

Łukasz Ronduda

Software Art w grach komputerowych

Strategie sztuki krytycznej od momentu swoich narodzin na przełomie lat 60. i 70. przechodziły szereg transformacji. Początkowo artyści minimalizmu i konceptualizmu analizowali w swoich realizacjach różnego rodzaju „relacje wpływu” pomiędzy instytucjami sztuki (galerie komercyjne, muzea, krytyka, praktyka kuratorska etc.) a „wartością” samego artysty, jego dzieła czy też strategii. Z kolei artyści krytycznego odłamu postmodernizmu lat 80., posiadając już świadomość nieuniknionego uwikłania siebie i własnych produkcji w szerszą rzeczywistość społeczno-ekonomiczno-polityczną, skupiali się aktywnie na łączeniu sztuki z polityką. Tego typu „polityzacja estetyki” służyła głównie ujawnieniu różnego rodzaju zależności pomiędzy podmiotowością (tożsamością) a językiem i ciałem.

Obecnie w kontekście coraz wyraźniej technologicznie zmediatyzowanej rzeczywistości, bardzo aktualne stają się strategie artystyczne skupione na krytyce współczesnej „kultury technicznej”, a konkretnie strategie analizujące różnego rodzaju aspekty naszego uwikłania w język oprogramowania komputerowego oraz starające się uczynić je przedmiotem szerszej publicznej refleksji. Jak pisał Edwin Bendyk, *software*

stanowi równie wszechstronne i powszechne środowisko jak powietrze i woda. Ba, to od programów, jakie sterują zapałkami w silnikach samochodów, zależy w dużej mierze czystość powietrza, jakim oddychamy, a z kranu nie popłynęłaby woda, gdyby jej dystrybucją nie sterowało specjalistyczne oprogramowanie [...]. Jeżeli tak wiele zależy od oprogramowania, kluczowego znaczenia zaczynają nabierać pytania: kto tworzy oprogramowanie? kto jest jego właścicielem? kto kontroluje jego dystrybucję?¹

Tego typu pytania, jak również wiele innych związanych z oprogramowaniem, zadają sobie i odbiorcom (użytkownikom) swoich prac artyści *Software Art*. Starają się oni za pomocą własnych realizacji stworzyć pole szerszej publicznej

refleksji nad współczesnym rozwojem technologicznym, uważają bowiem iż technologia powinna powstawać w rezultacie dialogu społecznego, debaty motywowanej dobrem (mediatyzowanej technologicznie) przestrzeni publicznej, gdzie priorytetem powinna być jej komunikacyjna otwartość niepodporządkowana partykularnym komercyjnym interesom.

Głównym zadaniem, jakie stawiają sobie artyści *Software Art*, jest tłumaczenie języka informatyki na język sztuki tak, aby ten pierwszy mógł stać się bardziej przystępny dla szerszej, informatycznie niezorientowanej, publiczności. *Software Art* lansuje wśród swoich odbiorców postawę inżyniera-amatora starającego się przyswoić sobie język „technosfery”, uczynić go szeroko dostępnym narzędziem ekspresji i refleksji (nieograniczonym do grupy specjalistów – informatyków). Tego typu postawa umożliwi ludziom wzięcie aktywnego udziału w toczącej się obecnie debacie na temat oprogramowania, której wyniki będą bezpośrednio dotyczyć ich życia. Niemniej jednak artyści *Software Art* poprzez inicjowanie działań na styku twórczości artystycznej i programistycznej starają się uświadomić rosnącą rolę kulturową i społeczną produkcji programistycznej, formalizującej w językach oprogramowania nasze prawa, nawyki, ograniczenia etc. Zważywszy na to, iż scenariusz konsekwentnie postępującego „uintelligentnienia” naszego bezpośredniego otoczenia życiowego wydaje się bardzo prawdopodobny, zawód programisty staje się powoli kolejnym zawodem zaufania społecznego, wymagającym szczególnego rodzaju powołania i poczucia służby względem zbiorowości. Realizacje *Software Art* przypominają o konieczności współistnienia umiejętności programistycznych z wysokimi kwalifikacjami etycznymi i poczuciem odpowiedzialności za kształt życia społeczno-kulturowego.

