

Problematyka pierwszych feministycznych gier wideo

FILIP JANKOWSKI*

Wstęp

Współczesna branża gier wideo, pomimo burzliwych wydarzeń związanych z aferą Gamer Gate, wciąż nie potrafi sobie poradzić z problemem reprezentacji kobiet – zarówno w samym przemyśle, jak i w sferze symbolicznej. Mimo że procentowy udział kobiet w społeczności graczy jest porównywalny z udziałem mężczyzn, proporcje te nie przekładają się ani na wzrost liczby kobiecych projektantek, ani artystek. W 2014 roku International Game Developers Association oszacowała procentową obecność kobiet w przemyśle gromym na dwadzieścia dwa procenty (MAKUCH 2014), z zastrzeżeniem, że sama aktywność płci żeńskiej ograniczała się głównie do stanowisk w zasobach ludzkich i marketingu, w znacznie mniejszym stopniu zaś obejmowała udział w programowaniu bądź projektowaniu samych gier (FOX & TANG 2017: 115). Jednocześnie branża gromowa bezustannie mierzy się z problemem uprzedmiotowienia samych wirtualnych postaci żeńskich, które często występują w rolach „dam w opałach” (SAARKESIAN 2013), nagród za zwycięstwo (CONDITT 2015) bądź poddanych seksualizacji obiektów męskiego pożądania (BEASLEY & STANDLEY 2002: 289). Osobny problem stanowi marginalizacja kobiecej obecności w społeczności graczy, w Polsce znamionowana przez niską popularność leksykalnej odmiany słowa „gracz” („graczka”) w przestrzeni internetu (MATYKA 2013).

* Uniwersytet Jagielloński | kontakt: filip.jankowski@doctoral.uj.edu.pl

W zaistniałej sytuacji nie dziwi więc, że relatywnie nieliczne żeńskie osobowości branży growej podejmują próby legitymizacji swojej obecności w przemyśle gier wideo. Jednym ze sposobów na emancypację od tradycyjnie męskiej części branży jest sięgnięcie ku przeszłości. I tak, Jon Dovey oraz Helen Kennedy uważają, że w dyskursie panującym wokół gier wideo niewiele miejsca poświęcono trzem pionierkom branży. Wśród nich wskazują oni Donę Bailey, współtwórczynię *Centipede* (ATARI 1981), Carol Shaw, programistkę odpowiedzialną za grę *River Raid* (ACTIVISION 1982), a wreszcie Robertę Williams, która znana jest graczom za sprawą serii *fantasy* pod tytułem *King's Quest*. Dovey i Kennedy podkreślają, że „te kobiety są rzadko, albo nawet wcale, niewspomiane w popularnych tekstach, które mitologizują kulturę gier komputerowych i podtrzymują jej symboliczną męskość” (DOVEY & KENNEDY 2011: 106).

W tym momencie jednak pojawia się pytanie, o to, czy kobiecość Bailey, Shaw oraz Williams miała jakikolwiek wpływ na podważenie dominujących w kulturze gier wideo kodów męskości. W niniejszym rozdziale zostaje podjęta próba polemiki z twierdzeniem, że to właśnie te trzy pionierki branży „zapoczątkowały feministyczną rewolucję w historii gier wideo [*created a feminist revolution in video game history*]” (ISSELDHARDT 2017). Do podważenia tego coraz powszechniejszego przekonania posłużą dwa przykłady gier spoza Stanów Zjednoczonych, dowodzące nie tylko amerykocentryzmu dotychczasowych badań feministycznych nad sztuką ludyczną, ale również konieczności przepisania jej historii na nowo.

Écriture féminine

Zasadne staje się przede wszystkim pytanie, jak w grach cyfrowych mogą się urzeczywistniać przejawy feministycznego stylu, określane mianem *écriture féminine*. Ów ruch literacki, ukonstytuowany przez takie francuskie myślicielki, jak Hélène Cixous, Julia Kristeva oraz Luce Irigaray poszukiwał w latach siedemdziesiątych XX wieku kobiecego stylu w literaturze. Jak zauważa Cixous, *écriture féminine* wymyka się dokładnym próbom definicji (CIXOUS 1993: 156). Mimo to można, za Krystyną Kłosińską, zarysować ogólne postulaty, które towarzyszyły koncepcji kobiecego pisania. Przede wszystkim twórczość literacka, zdaniem Cixous, Kristevy i Irigaray, miała stanowić rodzaj „czynu rewolucyjnego” (KŁOSIŃSKA 2010: 41), będącego konsekwencją aktu symbolicznego morderstwa, jaki na figurze „autora” popełnili teoretycy poststrukturalizmu (BARTHES 1999; FOUCAULT 1999). Dlatego też *écriture féminine*, pozbawiona autora wraz z jego płcią biologiczną, stawała się przestrzenią „swoistej negocjacji pomiędzy pozycją męską

i kobiecą” (KŁOSIŃSKA 2010: 417). Z niej zaś wynikała, jak to ujmuje Kristeva, biseksualność podmiotu mówiącego, negująca opozycję między mężczyzną a kobietą (KRISTEVA 1980: 165). To przeciwieństwo utrwalał zakorzeniony w kulturze zachodnioeuropejskiej fallogocentryzm, czyli – ponownie symboliczny – prymat fallusa oraz męskiego racjonalizmu, przeciwstawianego kobiecemu irracjonalizmowi (IRIGARAY 1985: 133-146).

