

Kategoria autora w grach wideo: Podejście intersekcjonalne

mgr Filip Jankowski

ABSTRAKT

W dziennikarskim dyskursie wokół gier cyfrowych nieustannie wymienia się nazwiska mężczyzn, którym przypisuje się zrewolucjonizowanie branży. Postacie takie jak John Carmack, Will Wright, Peter Molyneux, Sid Meier i Shigeru Miyamoto są powszechnie rozpoznawane. Branża gier cyfrowych chętnie prezentuje charyzmatycznych twórców, starając się legitymizować cyfrową rozrywkę jako kluczową dziedzinę kultury. Jednakże ten kult osobowości, który wywodzi się z kinowej teorii autorskiej, nie wydaje się wykraczać poza cisplciowych mężczyzn. Teoria autorska w grach cyfrowych – metoda promowania twórców dzieł zbiorowych – jest wysoce selektywna, co doprowadziło wielu badaczy do jej odrzucenia.

Niemniej jednak w latach 10. XXI wieku zaczęto na nowo odkrywać prace niegdyś szanowanych twórczyń, takich jak Muriel Tramis czy Roberta Williams, które na długo zniknęły ze sfery krytycznego zainteresowania. Jednocześnie coraz więcej uwagi poświęca się śledzeniu współczesnej kobiecej twórczości, nie tylko w tzw. zachodnim kręgu kulturowym, ale także poza nim. W rezultacie kategoria autora może odzyskać na znaczeniu, jeśli zostanie zastosowana do artystek pomijanych przez dziennikarski mainstream.

Kategoria autora zostanie w tym kontekście przedefiniowana. Podczas gdy powszechnie postrzega się autora jako jedyne go twórcę dzieła, kategoria ta może również odnosić się do osób, które często współpracują z innymi twórcami. Co więcej, chociaż autorstwo dzieł zbiorowych tradycyjnie kojarzy się z rolą reżysera, autor może zajmować różne stanowiska, o ile jego bilany twórczy pozostaje spójny.

Teoria intersekcjonalna może dowieść potencjalnej różnorodności teorii autorskiej. Intersekcjonalność dotyczy przede wszystkim nakładania się różnych kategorii społecznych: płci, rasy/etniczności, klasy, seksualności itp. Bada wzorce marginalizacji lub dyskryminacji jednostek w oparciu o liczne nieuprzywilejowane kategorie, do których należą. Ramy intersekcjonalności pozwalają mi umieścić teorię autorską poza męską twórczością i poza eurocentrycznym dyskursem kulturowym. Dogłębne analizy przedstawione w rozdziale 4 obejmują prace czterech kobiet z

różnych krajów i kultur: Muriel Tramis, Elisabeth LaPensée, Christine Love i Meg Jayanth. Każda z nich ma odrębną tożsamość:

- Tramis jest francuskojęzyczną Afro-Karaibką,
- LaPensée jest kanadyjsko-amerykańską Metyską,
- Love jest Kanadyjką ze społeczności LGBT,
- Jayanth jest brytyjską Hinduską.

Zróznicowany wybór autorek ma na celu odejście od typowego zachodniego kręgu kulturowego.

Połączenie teorii autorskiej i intersekcjonalności pozwala na wzmocnienie pozycji twórczyń gier, niezależnie od kultury i tożsamości. Nieproporcjonalny nacisk na twórców płci męskiej niekoniecznie wynika z jakości gier, ale raczej z (często otwarcie mizoginistycznych) dyskursów dziennikarskich. Kobiety-autorki były pionierkami w wielu aspektach, takich jak wprowadzanie tematów postkolonialnych do gier cyfrowych (Tramis), łączenie tworzenia gier z praktyką naukową (LaPensée), przepisywanie kolonialnych tekstów Zachodu (Jayanth) lub wprowadzanie awangardy gier queerowych do głównego nurtu (Love). Niestety lekceważenie gier kobiecych przez męskich dziennikarzy często uniemożliwia twórczyniom zdobycie uznania na tle często powtarzanych nazwisk męskich twórców, takich jak Wright, Molyneux, Meier itp.