Warto przypomnieć, iż *Software Art* zrodziła krytyka aspektu technologicznego współczesnej kultury konsumpcyjnej, zapoczątkowanej w nurcie kina strukturalnego i analitycznego wideo przełomu lat 60. i 70. Przedstawiciele tych nurtów (podobnie jak twórcy *Software Art*) podejmowali postulat Waltera Benjamina dotyczący konieczności interweniowania

¹ E. Bendyk, *Antymatrix*, Warszawa 2004, s. 55.

przez rewolucyjnych artystów nie tyle w „dominujące mechanizmy produkcji znaczenia” (przedstawiciele wymienionych nurtów często rezygnowali z aktywności w sferze semiotyki) – ale w same media, języki i aparaty techniczne umożliwiające tę produkcję. Benjamin nawoływał zaś do ich zaadaptowania i przekształcenia².

Przedstawiciele sztuki analitycznej, wykorzystujący wideo i film, skupiali się na próbie przemiany kina i telewizji – głównych technologii społeczeństwa spektaklu, analizowali jak „aparat technologiczny” tych mediów wpływa na kształt oferowanych przezeń reprezentacji. W realizacjach uświadamiali oni konieczność uczynienia analizowanych mediów bardziej partycypacyjnymi, interaktywnymi i komunikacyjnymi, tym samym przygotowując społeczeństwo na przyjęcie bardziej „osobistych” technologii komputerowych. Komputery w każdym domu, będące potężnymi indywidualnymi narzędziami produkcji symbolicznej, wspomagającymi samoreprezentację i samoorganizację jednostek, umożliwiającymi budowę i pielęgnację „kapitału społecznego”, wydawały się wypełniać (czy wręcz wieńczyć) postulaty Benjamina i awangardy początku XX wieku. Niemniej jednak współcześnie najbardziej aktualnym i najważniejszym polem zmagania o „aparaty produkcji” staje się sfera oprogramowania komputerowego. Wolność tworzenia oprogramowania jest równie ważna jak wolność wypowiedzi.

Warto zaznaczyć, iż dla wykształcenia się *Software Art*, ważne były „impulsy” wypływające z ruchu *Free Software / Open Source*. Artyści i teoretycy *Software Art* uznali, że krytyczny potencjał oprogramowania Free Software, jego moc odświeżania spojrzenia na rzeczywistość społeczną, ekonomiczną, artystyczną oraz na zagadnienia wymiany i własności intelektualnej może mieć rewolucyjny wpływ na inne dziedziny życia. Kierując się znanym już rosyjskim konstruktywistom kompleksem w stosunku do inżyniera, jak również paternalistyczną chęcią odpowiedniego skanalizowania energii „pisarzy” programów komputerowych (często najzwyczajszych barbarzyńców w zakresie kultury o podejrzanym współczynniku socjalizacji), artyści *Software Art* są symbiotycznie związani ze światem twórców oprogramowania. Powstają specjalne interdyscyplinarne portale, które w założeniu mają być platformami integracji środowiska artystycznego i programistycznego. Uświadamiając, że produkcja oprogramowania może być postrzegana jako produkcja kulturowa (poza czystą funkcjonalnością), portale te są płaszczyznami wymiany tekstów (zarówno ideowych jak i programistycznych) między tymi dwo-

ma środowiskami. Do najważniejszych należą: run.me.org, generativeart.net, gratin.org czy też sweetcode.org. Ostatnio rozpoczęło swą działalność kilka festiwali poświęconych wyłącznie *Software Art* (pionierskim był „read_me 1.2”), a starsze i uznane jak „Berlińskie Transmediale” wyodrębniły ze względu na tę nową dziedzinę sztuki specjalną kategorię nagradzania prac. *Software Art* już ma za sobą kilka głośnych i udanych wystaw (w tradycyjnych przestrzeniach wystawienniczych) jak: „I love you, komputer, haker, wirus” (Digitalcraft, Frankfurt, 2002), „instal.exe” grupy Jodi.org (Plugin, Basel oraz Eyebeam, Nowy York 2003) czy „Biennale.py” (Pawilon Słoweński, Biennale di Venezia, 2001). Zmodyfikowane gry komputerowe – *Game Patching*³ – należą do najbardziej paradigmatycznych realizacji *Software Art*.