Niejasna tożsamość podmiotu mówiącego wydaje się trafnie oddawać ideę feminizmu na gruncie literackim, znajduje też – jak się okaże w dalszej części rozdziału – zastosowanie do opisu szczególnych przypadków kobiecego pisania w grach cyfrowych. Do tej literackiej gry tożsamości w przekazie ludycznym dochodzi jednak również kwestia przedstawienia wizualnego kobiecych postaci jako biernych wobec władczego spojrzenia mężczyzny. W filmie, pokrewnej wobec gier dziedzinie kultury audiowizualnej, kobiety są – jak zauważa Laura Mulvey w sławnym eseju o przyjemności wzrokowej – obrazami skazanymi na poddanie się męskiemu spojrzeniu (MULVEY 1992: 100). Choć Mulvey nie mówi tam bezpośrednio o *écriture féminine*, formułuje na gruncie filmoznawstwa propozycję kobiecego styl filmowania, w którym zaburzenie fallogocentrycznego przekazu filmowego odbywałoby się na dwa sposoby: poprzez ujawnienie obecności kamery oraz wytworzenie w widzu uczucia dystansu względem dostarczanego przekazu (MULVEY 1992: 106).

Z zarysu dostępnych ujęć *écriture féminine* można wyłonić kilka czynników, które zarysowałyby ów styl „pisania”, a więc rewolucyjność, biseksualność podmiotu, demaskację dyspozytywu oraz wytwarzanie dystansu. W przełożeniu na gry wideo, feministyczny styl tworzenia gier mógłby polegać zatem na:

- (1) eksperymentach twórczych na materii growej (w zakresie mechaniki oraz wizualnych środków wyrazu);
- (2) dopuszczaniu niejednoznacznej gry między męskością a kobiecością sterowanego awatara;
- (3) pozbawianiu gracza przyjemności związanej z oglądaniem przestrzeni gry z perspektywy *voyeur*;
- (4) wreszcie zaś na dekonstrukcji mechanizmów, które umożliwiają poruszanie się po tejże grze.

Bailey, Shaw i Williams

Biorąc pod uwagę te czynniki, należałoby się zastanowić nad aplikacją *écriture féminine* do kobiecych pionierek przemysłu growego. Oczywiście pomocny okazuje się tutaj kontekst biograficzny. Przykładowo Dona Bailey została zatrudniona w 1980 roku przez wytwórnię Atari, która na międzynarodowym rynku gier wideo zdobyła wówczas pozycję monopolisty. Monopol na programowanie artefaktów grywalnych miała również płć męska wewnątrz samej spółki. Bailey była jedyną zatrudnioną w Atari programistką, a swoje doświadczenia w pracy z mężczyznami opisywała następująco: „Po raz pierwszy spotkałam się z sytuacją, kiedy byłam jedyną osobą w swoim rodzaju; tracisz jakby swoją tożsamość [*It was my first exposure to this kind of situation when you're the only person of a certain kind; you kind of lose your identity*]” (ALEXANDER 2007). Problem polega na tym, że *Centipede*, owoc współpracy pomiędzy Bailey a jednym z głównych programistów Atari, Edem Loggiem, również nie wyróżniała się na tle innych gier zręcznościowych. Podobnie jak w poprzedniej grze Logga, *Asteroids* (ATARI 1979), gracz w *Centipede* strzelał do obiektów rozpadających się na części. Różnica polegała przede wszystkim na semantycznej podmianie znaków: w *Asteroids* obiektami tymi były asteroidy, natomiast w *Centipede* – przemieszczająca się po planszy stonoga. Ponadto pojawiające się w *Asteroids* statki kosmiczne zostały zastąpione atakującymi gracza pajakami oraz grzybami. Choć faktem jest, że *Centipede* znacznie bardziej podobała się graczom płci żeńskiej, aniżeli męskiej, zdaniem Stevena Kenta mogła się do tego przyczynić pastelowa kolorystyka gry, opracowana według pomysłu samej Bailey (KENT 2001: 162). Dlatego też *Centipede* była raczej rodzajem kompromisu zawartego pomiędzy stylem projektowania, charakterystycznym dla Logga, a wizją zaproponowaną przez Bailey. Abstrakcyjna fantazja na temat zabijania owadów, jak twierdziła projektantka, wydawała się jednak znośniejsza dla żeńskiej społeczności graczy niż *stricte* militarna fantazja na temat zabijania Obcych z przestrzeni kosmicznej: „zabijanie robaków nie jest tak złe [*it's not so bad to kill bugs*]” (FOXX-GONZALEZ 2012).

Mniej niejednoznaczna okazuje się gra *River Raid*, która zasłynęła w historii sztuki ludycznej jako jedna z pierwszych samodzielnie zaprojektowanych przez kobietę. Carol Shaw wprowadziła jeszcze w 1978 roku, pracując również dla Atari, stworzyła prototyp komputerowej wersji polo, jednak nie został on nigdy wydany przez wytwórnię, prawdopodobnie ze względu na niszowy charakter tego sportu. Wykonawszy adaptację gry w „kółko i krzyżyk” oraz warcabów, Shaw odeszła z Atari w 1980 roku, a po krótkotrwałej pracy dla studia Tandem została przyjęta przez wytwórnię Activision. W późniejszym

wywiadzie dla „Vintage Computing and Gaming” przyznała jednak, że jej jedyna gra zrealizowana dla wytwórni, *River Raid*, była modyfikacją niezrealizowanego projektu gry kosmicznej (Edwards 2011). Gdyby spróbować wskazać podobieństwo między dziełem Shaw a *Gwiezdnymi wojnami* (LUCAS 1977), można byłoby bez problemu dostrzec je w locie myśliwcem wzdłuż kanionu, remediującym sekwencję ataku rebeliantów na Gwiazdę Śmierci z filmu George’a Lucasa (choć akurat gra Shaw pozbawiona jest pomyslnego zakończenia). Co więcej, powstała ona raczej z myślą o męskim odbiorcy: gracz, sterując myśliwcem mknącym wzdłuż rzeki, niszczy wrogie śmigłowce, samoloty, tankowce i mosty. *River Raid* odzwierciedlała w istocie męską fantazję o sianiu zniszczenia w szeregach nieprzyjaciela, czemu skądinąd gra zawdzięczała wysoką popularność. Powszechnie znana jest anegdota, iż należała ona do pierwszych gier objętych zakazem rozpowszechniania w Niemczech Zachodnich właśnie ze względu na jej militarną zawartość (LANGE & LIEBE 2015: 203). Jakkolwiek nie skomentować tego zakazu, pokazuje on, jak gra stworzona przez kobietę była uwikłana – podobnie jak znaczna część branży growej – w rozwój amerykańskiego „kompleksu wojskowo-rozrywkowego [*military-entertainment complex*]” (LENOIR 2000: 290).

