

MARTA M. KANIA

GOBELIN ARACHNE

O cyfrowym
rzemiośle twórców gier
komputerowych

*Wszystkie tego rodzaju idee opierają się na dwóch błędnych założeniach: pierwszym, że myśli jednego człowieka mogą lub powinny być realizowane rękami innego; drugim, że praca manualna jest degradacją, jeśli podporządkowana jest intelektowi*¹ – grzmiał John Ruskin w *Kamieniach Wenecji*, przeciwstawiając się degradacji rzemiosła, industrializacji i specjalizacji pracy. Sądził bowiem, że pomysłodawca własnoręcznie jest w stanie najlepiej wykonać artefakt, który zamierzył.

Nuty przekonań Ruskina pobrzmiewają również w wypowiedziach twórców gier komputerowych. Zarówno profesjonalnych autorów gier niezależnych (*indie*²) i eksperymentalnych³, jak i wśród amatorów wywodzących się z ruchów *Do-It-Yourself* (DIY⁴) i *The Makers*⁵. Z wypowiedzi tych wyłania się charakterystyczny dyskurs, dla którego – pomimo dających się wskazać różnic – centralne są kwestie przybliżane przeze mnie na następnych stronach. Nazywać go będę perspektywą „cyfrowych rzemieślników”. Tworzenie gier komputerowych rozumiane jest w nim właśnie jako rzemiosło⁶ bądź niosąca satysfakcję praca⁷ wykonywana w pojedynkę lub w bardzo niewielkim gronie współpracowników. W praktyce „cyfrowego rzemiosła” rezygnacja ze specjalizacji obowiązującej w przemysłowej produkcji ma umożliwić twórcom przejęcie kontroli, a także wzięcie odpowiedzialności za cały proces powstawania artefaktu tworzonego wedle projektu jego autora.

Dyskurs „cyfrowych rzemieślników”, osadzający rozumienie i proponujący wartościowanie robienia gier przez odniesienie do pracy manualnej, czerpie z etosu brytyjskiego *Arts and Crafts Movement* założonego przez Waltera Crane’a i Charlesa Roberta Ashbee⁸. Rzemiosło odróżnione jest w nim zarówno od przemysłu (*industry*⁹ i *game industry*¹⁰), jak i od wyspecjalizowanych czynności produkcji i projektowania gier.

Takie podejście do *robienia gier komputerowych*¹¹ mogłoby znaleźć swój mityczny początek w historii o Arachne, przemienionej w pająka mistrzyni tkactwa. Motywem jednoczącym omawiany dyskurs

jest bowiem ujawniające się w nim przekonanie o wartości cyfrowego rzemiosła, o więzi łączącej autora z artefaktem, a także niebezpieczeństwie tkwiącym w wykonywanym przedmiocie¹².

Współczesna Arachne, tkająca w cyfrowej materii, jest nierozwalnie spleciona ze swoim dziełem: robiąc grę, uważa, że wpłata w nią siebie lub siebie za jej pomocą przekształca. Również sam artefakt, dzięki jej kunsztowi i zaangażowaniu składającym się na unikalny proces tworzenia, staje się przedmiotem osobistym¹³ – znaczącym, niepowtarzalnym, zrobionym samodzielnie. Gobelin, powstając z osobistej potrzeby Arachne, eksponuje autorkę. Zaś jako rezultat filozoficznej eksploracji porządku, w którym powstał, staje się materialną formą krytycznej wypowiedzi na jego temat.

POTRZEBA RZEMIOSŁA

Choć dziś trudno to sobie wyobrazić, jeszcze do połowy dziewiętnastego wieku wszystko było wytwarzane ręcznie. Praca rzemieślników zdewaluowała się wraz z pojawieniem się przemysłu działającego na wielką skalę. W wielu dziedzinach życia prace manualne stały się pozornie niepotrzebne. Łatwość zastępowania przedmiotów wytworzonych maszynowo sprawiła, że tradycyjne wytwarzanie, a także naprawianie i ulepszanie starych przedmiotów codziennego użytku, zaczęło wymagać uzasadnienia innego niż konieczność. Pojawiła się więc potrzeba nowej perspektywy: dyskursu, który czyniłby rzemiosło potrzebnym. Od nowa i w inny sposób.

Z powodu chęci ochrony rzemiosła i rzemieślników, a także z nostalgii za przedprzemysłowym światem, już w dobie industrializacji narodził się brytyjski Arts and Crafts Movement, inspirowany ideami Ruskina¹⁴ i Morrisa¹⁵. Wyrósł z troski o wpływ industrializacji na projektowanie, na tradycyjne umiejętności i na życie zwyczajnych ludzi. Wśród swoich postulatów ruch ten umieścił między innymi pielęgnowanie mistrzostwa w rzemiośle, a także podtrzymywanie

przekonania, że przedmioty *r ę c z n i e w y k o n y w a n e* mają szczególną wartość, w przeciwieństwie do rezultatów masowej produkcji.