Game Patching

Gry komputerowe od jakiegoś czasu stają się nowym językiem artystycznej wypowiedzi. Dowodzi tego stale rosnąca zarówno liczba artystów⁴, jak również przedsięwzięć związanych z grami podejmowanych przez instytucje sztuki. Wśród najważniejszych wystaw należy wymienić: *Tokyogames* (Palais de Tokyo, Paryż, 2003)⁵, *Web Wizards* (Design Museum, Londyn 2003)⁶, *Game On* (Barbican Gallery, Londyn 2003)⁷.

Realizacje artystyczne związane z wykorzystaniem gier komputerowych rozciągają się pomiędzy efemerycznymi Internetowymi *instant games* a eksponowanymi w (realnych) prestiżowych przestrzeniach wystawienniczych rozbudowanymi instalacjami, zawierającymi w swojej strukturze gry. Te dwa bieguny wyznaczają również zakres „występowania” realizacji *Game Patchingu*, których poszczególne wariacje obejmują zarówno proste aplikacje sieciowe, jak i złożone instalacje podejmujące „grę” z realną przestrzenią galerii.

Swoistą prefiguracją *Game Patchingu* są hakersko-krakerskie interwencje w „Intra” otwierające różne gry dostępne w latach 80. na komputerach Commodore 64. Wiele przykładów tego typu realizacji zgromadzili artyści z grup Radical Software Art oraz Beige (liderem formacji jest Cory Arcangel) na wydanym w 2003 roku DVD zatytułowanym *Low Level All-Stars*. Artyści ci znani z wielu subwersywnych prac w środo-

² W tym aspekcie poglądy niemieckiego teoretyka różnią się znacznie od innych modernistycznych koncepcji zmiany społecznej, opartych głównie na radykalnym odrzuceniu zastanego społeczno-kulturowego *status quo* i budowy wszystkiego od „absolutnego początku”.

³ Zamiast wyrażenia *Patch* stosuje się jeszcze nazw: *skin*, *wad*, *mod*, *shape*. Por.: www.opensorcery.net/mutation (23.08.2000)

⁴ Np. Tobias Bernstrup, Pierre Huyghe, Palle Torson. Por.: L. Dreyfus, *Loading... Video Games, a new language for artists*, Flash Art 2003, No 3–4. RAM 1 (reApproaching new media 1), katalog, Stockholm, 2003.

⁵ Kurator Laurence Dreyfus, www.palaisdetokyo.com (25.09.2003)

⁶ www.designmuseum.org (26.09.2003)

⁷ www.barbican.org.uk (26.09.2003)

wisku gier, zrealizowali kuratorski projekt, aby zobrazować i zabezpieczyć tradycję artystyczną, z której wywodzi się ich twórczość. O modyfikowanych „intrach” mówili: „są piękne dzięki swoim przestarzałym własnościom, jak również dzięki temu, iż stanowią swoisty testament subkultury, która odeszła”⁸. Ponadto, według Cory Arcangela, zgromadzone realizacje są dowodem na to, iż gry

od początku swojego istnienia były „krakowane”, włamywanie się do oprogramowania, łamanie jego zabezpieczeń w celu nielegalnego rozpowszechniania jego kopii jest zjawiskiem powszechnym od początku istnienia komercyjnego rozpowszechniania chronionego copyright software’u. Krakerzy następnie rozpowszechniali „skradziony” software za darmo lub opłatą. Często również dołączali do „zkrakowanych” gier własne intro (lub modyfikowali istniejące)⁹.

Game Patching, wyrastając z tej tradycji, rozwijał się początkowo jako rodzaj sztuki hakerów, ściśle sprzężonej z ideologią ruchu *Free Software / Open Source*. Konstytuując to zjawisko w początkowej fazie jego rozwoju – łamanie kodu źródłowego gry w celu wprowadzenia w niej zmian i dostosowania jej do własnych potrzeb, było wyrazem szerszej tendencji wśród hakerów do kontestowania oprogramowania własnościowego. Na początku lat 90. zjawisko *Game Patchingu* zaczęło się upowszechniać, wychodząc poza wąski ruch hakerski. Hakerzy po włamaniu się do gry zaczęli umieszczać jej zmienioną wersję w Internecie. Wywołali w ten sposób swoje zapotrzebowanie na podobną działalność wśród graczy i internautów, sfrustrowanych postępującą uniformizacją i standaryzacją rozwiązań w grach. Zapotrzebowanie, które z czasem wymogło – na koncernach produkujących gry – uzupełnienie swoich produktów o specjalne edytory do tworzenia własnych ich wersji przez graczy. Edytory do modyfikowania postaci, zdarzeń, muzyki itp. zgodnie z indywidualnymi preferencjami gracza, z jego wyobraźnią, ale również np. z jego płcią, pochodzeniem, rasą, orientacją seksualną itp.

