

Marta Raczek

Subwersywna rzeczywistość artystycznych gier – gry komputerowe jako inspiracja taktyk polskich artystów

Punktem wyjścia rozważań zaproponowanych w niniejszym tekście było zaobserwowanie tendencji do coraz częstszego sięgania przez polskich artystów po estetykę i formalną konstrukcję gry komputerowej jako narzędzi opisywania i dekonstruowania aktualnej rzeczywistości społecznej i kulturowej. Przedmiotem analiz uczyniono trzy projekty autorstwa Janka Simona prezentowane podczas wystaw zbiorowych i pokazów indywidualnych w różnych galeriach w kraju i na świecie oraz dwa projekty funkcjonujące w przestrzeni Internetu: pierwszy stworzony przez Laurę Pawełę, drugi wykreowany przez Efkę Szczyrek. Poszukując narzędzi właściwych do analizy wymienionych projektów, sięgnięto po propozycje teoretyczne wyrastające z dyskusji toczonych w ramach *game studies*, które w przeważającej większości skupiają się obecnie na grach komputerowych, ukazując sposób ich funkcjonowania w szerszym kulturowo-społecznym kontekście. Dzięki przyjęciu takiej perspektywy niektóre z koncepcji wypracowanych w tym kręgu wydają się pomocne w przeprowadzeniu analizy i formułowaniu wniosków dotyczących wymienionych propozycji artystycznych. Jednocześnie analiza wskazuje na nieustanną inspirację, jaką artyści tak dawniej, jak i dziś czerpali z różnego rodzaju gier obecnych w kulturze. Głównym celem tekstu jest zwrócenie uwagi na subwersywny potencjał, jaki niesie z sobą wykorzystanie *modus operandi* gry komputerowej we współczesnych działaniach artystycznych.

Od gry jako *sacrum* do gry jako *profanum*

Artyści często sięgali po koncepcję gry. Taktyka ta nie jest niczym nowym i była stosowana na długo przed tym, jak Johan Huizinga czy Roger Caillois

wydali swoje znaczące pozycje zawierające teoretyczne rozważania nad statusem społecznym gry i mechanizmów, które konstytuują czynność grania. Pojawiły się znacznie wcześniej, nim powstały pierwsze gry komputerowe, przyczyniając się do wypracowania nowych koncepcji i teorii, przekształcających się z czasem w odrębną dziedzinę – *game studies*. Gra w rozumieniu, o jakim pisze Huizinga, funkcjonująca jako sytuacja wyodrębniona z codzienności i podporządkowana uprzednio ustanowionym regułom, których zmiana prowadzi do otwarcia nowej gry, toczyła się w sztuce niemal od początku jej istnienia. Była to przede wszystkim gra ikonograficzna, przybierająca formę zagadki lub rebusu. Uwaga ta dotyczy zarówno sztuki europejskiej epoki chrześcijańskiej, jak i czasów późniejszych. W szczególności odnosi się do malarstwa, a w pewnym stopniu także rzeźby, okresu manieryzmu. Wartość sztuki mierzono wówczas atrakcyjnością i intelektualnym trudem w rozwikływaniu zawartych w obrazach hiperbol, aluzji i anegdot. Rodzajem gry były innowacje wprowadzane do malarstwa religijnego i mitologicznego przez kolejne pokolenia artystów w epoce nowożytnej. Dotyczy to zwłaszcza dzieł powstających na indywidualne zamówienie. Prywatny mecenas nierzadko oczekiwał od artysty swobodniejszego podejścia do utartych schematów i wymogów narzucanych przez strażników czystości teologicznej. Jednak wspomniane gry były udziałem bardzo wąskiego grona graczy, rekrutujących się najczęściej z humanistycznych kręgów dworskich doby renesansu, wąskich kół spekulatywnych okresu baroku czy rodzących się w XVIII wieku intelektualnych salonów.