Również interpretacja twórczości Roberta Williams sprawia pewne problemy. Współzałożycielka (wraz z mężem Kenem) wytwórni Sierra On-Line uznawana jest za pionierkę w dziedzinie gier przygodowych. Laine Nooney wylicza następujące osiągnięcia Williams:

[...] pierwsze gry przygodowe zawierające monochromatyczne i kolorowe ilustracje [...], największą grę przygodową epoki [...], pierwszą adaptację istotnego filmu [...], pierwszą grę przygodową w 2,5D, w której można było okrążyć obiekty [...], pierwszą istotną graficzną grę komputerową z ludzką protagonistką [...] oraz pierwszą grę z nagrywanymi na żywo aktorami (NOONEY 2013: PAR. 15)¹.

Następnie Nooney podaje przykłady, z których najbardziej interesującym okazuje się ten przedostatni, czyli „pierwsza istotna graficzna gra komputerowa z ludzką protagonistką” – *King’s Quest IV* (SIERRA ON-LINE 1988). Faktycznie, czwarta część słynnej serii przygodowych gier *fantasy* jest spośród wymienionych powyżej produkcji najbliższa *écriture féminine*. Główna bohaterka gry, jasnowłosa księżniczka Rosella, motywowana

¹ Przekład własny za: „She was the lead designer of the first adventure games with both monochrome and color graphics [...], the largest adventure game ever made during the era [...], the first “adventurization” of a major motion picture [...], the first adventure game with environmental “2.5-D” depth in which you could walk around objects [...], the first major graphical computer game with a recognizably human female avatar [...], and the first game to use live action actors”.

chęcią uleczenia swojego ojca, Grahama, bierze na siebie większość dialogów budujących dramaturgię dzieła Williams. Jak stwierdziła blogerka Line Hollis, cały konflikt w grze opiera się na starciu dwóch potężnych czarodziejek, w którego tle znajduje się Rosella; jedynymi zaś godnymi uwagi mężczyznami są chorowity ojciec i „obiekt westchnień z jedną linią dialogową [*a love interest with one line*]”, *notabene* odrzucony przez główną bohaterkę w momencie oświadczenia się jej (HOLLIS 2015). Jednak zasadna wydaje się opinia Selima Krichane’a, że cała seria *King’s Quest* nie była dedykowana jedynie żeńskiej części społeczności graczy, a raczej typowym rodzinom jednopokoleniowym (KRICHANE 2015: PAR. 37-47). Jednoznaczne utożsamienie twórczości Williams z *écriture féminine* może budzić wątpliwości również dlatego, że w poprzednich częściach wyżej wymienionych serii kobiece postacie są marginalizowane bądź figurują jako bierne obiekty spojrzenia. Głównym bohaterem *King’s Quest* (SIERRA ON-LINE 1983) jest wspomniany wcześniej Graham, a jedną z dwóch występujących w produkcji postaci kobiecych, jaką napotyka (oprócz małżonki właściciela gospody), jest wiedźma mieszkająca w chatce z piernika. Na teźże wiedźmie należy dokonać brutalnego aktu przemocy, polegającego na wrzuceniu jej do pieca (YZZXYZ 2013: 12:56-13:03). W *King’s Quest II* (SIERRA ON-LINE 1985) oraz *King’s Quest III* (SIERRA ON-LINE 1986) jedyne istotne dla fabuły obu gier kobiece bohaterki występują w rolach „dam w opałach”; w pierwszym wypadku Graham wyzwala swoją przyszłą małżonkę Valanice z rąk innej wiedźmy, uprzednio spojrzawszy w magiczne lustro i ujrawszy w nim swoją wybrankę. W drugim zaś sytuacja jest podobna: syn Grahama, Alexander, ratuje swoją siostrę Rosellę i pokonuje smoka, który porwał ją przed laty.

Gdyby jednak założyć, że to właśnie *King’s Quest IV* jest, jak to ujęła Lori Cole, „grową *Mistyką kobiecości* [*the »Feminine Mystique« of gaming*]” (COLE 2012), to wciąż jednak nierozwiązana pozostaje zasadnicza kwestia. Badania feministyczne nad grami wideo i ich pionierkami wciąż ograniczają się do amerykańskiej branży ludycznej, pomijając całkowicie obecność kobiecej twórczości sytuującej się poza kręgiem transpacyficznym. Jeśli, jak uważają Dovey i Haraway, o trójce amerykańskich pionierek (Bailey, Shaw, Williams) dyskurs dziennikarski zdaje się zapominać, to naprawdę mało kto pamięta, że motywy feministyczne pojawiły się już w grach *La Femme qui ne supportait pas les ordinateurs* (FROGGY SOFTWARE 1986A) oraz *Même les pommes de terre ont des yeux* (FROGGY SOFTWARE 1985).

Twórczość Froggy Software

O obu grach wspomniała Nathalie Meistermann w krytycznym artykule poświęconym lokalnej branży gier wideo, który ukazał się w „Tilt” w roku 1988. Autorka reportażu zauważyła, że francuski przemysł gromy, podobnie jak amerykański, jest zdominowany przez przedstawienia kobiet, które figurują w nim jako przedmioty spojrzenia. Jako przykład Meistermann wskazała lokalną adaptację komiksu *Les Passagers du vent* (INFOGRAMMES 1986), która w Wielkiej Brytanii spotkała się z krytyką za przedstawienie sceny gwałtu (MEISTERMANN 1988: 98)². Czasopisma poświęcone grom wideo, włącznie z wyżej wymienionym „Tilt”, również przyczyniały się do utrwalania zjawiska przemocy symbolicznej za sprawą ilustracji oraz reklam, które przedstawiały kobiety poddane seksualizacji (MEISTERMANN 1988: 96). Również obecność kobiet jako projektantek gier była marginalna, a wśród nielicznych przykładów aktywności kobiet na tym polu Meistermann wymieniła twórczość studia Froggy Software. Jak miał przyznać jego współzałożyciel, Jean-Louis Le Breton, czterdzieści procent osób kupujących gry wytwórni było płci żeńskiej (MEISTERMANN 1988: 98).