Wreszcie niniejsza rozprawa ma na celu wykazanie różnych rodzajów dyskursów autorskich. Istnieją różne rozumienia pojęcia autora. Zapożyczając terminologię stworzoną przez Martę Matyldę Kanię, identyfikuję cztery dyskursy autorskie: *strażników wizji* (lub po prostu *wizjonerów*), *cyfrowych mówców*, *cyfrowych rzemieślników* i – to moja propozycja – *nieśmiałyh decydentów*. Wizjonerzy nadzorują większy zespół i przestrzegają założonej wizji projektu; cyfrowi mówcy to osoby projektujące gry z myślą o aktywizacji społecznej; cyfrowi rzemieślnicy projektują gry niezależnie, korzystając z dostępnych narzędzi i technik programowania; wreszcie nieśmiali decydenci działają w imieniu bardziej znanych deweloperów, ale w ramach swoich kompetencji wnoszą treści, które określają znaczenie całego własnego dorobku. Z tymi dyskursami autorskimi związane są Tramis, LaPensée, Love i Jayanth. Traktuję kategorię autora kontekstualnie, a nie dosłownie; autor nie musi być jedynym twórcą gry lub liderem zespołu, ale mimo to może przyczynić się do znaczenia gry. Poprzez analizę gier Tramis, LaPensée, Love i Jayanth oferuję dogłębne studium ich aktywności w grach.

Rozdział 1 przedstawia kluczowe założenia i kwestie związane z intersekcjonalnością, koncentrując się na debacie nad koncepcją wprowadzoną przez Kimberlé Crenshaw. Rozdział ten zawiera uproszczone rozumienie intersekcjonalności, która łączy elementy postkolonializmu, feminizmu i marksizmu, pomimo nieodłącznych napięć między tymi ruchami. Dyskusja na temat

intersekcjonalności prowadzi do przykładów zaangażowania grup nieuprzywilejowanych w technologie informacyjne i kulturę cyfrową.

Rozdział 2 zagłębia się w historię panowania i oporu w dziedzinie gier. Rozpoczyna się wraz z pojawieniem się komputerów i analizuje trudną drogę ku emancypacji kobiet w technologii informacyjnej, w tym działania Afroamerykanek w NACA Research Center i niedocenianą pracę ENIAC Six. Rozdział omawia wczesne gry cyfrowe tworzone przez kobiety i krótki okres emancypacji (lata 80. i 90.), po którym nastąpił poważny kryzys w 2000 roku, kiedy to kobiety-twórczynie gier zostały ponownie zmarginalizowane. Rozdział kończy się procesami, które zwiększyły widoczność kobiet w branży, podkreślając napięcia między progresywnymi grami a agresywnymi przedstawicielami ruchu GamerGate.

Rozdział 3 omawia znaczenie teorii autorskiej w odniesieniu do intersekcjonalności. Rozpoczyna się od prześledzenia początków kategorii autora i wyzwań związanych z zastosowaniem terminu „autor” bez odpowiedniego kontekstu. Koncepcje artysty i autorstwa mają konserwatywne korzenie, a ich zastosowanie do mediów zbiorowych przez krytyków „Cahiers du cinéma” w latach 50. rodzi kontrowersje. Jednakże antyautorskie eseje Rolanda Barthes’a i Michela Foucaulta popchnęły dyskusję w inną skrajność, skłaniając mnie do krytyki ich tekstów. Rozdział ten bada następnie, w jaki sposób autorstwo gier zostało zdefiniowane przez Espena Aarsetha, Martę Matyldę Kanię i innych teoretyków. Wreszcie, autor został zdefiniowany jako osoba lub mała grupa osób odpowiedzialna za co najmniej dwie gry przekraczające ramy gatunkowe, zawierające wyłaniane, odrębne znaczenie związane z tymi grami, niezależnie od formalnej pozycji ich twórców.

Rozdział 4 demonstruje praktyczne zastosowanie teorii intersekcjonalności i teorii autorskiej. Poprzez analizę gier stworzonych przez Tramis, LaPensée, Love i Jayanth, rozdział identyfikuje specyficzne cechy tytułów każdego z deweloperów. Przypisując wcześniej omówione kategorie autorskie (wizjonerzy, cyfrowi mówcy, cyfrowi rzemieślnicy, nieśmiali decydenci), w rozdziale pokazuję względną spójność dzieł wspomnianych autorek. Co więcej, argumentuję, że teoria autorska pozostaje użyteczna i może pomóc legitymizować obecność kobiet w branży gier.