Zjawisko, które pragnę omówić w niniejszym tekście, ma znacznie powszechniejszy charakter. W przeciwieństwie do przykładów zaczerpniętych z dawniejszych dzieł sztuki nie prowadzi ono do samopotwierzenia wykluczającego charakteru pewnych warstw społecznych, dzielących wspólnotę reguł artystyczno-intelektualnej gry. Przyczynia się raczej do niemal nieograniczonego poszerzenia kręgu graczy. Prowadzi ono w wielu przypadkach do zanegowania statusu dzieła sztuki jako bytu odrębnego od praktyk codziennego życia. Pozwala mu zaistnieć poza strefą, którą skłonni byłibyśmy za osiemnasto- i dziewiętnastowiecznymi estetykami i historykami sztuki traktować niemal jako obszar *sacrum*. Sytuacja taka stała się możliwa, gdy artystyczna gra opuściła ekskluzywny obszar, w którym dotychczas najczęściej się sytuowała, i stała się elementem codzienności. Pierwszych oznak tej przemiany należy upatrywać w transformacjach społeczno-kulturowych zachodzących od początków wieku XIX, a może wręcz od ostatniej ćwierci XVIII stulecia. Prowadziły one do powstania nowego układu, w którym rolę mecenatu kościelnego i monarszego zajęli przedstawiciele mieszczaństwa. Artystyczna gra utraciła wówczas wiele ze swojej tajemniczości, porzucając opisany przez Huizingę niezwykły i niecodzienny charakter, nabierając cech zwykłości i powszechności. Pod koniec XIX wieku artyści próbowali odbudować ekskluzywność artystycznej gry. Tendencje takie obecne były zarówno we

francuskim symbolizmie, jak i bardziej jeszcze tajemniczym ruchu artystów zrzeszonych w Stowarzyszeniu Rose et Croix dowodzoną przez Sâra Péladana. W obrębie Wielkiej Awangardy tendencje ekskluzywne i inkluzywne przeplatały się z sobą, owocując zarówno skomplikowanymi teoriami purystycznie nastawionych konstruktywistów, jak i prześmiewczymi, coraz chętniej sięgającymi po codzienność grami dadaistycznymi. Po drugiej wojnie światowej ten dualizm utrzymywał się nadal, skutkując z jednej strony intelektualnym geometryzmem Ady Reinhardta, z drugiej gorącym społecznikostwem francuskich sytuacjonistów czy ironiczną manierą amerykańskiego pop-artu. Jednak we wszystkich wymienionych przypadkach gra na ogół toczyła się w mniej lub bardziej wykluczającej przestrzeni galerii oraz muzeów i skierowana była do miłośników sztuki. Przełomowym etapem w definiowaniu nowej artystycznej gry było zarówno pojawienie się technologii cyfrowej i oferowanego przez nią nowego narzędzia – interakcji, jak i zaistnienie wielu równoległych sfer i przestrzeni publicznych, w ramach których do głosu dochodziły rozmaite formy komunikowania.

Koniec „magicznego kręgu”?

Wielu badaczy zajmujących się współczesną teorią gier i analizujących najnowsze typy gier podważa dalszą zasadność odwoływania się w rozważaniach do wprowadzonego przez Huizingę pojęcia „magicznego kręgu” – miejsca przestrzennie i czasowo wyodrębnionego z codzienności, w którym reguły obowiązujące na zewnątrz (tj. w codziennym życiu) ulegają zawieszeniu lub odwróceniu na rzecz reguł gry toczonej w ramach wyznaczonego kręgu¹. Nie sposób się z tymi opiniami nie zgodzić, jednak w przypadku dzieł analizowanych w niniejszym tekście, które prezentowane były w salach galerijnych lub innych zamkniętych przestrzeniach, termin ten znajduje znakomite zastosowanie. Argumenty na rzecz jego porzucenia przyjdzie przytoczyć w dalszej części rozważań, gdy analizie poddane zostaną projekty artystyczne wykorzystujące formułę gier i dostępne *on-line*, a także posiadające specyficzny wpływ na nasze życie *off-line*.

Warto w tym miejscu przywołać rozróżnienia wprowadzone przez Celię Pearce w trakcie podejmowanych przez nią teoretycznych prób oddzielenia *game studies* od pozostałych obszarów objętych refleksją w ramach studiów nad mediami (*media studies*). Pearce podkreśla, że czynnikiem różnicującym jest nastawienie na zabawę i doświadczenie gracza, w przeciwieństwie do istoty innych mediów, które w przeważającej większości nastawione są na

¹ Por. Johan Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. Maria Kurecka, Witold Wirpsza, Czytelnik, Warszawa 1985.