Przełomową datą był rok 1994, wtedy to został udostępniony (przez producenta) kod źródłowy komercyjnej gry *Doom*. Sprawilo to, iż w niedługim czasie Internet wypełnił się najprzeróżniejszymi „nakładkami” na tę grę. Była to jedna z największych rewolucji w historii gier komputerowych. Jedni interpretowali ją jako powrót do (czy też zwycięstwo) hakerskich tradycji krytycznego testowania istniejącego oprogramowania. Drudzy uważali, że wyposażenie gier w możliwość *Game Patchingu* sprawiło, iż stracił on wiele ze swojego pierwotnego

krytycznego wymiaru i traktowali tę „rewolucję” jako przebiegłe posunięcie koncernów produkujących gry. Miały one, dzięki *Game Patchingowi*, zyskać bardzo efektywne i darmowe pole badawczo-rozwojowe w testowaniu nowych rozwiązań, które później zazwyczaj znajdowały się w oficjalnym produkcie. Na przykład Will Wright twórca popularnej gry *SimCity* stwierdził, iż kolejne jej edycje były w 95% tworzone przez fanów, produkujących do niej rozliczne Patche i poprawki. Sam Wright w pewnym momencie ograniczył się jedynie do koordynowania tego procesu wybierając najlepsze rozwiązania i decydując o włączeniu ich do kolejnej edycji gry. Według Wrighta, poszczególne (tworzone przez fanów) Patche wciąż wpływały na kształt gry, sprawiając, iż proces jej powstawania przypominał proces tworzenia oprogramowania Linux, gdzie „ciągle ktoś wchodził i wychodził z nowym towarem i ideami. W tym ciągłym ruchu jak w naturalnym ekosystemie krystalizowała się doskonałość produktu”. Proces ten uświadamia, jak w przypadku *Game Patchingu* (i szerzej w przypadku nowych mediów cyfrowych) krytyka reprezentacji zmienia się w możliwość ciągłej negocjacji jej wyznaczników. Dana komercyjna gra komputerowa w perspektywie *Game Patchingu* przestaje być czymś ściśle zdefiniowanym, staje się pewną propozycją dla użytkownika, otwartą na dostosowanie do jego preferencji, pragnień, wyobraźni i wartości, które uważa za ważne.

Wśród dyskursów krytycznych najbardziej upodobały sobie *Game Patching* cyberfeministki¹⁰. Od połowy lat 90. toczą one za pomocą patchy swoistą „walkę” o obecność „pozycji podmiotowych” umożliwiających identyfikację kobietom-graczom w różnego typu grach, np. wojennych (liczących głównie na „męskiego” użytkownika). Pierwsze kobiece „skóry” (awatary) przypominały monstrialne amazonki będące dziwnym połączeniem cech żeńskich i męskich. Ewa Witkowska analizując cyberfeministyczne patche pisała:

Patche „Fighter Chicken” do gry *Doom* oraz „Gummy Doll” do *Marathon Infinity* zastępowały macho-wojowników androgynicznymi postaciami, tym sposobem wymierzając ostrze w typ męskiego bohatera w stylu macho, obecnego w wielu grach komputerowych. Z kolei „Female Cyborg Patch” (autor Ken Hodgman) oraz „Tina-bob” do gry *Marathon* zaliczały się do jednych z pierwszych patchy wprowadzających postać kobiety-bohaterki w miejsce oczekującej księżniczki będącej nagrodą za zasługi dla wojownika. Były one swoistą prefiguracją Lary

⁸ C. Arcangel, *Low Level All-Stars*, www.eal.org (29.09.2003).

⁹ Ibidem.

¹⁰ Cyberfeminizm definiuję jako postawę feministyczną „realizowaną” w środowisku mediów cyfrowych najnowszych technologii komputerowych i informacyjnych. Wnikliwie kwestie cyberfeminizmu analizuje Ewa Witkowska w tekście *Cyberfeminizm – wirus w starym systemie*, [w:] *W środowisku cyberkultury*, Zeszyty Artystyczne 2003, nr 12, red. Ł. Ronduda (Poznań).