Na ten stan rzeczy wpłynęło wiele czynników. Po pierwsze, część gier Froggy Software dekonstruowało dotychczasowe przedstawienia kobiet. Pierwsza produkcja Le Bretona w ramach Froggy Software, *Paranoïak* (FROGGY SOFTWARE 1984), pozwalała graczowi się wcielić w mężczyznę cierpiącego na liczne lęki i fobie, wśród których występował także wstyd. Aby przełamać ów lęk, gracz musiał wpisać komendę „rozbierz się” w pobliżu jego dziewczyny prowadzącej sklep z bielizną. Dotychczasowa perspektywa pierwszoosobowa ulegała zaburzeniu, a z ekranu wyłaniał się – ku rozbawieniu ekspedientki – nagi mężczyzna. Również *La Java du Privé* (FROGGY SOFTWARE 1986B), którą zaprogramował Tristan Cazenave, igrała z oczekiwaniami męskich graczy. Choć okładka do gry autorstwa Jeana Solé przedstawiała tytułowego detektywa w postaci otoczonego wianuszkami kobiet samca alfa, w istocie sama treść *La Java du Privé* nie sprzyjała jednoznacznie mizoginistycznemu przedstawieniu płci żeńskiej. Świat przedstawiony gry był zdominowany przez kobiety, pełniące różne funkcje społeczne – kwiaciarkę, urzędniczkę, portierkę, nauczycielkę i tym podobne. Dla odmiany jedna z nielicznych postaci niezależnych, dyrektor upadającego kasyna, wyglądała jak żalony, pogrążony

² Prawdopodobnie przyczyną kontrowersji był moment, w którym jedna z bohaterek komiksu, Angielka Mary, zostaje obezwładniona przez piratów i zmuszona do rozebrania się. Dla porządku należy przypomnieć, że sam komiks autorstwa François Bourgeona, osadzony w realiach wojny o panowanie w Ameryce Północnej w latach 1754-1763, obfituje w sceny erotyczne i aluzje seksualne, a twórcy gry dochowali wierności źródłu adaptacji.

w depresji, niezdolny do działania słabeusz. Również sama intryga, polegająca na prowadzeniu prywatnego śledztwa w sprawie możliwej zdrady ze strony męża zleceniodawczyni, kończyła się puentą, iż ów mąż zakochał się w komputerze i zamknął się na świat. Dlatego też gra Cazenave'a bywała opisywana jako pean na cześć kobiet i roli odgrywanej przez nie w społeczeństwie francuskim (BERNARD 2005).

To właśnie jednak dwie gry powstałe na podstawie kobiecych scenariuszy, które wymieniła Meistermann – *La Femme...* i *Même les pommes...* – umożliwiały najsilniejszą identyfikację z doświadczeniem płci żeńskiej. Należy się więc im dokładna analiza.

La femme qui ne supportait pas les ordinateurs

Chine Lanzmann, autorka *La Femme...*, jest siostrzenicą kontrowersyjnego reżysera filmowego, Claude'a Lanzmanna, który zapisał się w historii kina realizacją filmu *Shoah*. Niekonwencjonalna forma filmu – ciąg wywiadów ze świadkami zagłady Żydów podczas II wojny światowej, które nie zostały zilustrowane żadnymi materiałami filmowymi z epoki – umożliwiała upodmiotowienie narodu poddanego najpierw stopniowemu upokorzeniu, a następnie systematycznej eksterminacji. Chine Lanzmann, podjąwszy współpracę ze studiem Froggy Software, zrealizowała w 1986 roku grę utrzymaną w duchu filmu jej wujka, która miała jednak na celu ukazanie innego zjawiska – eksterminacji wszelkich przejawów kobiecości w cyberkulturze. *La femme qui ne supportait pas les ordinateurs* nawiązuje bowiem do wyłaniającego się w momencie powstania tej gry zjawiska internetowego *stalkingu* we francuskiej sieci telefonicznej Minitel. Lokalny pierwowzór internetu, uruchomiony w 1982 roku we Francji, umożliwił korzystanie za pośrednictwem komputera z usług takich jak choćby grupy dyskusyjne. Francuskie feministki usiłowały znaleźć przestrzeń dla siebie w nowej przestrzeni medialnej, czego dowodem była inicjatywa w postaci internetowego magazynu dla kobiet „Ellétel”, działającego na Minitelu w latach 1984-1987 (ROKEGHEM 1984). Jednak już stosunkowo wcześnie zauważono, że przestrzeń cyberkultury została w latach osiemdziesiątych zawłaszczona przez mężczyzn oraz chłopców, co spowodowało, że nabrała ona cech seksistowskich (LEROUX & PÉPIN 1986: 173).

