

Magdalena Cielecka
Uniwersytet Jagielloński

Brzemie interaktywności – erotyka i seksualność w grach komputerowych



Wstęp

Gry komputerowe od wielu lat postrzegane są w powszechnym dyskursie jako nieostosowne i nieodpowiednie dla młodszych odbiorców. Głównym zagadnieniem podnoszonym w dyskusjach jest przemoc oraz przesadne jej eksponowanie w tych tekstach kultury, które społeczeństwo kojarzy z młodszymi odbiorcami. O wiele rzadziej poruszana jest kwestia innego elementu powszechnie kojarzonego z dorosłością – seksualności, która – jako temat trudny i zniuansowany – zarówno przez twórców jak i odbiorców traktowana jest z dystansem i ostrożnością.

Choć od ponad dekady powstają liczne publikacje mające na celu przyjrzenie się zjawisku erotyzacji w grach wideo, czy sposobom przedstawiania w nich postaci męskich i żeńskich¹, niewiele jest akademickich opracowań skupiających się na reprezentacjach samego aktu seksualnego. Jeszcze rzadsze są analizy aktu interaktywnego, którego omówienie nie może bazować jedynie na narzędziach wypracowanych na polu medioznawstwa, ponieważ w swoim założeniu przekracza on dotychczasowe praktyki odbiorcze.

¹ Interesującym tekstem jest chociażby poświęcony Larze Croft artykuł Helen W. Kennedy [2002] opublikowany na gamestudies.org, natomiast z aktualnych przedsięwzięć podejmujących tę problematykę warty odnotowania jest cykl Anity Sarkeesian [2013] – *Tropes vs. Women in Video Games* (wraz z historią kontrowersji, jakie go otaczają). Wiele innych interesujących materiałów znajduje się na stronie: <http://www.feministfrequency.com/>.

W tekście podejmę temat interaktywnych scen erotycznych w grach wideo głównego nurtu. Istnieje oczywiście ogrom gier pornograficznych, będących zarówno dziełami twórców niezależnych, jak i wyspecjalizowanych studiów deweloperskich, jednak ze względu na specyficzny stygmatyzujący kontekst, który drastycznie zmienia proces odbioru i interpretacji tekstu przez gracza, nie staną się one przedmiotem moich rozważań. Podobnie, bujny gatunek gier *bishōjo* [zob. Galbraith, 2011], znanych również pod nazwą *visual novels*, zostanie w tej pracy pominięty. Japońskie interaktywne powieści łatwo umieścić w kognitywnej ramie egzotycznej, dewiacyjnej obcości, tym sposobem silnie zmieniając odczytanie przez gracza własnych motywacji i doświadczeń płynących z procesu grania.

Erotyka ujarzmiona

Pojawienie się scen erotycznych w grach nie jest zjawiskiem zaskakującym, jako że temat ten przenika do każdej dziedziny sztuki. Bardziej interesujący aspekt wywodzi się z faktu historycznej zmienności medium gier. Choć obecnie ich dominantą są kanały audiowizualne i łatwo przeprowadzać analogię między erotyką w grach i filmach, o tyle pierwsze sceny erotyczne pojawiały się już w MUDach w formie krótkich opisów. Chociażby w grze typu *rougelike* z 1987 roku – *NetHack* – otrzymujemy w ten sposób informacje o upojnej nocy spędzonej z *fookubem* (ang. *foocubus*)².