Croft z *Tomb Raider*. Do patchy zastępujących męskiego bohatera gry – kobietą należą także: „FemDOOM” (autorka Lynn Forest), „Amazon Fighters vs. Pistol-Packin’ Robertas” (J. Coffey) do *Marathon Infinity*, „Female Bobs” (Loren Perich) do *Marathon Infinity*, „The Female Skin Pac” (wielu autorów) do *Quake*, „PMS Skins” (Georgina) do *Quake 2*, „Otakon Doom” (Mark Sachs), „Betty Bobs Patch” do *Marathon*, „Sailor Moon Doom Wad” (SOS Doom Team)¹¹.

Z kolei „Bio Tek Kitchen” – patch do *Marathon Infinity* autorstwa Josephine Starrs (jednej z założycielek VNS Matrix) oraz Leon Cmielowski – zastępowały wszystkie rodzaje broni dostępne w grze różnymi artykułami spożywczymi i przybarami kuchennymi. Gracz atakowany przez zmutowane warzywa broni się, rzucając w nie pomidorami i talerzami¹².

Niedługo po pierwszych cyberfeministycznych modyfikacjach, wszystkie restrykcje związane z obszarem „gender” w grach zostały obalone. Od tamtej pory możemy oglądać prawdziwy festiwal różnego rodzaju „genderowych” mixów i manifestacji. Ciekawym przykładem tych operacji na gender awatarów w grach jest sięganie po postaci z gier japońskich, opartych na estetyce mangi i anime, oferujących różnego rodzaju bezpłciowe kreatury i zwierzątka. Np. artystka i kuratorka Anne Marie Schneider¹³, prowadząca portal opensorcery.net poświęcony relacjom pomiędzy grami i „gender”, stwierdziła odnosząc się do tej problematyki w shooterach:

jestem krytycznie ustosunkowana do tej domeny zreifikowanej jako wyłącznie męska strefa walki [...]. Osobiście wolałabym, aby gry komputerowe rozwijały się w kierunku bardziej podporządkowanym wyobraźni a nie fantazjom militarnym [...]. Lubię środowiska, gdzie jest więcej miejsca na wymyślanie ciekawych postaci i światów. Japońskie gry dla dzieci i dorosłych są zaangażowane w to przedsięwzięcie, wypełnione przez dziwaczne zwierzątka, pokemony, roboto-koty, transformers, potwory, demony wróżki, wszystkich możliwych „gender”. Identyfikuję się z tymi postaciami bardziej niż z oddziałami antyterrorystycznymi¹⁴.

Podobne poglądy głosi Sherry Turkle twierdząc, iż modyfikowanie gier (czy też im podobna aktywność w wirtualnych środowiskach), służące różnym genderowym eksperymentom w przestrzeni, gdzie nie sięga represyjny społeczno-

-kulturowy wzorzec dotyczący płciowości i seksualności może mieć bardzo korzystny wpływ (terapeutyczny i społeczny) na „realne życie”¹⁵. Ponadto cyberfeministyczne Patche promują „socialne” rozwiązania w grach, oparte bardziej na dialogu i komunikacji z otoczeniem niż na próbie siłowych rozstrzygnięć. Często podejmowanym postulatem jest pragnienie, aby gra zawierała więcej sytuacji, w których kobieta-gracz czułaby się komfortowo i przyjaźnie. Jak to wyraziła jedna z hakerek *I'd like to see more romance*¹⁶.

W 1996 roku pojawiła się gra *Tomb Raider* z Larą Croft – pierwszym popularnym żeńskim bohaterem gier (w pewnym sensie pojawienie się Lary wieńczyło wspomniany powyżej etap zastępowania męskiego bohatera gry postacią kobiecą). Według wielu cyberfeministek, w przypadku *Tomb Raidera* możemy dostrzec te same mechanizmy fetyszycacji, fragmentacji i uprzedmiotowienia kobiecego ciała, jakie konstatawała Laura Malvey w odniesieniu do klasycznego kina hollywoodzkiego w swoim artykule *Przyjemność wizualna i kino narracyjne (1970)*¹⁷. Ewa Witkowska odnosząc się do tych zagadnień pisała:

Lara szybko stała się obiektem męskiej fascynacji. Konstrukcja gry, w której Lara widoczna jest od tyłu, przywodzi na myśl wojerystyczne techniki filmowe [...]. Tego, że przyjemność z oglądania nieświadomej tego Lary jest ważny elementem gry [...]. Lara nigdy nie jest świadoma podążającego za nią spojrzenia¹⁸.