La femme..., zrealizowana na komputerze Apple II, pozwala odczuć sytuację kobiet poruszających się w przestrzeni forów dyskusyjnych. Choć za jej programowanie odpowiadał Le Breton, to Lanzmann opracowała scenariusz i dialogi, a one liczyły się najbardziej w grze niemal pozbawionej jakichkolwiek ilustracji. Na poziomie wizualnym odwołuje się ona bowiem do estetyki czatu: dominującą część ekranu zajmują wiadomości

tekstowe, a do komunikacji z postaciami występującymi w grze służy parser u dołu ekranu. Jednakże już na wstępie gracz zostaje poddany restrykcjom. Po pierwsze, musi wcielić się w kobietę. Rozgrywka zaczyna się, gdy interlokutor o pseudonimie Ordine prosi o wpisanie swojego imienia, a następnie zapytuje o płeć. Jeżeli gracz odpowie, że jest mężczyzną, rozmowa zostaje zawieszona, a gra uruchamia się ponownie. Dlatego konieczne jest odegranie roli kobiety, co więcej, trzeba podkreślić, że jest się samotną użytkowniczką. Szybko okazuje się, że Ordine posługuje się niewybrednym oraz protekcyjnym językiem. Jeżeli gracz odpowie twierdząco na pytanie, czy jest stanu wolnego, rozmówca pisze: „Jesteś jedną z tych wyzwolonych kobiet, które mają pełno kochanków i dają im kosza po kilku dniach? [*Dans la genre femme libérée qui a plein d'amants et les laisse tous tomber après quelques nuits*]” (FROGGY SOFTWARE 1986A).

Konwersację z Ordine'em gwałtownie przerywa obecność kolejnego użytkownika, który podpisuje się imieniem Comby. Początkowo wydaje się, że ów *cracker* włamał się na czat, aby uratować bohaterkę, w którą wciela się gracz. Na deklarację Ordine'a, iż protagonistka „jest moją własnością [...] ja biorę ją jako swoją kobietę [*est ma propriétaire... je la considère comme ma femme*]” (FROGGY SOFTWARE 1986A), odpowiada drwiąco. Jeżeli gracz jednak zdecyduje się kontynuować rozmowę z Combym, okazuje się, że rozmówca jest kolejnym ze stalkerów, który od pewnego czasu śledzi zza okna każdy ruch bohaterki i chełpi się tym przed innymi członkami społeczności internetowej: „Wszyscy wiedzą, że tu flirtuję. Nie cierpię tego sformułowania. Wolę »uwodzenie« [*Ils savent tous que je suis là en train de draguer. J'ai horreur de ce terme. Je préfère »seduction«*]” (FROGGY SOFTWARE 1986A).

Rozmowa z Combym zostaje brutalnie przerwana – Ordine, który okazuje się maszyną używaną przez gracza (*ordinateur* to nazwa komputera po francusku), zdalnie poraża prądem swojego konkurenta, a następnie łączy gracza z Chipette, stałą partnerką Comby'ego. Chipette wydaje się najtragiczniejszą postacią w całej grze. Nie tylko jest nieustannie zdradzana przez hakera, ale jeszcze mierzy się z jego gwałtowną śmiercią. Dlatego gdy gracz ma możliwość z nią poczatować, nadchodzi szczególny moment spotkania dwóch postaci żeńskich, a dyskusja przenosi się na relacje erotyczne. W pewnym momencie, gdy rozmowa zostanie właściwie pokierowana, Chipette pyta: „A ty, czy jesteś teraz zakochana? [*Et toi, tu es amoureuse en ce moment?*]” (FROGGY SOFTWARE 1986A). Jeżeli gracz odpowie twierdząco, Chipette pyta, kogo gracz kocha. Z analizy współczesnej konwersji Hugo Labrande'a wynika, że gracz może odpowiedzieć „Comby'ego”, „Ordine'a” lub „Chipette”. Interesujące jest to, że wpisanie tej ostatniej odpowiedzi uruchamia pętlę programistyczną; bohaterka znów pyta: „Kogo kochasz?”. Natomiast wprowadzenie

dowolnego innego imienia Chipette kwituje stwierdzeniem: „Masz szczęście, wiesz... Życzę Ci, żeby ta miłość przetrwała! [*Tu as de la chance, tu sais... Je te souhaite que ça dure!*]” (FROGGY SOFTWARE 1986A). Między dwiema najbardziej pognębnymi kobiecymi bohaterkami gry – sterowaną przez gracza i niezależną – nigdy nie zajdzie relacja miłosa.

Również późniejsze losy protagonistki *La Femme...* nie rysują się w jasnych barwach. Gracz, zależnie od tego, jak odpowiada na pytania zadawane przez innych uczestników czatu, może uświadczyc sześciu różnych zakończeń. Żadne z nich nie jest jednak pozytywne. Bywa, że komputer oskarża protagonistkę o zabicie Comby'ego, w wyniku czego zostaje na nią nasłany płatny morderca. Innym razem, przez działania Ordine'a, postać gracza kończy w więzieniu, a w jeszcze innym wariantcie komputer zostaje „aresztowany” przez inspektora policyjnego tylko po to, żeby technicy przynieśli nowy egzemplarz maszyny. Wszystkie zakończenia *La Femme...* sugerują, że kobieta, przebywając w wirtualnym środowisku zdominowanym przez mężczyzn, skazana jest na uprzedmiotowienie. W tym wypadku jednak odbywa się ono w sposób werbalny, ponieważ przez całą rozgrywkę gracz obserwuje chat z perspektywy pierwszoosobowej, czyli dokładnie takiej, jak protagonistka. Dopiero gdy „pomyślnie” zakończy on rozgrywkę, ukazuje się zapętłona ilustracja, na której gracz widzi porażoną prądem główną bohaterkę.

Oczywiście brawurowa puenta *La Femme...*, na którą nałożyła się niejednoznaczna gra obydwu płci kulturowych, deseksualizacja protagonistki oraz zdystansowanie gracza od przekazu, nie mogła się spodobać odbiorcom. Jedyna recenzja gry, pióra Patrice'a Desmedta, krytyka z redakcji najważniejszego w latach osiemdziesiątych pisma francuskiego poświęconego grom wideo, „Tilt”, brzmiała następująco:

Powieść zaczyna się dobrze, z humorem. Komputer od początku gra w otwarte karty: pyta o twój wygląd oraz ewentualnego rywala. Dla zachowania dobrych intencji lepiej przebywać samemu przed klawiaturą. Wylania się styl Chine. Nawet za bardzo. Zapisywanie języka mówionego jest jednym z najtrudniejszych przedsięwzięć. Nie ma tu powodu do ochów i achów na trzy linie, momentów suspensu ani wylewności, których obfitość skutkuje napływaniem łez do oczu. Nie wspomnę już o wielu rażących błędach ortograficznych, złym przetwarzaniu tekstu, które nie uwzględnia akcentu przeciągłego, oraz o dezynwolturze programisty w zapominaniu o pozostawieniu pustej przestrzeni pomiędzy dwoma słowami. Szczegóły, ale w końcu drażnią. Wyświetlacz również jest nie najlepszy. Tekst wyświetla się wiersz za wierszem, a całość przeskakuje do każdej nowej linii tekstu. Ślepią szybko dopraszają się łaski (DESMEDT 1986)³.