Na dyskrecji, podtekstach i skojarzeniach opiera się wiele dawnych i współczesnych produkcji. Odgłosy konającej Andariel z *Diablo II* [Blizzard Entertainment, 2000] są wyraźnie zmysłowe i wręcz nieprzystające do sytuacji, w jakiej wydaje je antagonistka. Podobnie kwestie wypowiedziane przez terrańskiego medyka z dodatku do słynnego RTSa – *StarCraft: Brood War* [Blizzard Entertainment, 1999], takie jak „Już robiłam ci oględziny, komandorze” (oryg. *I've already checked you out commander* [tłum. własne]) czy „Chcesz kolejne badanie fizyczne?” (oryg. *You want another physical?* [tłum. własne]), chociaż okraszone figlarnością i rozbawianiem przebrzmiewającym w głosie nagrany dla tej jednostki, nasuwają odbiorcy dość jednoznaczne interpretacje. Również wiele kwestii wypowiedzianych przez bohaterów gier studia BioWare niesie za sobą erotyczny podtekst. Bywa on jedynie zabiegiem humorystycznym, jak miało to miejsce w przypadku rubasznych i natarczywych wypowiedzi krasnoludzkiego berserkera Korgana do wojowniczkii Mazzy Fentan z *Baldur's Gate II*:

2 *Foocubus* to określenie stosowane przez społeczność graczy *NetHacka*. 'Foo' powszechnie używane jest jako nieznaczący ciąg znaków, który ma reprezentować sobą inne. Z tego względu *foocubus* jest określeniem uwzględniającym zarówno pojęcie *sukkuba* (ang. *succubus*) oraz *inkuba* (ang. *incubus*). Temat ten szerzej opisuje *NetHackowa* wikipedia: <http://nethackwiki.com/wiki/Foocubus>.

Cienie Amn [BioWare, 2000] – „Uważaj Mazzy, mam coś długiego, twardego i sięgającego aż do ziemi co możesz se dotknąć i pieścić. Dziecko, nie ma się co czerwienić, mówiłem o swoim toporze”. Bywają one też strategią budowania charakteru postaci, która może stanowić dla gracza potencjalnego partnera do romansu, jak ma to miejsce w przypadku „Ja miałem większy zasięg, ona była bardziej gibka”³ Garrusa Vakariana z *Mass Effect 2* [BioWare, 2010].

Całkiem bezpiecznie posługują się też twórcy wizualnymi skojarzeniami. Nie chodzi jednak jedynie o temat nadmiernego eksponowania drugorzędowych cech płciowych protagonistek, czy typową nie tylko dla gier tendencję do fetysyzacji atawistycznej męskości oraz przeerotyzowanej kobiecości. Innym, niezwykle popularnym motywem jest *vagina dentata*, której niezwykle dosadne wykorzystanie stanowi potwór zwany Rakk Hive z gry *Borderlands* [Gerabox Software, 2009] – gargantualne monstrum, którego głowa przywodzi na myśl intymne fragmenty kobiecej anatomii.

Od momentu, w którym wizualność zaczęła dominować w grach, problem ukazowania erotyki stał się bardziej poważny. Na porządku dziennym są wszelkiego rodzaju ściemnienia ekranu czy kreatywne ustawianie kamery, niepozwalające graczowi na dostrzeżenie intymnych części ciała ukazywanych kochanków. Jest to bezpośrednie przeniesienie rozwiązań znanych odbiorcom z kina. W *Fable* [Lionhead Studios, 2006] na początku sceny erotycznej następuje ściemnienie ekranu, w trakcie którego gracz przysłuchiwać się może jedynie audialnej warstwie całego wydarzenia, okraszzonej humorystycznymi komentarzami partnerek protagonisty. Produkcje BioWare, takie jak chociażby *Mass Effect* [BioWare, 2008] przeważnie serwują graczowi krótki zlepek zmysłowych scen, pokazujących co prawda nagość, ale ujarzmioną i bezpieczną.