Myślę, że fundamenty dyskursu rzemieślniczego tworzenia gier komputerowych przynoszą zbliżone pragnienia i obawy: wierę w wartość cyfrowych przedmiotów powstających poza głównym obiegiem przemysłu gier¹⁶ oraz przekonanie o ich odmienności, niepowtarzalności, a także szczególnej słabości, która pociąga za sobą potrzebę ochrony. Podejście kontrastujące zoptymalizowany proces produkcji gier z „robieniem gier” koncentruje się bowiem na aktywności tworzenia artefaktu naznaczonego „odciskiem palca” autora, w którym *akt robienia pozwala włożyć w przedmiot mały kawałek siebie*¹⁷.

RADOŚĆ TWORZENIA

Sądzę, że powyższy sposób myślenia o rzemiośle widoczny jest szczególnie w wypowiedziach cyfrowych rzemieślników-amatorów, wywodzących się z ruchów DIY i The Makers. Wypowiedź Dale’a Dougherty’ego, założyciela magazynu „Make” i inicjatora największego na świecie festiwalu DIY, Maker Faire¹⁸, uzasadnia wagę przywiązywaną do procesualnego wymiaru tworzenia. Towarzyszy mu bowiem specyficzna radość płynąca z pracy z szeroko rozumianą materią: motywacja cyfrowych rzemieślników tkwi więc nie tyle w samych rezultatach, ile w sprawnym wykonywaniu czynności twórczych. *Podczas gdy ludzie dziś, nie tak jak było dawniej, mogą nie cenić tej zdolności ze względu na jej niezbędność, odkrywają, że ich życie wzbogaca się dzięki tworzeniu czegoś nowego i zdobywaniu nowych umiejętności*¹⁹, pisze Dougherty. *Niezależnie od umiejętności twórcy nacisk kładziony jest więc na sam proces tworzenia, spontanicznego eksperymentowania z materią, ekscytacji robieniem rzeczy*²⁰. Wytwarzanie, poszukiwanie w materiale, służyć ma w pierwszej kolejności przyjemności i realizacji osobistych pasji, zgłębianiu tajników obrabianego tworzywa. Radość tworzenia i przyjemność czerpana z pracy jest zatem drugim,

obok wartości unikatowych przedmiotów, czynnikiem pozwalającym wyodrębnić dyskurs „cyfrowych rzemieślników”.

MISTRZ NIEDOSKONAŁOŚCI

Kolejną cechą dyskursu „cyfrowych rzemieślników” jest współwystępowanie w nim dwóch wartości: przynoszącej radość osobistej praktyki twórczej oraz dążenia do doskonałości rezultatów. Wydawać by się mogło, że są to dążenia przeciwstawne, pierwsze bowiem sprzyja improwizacji i żywiołowemu eksperymentowaniu niezależnemu od warsztatowego poziomu twórcy; drugie natomiast – mozołnemu doskonaleniu umiejętności „cyfrowego rzemieślnika”.

Przyjrząc się w pierwszej kolejności kwestii mistrzostwa – bowiem zgodnie z myślą ruchu Arts and Crafts doskonałość wykonania artefaktu jest wyznacznikiem jego wartości, zaś radość towarzysząca pracy jest ważna o tyle, o ile odzwierciedla się w przedmiocie. Doskonałość nie jest jednak tutaj synonimem dbałości o wykończenie, o którą łatwo w pracach świetnie wyszkolonych, lecz pozbawionych polotu czeladników. O doskonałości świadczyć ma raczej dążenie do perfekcji, której towarzyszy zgodność zamysłu i poziomu jego wykonania²¹.

Refleksja ta znajduje kontynuację w wypowiedziach praktyków cyfrowego rzemiosła, a szczególnie wśród twórców gier niezależnych, które swój renesans przeżywały w latach 2011–2012. Dążenie do perfekcji połączone z akceptacją niedoskonałości gier podkreśla również wypowiedź Michaela Samyna, twórcy z duetu Tale of Tales. *Osobiście nie mamy nic przeciwko temu, żeby pewne rzeczy w naszych grach nie działały. Naszym zdaniem, dodaje to im uroku, a nawet wiarygodności jako syntetycznym bytom i miejscom. Ale to nigdy nie było naszym celem. Wolelibyśmy, żeby rzeczy były perfekcyjne*²² – napisał na blogu, wspominając tworzenie gry *The Path*²³.

Jak zwraca uwagę Jesper Juul, za pozornie niedoskonałymi artefaktami niezależnych twórców często stoi zawodowe mistrzostwo

nabyte dzięki wcześniejszej pracy w „przemyśle gier”, bądź osobistemu wysiłkowi. Paradoks doskonałości w niedoskonałości to jedna z wewnętrznych sprzeczności stylu, który Juul nazywa „stylem niezależnym” (*Independent Style*)²⁴. Charakteryzuje się on pozorną prostotą i stylizacją retro, której wykonanie często wymaga niebagatelnych umiejętności, wskazującą na nostalgię za przeszłością, której nigdy nie było.

Natomiast już w pierwszych minutach filmu dokumentalnego przybliżającego środowisko zawodowych twórców takich gier, *Indie Game: the Movie*²⁵, P. Fish, autor gry FEZ, mówi o swoich grach jako o przedmiotach wartościowych właśnie dzięki przydającej im wdzięku niedoskonałości: *Rzeczy, które są osobiste [...] mają wady. Mają swoje słabe punkty*²⁶, odbijając echem słowa Ruskina z *Kamieni Wenecji*, który pisze, że *wyduje się to fantastycznym paradoksem, lecz jest najważniejszą prawdą, że architektura nie może być prawdziwie szlachetna, jeśli nie jest niedoskonała*²⁷.