opowieść, na budowanie rozmaitych narracji². Koncepcja ta spotkała się z krytyką ze strony Daniela Pargmana i Petera Jakobssona³. Badacze wskazywali na szerszy zakres społeczny gier niż tylko dostarczanie rozrywki (*entertainment*). Jeśli jednak zinterpretować koncepcję Pearce, rezygnując z odniesień do gry jako zabawy na rzecz grania jako formy doświadczenia, wprowadzone przez nią rozróżnienie może się okazać, zwłaszcza w poniższych rozważaniach, bardzo pomocne. W przypadku projektów omawianych w niniejszym tekście mamy bowiem do czynienia z oboma typami aktywności medialnej. Projekty Janka Simona oraz, do pewnego stopnia, propozycja Laury Paweli nastawione są na przekazanie określonej historii, a gra komputerowa stanowi dla nich przede wszystkim formalny punkt odniesienia. Wymienieni artyści stosują w swoich konstrukcjach narracyjnych estetykę, Pawela także *modus operandi*, właściwą dla gier komputerowych. Na tle tych projektów *Antykoncepcja* Efy Szczyrek przynależy zdecydowanie do drugiej z zaproponowanych przez Pearce grup, gdyż w całości nastawiona jest na grę i doświadczenia grających. Narracja jest nieodłącznym, lecz nie najważniejszym elementem całego projektu. To w procesie grania, a nie lektury tekstu, poprzez zdobywanie kolejnych doświadczeń, dokonuje się dekonstrukcja i subwersywne podważenie konstrukcji narracji snutych wokół problemu antykoncepcji, aborcji i macierzyństwa, tematów wciąż powracających w publicznej debacie⁴.

Subwersywne uwidacznianie

Taktyka zawieszenia reguł funkcjonujących „na zewnątrz” na rzecz całkowicie nowego zestawu zasad jest konstytutywna dla większości projektów Janka Simona, zwłaszcza dla prac takich jak *Odlot* (2003), *Szachy totalne* (2004) czy *Spacer po poligonie* (2004). Miejsce reguł umowy społecznej zajmuje w nich chaos i całkowita anarchia. Elementem gry prowadzonej przez artystę z odbiorcą jest tu przede wszystkim subwersja reguł, której celem jest ujawnienie tego, co społecznie niewidzialne czy też celowo niewidoczne. *Odlot* to krótka animacja prezentująca panoramę Krakowa z wyraźnie zaznaczającymi się w niej wieżami kościołów, którymi miasto jest wprost przepełnione.

² Celia Pearce, *Towards a Game Theory of Game*, [w:] Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press, Cambridge, MA 2002, s. 144.

³ Daniel Pargman, Peter Jakobsson, *Do You Believe in Magic? Computer Games in Everyday Life*, „European Journal of Cultural Studies” 2008, t. 11, nr 2, s. 240.

⁴ W tym miejscu można by wskazać ostatnią publiczną dyskusję pomiędzy premierem Donaldem Tuskiem a posłanką PO Agnieszką Pomaską dotyczącą (nie)możności objęcia przez tę ostatnią stanowiska sekretarza generalnego partii ze względu na ciężę posłanki.

W miarę trwania projekcji poszczególne wieże startują w niebo niczym rakiety. Prowadzi to do stworzenia nowej, alternatywnej panoramy miejskiej, w której ujawniona zostaje druga warstwa architektoniczna determinująca urbanistykę Krakowa – relikty PRL-owskiego budownictwa przemysłowego i mieszkalnego. Ta wydawałoby się prosta w swoim przesłaniu praca dotyka problemów, które w znaczącym stopniu dotyczą sposobów funkcjonowania i definiowania współczesnej przestrzeni publicznej w jej fizycznym, w tym wypadku miejskim, wymiarze. Artysta, ukazując wypełniony przez kościelne wieże krajobraz, wyraźnie podkreśla wciąż dominującą rolę Kościoła w polskim – nie tylko krakowskim – życiu publicznym. Rażące przykłady tego typu praktyk mogliśmy ponownie obserwować w ostatnich tygodniach, podczas wydarzeń na Krakowskim (*nomen omen?*) Przedmieściu w Warszawie. Podobny pomysł wykorzyststała w toczącej się jesienią 2010 roku samorządowej kampanii wyborczej austriacka partia prawicowa FPÖ, wprowadzając na rynek grę *Moschee-Baba* (Żegnaj, meczecie). Jej twórcy oparli się na modelu prymitywnej gry komputerowej, tzw. strzelanki, do którego nawiązał także Janek Simon w swoim debiutanckim projekcie *Carpet Invaders* (2001). W ramach politycznej gry należało dokonać zestrzelenia wież minaretów umieszczonych na tle alpejskiego krajobrazu. Gdy „misja” gracza się nie powiodła i minarety niezwruszone nadal przesłaniały Alpy, a na ich balkonach pojawiać się zaczęli muezini zachęcający do modłów, na ekranach pod standardowym komunikatem „game over” pojawiał się slogan wyborczy: „Styria jest pełna meczetów i minaretów. Aby tak się nie stało, 26 września głosuj na FPÖ i dr. Gerharda Kurzmana”⁵. W obu przypadkach gra wykorzystywana jest jako narzędzie komunikowania istotnych dla twórców treści. W *Odlocie* artysta zajmuje stanowisko wobec drażliwych kwestii wpływu Kościoła na życie świeckiego państwa, podczas gdy „strzelanka” FPÖ jest bezpośrednią wypowiedzią o charakterze politycznym. Warto zaznaczyć, że Simon nie sytuje odbiorcy w pozycji gracza, rezerwując tę rolę dla siebie, lecz pozostawia mu jedynie miejsce na widowni. Z podobną sytuacją mamy do czynienia także w dwóch następnych zaproponowanych przez artystę projektach wykorzystujących mechanizmy gry komputerowej.