Szczególnym przykładem powyższych tez był patch *Tomb Raidera* zwany *Nude Raider* dający graczowi możliwość „operowania” nagim przedstawieniem Lary Croft. W odpowiedzi na *Nude Raidera* artysta Robert Nideffer stworzył własną modyfikację wspomnianego powyżej „pornograficznego” patcha. Artysta ocenzurował nagość Laury, wprowadzając zestaw czarnych pasków (podobny chwyt zazwyczaj służy do zakrywania twarzy przestępców w relacjach telewizyjnych), jak również domalował Laurze wąsy i bródkę (podobne w kształcie do tych, które Duchamp domalował Monie Lizie), demaskując niejako jej hybrydyczność „genderową”. Nideffer stworzył w rezultacie swojej interwencji Larę w wersji transseksualnej. Ujawnił, iż z jednej strony można w niej widzieć „drag king – kobietę przebraną za mężczyznę, w militarnym stroju, z bronią. I odwrotnie, Lara może być postrzegana jako drag queen o niezwykle

¹⁵ A. M. Schneider przywołuje poglądy Turkle wyrażone w *Life on the screen: Identity in the Age of the Internet*.

¹⁶ <http://www.selectparks.net/modules.php?home=news&file=article&sid=110> (11.01.2004). Istnieje coraz więcej portali poświęconych relacjom pomiędzy feminizmem a grami, np. <http://www.grrlgamer.com>

¹⁷ <http://www.opensorcery.net/lara2.html> (23.07.2002). Por. również E. Witkowska op. cit.

¹⁸ E. Witkowska, op. cit., s. 48.

¹¹ Patche opisano dokładnie na stronie <http://www.opensorcery.net/mutation/> (tam można je również pobrać) (11.08.2002).

¹² E. Witkowska, op. cit. s. 47.

¹³ Anne Marie Schneider kuratorowała wiele wystaw on-line związanych z japońskimi grami, <http://www.opensorcery.net/indexmenu.html> (28.11.2001).

¹⁴ <http://www.opensorcery.net/aboutvs.html> (11.07.2002).

wyolbrzymionych i przerysowanych atrybutach kobiecości (jak nienaturalnie wielkie piersi)¹⁹. Helen W. Kennedy stwierdziła, iż większość analityków zgadzała się, iż podczas gry w *Tomb Raidera* męski gracz dokonuje czegoś w rodzaju transgresji „genderowej”, rozróżnienie bowiem pomiędzy nim a żeńskim bohaterem gry ulega zatarciu. Sądzę, że stworzony przez Nideffera patch ze zmaskulinizowaną Larą, stara się wizualizować ten proces. Jak pisze Helen W. Kennedy: „dokonująca się w *Tomb Raider* fuzja gracza i Lary jest czymś w rodzaju queerowego ‘wcielenia’ zmieszania ciała męskiego gracza z ciałem Lary skonstruowanym z samej informacji. Tego typu queerowa identyfikacja rozбивa sztywne podziały między utożsamieniem i pożądaniem oraz pomiędzy żeńskością a męskością”²⁰. Powstała w wyniku interwencji Nideffera palimpsestowa struktura – Patchenie Patchy – jest bardzo częsta w środowisku graczy. Dana gra staje się wtedy płaszczyzną komunikacji, dialogu, wymiany opinii, negocjacji norm i wartości etc. Tego typu praktyki wzmagają (szczególnie w kontekście sieciowych gier „multi-użytkownikowych”) budowę „kapitału społecznego” pomiędzy graczami.

