formie pomyłek i błędów w grze – tak zwanych *glitchy*, które wzbogacają rozgrywkę. Celowe zaburzanie przestrzeni nie jest aż tak częste i powszechne, jak by 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 (Kozyra, 2019). Zapętlenia, ślepe uliczki, celowy, ciągły backtracking powodują, że gra nie jest dla nas jasna,

[16] Linearny – przebiegający w sposób ciągły, równomierny.

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

czytelna. Tym samym przypomina ona nieco życie nienormatywnej osoby: trudniejsze, bardziej skomplikowane, oparte na innych zasadach.

Podobnie jest w wypadku queerowego projektowania gier, które charakteryzuje się większą swobodą i niezależnością twórczą. Według Erica Freedmana (Freedman, 2018) wprowadzenie nienormatywnej osoby do grupy odpowiedzialnej za produkcję nie wystarczy, by gra była queerowa albo inkluzywna – konieczna jest otwartość na niestandardowe działania, błądzenie i naukę. Świat profesjonalnego projektowania gier nadal można opisywać jako zamknięty, pozbawiony otwartości na inność oraz nowe osoby. I tu z pomocą przychodzą edytory gier, takie jak Twine, Ren'Py albo nieśmiertelny RPGMaker, dające użytkownikom swobodę twórczą. Niektóre platformy umożliwiają nawet publikację tak tworzonych programów. Do dyspozycji twórców są nie tylko bezpłatne silniki, ale też strony z assetami, podręczniki i tutoriale. Takie narzędzia jak edytory gier odgrywają istotną rolę w dopuszczaniu do głosu grup wykluczonych. Osoby korzystające z edytorów z reguły nie zajmują się tym profesjonalnie, 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 i ich potencjale kulturotwórczym. Wierzę, że staną się one narzędziem służącym do pokazania nie tylko różnorodnych światów i perspektyw wewnątrz gier, ale także zróżnicowania procesu powstawania, sprzedaży i dystrybucji gier cyfrowych.

Nieskończone przestrzenie

Kiedy myślę o przestrzeni w grach, to biorę pod uwagę nie tylko sposoby budowy świata przedstawionego i jego poziomów, albo otwarte światy, ale również to, dla kogo jest tam miejsce. Historia gier to opowieść o zabieraniu przestrzeni i jej

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

odzyskiwaniu, o zawłaszczaniu i zmienianiu, o radosnym odkrywaniu oraz o walce o swoje.

W dyskusji dotyczącej inkluzywności, czyli włączania osób do świata gier cyfrowych, często pojawia się obawa, że „wpuszczenie" kolejnej grupy mniejszościowej ograniczy miejsce dla pozostałych graczy. Jednak świat gier oraz gamedevu daje nam nieskończone możliwości. Tworząc przestrzeń dla nowych użytkowników i nowe narracje, tak naprawdę poszerzamy, a nie zawężamy nasz świat. Miasta zamknęły przestrzeń dla dzieci i do zabawy – nie zamykajmy również tego cyfrowego. Dążmy do swobody wyborów, poszukiwań 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).

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

→ 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.

→ 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)