We wspomnianym filmie P. Fish chwilę później mówi jednak także o zmaganiu z materią, uczeniu się, wielokrotnym przerabianiu grafiki gry FEZ, kiedy okazywało się, że to, co uznał za zakończone kilka miesięcy wcześniej, jest znacznie słabsze²⁸ niż obecny poziom wykonania gry. Czułemu podejściu do osobiście tworzonych artefaktów towarzyszy zatem silne dążenie do perfekcji. Temu maksymalistycznemu założeniu bliżej więc do kreowanego przez ruch Arts and Crafts ideału mistrzów, którzy *nie mogą osiągnąć perfekcji, którą sobie wyobrażają, i nie mogą poprzestać na stanie, który udało im się osiągnąć*²⁹, niż do majsterkowiczów czerpiących satysfakcję z najmniejszych sukcesów. Czy oznacza to, że dyskurs „cyfrowych rzemieślników” deprecjonuje prace nieprofesjonalne?

AUTENTYCZNY MAJSTERKOWICZ

W amatorskich pracach początkujących „cyfrowych rzemieślników” niedoskonałość i prostota nie są bowiem trudną do realizacji stylizacją. Wartość ich pracy, prócz twórczej radości, uzasadnić można

jej walorami ekspresyjnymi i autoekspresyjnymi. Jak pisał Ruskin [...] *pozbywanie się niedoskonałości prowadzi do zniszczenia ekspresji, zahamowania oddziaływania, paraliżu żywotności*³⁰. Podkreślał on zatem nie tylko niedoskonałość stanowiącą o perfekcji mistrzowskich wykonaniach, lecz również możliwość tworzenia wartościowych dzieł niezależnie od warsztatowej biegłości twórcy. Podczas gdy w profesjonalnym nurcie *indie* tworzenie gier [...] *staje się miejscem, gdzie deweloperzy mogą zademonstrować swoje techniczne umiejętności i doskonałość rzemiosła*³¹, bardziej demokratyczny biegun „cyfrowych rzemieślników” stawia na uczestnictwo i osobowość raczej niż umiejętności³².

Żywiołowość, spontaniczność i poczucie wspólnoty tworzenia są zaś jednymi z centralnych wartości dyskursu współczesnych rzemieślników-amatorów. Według Westecott, osoby hobbystycznie tworzące cyfrowe artefakty odnoszą się do *demokratyzacji rzemiosła na bardziej ogólnym poziomie jako osobistej praktyki*³³. Stawiają więc na proces, powszechność, zaangażowanie i wolny dostęp do narzędzi umożliwiających amatorskie eksperymentowanie. Manifest The Makers zawiera nawet przykazanie, wedle którego: *Nie możesz robić i się nie dzielić*³⁴. Akcent został więc przeniesiony z wieloletniego procesu uczenia się cyfrowego rzemiosła na współpracę i ekspresję dostosowaną do poziomu umiejętności twórców, rozpowszechnianie narzędzi i wiedzy, a także dzielenie się rezultatami pracy.

„Cyfrowych rzemieślników” – majsterkowiczów i mistrzów – łączy zatem podkreślanie *potrzeby rozwijania swoich umiejętności i samodzielnego wysiłku* włożonego w pracę nad „grywalnym” artefaktem i płynącej z niej radości czerpanej z *doświadczenia codziennego zaangażowania w technologię*³⁵, jak pisze E. Westecott. Łączy ich również stosunek do przemysłu.

WARSZTAT PO DRUGIEJ REWOLUCJI

Przemysł okresu pomiędzy epoką industrializacji krytykowaną przez Arts and Crafts Movement a współczesnością twórców cyfrowych gier kojarzony był z powielaniem konwencjonalnych rozwiązań oraz porządkiem ograniczającej kreatywność władzy. Dla dziewiętnastowiecznych obrońców rzemiosła sfery wytwarzania ręcznego i przemysłowego były biegunowo przeciwstawne. Jednak w samym centrum dyskursu „cyfrowych rzemieślników” sytuują się wypowiedzi przedstawicieli ruchu The Makers, nazywanego „nową rewolucją przemysłową”³⁶. Rewolucję tą cechować ma ponowne połączenie przeciwieństw wytworzonych przez pierwszą: po to, by przywrócić technologicznie wytwarzanym przedmiotom walor osobistego zaangażowania twórcy. „Cyfrowi rzemieślnicy” tworzący gry komputerowe wykorzystują bowiem najnowocześniejsze narzędzia oraz komponenty produkowane na masową skalę, a także – jeśli odniosą sukces – zakładają firmy i prowadzą produkcję własnych wynalazków.