Innym zabiegiem, który został wprowadzony do medium gier jest stosowanie bezpośredniej cenzury przysłaniającej bądź rozmywającej newralgiczne elementy sceny. Zabieg ten, bliższy telewizyjnej cenzurze materiałów dokumentalnych, paradoksalnie nie czyni doświadczenia płynącego z rozgrywki bardziej naturalnym, jak gdyby gra miała stanowić zapis autentycznych wydarzeń. Zamiast tego zdaje się on służyć osłabianiu immersji w grach takich jak dawne przygodówki. Doskonałym przykładem może być tu chociażby słynący z erotyki i niekoniecznie wyszukanego humoru *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* [Sierra On-Line, 1987], czy niedawno wydany *Deadpool* [High Moon Studios, 2013], którego głównym wyróżnikiem jest burzenie czwartej ściany i zabawa konwencją. Zabieg ten bywa również wykorzysty-

3 Tłumaczenie za wersją polską: Start International Polska [reż. Maciej Kowalski, tłum. Biuro Tłumaczeń Hex].

wany w grach, których konstrukcja uniemożliwia zastosowanie dyskretnego umiejscowienia kamery, takich jak symulator życia *The Sims* [Maxis, 2000], który właśnie w ten sposób cenzuruje nagość simów.

Od czasu do czasu pojawiają się produkcje nieco bardziej dosadne, jak miało to miejsce w przypadku naszej rodzimej kontynuacji *Wiedźmina* [CD Projekt RED, 2007] – grze *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów* [CD Projekt RED, 2011], w której przerywniki filmowe ukazujące podboje Geralta są dużo odważniejsze niż w pierwszej części, choć głównie w obszarze ukazywania kobiecego ciała. Odwrotnie niż ma to miejsce w przypadku samego *Wiedźmina*, którego atrybuty nie są aż tak eksponowane.

Erotyka niezbadana

Jednym z bardziej głośnych tematów dotyczących interaktywnego zbliżenia seksualnego jest niesławny mod *Hot Coffee* z gry *GTA: San Andreas* [Rockstar North, 2005]. Seria GTA, ciesząca się dużą popularnością wśród odbiorców już od pierwszej części charakteryzowała się przemocą, brutalnością i karnawalizacją rzezi. Kradzieże, napaści, czy prostytutka stanowią nieodłączne elementy rzeczywistości przedstawionej w grze. A jednak ogromna fala krytyki pojawiła się dopiero w związku z tematem interaktywnej sceny seksu. Co prawda, możliwość rozegrania stosunku protagonisty i jego partnerek została przez twórców wycięta z finalnej wersji gry, jednak moderzy szybko odnaleźli i przywrócili do użytku powszechnego całą mechanikę, właśnie pod nazwą *Hot Coffee Mod*. Wywołało to medialną burzę i studio Rockstar stanęło przed koniecznością wycofania sprzedanych egzemplarzy i redystrybucji nowej wersji, która nie posiadała w sobie fragmentów kodu umożliwiających przywrócenie do gry tego nieskromnego mechanizmu. Co znaczące, samo odarcie sytuacji z interaktywności wystarczyło, by znacznie uspokoić głosy społecznej krytyki. Jest to tym bardziej zaskakujące, gdy mowa jest o tytule, który nie stroni od ukazywania brutalnej przemocy, przestępczości czy narkotyków. W pierwszym odruchu można by próbować wytłumaczyć zaistniałą sytuację amerykańskim purytyanizmem, który łatwiej przepracowuje tematy związane z przemocą, stroniąc od seksualnego tabu, jednak jak pokażą kolejne przykłady, kwestia okazuje się bardziej skomplikowana.

Zupełnie kuriozalna i z pewnością istotna dla rozważań nad tematem jest strategia postępowania podjęta przez twórców serii *God of War*, bardzo popularnego tytułu łączącego antyczną mitologię z gloryfikacją przerysowanej przemocy. Na fali odważnych decyzji, twórcy zdecydowali się wprowadzić mechanizm QTE (ang. *Quick Time*

Event)⁴ – będący istotnym elementem rozgrywki – również do alkowy. Choć interaktywne sceny seksu są w tej grze obecne, odarte są one z typowego dla mediów wizualnych voyeuryzmu. W *Chains of Olympus* [Ready At Dawn Studios, 2011], w momencie rozpoczęcia fizycznego zbliżenia Kratosa i dwóch niewolnic, kamera przestaje śledzić poczynania protagonisty i czyni najazd na stojącą obok szafkę, która trzęsie się w rytm antycznych igraszek. *God of War: Ghosts of Sparta* [Ready At Dawn Studios, 2011] stosuje podobny zabieg: kamera ukazuje graczowi framugę drzwi, przez które kolejne kobiety wbiegają do pokoju by dołączyć do Kratosa w zmysłowej orgii odbywającej się na niewidocznym dla oka gracza łóżku.