³ Przekład własny za: „Le roman commence pourtant bien, avec humour. L'ordinateur affiche dès le début la couleur : il s'enquiert de votre physique, et d'un éventuel concurrent. Pour une bonne extente, mieux vaut se trouver

W piśmie, którego standardowa recenzja z tego okresu składała się ze skróconego opisu przejścia zawartości oraz zdania końcowego w stylu „dobra gra przygodowa”, powyższa opinia Patrice’a Desmedta wyróżnia się na tle innych tego typu tekstów zdumiewająco emocjonalnym tonem. Zarzut stawiany autorce jest niedorzeczny, zwłaszcza że dochowała ona wierności stylowi konwersacji charakterystycznemu dla czatów internetowych. Wściekły atak, który recenzent przypisał na Lanzmann, można jednak najprościej wytłumaczyć dysonansem poznawczym. Gdyby Desmedt uznał argumentację scenarzystki, przyznałby zarazem, że cyberkultura (a więc również gry cyfrowe) jest prześlągnięta seksizmem, a więc poddałby w wątpliwość sens jej istnienia. Agresywnemu komputerowi w grze została bowiem przypisana popularna w latach sześćdziesiątych XX wieku metafora maszyny-mózgu, która odpowiadała tradycyjnie przypisywanemu mężczyznom racjonalizmowi, a więc zadecydowała o maskulinizacji technologii komputerowych (VAN OOST 2000).

Même les pommes de terre ont des yeux

O ile gra Lanzmann, jak można było zauważyć, dosłownie wyrażała przesłanie feministyczne, o tyle można wyróżnić jeszcze jedną produkcję Froggy Software, której autorką była kobieta, a powstała jeszcze wcześniej, bo w 1985 roku. Jakkolwiek *Même les pommes de terre ont des yeux* ponownie została zaprogramowana przez Le Bretona, scenariusz do niej napisała już Clotilde Marion, która, tak samo jak Lanzmann, miała decydujący wpływ na treść gry. *Même les pommes...* powstała pod wpływem wydarzeń zachodzących w Ameryce Łacińskiej od początku lat osiemdziesiątych XX wieku, gdy wykruszały się kolejne wojskowe junty ustanowione w wyniku wcześniejszych zamachów stanu. W 1982 roku upadł gabinet wojskowych w Argentynie, skompromitowany klęską w argentyńsko-brytyjskiej wojnie o Falklandy, w 1984 roku odbyły się demokratyczne wybory w Urugwaju, a w 1985 – do władzy w Brazylii doszedł rząd cywilny. Toteż głównym wątkiem gry jest obalenie wojskowej dyktatury w fikcyjnym kraju południowoamerykańskim. Dysponując pewnym kapitałem pieniężnym, gracz ma za zadanie przejąć

seule devant le clavier. Le style de Chine est enlevé. Trop même. Rendre par écrit le langage parlé se révèle l'un des exercices les plus difficiles qui soient. Ce ne sont pas des ah, ah, ah, ah, sur trois lignes, des points de suspension et d'exclamation à profusion qui enrichissent le brouet. Sans parler de quelques grossières fautes d'orthographe, de la faiblesse du traitement de texte, qui ignore l'accent circonflexe, et de la désinvolture du programmeur qui oublie çà et là des blancs entre deux mots. Des détails, mais qui finissent par irriter. L'affichage avoue également une faiblesse. Le texte apparaît ligne par ligne, et l'ensemble saute à chaque nouvelle ligne. Les yeux demandent rapidement grâce”.

władzę nad armią, odsunąć od władzy dyktatora oraz zdobyć poparcie społeczne niezbędne do przeprowadzenia wyborów prezydenckich.

„Czyn rewolucyjny” zostaje w *Même les pommes...* podkreślony aż nazbyt dosłownie. Jak relacjonowała scenarzystka gry, Clotilde Marion, na pomysł zajęcia się tematem południowoamerykańskich przewrotów demokratycznych wpadła podczas tak prozaicznej czynności, jak obieranie ziemniaków (MARION 1986). To na pozór nieznaczące stwierdzenie scenarzystki nabiera sensu w obliczu reprezentacji płci. Zasadniczy podział pomiędzy postaciami niezależnymi w *Même les pommes...* przebiega na linii zamożni zwolennicy junty – zubożali partyzanci reprezentujący lud. Co interesujące, Marion nie narzuca graczowi płci, w którą może się on wcielić. Również *voyeuryzm* nie ma w tej grze zastosowania. W odróżnieniu od *La Java du Privé*, w *Même les pommes...* dominują przedstawienia mężczyzn, a jedyna postać kobieca napotkana w grze zostaje przedstawiona jako błagająca o jałmużnę matka z niemowlęciem. Na dodatek stanowi jedyną z kilku widocznych na ekranie osób proszących gracza o wsparcie w postaci batat (południowoamerykańskiej odmiany ziemniaków), na które zapewne nie mają środków.