W ich przypadku opozycja pomiędzy przemysłem i rzemiosłem ukazuje się na nieco innej płaszczyźnie. Słowo „przemysł” (*industry*) odnosi się bowiem do metod pracy, sposobów finansowania i nakładów przeznaczonych na wytworzenie konkretnych artefaktów. Odpowiednikiem pracy manualnej w przypadku tworzenia gier jest zaś rezygnacja ze specjalizacji w zamian za przejęcie kontroli i wzięcie odpowiedzialności za całokształt robionej gry. W skrajnej postaci są to zatem artefakty tworzone przez jedną osobę. L. Grace nazywa perspektywę projektantów tworzących gry samodzielnie „tworzeniem prawdziwie niezależnym”³⁷ albo „niezależnym niezależnym”³⁸. „Cyfrowym rzemieślnikom” nie przynosi żadnej ujemy wykorzystywanie znanych, konwencjonalnych technologicznych rozwiązań w celu stworzenia nowej całości, ani też masowa dystrybucja utworów, która stanowi raczej jeden z najważniejszych wyznaczników sukcesu. Niemniej jednak autorzy digitalni wypowiadają się o swojej działalności

w duchu bardzo bliskim swym nie-cyfrowym „przodkom”. Przeciwstawiają unikalność procesu tworzenia gier rzemieślniczych w „cyfrowej materii” – taśmowości procesu i powtarzalności wytworów „przemysłu gier”. Jak pisze J. Juul, wśród twórców niezależnych [...] *komercjalizm gier wysokobudżetowych i gier typu casual zostaje skonfrontowany z przeciwobrazem małych, niskobudżetowych, bardziej osobistych i eksperymentalnych gier*³⁹.

ŚMIERĆ ARACHNE

Znaczenie anty-industrializmu dla dyskursu „cyfrowych rzemieślników” zilustruję sięgając ponownie do mitu o dwóch tkaczkach. Praca Ateny, należąc do niewymagającego uzasadnienia i uprawomocnienia horyzontu bogów i władzy, wiąże się z replikowaniem i doskonaleniem zastanego porządku. Natomiast krytyczny horyzont Arachne od tego porządku się odchyła: wykorzystując jedyny dostępny sobie sposób – swoje umiejętności – próbuje określić własne w nim miejsce i znaczenie świata widzianego z własnej perspektywy. Atena, utożsamiona z porządkiem przemysłowym, pozwala rozumieć Arachne jako przedstawicielkę rzemiosła, której praca motywowana jest oporem przeciw powtarzalności i bezosobowości produkcji. O rozstrzygnięciu tkackiego pojedynku zdecydowała nie sprawność wykonania gobelinu, lecz porządek władzy oraz krytyczny wymiar przedstawienia umieszczonego na gobelinie Arachne.

Atena, reprezentując boski porządek, wykorzystała swą moc i zniszczyła gobelin, który podważył jej pozycję. Arachne popełniła samobójstwo z żalu spowodowanego zniszczeniem doskonałego dzieła, w które *wplotła siebie*⁴⁰, a także nie mogąc znieść upokorzenia. Znaczenie jej czynu zostało jednak przekształcone przez Atenę. Odważna śmiertelniczka, zamiast umrzeć, została przemieniona w pajęczycę, która pleść może tylko pozbawione znaczenia sieci. Pająki bowiem, jak zauważa Haruki Murakami, *nie posiadają chyba żadnych*

umiejętności poza tkaniem pajęczyny. [...] To wszystko jest od początku zapisane w ich genach. Nie znają wahań, rozczarowań ani żalu. Nie męczą ich metafizyczne problemy ani moralne konflikty. Prawdopodobnie nie⁴¹.

Ambiwalentna łaska okazana przez Atenę podkreśla dodatkowo jej zwycięstwo: według bogini prawo do autoekspresji i komunikowania znaczeń poprzez artefakty przysługuje bowiem wyłącznie mieszkańcom Olimpu. Ludzie powinni z dala omijać krytyczny potencjał tkwiący w rzemiośle: pozostaje im ćwiczyć doskonałość tkackich splotów w służbie ustalonego dla nich porządku.

Perspektywa „cyfrowych rzemieślników” bliska jest jednak punktowi widzenia Arachne, a nie Ateny. Tworzenie gier komputerowych poza „porządkiem przemysłu” staje się bowiem sposobem na formułowanie wypowiedzi krytycznych, dotyczących zarówno pozycji autora, jak i kształtu branży. Niemniej jednak antyindustrialny rys dyskursu cyfrowych rzemieślników wikła się w paradoks „niemożliwej awangardy”⁴²: sytuując się deklaratywnie poza obowiązującym dyskursem, określa swą pozycję jako antytetyczną bądź awangardową względem niego; zaś odnosząc sukces, zostaje – bez względu na swój do niego stosunek – włączony w obręb tego dyskursu.

ZNACZENIE GRY

John Ruskin argumentował, że *myśli jednego człowieka nie mogą być nigdy wyrażone przez innego: różnica pomiędzy zmysłem dotyku człowieka, który wymyśla, a tego, który wypełnia polecenia, jest często różnicą pomiędzy wielkim a pospolitym dziełem sztuki*⁴³. Podobne, choć często mniej radykalne rozumienie tworzenia gier obecne jest również w dyskursie „cyfrowych rzemieślników”: wyjątkowość „grywalnego” artefaktu jest tu określana przez proces powstawania, podczas którego wytwarza się unikatowa więź autora z przedmiotem, ufundowana na samodzielnej manualnej pracy. Dyskurs ten określa zatem nie tylko status gry i procesu jej powstawania, lecz także samą postać twórcy

oraz jego stosunek do wykonywanej aktywności. W tym miejscu ponownie nawiążę do figury dumnej tkaczki z greckiej mitologii, jej historia pozwoli bowiem wyeksponować dwa rozumienia pracy nad artefaktem w perspektywie współczesnych „cyfrowych rzemieślników”: jako wysiłku autoekspresji bądź autotransformacji.

