

Artystyczne gry Anny Anthropy

ANDRZEJ STRUŻYNA

Uniwersytet Opolski

Abstract

Anna Anthropy's art games

Art games are unique works which go beyond offering players the fun of playing. As a mixed form placed between social games, new media art and tactical media, art games look for new challenges for players, aiming to enrich the reception experience. In this paper, art games are exemplified by selected works of Anna Anthropy, which – making use of the artistic convention – are becoming a metadiscursive medium that encourages critical reflection about video games and user status in the player.

KEYWORDS: *art games, Anna Anthropy, video games, gender*

1. Wprowadzenie

Artystyczne gry komputerowe (*art games*) to rozwijająca się gałąź cyberrozrywki, na którą w coraz większym stopniu zaczynają zwracać uwagę zarówno gracze, jak i krytycy gier oraz badacze nowych mediów. Tytuły te spełniają

inne funkcje aniżeli większość gier, które w znacznej mierze są nastawione na oferowanie graczom niczym nieskrępowanej rozrywki.

W potocznym rozumieniu artystyczne gry wideo są na tyle nietypowe, że w języku graczy obecne jest sformułowanie „antygrzy”¹. Pod tym pojęciem kryje się najczęściej negatywna ocena aplikacji, które nie sprawiają przyjemności użytkownikowi. Funkcja ludyczna jest powszechnie przypisywana grom wideo, co sprawia, że każdą grę komputerową potocznie postrzega się jako utwór rozrywkowy. Mimo to można wskazać wiele produkcji, zarówno komercyjnych, jak i niekomercyjnych, w których m.in. niepogłębiona, liniowa fabuła czy niedopracowana rozgrywka bardziej frustrowały graczy, aniżeli gwarantowały przyjemną zabawę². Dlatego uważam, że pojmowanie gier komputerowych wyłącznie przez pryzmat ich rozrywkowości ogranicza perspektywę poznawczą i badawczą. Artystyczne gry wideo są tego przykładem, ponieważ w większości takich aplikacji to nie szata graficzna ani rozrykowość odgrywają najważniejszą rolę, lecz treść i twórcze wykorzystanie immanentnych możliwości gier komputerowych.

2. Artystyczne gry wideo w ujęciu teoretycznym

Gry wideo są narzędziem służącym artystom do ekspresji twórczej. Jak stwierdzają Jon Dovey i Helen W. Kennedy (2011):

Gwałtownie rozwijająca się światowa sieć artystów gier wideo stanowi kontynuację długiej dwudziestowiecznej tradycji artystów mediów pracujących za pomocą mechanicznych albo elektronicznych narzędzi, którzy w ukryciu i jawnie oceniają dominującą kulturę (s. 175).

Artystyczne gry komputerowe to wyróżniające się dzieła w branży cyberrozrywki. Ich specyfika przejawia się zwłaszcza w konfiguracji aplikacji oraz w warstwie fabularnej (w pewnej mierze również w całym świecie przedstawionym gry). Jak pisze Ryszard Kluszczyński (2010), dzieło sztuki nowych mediów wykorzystujące strategię gry cechuje się metadyskursywnym charakterem oraz poszerzonym doświadczeniem odbioru (s. 231). W tym rozumieniu *art games* mają potencjał odkrywania uproszczeń obecnych w większości gier wideo, w tym stereotypowej konstrukcji awatarów (wpisującej się w kult sprawności

¹ Ewenementem jest strona Antygrzy.blox.pl, której autor w przewrotny i ironiczny sposób wykorzystał to określenie dla zaznaczenia pozytywnych wartości *art games*.

² Przykłady takich opinii graczy odnaleźć można w różnych zestawieniach oraz witrynach internetowych poświęconych tematyce najgorszych gier wideo (zob. np. Najgorsze Gry Wszechczasów).

i piękna hiperseksualizowanego ciała, przy jednoczesnym pomijaniu różnego rodzaju inności, w tym niepełnosprawności i nienormatywnej tożsamości płciowej), ale podejmują także kwestię wpływu interfejsu wejścia oraz sposobu sterowania postacią (zestawu klawiszy, dżojstika itp.) na zachowania i możliwości decyzyjne użytkownika. Odmienność rozwiązań zawartych w grach artystycznych ma potencjał uświadamiający: gracz podejmujący wyzwanie, jakie rzuca mu niestandardowa aplikacja, zachęcany jest nie tylko do refleksji nad grami komputerowymi, lecz także do zrewidowania własnych przyzwyczajeń. Na tym zasadza się metadyskursywność artystycznych gier wideo.