W przypadku *Szachów totalnych* artysta odwraca wszystkie reguły rządzące klasyczną partią. Miejsce procesu intelektualnego, właściwego rozgrywce szachowej, zajmuje prymitywne zestrzeliwanie kolejnych pionków. Widz (pozorny gracz) nie jest w stanie przewidzieć kolejnego ruchu, gdyż jedyną obowiązującą w tej rozgrywce regułą jest brak reguł. Całość bardziej przypominała tzw. pięciominutowe szachy błyskawiczne, których wartość jest bardzo nisko oceniana przez ekspertów ze względu na namnażanie się w trakcie partii sporej liczby przypadkowych ruchów. Projekt ten można analizować

⁵ Zob. film pokazujący przebieg gry: <http://www.youtube.com/watch?v=xLONtaFGpS4&feature=related>.

zarówno pod kątem dominującej roli chaosu we współczesnej rzeczywistości, jak i w kontekście społecznej diagnozy związanej z coraz częstszym zastępowaniem tego, co intelektualnie i czasowo wymagające, różnymi formami typu *instant*, które nie oferują nic prócz pozorów poznania i prowadzą do całkowitej anarchii. W jej ramach szybkie, błyskotliwe wypowiedzi, nieoparte solidną argumentacją, zastępują oparte na precyzyjnej argumentacji opinie, które jednak nie mają tak „wybuchowego” potencjału medialnego jak krótko żyjące slogany.

Odwrócenie/przesunięcie jest także dominującym elementem znaczącym projektu *Spacer po poligonie* – krótkiego filmu nakręconego w manierze spastykowania. Obraz został zarejestrowany za pomocą kamery kopanej przez idącego przez poligon reżysera-bohatera. Materiał filmowy uzupełniono ścieżką dźwiękową składającą się ze sztucznie wygenerowanych, brutalnych dźwięków. Odbiorca skonfrontowany zostaje z pierwszoosobową warstwą wizualną i agresywnymi odgłosami, które sytuują go w miejscu ofiary bestialskiego ataku. Poligon staje się przestrzenią uwalniania sadystycznej przyjemności realizatora (artysty?) i narzędziem agresji skierowanej przeciw odbiorcy. Realizację tę można interpretować z dwóch perspektyw. Z jednej strony są w niej obecne odniesienia do rozmaitych doniesień medialnych dotyczących brutalnego traktowania kadetów podczas szkolenia. Sadystyczne metody stosowane przez dowódców i szeroko opisywane przez prasę przyjmują w projekcie Simona formę bezpośredniego doświadczenia odbiorczego. Realizację można także postrzegać przez pryzmat doniesień o nieprawidłowościach w traktowaniu jeńców wojennych przetrzymywanych w rozmaitych miejscach na świecie, z których najgłośniejszym stała się ostatnio baza w Guantanamo. Jak dowodzi wiele badań prowadzonych w ośrodkach akademickich po obu stronach oceanu, gry komputerowe nie są jedynie dostarczycielami rozrywki. Takie podejście reprezentowali cytowani już Pargman i Jakobsson, postulując przekroczenie myślenia o grach jedynie jako o rozrywce/zabawie. Badacze zauważyli, że gry, stając się istotnym elementem codziennego życia, nabierają nowych znaczeń prowadzących do zmiany ich statusu. Także analiza gier wideo autorstwa Dmitriego Williamsa, Nicole Martins, Mii Consalvo i Jamesa D. Ivory’ego wykazała, że określone sposoby reprezentowania rasy, płci i wieku w najpopularniejszych grach komputerowych wpływają na samoocenę graczy i dokonywaną przez nich ocenę roli oraz znaczenia poszczególnych grup społecznych⁶. W przyjętej przez autorów optyce gra staje się narzędziem badania mechanizmów społecznych i egzemplifikacją sposobów postrzegania rzeczywistości. Takie rozumienie gry przeniesione w przestrzeń analizy projektu Janka Simona skłania do refleksji, w której *Spacer po poligonie* może