AUTOEKSPRESJA

*Gra wideo to najbardziej efektywny sposób, w jaki mogę wyrazić siebie*⁴⁴, powiedział Tommy, współautor gry *Super Meat Boy*. Przekonanie o wadze autoekspresyjnego wymiaru cyfrowego rzemiosła odnaleźć można również w wypowiedziach Anthropy⁴⁵, u Tale of Tales⁴⁶ czy Fisha⁴⁷, a także w teoretycznych tekstach Braticha piszącego o „nie-materialnej pracy” (*immaterial labour*)⁴⁸, a także Westecott, która twierdzi, że *każdy artefakt zrobiony ludzką ręką wyraża wartości wyznawane przez swego twórcę*⁴⁹.

Mit o Arachne również zdaje się akcentować znaczenie autoekspresji – mityczna tkaczka wyraziła bowiem w gobelinie własną wizję i doświadczenie świata. N.K. Miller wykorzystała ten moment mitu, by osnuć na nim swą *arachnologię*⁵⁰, polemizującą z Barthesowskim postulatem śmierci autora, jego rozpląnięcia się w tkaninie tekstu⁵¹. Jej zdaniem autorka nie znika bowiem w tkanej przez siebie sieci: raczej wplata w wytwarzany tekst siebie i swoją historię. Tak w „arachnologii”, jak i w dyskursie „cyfrowych rzemieślników” autora określa więc tekst, a twórcę – gra, tak jak gobelin wyznacza los Arachne.

Autoekspresja w formie gry nie jest jednak romantycznym wyrazem indywidualności autora – głos zabierany przez „cyfrowych rzemieślników” ma raczej wydźwięk demaskatorski, krytyczny, często także autotematyczny. Również pod tym względem dyskurs „cyfrowych rzemieślników” nawiązuje do idei Ruskina, który łączył estetykę z etyką, zaś jego idee społeczne znajdowały odzwierciedlenie w sposobie myślenia o sztuce i rzemiośle.

Westecott nie tylko nie waha się przed twierdzeniem o powszechnym charakterze odzwierciedlania się wartości w utworze, lecz również określa, jakie wartości generowane są przez sam proces tworzenia gier komputerowych. Jej zdaniem [...] *na potencjalną wartość robienia gier DIY składają się poczucie sprawczości, tożsamości, zaangażowania i emocje skierowane do makersów i społeczności, które tworzą*⁵². Samo pojęcie „rzemiosła” zostaje w jej ujęciu zawężone i przyporządkowane sferze tego, co kobiece⁵³. Cyfrowe rzemiosło stanowić ma zaś medium feministycznych, krytycznych wypowiedzi. Związane jest także z autoekspresją osób tworzących poza kulturowym *mainstreamem*, które za pomocą dostępnych im, współdzielonych środków pragną zwrócić uwagę na nurtujące je problemy, występując w roli „samotnych twórców”, *the sole creators*⁵⁴.

Do najbardziej znanych przykładów określania samodzielnie zrobionych gier jako sposobu komunikowania osobistych doświadczeń należą wypowiedzi Anny Anthropy i komentarz towarzyszący grom *Dysqia*⁵⁵ i *Mighty Jill Off*⁵⁶. Dyskurs autoekspresji pojawia się już na poziomie wyjaśnienia motywacji do ich tworzenia. Stała się nią bowiem nieobecność gier poruszających problemy osób transpłciowych. *Męczyłam się, aby znaleźć jakąś grę [...], która przypominałaby moje własne doświadczenia [...]. Ale prawie nie ma gier ani o mnie, ani kimś takim jak ja*⁵⁷, pisze Anthropy w książce-manifeście wzywającym do tworzenia amatorskich gier komputerowych na podobieństwo *zinów* – znaków rozpoznawczych subkultury anarchistycznej.

Zbliżając się do zagadnienia autotransformacji przez pracę manualną, chciałabym zwrócić szczególną uwagę na grę *Dysqia*⁵⁸, która jest próbą przekazania doświadczenia zmiany płci w formie „grywalnego” artefaktu. Anthropy nie dostrzega jednak autotransformacyjnego potencjału pracy w cyfrowej materii: grę ujmuje raczej w kategoriach medium ekspresji i prezentacji własnego doświadczenia niż narzędzia umożliwiającego refleksyjne spojrzenie z innej perspektywy, np. środowiska, w którym dokonuje się jej własna przemiana.

PRZEMIANA

Mityczna tkaczka towarzyszyć będzie również wątkowi autotransformacji⁵⁹ – nierozdzielności pracy świadomości i rąk, ich wzajemnego oddziaływania, które to przekonanie określa również dyskurs „cyfrowych rzemieślników”. Wydając osąd o otaczającej rzeczywistości, Arachne zmieniła swoją pozycję względem niej. Z mistrzyni wytwarzania i odtwarzania przeistoczyła się w krytyka zastanego porządku.