Poza tym *art games*, na co zwracał uwagę Ernest W. Adams (2007, s. 260), powinny oferować więcej niż nieartystyczne gry komputerowe. Aby wyjść poza paradygmat rozrywkowości gier, artyści podejmują w swych dziełach tematy społeczne, którym w większości gier komputerowych poświęca się niewiele uwagi. Choć np. śmierć stanowi jeden z najczęściej pojawiających się w grach motywów, to zwykle uobecnia się ona fragmentarycznie i jest niejako skutkiem ubocznym rozgrywki. Inaczej mówiąc, zagadnienia poważne w swej treści nie zawsze są wykorzystywane i przedstawiane w pełni, często gra zapewniająca odbiorcy przyjemność nie prowokuje do rozważań o moralnej, społecznej czy filozoficznej naturze danego zjawiska.

Artyści sięgający po medium gier wideo negocjują dominantę rozrywkowości poprzez minimalizowanie przyjemności rozgrywki, wpisując w swe dzieła treści pobudzające emocje odbiorcy. W tym względzie artystyczne gry komputerowe mają potencjał pogłębiania doznań i poszerzania wachlarza doświadczeń gracza. Autorzy artystycznych gier programują aplikacje zaangażowane społecznie, które eksponują wartości artystyczne. Jak stwierdza Marta Raczek (2012), twórcy *art games* traktują gry komputerowe „jako narzędzi[a] opisywania i dekonstruowania aktualnej rzeczywistości społecznej i kulturowej” (s. 103). Istotną kwestią jest ponadto subwersywny charakter działalności artystów sięgających po medium gry wideo, który przejawia się w kreowaniu dzieł o krytycznym potencjale. Dlatego *art games* łączą w sobie również własności mediów taktycznych.

3. Anna Anthropy – programistka, krytyczka, cyberfeministka

Intrygującym przykładem twórczości, która wpisuje się w nurt artystycznych gier wideo, jest działalność Anny Anthropy. To amerykańska programistka i krytyczka gier komputerowych oraz cyberfeministka i aktywistka środowiska LGBT. Duży wpływ na treść tworzonych przez nią gier wywierają osobiste doświadczenia. Jako transseksualistka bardzo często podejmuje w swych

grach temat dyskryminacji osób o nienormatywnej tożsamości płciowej. Jej gry krytykują obecne w społeczeństwie postawy i zachowania nietolerancyjne, w tym stereotypy i przemoc symboliczną.

Anthropy negatywnie ocenia komercyjną scenę gier wideo, podkreślając ich schematyczność i ubogą warstwę narracyjną. Według artystki przekaz oraz fabuła są istotnymi elementami gier, dlatego z dezaprobatą spogląda ona na produkcje, w których nastawienie na realizację funkcji ludycznej umniejsza lub eliminuje treść gry. Z tego względu autorka promuje, zwłaszcza wśród swoich fanów, tworzenie amatorskich gier komputerowych, ponieważ – jak stwierdza – oddolna działalność graczy ma potencjał zmiany skostniałej branży gier komputerowych (Anthropy, 2012, s. 5–11; por. Szewczyk, 2013, s. 76). Odwołuje się przy tym do idei wolnego dostępu do oprogramowania (większość gier artystka udostępniła za darmo w internecie) oraz „zrób to sam”. Działalność Anthropy obejmuje również prowadzenie warsztatów programowania gier.

W dalszej części artykułu analizie zostały poddane wybrane cztery gry amerykańskiej cyberfeministki. Nadmienić przy tym należy, że prowadzona przeze mnie refleksja nad grami Anthropy, opierająca się na indywidualnej i subiektywnej recepcji, analizie oraz interpretacji, ma na celu rekonstrukcję wirtualnego (czy też, w odniesieniu do Umberta Eco, modelowego) odbiorcy wpisanego w strukturę dzieła. Jak pisze Michał Głowiński (1998), zmiana konwencji dzieła zakłada jednocześnie nową sytuację odbiorcy, którą determinują stawianie nieszablonowych wymogów oraz sugerowanie nowatorskich znaczeń (s. 66 i 87–88). Artyści nowych mediów posługujący się medium ergodycznym bardzo często starają się przekraczać ramy gatunkowe, schematyczne reguły i konwencjonalne treści w celu uzyskania oryginalności dzieła, dlatego istotnym zagadnieniem, jakie w analizie musi się pojawić, jest usytuowanie wirtualnego odbiorcy gier artystycznych.