Przykładem, który najlepiej ukazuje złożoność problemu, jest scena rozgrywająca się w *God of War III* [Santa Monica Studio, 2010]. Choć – zgodnie z ustanowioną wcześniej szarą strefą interaktywnej erotyki – gracz nie obserwuje aktu miłosnego między Kratosem a Afrodytą, tym razem kamera nie odwraca się w stronę neutralnego obiektu, który mógłby jedynie symbolizować całe zajście, zamiast tego ukazując graczowi dwie niewolnice bogini, podglądające swą panią z rosnącym podnieceniem. W finalnych etapach sceny one same zaczynają angażować się w homoerotyczne pieszczoty. Jest coś zaskakująco przewrotnego w akcie podglądania voyeura, zwłaszcza tego, który de facto w danym momencie obserwuje poczynania samego gracza, czy właściwiej – jego awatara. Jak zatem widać w tym przypadku, problemem najpewniej nie jest ukazywanie aktu seksualnego jako wyzwania, ale raczej powiązanie wizualnej reprezentacji tego aktu ze skutecznością z jaką gracz owo wyzwanie pokonuje. To nie interaktywność, lecz jej powiązanie z wizualną reprezentacją stanowi problem.

Teorię tę zdają się potwierdzać decyzje produkcyjne studia Quantic Dream, odpowiedzialnego za dwie znajdujące się na granicy interaktywnych filmów gry – *Fahrenheit* [Quantic Dream, 2005] oraz *Heavy Rain* [Quantic Dream, 2010]. Choć tytuły nie są ze sobą fabularnie powiązane, można bezpiecznie uznać, że *Heavy Rain* jest duchowym spadkobiercą poprzednika i krystalizuje koncepcje rozgrywki cenione przez tego francuskiego dewelopera.

Fahrenheit opowiada historię młodego mężczyzny, który z niewyjaśnionych powodów zostaje na krótką chwilę opętany przez demoniczne siły i dokonuje brutalnego morderstwa w restauracyjnej toalecie. Głównym zadaniem gracza jest uniknięcie schwytania przez policję oraz rozwikłanie zagadki. Na stosunkowo wczesnym etapie rozgrywki

⁴ QTE stanowią dodatkowy mechanizm rozgrywki, szczególnie popularny w grach konsolowych, polegający zazwyczaj na konieczności wciskania odpowiedniej (wyświetlanej na ekranie) kombinacji przycisków w krótkim czasie. Nieodpowiednie rozegranie QTE przeważnie skutkuje śmiercią protagonisty bądź niewykonaniem postawionego przed graczem zadania.

trafiamy na scenę, w której mieszkanie bohatera odwiedza jego była dziewczyna. W sytuacji, w której gracz odpowiednio poprowadzi konwersację oraz umiejętnie zagra na gitarze, może dojść do ponownego rozpalenia się miłosnego żaru między dawnymi kochankami. Uruchamiana jest wtedy krótka, bo ledwie kilkunastosekundowa, scena interaktywnego aktu erotycznego, w której zadaniem gracza jest rytmiczne powtarzanie wyświetlanego u góry ekranu ruchu kursorem. Umiejętne rozegranie sceny prowadzi do satysfakcjonującego obie strony zakończenia. Przez cały czas trwania sceny kamera ukazuje graczowi nagich kochanków w erotycznym uniesieniu, choć nie uświadczy on odważniejszych ujęć czy zbliżeń. Z względu na obowiązujące prawo, gra sprzedawana w Stanach Zjednoczonych musiała zostać ocenzurowana by móc otrzymać niższą kategorię wiekową⁵. Wspomniana scena została w całości usunięta, zaś nieinteraktywna finalna scena (uznana za istotną dla fabuły) mocno okrojona.