To jedyny rys perspektywy „cyfrowych rzemieślników”, którego śladu nie udało mi się odnaleźć w rozumieniu rzemiosła zaczerpniętym z Arts and Crafts Movement. Myśl o współzależności procesu tworzenia artefaktu i przemiany subiektywności rzemieślnika formułuje natomiast P. Dormer w książce *The Culture of Craft*. Jego zdaniem, rzemiosło [...] *jest w sposób nieunikniony aktywnością samoeksploracji w takim sensie, w jakim poznajemy samych siebie dążąc do doskonałości w pracy*⁶⁰.

Skrajne stanowisko w kwestii związku autora z artefaktem prezentuje P. Fish, mówiąc o FEZ-ie: *To nie jest tylko gra. Jestem do niej tak przywiązany. To ja. To moje Ego, moje postrzeganie siebie. Jest narażone na niebezpieczeństwo. To moja tożsamość: FEZ. Jestem gościem, który robi FEZ*⁶¹.

Perspektywę autotransformacyjną wyrażoną w bardziej wyważony sposób odnaleźć można także u innych twórców gier⁶² oraz groznowców. Interesującą teoretyczną interpretację transformacyjnej i poznawczej roli pracy manualnej prezentuje S. Gualeni. Nazywa on autorów gier „rzemieślnikami”⁶³, a także podkreśla wagę *autognostycznego wymiaru tego, jak ludzie poszerzają i obiektywizują siebie, swoje idee i pragnienia za pomocą technicznych artefaktów*⁶⁴. Potencjał krytyczny i filozoficzny wirtualnych światów, w tym gier komputerowych, tkwi jego zdaniem – jak w gobelinie Arachne – w mocy rozchwiewania ontologii, światobrazów ludzi za pomocą proponowania innego punktu widzenia, innego porządku, w którym można

się znaleźć. Lecz także, a może przede wszystkim, projektowanie gier to – potencjalnie transformacyjna – osobista praktyka autora.

*Czy tworzenie utworu literackiego albo traktatu filozoficznego jest takim przemieniającym doświadczeniem dla pisarza, jakim jest dla czytelnika? I [...], czy projektanci wirtualnych światów i symulowanych doświadczeń przechodzą autotransformację podczas gdy są zaangażowani w proces projektowania swoich technologii i ich zawartości?*⁶⁵ – pyta S. Gualeni na stronach swej książki. Na pytania te odpowiada twierdząco. Robienie „grywalnych” artefaktów proponuje on interpretować jako jedną z Foucaultowskich „technologii Ja”⁶⁶ – praktyk, które towarzyszą jednostkom w obiektywizowaniu i przekształcaniu ich samych oraz ich relacji ze światem⁶⁷ – ponieważ, zdaniem Gualeniego, każdy technologiczny projekt przyczynia się do kształtowania subiektywności swoich projektantów⁶⁸.

Przy porównaniu stanowisk autoekspresyjnych i autotransformacyjnych w perspektywie „cyfrowych rzemieślników” ciekawa teoretycznie staje się również kwestia autorstwa. W dyskursie autotransformacyjnym autor zostaje „zdynamizowany”, podlega przeobrażającej mocy wykonywanej przez siebie aktywności. W dyskursie autoekspresyjnym jego rola określona jest raczej przez „miejsce” w społecznym porządku, względem którego próbuje on zająć pozycję będącą zarazem wyrazem „siebie”, autentyczną wypowiedzią. W obu przypadkach perspektywę twórczą wyznacza jednak potrzeba osobistej ekspresji przez praktykę w duchu DIY, raczej związek autora z realizowaną grą niż to, co jest realizowane.

PODSUMOWANIE

Dyskurs „cyfrowych rzemieślników”, wyrósł z dziewiętnastowiecznej brytyjskiej tradycji myślenia o rzemiośle i pracy manualnej. O jego odrębności od dyskursu głównego nurtu branży gier komputerowych decyduje podkreślanie wiary w wartość unikatów, rozwiązań niekonwencjonalnych bądź igrających z konwencjami. Odróżniając działania

rzemieślnicze, pracę w „cyfrowej materii” od przemysłu, dowartościowuje on radość tworzenia ustanawiając podstawę związku autora z grą. Akcentuje również wartość mistrzostwa oraz wagę demokratycznego dostępu do narzędzi umożliwiających amatorskie eksperymenty. Natomiast same gry pojmowane są w jego obrębie jako forma twórczej autoekspresji, sposób definiowania siebie, a nawet narzędzia autotransformacji rzemieślnika zmagającego się z cyfrową materią.