⁶ Por. Dmitri Williams, Nicole Martins, Mia Consalvo, James D. Ivory, *The Virtual Census: Representations of Gender, Race, and Age in Video Games*, „New Media & Society” 2009, nr 11, s. 815–834.

stać się sposobem uświadomienia graczom/widzom konotacji, jakie niesie z sobą współczesny dyskurs armii, zarówno w aspekcie wewnętrznym (szkoleniowym), jak i zewnętrznym (obozy jenieckie). Polygon w realizacji Simona staje się miejscem obnażenia, dekonstrukcji mechanizmów rządzących procedurami wojskowymi.

W przypadku wszystkich opisanych powyżej projektów przestrzeń galerii pełni funkcję specyficznego „magicznego kręgu”, który Pargman i Jakobsson definiują jako obszar posiadający mocno zaznaczone granice, wskazując przy tym na problematyczność stosowania zaczerpniętego od Huizingi terminu w obliczu przemian zachodzących w formule gier komputerowych i w środowisku graczy⁷. Stając się „magicznym kręgiem”, galeria gwarantuje bezpieczeństwo doświadczeń generowanych przez projekty artystyczne Janka Simona. Przekraczając jej próg, odcinamy się od rzeczywistości, która wraca do nas w zmetaforyzowanej formie „odlatujących” wież kościelnych czy niemożliwych do opanowania szachów. Galeria gwarantuje nam, że po wyjściu z jej pomieszczeń światu przywrócony zostanie porządek, a rozpoczęty w jej obrębie krytyczny dyskurs pozostanie jedynie perwersyjną przyjemnością pozbawioną konsekwencji. W tym sensie możliwe jest utrzymanie Huizingowskiej metafory, jednak w przypadku projektów prezentowanych w dalszej części tekstu koncepcja „magicznego kręgu” nie chroni już gracza i nie oddziela go od rzeczywistości *off-line*. Nowe formuły gier prowadzą do konieczności przyjęcia odmiennych ram teoretycznych, uwzględniających funkcjonowanie obu typów doświadczeń w płynnym środowisku, w którym swobodnie przemieszcza się gracz.

Czy artystę da się wytrenować?

Wobec toczącej się nieustannie w sferze publicznej debaty dotyczącej sztuki współczesnej i „skandali” wybuchających wokół niektórych prac z zakresu sztuki krytycznej propozycja Laury Paweli stanowi interesujący głos w dyskusji. Projekt artystyczny *Train Your Artist* przybrał formę gry komputerowej opartej na prostym schemacie kojarzącym się z aplikacjami przeznaczonymi na telefony komórkowe starszego typu⁸. Na ekranie widnieje postać artystki, ponad której głową umieszczono menu. Dzięki dostępnym ikonom możemy nakazać artystce wykonywanie następujących czynności: malowanie, wystawianie, pracę, robienia głupich min, pójście do więzienia, spanie oraz bycie miłą. W górnym rzędzie paska menu widnieją przyciski, których uruchomie-

⁷ Daniel Pargman, Peter Jakobsson, dz. cyt., s. 239.

⁸ Gra dostępna jest pod adresem: <http://www.laurapawela.com/trainyourartist.htm>.