Oczywiście hojność ze strony gracza, dysponującego kapitałem potrzebnym do zakupu batatów i obdarowania symbolicznie przedstawionego proletariatu, staje się jednym z warunków koniecznych do pozyskania przychylności zubożałego ludu w walce o władzę, oprócz bardziej problematycznego przejścia władzy nad wojskiem oraz nad mediami. Co jednak istotne, gracz z czasem dostrzega, że sam staje się dyktatorem w wyobrażonym kraju. Przychylność obywateli trzeba zdobyć przede wszystkim, głosząc sprzeczne ideologicznie frazesy: z jednej strony liberalne „Oskarżam [*J'accuse!*]”⁴, z drugiej zaś – konserwatywne „Ja was rozumiem [*Je vous ai compris*]”⁵. Gracz staje się więc populistą, torującym sobie drogę do władzy z użyciem niedemokratycznych metod. Ponadto pozostaje pytanie do namysłu, której z płci przypadnie obieranie wspomnianych ziemniaków. W ujęciu Marion zmiana władzy nie prowadzi do fundamentalnych przemian w zakresie tradycyjnego podziału ról społecznych, gdyż kobiety – znajdujące się na samym dole drabiny społecznej – w różnych zakątkach świata pozostaną tak samo zmarginalizowane.

⁴ Tytuł sławnej przemowy Victora Hugo, w której wyraził solidarność z Alfredem Dreyfusem, oficerem francuskim skazanym „za zdradę państwa” w wyniku przypuszczonej nań nagonki antysemickiej.

⁵ Hasło, dzięki któremu generał Charles de Gaulle zwyciężył w wyborach prezydenckich w 1958 roku i przeforsował nową konstytucję Francji, ustanawiając system półprezydencki.

Podsumowanie

Laine Nooney w artykule poświęconym Robercie Williams zauważa, że amerykańska projektantka nie dysponowała zdolnościami programistycznymi (określała siebie przede wszystkim mianem reżyserki), co prawdopodobnie przyczyniło się zapomnienia jej twórczości na korzyść męskich projektantów gier (NOONEY 2013: PAR. 23). Jeżeli jednak autorka *King's Quest* została usunięta poza nawias dyskursu towarzyszącego historii gier wideo, to na temat dzieł Marion oraz Lanzmann – również nieumiejących programować – właściwie nie pojawiają się żadne wzmianki. Podobnie też znacznie bardziej zaangażowana w działalność branżową martynikańska projektantka Muriel Tramis – która zadebiutowała później niż Lanzmann i Marion⁶, a którą śmiało można nazwać francuską Robertą Williams – jako autorka gier wideo wywodząca się spoza Stanów Zjednoczonych poddana zostaje marginalizacji.

Powyższe przykłady francuskich gier wideo i ich twórczyń dowodzą, jak wiele białych plam w historii medium pozostało jeszcze do wypełnienia. Oczywiście kwestią sporną jest, w jakim stopniu *écriture féminine* gry Marion różni się od późniejszego dzieła Lanzmann. Nie chodzi tutaj jednak o ostateczne rozstrzygnięcie, która z tych gier „zapoczątkowała feministyczną rewolucję w grach wideo” (ISELHARDT 2017), to wciąż bowiem pozostaje kwestią sporną. Jednak o ile Stany Zjednoczone przeżyły tę rewolucję w obecnej dekadzie, a Polska – na początku XXI wieku wraz z grą *Antykoncepcja* (NACHER 2016), we Francji debata nad reprezentacją kobiet w grach wideo została zapoczątkowana jeszcze w latach osiemdziesiątych. Nie ulega wątpliwości, że niezbędne są dokładniejsze badania nad reprezentacją kobietą w branży growej, które wykraczałyby poza dotychczasowy amerykocentryzm i ukazałyby wielość przejawów *écriture féminine* w obrębie tej dziedziny kultury popularnej.

⁶ Tramis zadebiutowała w 1987 roku grą *Méwilo*, utrzymaną w tonie postkolonialnym i czyniącą swym tematem kolonialną przeszłość Martyniki.

Źródła cytowań

- ACTIVISION (1982), *River Raid*, Activision [Atari 2600].
- ALEXANDER, LEIGH (2007), 'The Original Gaming Bug: *Centipede* Creator Dona Bailey', *Gamasutra*, online: https://www.gamasutra.com/view/feature/130082/the_original_gaming_bug_centipede_.php [dostęp: 30.08.2019].
- ATARI (1979), *Asteroids*, Atari [Arcade].
- ATARI (1981), *Centipede*, Atari [Arcade].
- BARTHES ROLAND (1999), 'Śmierć autora', *Teksty Drugie*: 1/2 (54/55), ss. 247-251.
- BEASLEY BERRIN, TRACY COLLINS STANDLEY (2002), 'Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games', *Mass Communication & Society*: 5 (3), ss. 279-293.
- BERNARD (2005), 'La Java du Privé', *Grospixels*, online: <http://www.grospixels.com/site/java.php> [dostęp: 30.08.2019].
- CIXOUS HÉLÈNE (1993), 'Śmiech Meduzy', przekł. Anna Nasiłowska, *Teksty Drugie*: 4-6 (22-24), ss. 147-166.
- COLE LORI (2012), 'The Roles of Women in the Quest for Glory Game Series', *Corey & Lori's Quest Log Blog*, online: <http://www.theschoolforheroes.com/questlog/1406/women-of-glory/> [dostęp: 30.08.2019].
- CONDITT JESSICA (2015), 'New *Feminist Frequency* Video Examines „Women as Reward”', *Engadget.com*, online: <https://www.engadget.com/2015/08/31/feminist-frequency-video-women-as-reward/> [dostęp: 30.08.2019].
- DESMED, PATRICE (1986), 'La femme qui ne supportait pas les ordinateurs', *Tilt*: 31, ss. 128-129.
- DOVEY JON, HELEN KENNEDY (2011), *Kultura gier komputerowych*, przekł. Tomasz Macios, Anna Oksiuta, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- EDWARDS BENJ (2011), 'VC & G Interview: Carol Shaw, Atari's First Female Video Game Developer', *Vintage Computing*, online: <http://www.vintagecomputing.com/index.php/archives/800/vcg-interview-carol-shaw-female-video-game-pioneer-2> [dostęp: 30.08.2019].