SŁOWA KLUCZOWE: **RZEMIOSŁO, TWÓRCZOŚĆ, CYFRYZACJA, GRA KOMPUTEROWA, AUTOEKSPRESJA/AUTOTRANSFORMACJA**

- 1 Jeśli nie zaznaczono inaczej, cytaty z gier i tekstów anglojęzycznych w przekładzie autorki. J. Ruskin, *The Stones of Venice*, t. 2, Boston 1911, s. 169.
- 2 Por. P. Ruffino, *When One Is Too Many: Molleindustria and Paolo Pedercini*, Lublana 2015. J. Swirsky, L. Pajot, *Indie Game: The Movie*, 2012.
- 3 Por. P. Barr, *Game Studies*, 2016. S. Gualeni, *Self-Reflexive Videogames: Observations and Corollaries on Virtual Worlds as Philosophical Artifacts*, „GAME. The Italian Journal of Game Studies”, No. 5/2016, <http://www.gamejournal.it/gualeni-self-reflexive-videogames/> [dostęp: 28.12.2016].
- 4 Por. A. Anthropy, *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*, New York 2012. A. Anthropy, J. Spiro, *Games Should Share an Idea, Not Rob Us of Time and Money*, 03.09.2013, <http://www.gamesforchange.org/2012/03/anna-anthropy-interview/> [dostęp: 10.10.2016].

- 5 Por. C. Anderson, *Makers: The New Industrial Revolution*, New York 2012.
- 6 Por. D. Dougherty, *The Maker Movement*, „innovations”, No 3(7)/2012, s. 11–14.
- 7 Por. E. Westecott, *Independent Game Development as Craft*, „Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association”, No. 11(7)/2012, s. 78–91.
- 8 Por. J. Bratich, *The Digital Touch: Craft-work As Immaterial Labour and Ontological Accumulation*, „Ephemera. Theory & Politics in Organization”, 3/4(10)/2010, s. 303–318.
- 9 O. Guevara-Villalobos, *Cultures of Independent Game Production: Examining the Relationship Between Community and Labour*, [w:] *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*, 2011. P. Ruffino, *Narratives of Independent Production in Video Game Culture*, „Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association”, No. 11(7)/2013, s. 106–121.
- 10 Por. Ch. R. Ashbee, *An Endeavor Towards the Teaching of John Ruskin and William Morris. Being a Brief Account of the Work, the Aims, and the Principles of the Guild of Handicraft in East London*, London 1901.
- 11 Por. W. Morris, *The Revival of Handicraft* [1888], [w:] *The Collected Works of William Morris: With Introductions by his Daughter May Morris*, Cambridge 2011, s. 331–341.
- 12 J. Ruskin, *The Stones of Venice*.
- 13 Por. A. Anthropy, *Rise of the Videogame Zinesters*, 2012.
- 14 Robienie (making), w odróżnieniu od wyspecjalizowanych aktywności produkcji i projektowania gier (game development and design).
- 15 Dlatego też, jeśli stosunek do cyfrowego rzemiosła nie różni się wyraźnie, nie będą precyzować środowiska, z którego wywodzą się twórcy: omawiam je bowiem w celu zarysowania ogólnej perspektywy.
- 16 Por. G. Bachelard, *Plomien świecy*, Gdańsk 1996, s. 124.
- 17 Por. J. Ruskin, *The Stones of Venice*, online: <https://archive.org/details/stonesofveniceorusk..> J. Ruskin, *On Art and Life*, London 2004.
- 18 Por. W. Morris, *The Revival of Handicraft*, online: <https://pl.scribd.com/document/94952980/William-Morris-the-Revival-of-Handicraft>
- 19 Choć koncentruję się na ujęciu robienia gier jako rzemiosła, nie zaś sztuki, w tym miejscu wspomnienia wymaga odróżnienie sztuki od „przemysłu kulturalnego”, zaproponowane przez M. Horkheimera i T. Adorno w *Dialektyce oświecenia*. Por. M. Horkheimer, T. Adorno, *Dialektyka oświecenia: fragmenty filozoficzne*, przeł. M. Łukasiewicz, Warszawa 2010.
- 20 M. Hatch, *The Maker Movement Manifesto: Rules for Innovation in the New World of Crafters, Hackers, and Tinkerers*, New York 2013.
- 21 D. Dougherty, *The Maker Movement*, dz. cyt., s. 11.
- 22 Tamże, s. 11.
- 23 Tamże, s. 11.
- 24 Ruskin uważał, że osobowość, myśli, radość tworzenia i wolność ekspresji rzemieślnika wyrażają się w jego kreatywnej, manualnej pracy. Por. J. Ruskin, *The Stones of Venice*, dz. cyt., s. 169–170.
- 25 M. Samyn, *Our Love for Videogames*, 04.07.2015, <http://tale-of-tales.com/Sunset/blog/> [dostęp: 10.10.2016].
- 26 Tale of Tales, *The Path*, 2009.
- 27 J. Juul, *High-tech Low-tech Authenticity: The Creation of Independent Style at the Independent Games Festival*, [w:] *Proceedings of the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 2014.
- 28 J. Swirsky, L. Pajot, *Indie Game: The Movie*, dz. cyt.
- 29 Tamże.
- 30 J. Ruskin, *The Stones of Venice*, dz. cyt., s. 170.
- 31 J. Swirsky, L. Pajot, *Indie Game: The Movie*, dz. cyt.
- 32 J. Ruskin, *The Stones of Venice*, dz. cyt., s. 181.
- 33 Tamże, s. 172.
- 34 J. Juul, *High-tech Low-tech Authenticity*, dz. cyt.
- 35 Tamże.
- 36 E. Westecott, *Independent Game*