4. „A Game Is An Experience Created By Rules”³

Najważniejszą grą Anthropy, dzięki której zyskała ona światowy rozgłos, jest *Dysąia* z 2011 roku, będąca autobiograficzną opowieścią o powodach, przebiegu i skutkach podjętej przez autorkę terapii hormonalnej. Gra podzielona została na cztery części. Każda z nich przybliża i wizualizuje graczowi emocje, jakie towarzyszyły bohaterce – Annie – w kolejnych etapach podejmowanej terapii, zwracając uwagę odbiorcy-użytkownika na poczucie obcości przed zmianą płci. Świadomość własnej odmienności i braku jej akceptacji w społec-

³ Anthropy, A. (1 kwietnia 2013).

czeństwie stały się dla bohaterki powodem niskiej samooceny oraz tytułowej dysforii, czyli zaburzeń nastroju występujących m.in. w depresji. Postanowienie zmiany płci daje autorce nadzieję na redefinicję własnej tożsamości. Wprowadzenie w kontekst towarzyszących temu emocji i doświadczeń pozwala graczowi na empatyczne zrozumienie owej decyzji. Ważne jest ukazanie złożoności procesu zmiany płci oraz uświadomienie obciążenia psychicznego towarzyszącego serii testów medycznych, jakie kandydat(ka) na terapię hormonalną musi przejść. Utrudnienia nie kończą się nawet po zakwalifikowaniu do podjęcia terapii, czego przejaw stanowi towarzysząca zmianom psychosomatycznym frustracja bohaterki.

Wyróżniającą się częścią opowieści Anny jest ostatni poziom rozgrywki. Utrzymany w optymistycznym tonie przedstawia odnalezienie wewnętrznego ładu, zdobycie pewności siebie i akceptację własnej odmienności. Cieleśność przekształca się z wartości negatywnej w pozytywną. Cel bohaterki, tak jak i samego gracza, zostaje osiągnięty, jednak zakończenie terapii nie zamyka historii Anny, lecz daje początek nowemu etapowi w życiu i twórczości artystki.

Istotna w *Dys4ii* jest warstwa graficzna oraz dźwiękowa. Anthropy nawiązuje do estetyki gier z lat 70. i 80. XX w.; intertekstualne odniesienia można traktować jako nostalgiczny zwrot do czasu dzieciństwa artystki. Zastosowanie estetyki gier na wczesne konsole buduje poczucie intymności opowieści, związania z osobistymi wspomnieniami. Poglębia to poczucie zanurzenia w interaktywną opowieść, rozumianego w tym przypadku jako internalizowanie perspektywy artystki, czyli współodczuwanie wraz z bohaterką emocji i doświadczeń pojawiających się w trakcie narracji. Wyzwaniu poddane zostają nie umiejętności intelektualne lub manualne gracza, lecz jego empatia.

Poprzez operowanie rozpoznawalnymi figurami w znajomo wyglądających przestrzeniach rozgrywki autorka stara się znaleźć wspólny język z graczami, jednak nie jest to warunkiem zrozumienia fabuły. Pojawiające się pikselowe kształty posiadają także głębszy wymiar referencji: same w sobie stają się symbolami wzbogacającymi treść gry. Szczególnie istotne są trzy wizualizacje poczucia odmienności bohaterki występujące na poziomach pierwszym, trzecim i czwartym. Odnoszą się one do gry *Tetris* (Pażytnow, 1984) i wykorzystują motyw układania bloków w pełne wiersze. W *Dys4ii* brakującym elementem jest awatar gracza, który z racji swego nietypowego kształtu nie może zostać dopasowany do poziomo ułożonych kwadratowych bloków. W kolejnych wizualizacjach zachodzi diametralna zmiana w postrzeganiu własnego ciała przez bohaterkę, która przed rozpoczęciem terapii określała siebie jako osobę niepasującą do otaczającej ją rzeczywistości. W trzecim poziomie, czyli w trakcie trwania terapii hormonalnej, zdeformowany awatar jest niedokończony,

jakby niezaładowany; jego przemiana trwa, na co wskazuje migotający piksel. Jest to forma pośrednia pomiędzy blokiem najbardziej zbliżonym w swym wyglądzie do wymaganego przez grę kształtu a ostatnim blokiem z poziomu czwartego, stanowiącym obiekt doskonały, pozbawiony jednolitej postaci. Jego zmienność sugeruje płynną tożsamość bohaterki, a zarazem osiągnięcie wewnętrznej harmonii.