nie dostarcza informacji o poziomie szczęśliwości, zmęczenia i satysfakcji artystki. Pułapką, którą przygotowała dla graczy artystka, jest możliwość odmowy wykonania nakazanych jej czynności lub odwrócenia polecenia, np. w sytuacji, gdy poproszona o to, aby była miła, pokazuje graczowi język. Symptomatyczne jest także umieszczenie pośród poleceń sytuacji, w której idzie ona do więzienia, oraz wzrastający w trakcie sesji poziom zmęczenia artystki przy spadających współczynnikach szczęścia i satysfakcji. W przeciwieństwie do propozycji Janka Simona graczowi powierzona została aktywna rola, jednocześnie artystka nie pozwala mu na całkowitą kontrolę sytuacji w grze. Satysfakcja z wydawania jej poleceń jest chwilowa, szybko bowiem gracz natrafia na akt odmowy, niepokoi go również spadający poziom zadowolenia artystki-postaci. Schemat gry zastosowany przez Pawelę należy do perspektyw trzecioosobowych (*third-person perspective*), w których gracz z założenia nie patrzy na świat z własnego punktu widzenia, tylko kieruje postacią widoczną na ekranie. Jednak sytuację stworzoną przez artystkę cechuje przewrotność. Narzucając jej zadania do wykonania, gracz konstatuje, że jego wybory nie przynoszą oczekiwanych rezultatów. Zadaniem gracza w tradycyjnej grze jest wygrana. W propozycji Paweli jest ona w naturalny sposób utożsamiana ze wzrostem satysfakcji postaci na ekranie. Gdy jej stan zadowolenia, miast rosnąć, spada, bez względu na kombinację komend wydawanych przez gracza narasta w nim frustracja. Jej źródłem jest brak możliwości odkrycia reguł, które mogą doprowadzić do wygranej. Rodzi się wówczas podejrzenie, że założony przez artystkę cel gry jest inny. Gracz zostaje wciągnięty w świat Paweli. Maluje, robi wystawy, śpi, próbuje być szczęśliwy, jednak żadna z tych czynności nie jest gwarancją satysfakcji z życia. W ten przewrotny i zarazem prosty sposób Pawela ukazuje problem, z którym na co dzień boryka się wielu artystów – brak zadowolenia pomimo wysiłku włożonego w pracę twórczą. Jednocześnie pozostawiając postaci margines buntu wobec komend wydawanych przez gracza, artystka metaforyzuje wolność twórczą, która sprzeciwia się zawłaszczeniu i dyktatowi tzw. przeciętnego podatnika – figurze często przywoływanej podczas dyskusji wokół przejawów sztuki współczesnej nie tylko w Polsce. Posługując się schematem gry, Pawela stwarza odbiorcy specyficzne warunki obcowania ze swoim dziełem. Proponując mu poruszanie się w oswojonym obszarze gier komputerowych, dokonuje w nim jednocześnie subwersywnych przesunięć, które prowadzą do ujawnienia krytycznego potencjału pracy. Odbiorca początkowo chętnie przekształca się w gracza, z czasem popadając w coraz większą irytację, która prowadzi go do ponownego przeanalizowania projektu *Train Your Artist* i dostrzeżenia faktu, że artystki nie można wytrenować, gdyż nie daje to satysfakcji ani jej, ani graczom.

To nie gra, to moje życie!

Znaczna część propozycji aktualnie dostępnych *on-line* wpisuje się w koncepcję *borderline game*⁹ – gry granicznej, w której limes między środowiskiem wirtualnym a przestrzenią codziennego życia ulega zatarciu, w konsekwencji zanikając. Ian Bogost mówi w tym przypadku o typie nieciągłej gry, której trwanie skorelowane jest z czasem rzeczywistym codzienności gracza. Jej nieciągłość polega na nieustannym przerywaniu rozgrywki i powracaniu do niej w zależności od rozkładu dnia gracza, a także temporalnych reguł samej gry¹⁰. Jak pisze amerykański projektant gier i teoretyk związany z Georgia Institute of Technology: „Jeśli czas gry jest powiązany z czasem rzeczywistym, gracz może dokonać konceptualizacji samej gry jako mniejszej (lub większej) części swojej codzienności, a nie jako momentu oderwania się od tej codzienności”¹¹. Zdanie to znakomicie definiuje specyfikę obcowania z propozycją Efki Szczyrek znaną jako *Antykoncepcja*.

Gdy siedem lat temu *Antykoncepcja* startowała jako jeden z wielu projektów artystycznych grupy Grzenda.pl, jej forma i możliwości oferowane użytkownikom były ograniczone. Gra rozpoczynała się „strzelanką”. Wygrywając ją, tj. zabijając wszystkie plemniki atakujące wirtualne jajo, gracz gromadził kredyty niezbędne w dalszej rozgrywce. Paradoksem był fakt, że każdorazowa wygrana uniemożliwiała wkroczenie w świat właściwej gry, tj. rozpoczęcie dziewięciomiesięcznej, wirtualnej ciąży. Ostatecznie użytkownik musiał dopuścić do co najmniej jednej przegranej, aby stać się pełnoprawnym graczem. Na wczesnym etapie swojego istnienia *Antykoncepcja* posiadała kilka opcji do wyboru dla uczestników gry, w tym m.in. możliwość komunikacji esemesowej oraz ograniczoną liczbę zadań do wykonania w „stanie odmiennym” itp. Jednak na przestrzeni ostatnich lat uległa daleko idącym przekształceniom, uzyskując odrębny status i funkcjonując pomiędzy światem wirtualnym (projekt *on-line*) a realnym (złoty graczy). *Antykoncepcja* stała się nie tylko grą, lecz złożoną społecznością z własną gazetą, władzami samorządowymi, osiedlami, a nawet Grzendolotkiem – odpowiednikiem totolotka. Decydując się na grę, należy pamiętać, że przegrywając „strzelankę”, gracz podejmuje swoiste zobowiązanie – zostaje zapłodniony i czeka go dziewięciomiesięczna ciąża, a następnie wychowywanie wirtualnego dziecka, które ze względu na