- Development as Craft*, dz. cyt., s. 81.
- 34 M. Hatch, *The Maker Movement Manifesto*, dz. cyt., s. 1.
- 35 E. Westecott, *Independent Game Development as Craft*, dz. cyt., s. 80.
- 36 *The New Industrial Revolution*, por. C. Anderson, *Makers: The New Industrial Revolution*, New York 2012. P. Aliverti, A. Maietta, *The Maker's Manual: A Practical Guide to the New Industrial Revolution*, New York 2015. L. Johnston, *Digital Handmade: Craftsmanship and the New Industrial Revolution*, New York 2015.
- 37 L. Grace, *Truly Independent Game Development: A Case For Making Games By Yourself*, "Game Careerguide" 08.20.2009.
- 38 Tamże.
- 39 J. Juul, *High-tech Low-tech Authenticity*, dz. cyt.
- 40 N.K. Miller, *Arachnologie: kobieta, tekst i krytyka*, [w:] *Teorie literatury XX wieku: antologia*, A. Burzyńska, M. P. Markowski (red.), Kraków 2007, s. 487–513.
- 41 H. Murakami, 1Q84, tłum. A. Zielińska-Elliott, t. I, Warszawa 2010, s. 34–35.
- 42 G. Cox, *There Is No Alternative*, [w:] *14th Media Art Biennale WRO 2011. Alternative Now*, P. Krajewski, V. Kutlubasis-Krajewska (red.), Wrocław 2011, s. 20.
- 43 J. Ruskin, *The Stones of Venice*, dz. cyt., s. 169.
- 44 J. Swirsky, L. Pajot, *Indie Game: The Movie*, dz. cyt.
- 45 Por. A. Anthropy, *Rise of the Videogame Zinesters*, dz. cyt. A. Anthropy, J. Spiro, *Games Should Share an Idea*, dz. cyt.
- 46 Por. M. Samyn, *Our love for videogames*. A. Harvey, M. Samyn, *Realtime Art Manifesto*, b.d. <http://tale-of-tales.com/tales/RAM.html>, [dostęp: 10.10.2016].
- 47 J. Swirsky, L. Pajot, *Indie Game: The Movie*, dz. cyt.
- 48 E. Westecott, *Independent Game Development as Craft*, dz. cyt., s. 83.
- 49 J. Bratic, *The Digital Touch*, s. 304, dz. cyt.
- 50 Por. N.K. Miller, *Arachnologie*, dz. cyt., s. 492.
- 51 Por. R. Barthes, *Śmierć autora*, tłum. M.P. Markowski, „Teksty Drugie”, nr 1–2/1999, s. 247–251.
- 52 E. Westecott, *Independent Game Development as Craft*, dz. cyt., s. 86.
- 53 Por. tamże, s. 78–80. E. Westecott, H. Epstein, A. Leitch, *Feminist Art Game Praxis*, [w:] *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*, 2013.
- 54 E. Westecott, *Independent Game Development as Craft*, dz. cyt., s. 82.
- 55 A. Anthropy, *Dys4ia*, 2012.
- 56 Tejże, *Mighty Jill Off*, 2008.
- 57 Tejże, *Rise of the Videogame Zinesters*, dz. cyt.
- 58 Tejże, *Dys4ia*, dz. cyt.
- 59 Chciałabym w tym miejscu jeszcze zaznaczyć, że podejmując refleksję nad autotransformacyjnym potencjałem tworzenia gier komputerowych nie mam na myśli oddziaływania artefaktów na odbiorców. Poruszając się bowiem na płaszczyźnie interpretacji dyskursu zastanawiam się nad zagadnieniem oddziaływania pracy „cyfrowego rzemieślnika” na niego samego.
- 60 P. Dormer, *The Culture of Craft*, Manchester 1997, s. 219.
- 61 J. Swirsky, L. Pajot, *Indie Game: The Movie*, dz. cyt.
- 62 Por. J. McGonigal, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, New York 2011.
- 63 S. Gualeni, *Virtual Worlds as Philosophical Tools*, London 2015, s. XIV, 1–2.
- 64 Tamże, s. 73.
- 65 Tamże, s. 75.
- 66 M. Foucault, *Technologies of the Self: A Seminar with Michel Foucault*, L.M. Martin, H. Gutman (red.), Amherst 1988.
- 67 S. Gualeni, *Virtual Worlds as Philosophical Tools*, dz. cyt., s. XV.
- 68 Tamże, s. XVI.

Marta M. Kania

Tapestry by Arachne. The Digital Craft of the Producers of Computer Games

The discourse of 'digital artisans', started from the nineteenth-century British tradition of thinking about the craft and manual labor. Its separateness from the discourse of the mainstream gaming industry is based on faith in the value of the unique, unconventional solutions or game conventions. It differentiates craft activities (work in the 'digital matter') from industrial production and reveals the value of joy which connects game developers and games. It also emphasizes the value of the championship and the importance of democratic access to tools for experimenting by amateurs. The games themselves are conceived within creative self-expression, a way of defining themselves, and even the tool of self-transformation of digital matter.

KEYWORDS: **CRAFTS, CREATIVITY, DIGITIZATION, COMPUTER GAME, SELF-EXPRESSION / SELF-TRANSFORMATION**