Przedstawiana w ten symboliczny sposób redefinicja tożsamości autorki jest intrygującą dekonstrukcją znanej gry w artystyczny, metaforyczny przekaz. Intertekstualne przeformułowywanie rozpoznawalnych motywów jest wyrazem potencjału artystycznego tkwiącego w grach wideo, co jednocześnie można potraktować jako argument skierowany przeciwko pesymistycznej wizji Jeana Baudrillarda (2005), zgodnie z którą żyjemy obecnie w świecie multiplikujących się znaków bez referencji (s. 6–7). Odniesienia znaczeniowe w *Dys4ii* wykraczają poza samą grę w stronę historii nowych mediów i tematyki zaangażowanej społecznie.

5. Antygrzy czy pułapki nastawione na graczy?

W twórczości Anthropy znaczną część stanowią gry wypełnione rozwiązaniami nietypowymi. Zmienianie podstawowych zasad gatunkowych gier wideo sprawia, że aplikacje posiadają charakter metadyskursywny. Na potrzeby artykułu ograniczę się do analizy trzech gier autorstwa Anthropy udostępnionych w sieci z możliwością rozgrywki w przeglądarce internetowej: *Defend the Land*, *Police Bear* i *Lazer Bitches* (wszystkie z 2011 r.).

5.1. „Trans wolves in womyn’s clothing”⁴

Do stworzenia gry *Defend the Land* artystkę nakłoniły doniesienia o dyskryminacji transseksualnych kobiet chcących uczestniczyć w Michigan Womyn’s Music Festival. Michfest to jeden z najdłużej funkcjonujących festiwali muzycznych w USA (jego początki sięgają 1976 r.), skierowany wyłącznie dla kobiet. Mężczyźni nie są tam mile widziani. Feministyczna idea przyświecająca festiwalowi związana jest z walką o równość kobiet, w szczególności żeńskich zespołów muzycznych, które zwykle stanowią mniejszość na podobnych wydarzeniach. Jednak rygorystyczna reguła rządząca Michfestem rodzi wątpliwość co do zasadności operowania równościowymi hasłami przez jego

⁴ Anthropy, A. (10 września 2011).

organizatorki. Restrykcje dotyczą wszystkich mężczyzn, także tych, którzy nie identyfikują się z własną płcią. Transseksualne kobiety z powodu swojej odmienności traktowane są na festiwalu jako osoby obce, czego wyrazem było zamieszczenie przez organizatorów Michfestu w 2011 roku na swoim blogu zdjęć i nazwisk osób transpłciowych.

Wokół tej problematyki oscyluje fabuła gry *Defend the Land*, w której gracz ma na celu – jak to ujmuje Anthropy w opisie rozgrywki – „bronić przestrzeni festiwalu przed transwilkami w kobiecych ubraniach”. Pośród tańczących identycznych awatarów gracz ma na celu wskazać przebranego oszusta, którego wyróżnia jeden drobny szczegół – ledwo widoczny penis wielkości kilku pikseli. Jeśli gracz wykona zadanie poprawnie, zostanie nazwany bohaterem, który zapewnił bezpieczeństwo bawiących się na festiwalu kobiet. Jednak gdy wskaże niewłaściwą postać, zostaje oskarżony o zhańbienie kobiety i zniszczenie idei Michfestu. Ocena moralna działań gracza jest całkowicie rozbieżna, choć w obu przypadkach dochodzi do naruszenia czyjejś godności, co podkreśla pojawiające się w momencie kliknięcia awatara hasło transgresji. W swej grze Anthropy obnaża hipokryzję organizatorek festiwalu, które walcząc o prawa kobiet, jednocześnie dyskryminują inne mniejszości oraz naruszają ich dobro osobiste.