⁹ Por. Jesper Juul, *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*, [w:] Marinka Copier, Joost Raessens (red.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, University of Utrecht, Utrecht 2003, s. 30–54.

¹⁰ Ian Bogost, *Asynchronous Multiplay: Futures for Casual Multiplayer Experience* – tekst przedstawiony podczas konferencji „Other Players” w IT University w Kopenhadze, odbywającej się w dniach 6–8 grudnia 2004 roku. Dostęp do tekstu w pliku pdf on-line: www.bogost.com/downloads/I.%20Bogost%20-%20Asynchronous%20Multiplay.pdf.

¹¹ Tamże, s. 11.

środowisko swojego poczęcia ma spore szanse przeżyć rodzica. Podczas grania zdarza się wiele niespodziewanych sytuacji, które mogą zastać gracza w dowolnym miejscu na Ziemi, niekoniecznie w trakcie podłączenia do gry. Należą do nich napady mdłości podczas ciąży, nagły poród, konieczność przewinięcia malucha, wezwanie od dyrektora szkoły do nastychmiastowego stawiennictwa. Informację o rozmaitych „wypadkach” dotyczących awatara i wirtualne dziecko otrzymuje gracz za pośrednictwem esemesów i zobowiązany jest na nie natychmiast zareagować. Wymienione reguły powodują, że internalizacja gry jako części realnego życia jest w przypadku *Antykoncepcji* warunkiem *sine qua non* samego procesu grania. Nie sposób uniknąć tu porównania do *pervasive games*. Według słów Fabiena Girardina, współtwórcy gry *CatchBob!*, gra w tym typie „otacza cię dwadzieścia cztery godziny na dobę, wszędzie. Gdy idziesz chodnikiem, przechodzisz przez świat przygód umieszczonych na powierzchni rzeczywistego świata, a mijani przechodnie mogą być graczami w tej samej rozgrywce, którą prowadzisz”¹².

Jednocześnie trudno jednoznacznie zaklasyfikować *Antykoncepcję* do któregoś z najczęściej przywoływanych gatunków wyodrębnionych w ramach gier. Gracz przemieszcza się bowiem w wirtualnym świecie: od pierwszozobowej strzelanki (*First-person Shooter*), która pozwala mu na zdobycie plemników spełniających rolę systemu monetarnego, poprzez symulację, gdy odtwarza swoje zachowania jako postaci w wykreowanym przez artystkę świecie, a także gdy urządza swoje mieszkanie, kupuje ubranka dla dziecka/dzieci czy podejmuje decyzję o wyborze banku, po grę w typie MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*), kiedy jest w wirtualnej ciąży, dyskutuje *on-line* z pozostałymi graczami lub przystępuje do wychowania nowo narodzonego dziecka¹³. Różnorodności pozycji zajmowanych przez gracza w ramach *Antykoncepcji* towarzyszy wielość tożsamości, jakie przyjmuje osoba wkraczająca w wirtualne środowisko gry Efki Szczyrek. Rozważając możliwe modele identyfikacji przyjmowane przez uczestnika współczesnych gier, Pargman i Jakobsson opowiadają się za wprowadzeniem terminu „słabych granic” (*weak-boundary*), którym proponują zastąpić koncepcję „magicznego kręgu”. Przewagą nowego terminu jest funkcjonowanie w jego ramach niezależnych obszarów osobowości (gracza, postaci i osoby), a jednocześnie możliwość bezwysiłkowego przemieszczania się pomiędzy poszczególnymi reprezentacjami¹⁴. Taka sytuacja znakomicie opisuje pozycję aktywnego podmiotu w środowisku *Antykoncepcji*. Gra przestaje być doświadczeniem wy-

¹² Por. Fabien Girardin, *Pervasive Game Development Today*, <http://girardin.org/fabien/catchbob/pervasive/>.