W kontekście cyberfeministycznych patchy podejmujących problematykę „gender” warto wymienić patch gry *SimCopter Hack* (1996) wykonany przez grupę RTMark. O tej realizacji Anne Marie Schneider pisała, iż jest to tzw. głęboki patch (Deep Patch), różniący się od innych tym, iż artyści interweniowali nie tyle w strukturę już istniejącej gry, ale w sam proces jej produkcji. Jeden z członków kolektywu zatrudnił się jako programista w tworzącej gry firmie Maxis.Inc (producenta m.in. *The Sims*). Przez kilka tygodni pracował tworząc 2 i 3 plan w grze *SimCopter*, polegającej głównie na sterowaniu helikopterem, gaszeniu pożarów, łapaniu kryminalistów,

pacyfikowaniu demonstracji etc. Była to typowa gra sprawnościowa przeznaczona głównie dla młodych mężczyzn „aktualizująca wszystkie klisze związane z tego typu grami, jak np. muskularni piloci flirtują z atrakcyjnymi blondynkami”²¹. Członek RTMark jako jeden z „twórców” podstępnie umieścił w niej zamiast roznegliżowanych „panienek” – biegających i całujących się mężczyzn w slipkach. Tego typu operacja na „gender” (charakterystyczna dla RTMark) awatarów w grze została ujawniona dopiero po wypuszczeniu produktu na rynek. Gra została wycofana ze sprzedaży, a twórca Patcha Jacques Serwin „z hukiem” wyrzucony z pracy (należy dodać, iż twórca Patcha był gejem i chciał w ten sposób przemycić do gry reprezentację tej mniejszości).

Game Patching coraz częściej staje się również narzędziem manifestacji politycznej. Przejmuje w tym aspekcie często funkcje, które wcześniej pełniły np. protest songi, plakaty i fotomontaże agitacyjne. Po 11 września 2001 roku amerykańscy gracze stworzyli wiele modyfikacji gier typu *Quake*, *Unreal* i *The Sims*, w których umieszczali awatary np. talibów i Osamy Bin Ladena, będące obiektami destrukcji i anihilacji. Nawet w tak pokojowej grze jak *The Sims* można było zabić awatara Osamy, karmiąc go zatrutymi chipsami. Szybko jednak wyrażona w Game Patchach agresja przeciwko postaciom o wyglądzie bliskowschodnim zaczęła odzwierciedlać realną przemoc i prześladowania, jakiej doświadcza ludność arabska w Stanach Zjednoczonych po 11 września. W ramach patchy społeczno-politycznych szczególnie popularne okazały się realizacje antykorporacyjne, np. w sieciowej wersji *The Sims* gracze mogli spotkać się w przestrzeni wirtualnego miasta i przeprowadzić pikety protestacyjne przeciwko sieci restauracji McDonalds, która na zasadzie umowy (*product placement*) z producentami gry otworzyła w jej przestrzeni sieć swoich restauracji *fast food*.

Ostatnio szczególnie mocno krytykowana poprzez realizacje Game Patchingu jest postępująca fuzja przemysłu wytwarzającego gry komputerowe z przemysłem zbrojeniowym, której szczególnie wyraźnym przykładem jest oficjalna „rekrutacyjna” gra armii amerykańskiej *American's Army*. Antywojenne realizacje Game Patchingu obnażają procesy „romantyzacji” i estetyzacji doświadczenia wojny dokonujące się w większości gier „głównego nurtu”. Ponadto artyści krytycznie oglądają technologie gier, które opierają się często na technologiach wcześniej wykorzystywanych przez wojsko. Wystarczy w tym miejscu przywołać wypowiedź Marka Hołyńskiego:

współczesna grafika komputerowa i superszybkie komputery są w stanie niemal dosłownie zasymulować rzeczywiste pole