- FOUCAULT MICHEL (1999), 'Kim jest autor', przekł. Michał Paweł Markowski, w: *Powiedziane, napisane. Szaleństwo i literatura*, oprac. Tadeusz Komendant, Warszawa: Fundacja Aletheia, ss. 199-219.
- FOX JESSE, WEI YAN TANG (2015), 'Sexism in Video Games and the Gaming Community', w: Rachel Kowert, Thorsten Quandt (red.), *New Perspectives on the Social Aspects of Digital Gaming: Multiplayer 2*, New York: Routledge, ss. 115-135.
- FOXX-GONZALEZ KELLIE (2012), 'Meet Dona Bailey, The Woman Behind Atari's Centipede', *The Mary Sue*, online: <https://www.themarysue.com/donna-bailey-centipede/> [dostęp: 30.08.2019].
- FROGGY SOFTWARE (1984), *Paranoïak*, Froggy Software [Apple II].
- FROGGY SOFTWARE (1985), *Même les pommes de terre ont des yeux*, Froggy Software [Apple II].
- FROGGY SOFTWARE (1986A), *La Femme qui ne supportait pas les ordinateurs*, Froggy Software [Apple II].
- FROGGY SOFTWARE (1986B), *La Java du Privé*, Froggy Software [Apple II].
- HOLLIS LINE (2015), 'Line on Sierra: King's Quest IV, Part II', w: *Line Hollis*, online: <http://www.linehollis.com/2015/04/06/line-on-sierra-kings-quest-iv-part-ii/> [dostęp: 30.08.2019].
- INFOGRAMES (1986), *Les Passagers du vent*, Infogrames [Amstrad CPC].
- IRIGARAY LUCY (1985), *Speculum of the Other Woman*, Ithaca: Cornell University Press 1985.
- ISSELHARDT TIFFANY R. (2017), 'The Mystery & Horror of Roberta Williams', w: *Level Skip*, online: <https://levelskip.com/action-adventure/The-Mystery-Horror-of-Roberta-Williams> [dostęp: 30.08.2019].
- KENT STEVEN (2001), *The Ultimate History of Video Games*, New York: Three Rivers Press.
- KŁOSIŃSKA KRYSZYNA (2010), *Feministyczna krytyka literacka*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- KRICHANE SELIM (2015), 'King's Quest: Queen's Quest?', w: Fanny Lignon (red.), *Genre et jeux vidéo*, Lyon: Presses Universitaires de Lyon, ss. 69-81, online:

- https://serval.unil.ch/resource/serval:BIB_B8DC5ECB975D.Pool/REF [dostęp: 30.08.2019].
- KRISTEVA JULIA (1980), 'Oscillation Between Power and Denial', w: Elaine Marks, Isabelle De Courtivron (red.), *New French Feminisms: An Anthology*, Amherst: University of Massachusetts, ss. 165-167.
- LANGE ANDREAS, MICHAEL LIEBE (2015), 'Germany', w: Mark J. P. Wolf (red.), *Video Games Around the World*, Cambridge: The MIT Press, ss. 193-206.
- LENOIR TIM (2000), 'All But War is Simulation: The Military-Entertainment Complex', *Configurations*: 8 (3), ss. 289-335.
- LEROUX YVAN, MICHEL PÉPIN (1986), 'Jeu sur micro-ordinateur et différences liées au sexe', *Revue Des Sciences de L'éducation*: 12 (2), ss. 173-196.
- LUCAS GEORGE, REŻ. (1977), *Gwiezdne wojny*, Lucasfilm [DVD].
- MAKUCH, EDDIE (2014), 'Percentage of Female Developers Has More Than Doubled Since 2009', *GameSpot.com*, online: <https://www.gamespot.com/articles/percentage-of-female-developers-has-more-than-doubled-since-2009/1100-6420680/> [dostęp: 30.08.2019].
- MARION, CLOTILDE (1986), 'Le créateur du mois: Clotilde Marion', *Tilt*: 28, s. 8.
- MATYKA, MARZENA (2013), 'Być kobietą, być graczem... Funkcjonowanie wyrazu „graczka” w przestrzeni internetu', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 191-204.
- MULVEY LAURA (1992), 'Przyjemność wzrokowa a kino narracyjne', przekł. Jolanta Mach, w: Alicja Helman (red.), *Panorama współczesnej myśli filmowej*, Kraków: Universitas, ss. 95-107.
- NACHER ANNA (2016), 'Gry wideo wchodzą w dorosłość: w stronę lokalnej genealogii dyskusji wokół gier artystycznych', *Kultura Współczesna*: 2 (90), ss. 46-56.
- NOONEY LAINE (2013), 'A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History', *Game Studies*: 13 (2), online: <http://gamestudies.org/1302/articles/nooney> [dostęp: 30.08.2019].
- VAN ROKEGHEM SUZANNE (1984), 'Télématique : quand les femmes s'en mêlent', *Les cahiers du GRIF*: 29, ss. 145-146.

SAARKESIAN ANITA (2013), 'Damsel in Distress (Part I) Tropes vs. Women', *Feminist Frequency*, online: <https://feministfrequency.com/video/damsel-in-distress-part-1/> [dostęp: 30.08.2019].

SIERRA ON-LINE (1983), *King's Quest*, Sierra On-Line [PC].

SIERRA ON-LINE (1985), *King's Quest II*, Sierra On-Line [PC].

SIERRA ON-LINE (1986), *King's Quest III*, Sierra On-Line [PC].

SIERRA ON-LINE (1988), *King's Quest IV*, Sierra On-Line [PC].

VAN OOST ELLEN (2000), 'Making the Computer Masculine', w: Ellen Balka, Richard Smith (red.), *Women, Work and Computerization*, Dordrecht: Springer, ss. 9-16.

YZZXYZ (2013), 'King's Quest I playthrough (EGA version)', *YouTube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=roTLhR51uGY> [dostęp: 30.08.2019].