Konstrukcja rozgrywki staje się źródłem przeżycia performatywnego⁵. Gra stawia wyzwanie dla empatii odbiorcy, ponieważ rola oprawcy wykracza poza oferowanie graczowi kinestetycznej przyjemności i skłania go do refleksji nad oceną moralną działań, do których jest zobowiązany. Każdorazowo po wskazaniu awatara, niezależnie od wyniku gry, gracz zachęcany jest do ponownego poszukiwania oszusta przebranego za kobietę. Zapętlenie akcji sprawia, że gra praktycznie nie ma końca. Pomimo wykonania zadania samo wykluczenie odmiennej osoby nie zapewnia trwałego poczucia „bezpieczeństwa” uczestnikom Michfestu. Starania gracza wydają się bezsensowne, ponieważ nie jest możliwe uzyskanie pełnego zwycięstwa nad „transwilkami w kobiecych ubraniach” (Anthropy, 10 września 2011).

Defend the Land krytykuje stosowanie kategorii anatomicznej do wartościowania drugiego człowieka oraz definiowania jego tożsamości płciowej. Gracz zachęcany do poszukiwania oszusta stawiany jest w roli prześladowcy. Staje się narzędziem opresji spełniającym restrykcyjne żądanie zachowania „bezpieczeństwa” na festiwalu. Ceną ochrony jest wykluczenie osób wykraczających poza normę jednej płci. Gracz doświadcza stosowania przemocy symbolicznej: większość (w tym przypadku kobiety, które nie zmieniały płci) odbiera mniejszości (czyli transseksualnym kobietom) jej podstawowe prawa.

⁵ Szerzej o grach wideo jako medium performatywnym pisała Clara Fernández Vara (2009).

5.2. „Police bear, the cubby cop”⁶

Inna gra Anthropy, *Police Bear*, również ujawnia swój metadyskursywny i performatywny charakter. Jest to gra hipertekstowa, w której gracz wciela się w rolę policjanta pilnującego porządku w czasie pokojowej demonstracji. Inspiracją dla artystki stały się wydarzenia z drugiej połowy 2011 r., kiedy przez USA przetoczyła się fala manifestacji skierowanych przeciwko nierówności społecznej i ekonomicznej wywołanej kryzysem gospodarczym. Wspólnym hasłem protestów było „We are the 99%”, co odnosiło się do zbulwersowania protestujących faktem, że „99% amerykańskich obywateli musi każdego dnia zmagać się licznymi problemami dotyczącymi złego stanu gospodarki oraz wysokiego bezrobocia, podczas gdy 1% obywateli posiada władzę i pieniądze” (Ozimek, 2011).

Anthropy podejmuje problem bezzasadnego stosowania przemocy przez policję, która powinna stać na straży porządku i bezpieczeństwa publicznego. Pomimo tego, iż w swej krytyce autorka kreuje stereotypowo dualistyczny świat, gdzie manifestanci ukazywani są jako bohaterowie pozytywni, a ich wrogami są przedstawiciele organu administracyjnego, grę wyróżnia walor etycznej oceny działań użytkownika. Gracz w trakcie rozgrywki obligowany jest do dokonywania decyzji moralnych. Kolejne wybory zagęszczają uwiłkanie historii, w której cierpliwość i opanowanie użytkownika poddawane są ciężkiej próbie.

Konstrukcja fabuły zachęca gracza do podejmowania decyzji zgodnych z normami etycznymi. Samo osadzenie użytkownika w roli policjanta oraz przedstawienie celu gry – pilnowania porządku w czasie demonstracji – sugeruje rezultat, jaki powinien osiągnąć gracz, aby prawidłowo ukończyć grę. Użytkownik, którego rola sprowadza się do przyjmowania biernej postawy (choć pozostaje on w gotowości do ewentualnego rozpoczęcia działań), skonfrontowany jest z aktywnymi uczestnikami demonstracji. Umożliwienie graczowi wyboru ścieżki okazuje się złudne, ponieważ od początku rozgrywki agresywne zachowania policjanta są wstrzymywane przez narratora, który przypomina o ciężącym na bohaterze obowiązku. Stworzenie pozoru rozgądzającej się akcji służy autorce do sprowadzenia rezultatu rozgrywki tylko do jednej sytuacji. Niezależnie od starań gracza wzrastające napięcie emocjonalne tytułowego policjanta zostaje rozładowane poprzez agresję skierowaną w demonstrantów.