¹⁹ H. W. Kennedy pisała: „dzięki temu transgenderowemu procesowi, interfejs Lara / gracz jest otwarty na queerowe odczytania. Z jednej strony, w ich świetle Lara jest ‘kobiecyim ciałem’ performującym ‘męską drag’ (podkreślając niestabilność męskiej tożsamości). Z drugiej strony, jest ona ‘żeńskim drag’, w którym cielesne oznaczalniki kobiecości są przejawskrawiane w stopniu groźącym ‘ich załamaniu’. Ponadto zwraca uwagę, że Lara nie ma żadnych przygód romantycznych w świecie gry, sprawia to, iż jej seksualne preferencje nie pozostają do końca zdefiniowane”. Kenedy pisała: „producenci Lary starali się ‘sprzedać ją’ jako bohatera potencjalnie atrakcyjnego dla kobiet; pojawienie się jej na arenie gier komputerowych korespondowało wyraźnie z tendencjami *girlpower* połowy lat 90. [...] In Killing Monsters Gerard Jones umieszcza Larę pomiędzy dużą ilością zadziornych i bardzo ‘zsexualizowanych’ żeńskich bohaterów, które zyskały na znaczeniu w latach 90. – między innymi Buffy – łowca wampirów. Postaci te posiadają ‘bi-modalny’ urok pozwalający ‘uwieść’ im zarówno wielu młodych mężczyzn, jak i kobiet. Hellen W. Kenedy zauważa jeszcze jedną ciekawą rzecz, którą możemy przywołać w kontekście Patcha Nideffera, mianowicie to, iż Lara jest jednocześnie bohaterem (aktywnie działającym) i bohaterką (będącą obiektem spojrzenia)”. Por.: H. W. Kennedy, *Lara Croft: Feminist Icon or Cyberblmbo?*, Game Studies 2002, vol. 2 (December 2002); www.gamestudies.org/0202/Kennedy.

²⁰ Ibidem.

²¹ RAM 1, op.cit., s. 18.

walki. Ćwiczący żołnierz nie tylko widzi, ale i czuje to, co się dzieje podczas bitwy – odczuwa drgania, przechyty, słyszy ryk silników. W przypadku symulacji samolotowych brakuje jedynie zmian przeciążeń i ciśnienia powietrza. Po takim treningu można praktycznie od razu usiąść za sterami prawdziwego samolotu lub czołgu²².

Velvet-Strike, Patch do gry *Counter-Strike* stworzony przez Anne Marie Schneider (wspólnie z Joan Leandre i Brody Condonem), został pomyślany jako bezpośrednia odpowiedź na „projektowaną” przez prezydenta Buscha wojnę z terroryzmem. Gracz zamiast broni dostawał do ręki spray („broń opinii publicznej”), by wypisywać w przestrzeni gry („multi-użytkownikowej”) antywojenne hasła i graffiti (np. „jesteśmy zakładnikami Militarnej Fantazji”).

Ciekawą „dekonstrukcję” gier wojennych oferują również analityczne realizacje grupy Jodi.org, np. *Untitled Game* czy też *SOD*. *Untitled Game* składa się z 12 modyfikacji gry *Quake*. Cała architektura oryginalnej gry została usunięta, a jedynymi jej oryginalnymi (niezmodyfikowanymi) komponentami pozostały: dźwięk i interfejs (o tym, że interfejs gry jest niezmodyfikowany gracz może się dowiedzieć z jej warstwy

dźwiękowej). Z kolei w *SOD* artyści zastąpili Graficzny Interfejs Użytkownika monochromatycznymi (białymi, czarnymi, szarymi) elementami geometrycznymi, w rezultacie tworząc przestrzeń całkowicie dezorientującą gracza, niepozwalającą mu łatwo rozróżnić, które elementy reprezentują np. ściany, a które strzelających przeciwników. „W rękach” Jodi.org kod oprogramowania gry *Quake* czy też *Castle Wolfenstein* staje się narzędziem kreacji i ekspresji, wciąż rozwijającej się jednak w dialogu z oryginalnymi parametrami gry. Artyści badają specyficzne parametry ontologiczne kodu gry, jego braki i błędy. Oprócz problematyki oprogramowania, poruszają ściśle z nią związane pytania dotyczące natury interaktywności i reprezentacji rzeczywistości w grach.

W ostatnim czasie możemy zaobserwować w świecie sztuki wzrost zainteresowania realizacjami Game Patchingu. Świadczy o tym duża liczba realizacji obecnych na prestiżowych imprezach artystycznych oraz w cenionych miejscach wystawienniczych. Wśród najbardziej znanych przypadków docenienia Game Patchingu należy wymienić uhonorowanie realizacji *Q4U* (2000–2002) Fenga Mengbo główną nagrodą na ostatnich Dokumenta XI w Kassel (2002), zaproszenie Cory Arcangela z jego pracą *Super Mario Bros* na Whitney Biennale (2003) oraz nominacja do Turner Price 2004 realizacji *The House of Osama Bin Laden* Bena Langlandsa i Nikki Bella.

²² M. Hołyński, [w:] E. Bendyk, *Zatruta studnia*, Warszawa 2002, s. 98.