¹³ Typologia gier na podstawie David B. Nieborg, Joke Hermes, *What Is Game Studies Anyway?*, „European Journal of Cultural Studies” 2008, nr 11 (2), s. 136.

¹⁴ Daniel Pargman, Peter Jakobsson, dz. cyt., s. 238.

odrębnionym z praktyk codzienności, w skrajnych przypadkach przyjmując formę dominującego dyspozytora czasu zarówno *on-line*, jak i *off-line*.

W tym miejscu należy zadać pytanie o cel, jaki przyświecał artystce w wykreowaniu immersyjnego środowiska *Antykoncepcji*. Początkowo chodziło o stworzenie komputerowej gry dla kobiet, wbrew opinii wyrażanej przez amerykańskie feministki, według których bazujące na agresji gry pozostają poza obszarem kobiecych zainteresowań. Efka Szczyrek w pierwotnym opisie *Antykoncepcji* zauważyła, że także kobiety ulegają uczuciu frustracji i poczuciu zagrożenia, które powinny zostać rozładowane. Dostarczyła więc kobietom narzędzia wirtualnej walki z lękiem przed zapłodnieniem, uznając go za dominujący powód kobiecej frustracji¹⁵. Pozostając w wirtualnym świecie, gracz ponosi realne konsekwencje swoich decyzji: opuszczenie wizyty u ginekologa skutkuje lawiną napominających e-maili i esemesów; decydując się na aborcję, gracz uzyskuje status przestępcy, bowiem reguły gry odpowiadają w tej kwestii aktualnemu polskiemu prawodawstwu; gdy postanowi zrezygnować z gry już po narodzinach dziecka, musi przeprowadzić proces adopcyjny. Efka Szczyrek w wielu wypowiedziach podkreśla przede wszystkim edukacyjny wymiar projektu, w który zaangażowało się tysiące nastolatków i nastolatek, gdyż gra zrywa z klasycznym podziałem płciowym, w myśl którego w ciąży zachodzi wyłącznie kobieta. Ciąża, poród i wychowanie dziecka stają się w *Antykoncepcji* udziałem zarówno kobiet, jak i mężczyzn. Wypowiedzi na forum wskazują na olbrzymi potencjał leżący w doświadczeniu, którego źródłem jest gra, wykorzystywana nierzadko jako narzędzie testowe przed podjęciem decyzji o rzeczywistej ciąży.

Wymienione aspekty *Antykoncepcji* jednoznacznie wskazują na jej wszechobecność w życiu graczy, jak i na dominujący w jej ramach wymiar doświadczenia, daleko wykraczającego poza aspekt rozrywkowy. Prowadzi to do wniosku, że celem gracza nie jest zabawa, lecz przeżycie.

Wnioski

Podsumowując, w ciągu ostatnich kilku lat polscy artyści coraz chętniej sięgają po formułę gry komputerowej, czyniąc z niej formalny schemat organizacji swoich projektów. Ich wybory obejmują zarówno proste typy gier, jak i bardzo złożone struktury funkcjonujące *on-line*, a wybór opcji jest każdorazowo podyktowany charakterem przekazywanego komunikatu. Artyści w sposób swobodny łączą także i przemieszczają się pomiędzy różnymi gatunkami gier podczas tworzenia każdego z projektów. Zastosowanie formuły gry kom-

¹⁵ Szczegółowy opis wstępnych założeń *Antykoncepcji* dostępny pod adresem: <http://www.marhefka.art.pl/efka/antykoncepcja.htm>.

puterowej sprzyja podejmowaniu subwersywnych dekonstrukcji rzeczywistości życia codziennego, jak i przyczynia się do poszerzenia grupy odbiorców, którzy w przypadku najbardziej rozbudowanych projektów przekształcają się początkowo w graczy, a następnie w społeczność fanów skupioną wokół artystycznych propozycji. Pozornie rozrywkowy charakter tego typu projektów nie przekreśla ich potencjału krytycznego, generując dyskusje na forach i przekształcając się w istotny podmiot w obszarze audiowizualnej przestrzeni publicznej, uzyskując w ten sposób szansę wywierania nacisku na dyskurs w sferze publicznej. Warto przy tym podkreślić, że problemy poruszane przez artystów w ramach analizowanych projektów dotyczą dominujących obszarów dyskusji publicznej w jej wymiarze ogólnym (relacje Kościół–państwo, nieprawidłowości funkcjonowania instytucji wojskowych), ale i jednostkowym (poczucie chaosu i zagrożenia, braku osobistej satysfakcji), wkraczając również w strefę najbardziej intymną.