Użytkownik osadzony w roli brutalnie reagującego policjanta doświadcza złożonej kwestii psychologii tłumu. Interpretując sytuację tytułowego

⁶ Anthropy, A. (2011).

bohatera w szerszym kontekście, można stwierdzić, że na jego reakcję wpływają nie tylko kotłujące się emocje, ale także poczucie obowiązku pełnienia służby publicznej, konieczność wypełniania dyspozycji przełożonego oraz postępowanie samych uczestników demonstracji, którzy traktują policjantów jako wrogów. Tak skonstruowana rozgrywka uzmysławia graczowi skomplikowane położenie bohatera. W tej perspektywie gra przedstawia nieobliczalność i nieprzewidywalność zachowań tłumu, gdzie przysłowiowa iskra wystarcza do przerodzenia się pokojowej demonstracji w zamieszki. W tym ujawnia się performatywny aspekt gry, pozwalający odbiorcy doświadczyć potencjalnego niebezpieczeństwa związanego z wydarzeniami o charakterze masowym.

5.3. „Friends with benefits”⁷

Lazer Bitches, w odróżnieniu od wcześniej omówionych gier, nie podejmuje ważnego tematu społecznego. Jest grą nastawioną na realizację funkcji ludycznej, jednak sposób skonstruowania gry ujawnia ironiczną wymowę rozgrywki. Poświęcony grze wpis na blogu Anthropy (17 września 2011) sugeruje, że celem autorki było sparodiowanie agonistycznego charakteru gatunku „strzelanek” oraz stworzenie gry prowokującej do fizycznego kontaktu graczy. Dlatego autorka wymownie porównuje relację zachodzącą pomiędzy użytkownikami z rodzajem kontaktów między ludźmi określanymi mianem *friends with benefits*, co oznacza seksualną więź bez zobowiązań emocjonalnych łączącą znajomych lub przyjaciół.

Lazer Bitches nie jest typową „strzelanką” dla dwóch graczy. Artystka, inspirując się komiksem internetowym *Hitmen for Destiny* autorstwa Øyvinda Thorsbiego, wykorzystała w swej grze zaczerpnięty z westernu motyw pojedynku rewolwerowców. W tym celu zmodyfikowała sposób sterowania postaciami: zachowała rozdzielność klawiszy odpowiadających za nawigację awataremi, jednak przycisk strzału sprowadziła do jednego klawisza, wspólnego dla obu grających.

Zmiana ta wywiera istotny wpływ na doświadczenie odbiorcze. Cechą łączącą różne gatunki gier wideo, zwłaszcza MMOFPS, jest autonomia gracza. Wpisuje się to w ideę sportu, której podstawową regułą stanowi stworzenie sytuacji możliwie najbardziej hermetycznej (tj. niezależnej od czynników zewnętrznych), dzięki której rywalizujący gracze mogą wykazywać się wyłącznie swoimi umiejętnościami. Wspólny przycisk odpowiedzialny za oddanie strzału to fizyczny punkt przecięcia aktywności graczy, który staje

⁷ Anthropy, A. (17 września 2011).

się bronią obosieczną: użycie go przez jednego użytkownika wyzwala zaprogramowaną akcję zwrotną, dlatego każdy atak spotyka się z zemstą (kontratakiem) drugiego awatara. Oprócz walki toczonej między sobą gracze podejmują się także starcia ze skonfigurowaną aplikacją. Użytkownicy gry *Lazer Bitches* biorą udział w metadyskursywnej rozgrywce, w której niespotykane rozwiązanie ujawnia przyzwyczajenia graczy w zakresie reguł i strategii gry.

6. Wnioski

Zanalizowane powyżej wybrane dzieła Anny Anthropy wpisują się w obręb artystycznych gier wideo, które starają się wykraczać poza oferowanie swym odbiorcom rozrywki. Poruszana przez autorkę problematyka społeczna (dotycząca w szczególności nietolerancji wobec mniejszości seksualnych), pogłębia o zagadnienia etyczne (czego egzemplifikacjami są gry *Defend the Land* oraz *Police Bear*), sprawia, że jej artystyczne gry mogą stać się doświadczeniem wzbogacającym wiedzę i empatię odbiorcy. Rozgrywka nie musi przynosić przyjemnych doznań, zwłaszcza w sytuacji, gdy gracz osadzony jest w roli oprawcy (*Defend the Land*, *Police Bear*) bądź osoby dyskryminowanej (*Dys4ia*). Wprawdzie pomimo kontestacji schematycznych rozwiązań gry Anthropy nadal są grami komputerowymi oferującymi kinestetyczną przyjemność interakcji ze światem przedstawionym, ale podkreślić należy, że głównym celem gier artystycznych jest emocjonalne zaangażowanie gracza podczas przechodzenia gry łamiącej jego przyzwyczajenia. Zatem różnica pomiędzy grami artystycznymi a nieartystycznymi tkwi w usytuowaniu modelowego, wirtualnego gracza, który ma się zmagać z nietypową strukturą gry i poznawać nowatorskie znaczenia, czerpiąc przy tym odmienne doświadczenia odbiorcze. Co istotne, przywołane w artykule gry komputerowe poprzez naruszanie ram i konwencji gatunkowych – stając się źródłem przeżycia estetycznego i artystycznego – zachęcają odbiorcę do refleksji nie tylko nad poruszaną tematyką społeczną, lecz także nad kwestią statusu gracza partycypującego w skonfigurowanym medium ergodycznym.

LITERATURA

- Adams, E. W. (2007). Will Computer Games Ever Be A Legitimate Art Form?. W: A. Clark, G. Mitchell (red.), *Videogames and Art* (s. 255–264). Bristol-Chicago: Intellect Books.
- Anthropy, A. (10 września 2011). *defend the land*. Online: <<http://auntiepixelante.com/?p=1247>>.
- Anthropy, A. (1 kwietnia 2013). *dys4ia post-partum*. Online: <<http://auntiepixelante.com/?p=1991>>.

- Anthropy, A. (17 września 2011). *lazer bitches*. Online: <<http://auntiepixelante.com/?p=1262>>.
- Anthropy, A. (2011). *Police Bear*. Online: <<http://www.auntiepixelante.com/policebear/>>.
- Anthropy, A. (2012). *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*. New York: Seven Stories Press.
- AntyGry. Online: <<http://antygry.blox.pl/html>>.
- Baudrillard, J. (2005). *Symulakry i symulacja*. Warszawa: Wydawnictwo Sic!.
- Dovey, J., Kennedy, H. W. (2011). *Kultura gier komputerowych* (tłum. T. Macios, A. Oksiuta). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Eco, U. (1994). *Lector in fabula. Współdziałanie w interpretacji tekstów narracyjnych* (tłum. P. Salwa). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Fernández-Vara, C. (2009). *Play's the Thing: A Framework to Study Games as Performance*. Online: <<http://digra.org:8080/Plone/dl/db/09287.52457.pdf>>.
- Głowiński, M. (1998). Wirtualny odbiorca w strukturze utworu poetyckiego. W: tegoż, *Prace wybrane. T. III. Dzieło wobec odbiorcy* (s. 63–90). Kraków: Universitas.
- Kluszczyński, R. W. (2010). *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Najgorsze Gry Wszeczasów. Online: <<http://www.najgorszegrywszechczasow.ubf.pl/news.php>>.
- Ozimek, A. (13 października 2011). *We are the 99 % – debata na Tumblr.com*. Online: <<http://www.newsfix.pl/index.php/2011/10/13/we-are-the-99-percent-debata-na-tumblr-com/>>.
- Raczek, M. (2012). Subwersywna rzeczywistość artystycznych gier – gry komputerowe jako inspiracja taktyk polskich artystów. W: A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej* (s. 103–114). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Szewczyk, O. (2013). Ciotka rewolucji. *Polityka*, 34, 76–77.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 30 listopada 2013.

mgr Andrzej Strużyna, kulturoznawca, doktorant na Wydziale Filologicznym, Uniwersytet Opolski, andrzejstruzyna@gmail.com

Artystyczne gry Anny Anthropy

Abstrakt

Artystyczne gry wideo, wykraczając poza realizowanie funkcji ludzkiej, stają się dziełami unikalnymi. Łącząc w sobie elementy sztuki nowych mediów, gier poważnych oraz mediów taktycznych, poszukują nowych wyzwań dla graczy, zmierzając do wzbogacenia ich doświadczenia odbio-

ru. Analizowanymi w artykule przykładami są wybrane gry Anny Anthropy, które za sprawą artystycznej konwencji stają się metadyskursywnym medium zachęcającym graczy do refleksji nad grami wideo oraz usytuowaniem użytkownika.

SŁOWA KLUCZOWE: artystyczne gry wideo, Anna Anthropy, gry komputerowe, gender