Twórcy nie powtarzają tego odważnego zabiegu w swojej kolejnej produkcji. *Heavy Rain* odpowiada o seryjnym mordercy zmuszającym ludzi do wzięcia udziału w śmiertelnym, wycieńczającym wyścigu o życie ich dzieci. Gracz steruje poczynaniami czterech postaci próbujących schwycić sprawcę. Mimo podjęcia tak dramatycznej tematyki, w jednym z trudnych dla ojca porwanego chłopca momentów może dojść zbliżenia z reporterką, również badającą sprawę seryjnego mordercy. Chociaż scena z pewnością jest interaktywna i pozostawia miejsce na działanie gracza (spójne z mechaniką i interfejsem każdej innej sceny w grze), ogranicza się ono jedynie do zrzucenia z protagonistów odzieży. Sam akt seksualny nie tylko jest już wyjęty spod naszej kontroli, ale też ogranicza się do krótkich, niewiele ukazujących ujęć. Trudno ocenić, czy decyzja studia o bardziej zachowawczej realizacji scen erotycznych w grze dyktowana jest jedynie próbą uniknięcia problemów z otrzymaniem odpowiedniej kategorii wiekowej, czy może jednak kryły się za nią też inne argumenty.

Podsumowanie

Istnieje wiele powodów tego, że interaktywne sceny erotyczne w grach stanowią temat trudny. Pierwszym z nich może być fakt, iż erotyka w grach głównego nurtu jest wartością naddaną i nie stanowi osi fabularnej wytwarzanego tekstu. W takiej konstrukcji trudno jest o przekonujące i autentyczne wprowadzenie seksualności, tak by nie

⁵ W tym przypadku kategorię „M” (Mature). Kategoria wiekowa ESRB (Entertainment Software Rating Board) określana jako „AO” (Adults Only) powoduje, że nie będzie sprzedawana nieletnim, jednak jak twierdził David Cage w wywiadzie dla AdventureGamers.com główną obawą Quantic Dream było to, że gra z taką kategorią wiekową będzie sprzedawana jedynie w sex shopach: <http://www.adventuregamers.com/articles/view/17865>.

została ona odebrana jako sztuczna i wymuszona. Nie dla każdej gry tematyka taka stanowić będzie naturalne przedłużenie mechanizmów rozgrywki czy fabuły.

Drugim technicznym problemem, jaki z tego tematu się wynurza, jest kwestia tzw. doliny niesamowitości [Mori, 1970]. Pojęcie to przeważnie zestawiane jest z tematem rozwoju silników graficznych i hiperrealizmu oprawy wizualnej gier, ale wydaje mi się, że odwołanie się do niego i w tym wypadku nie będzie nadużyciem. Trudno jest oddać złożoność aktu miłosnego w ramach – bądź co bądź – ograniczonego technologicznie medium, a budowanie intymności może być bardzo prosto zaburzone niezamierzonym efektem komizmu czy obcości.

Moim zdaniem to właśnie intymność stanowi istotną perspektywę interpretacyjną rozważań nad erotyką w grach. Dlatego też aspekty, które jawią mi się jako najciekawsze, odnoszą się do ujmowania intymności w ludyczną ramę oraz burzenia voyeuryzmu, do którego jako odbiorcy tekstów kultury jesteśmy przyzwyczajeni. O ile gry bez problemu karnawalizują przemoc, wyzuwając ją z kontekstu i znaczeń, o tyle sens intymności staje na drodze takim praktykom. Wejście w symulowaną sytuację intymną traci na znaczeniu, jeżeli pierwszym odruchem gracza jest zdystansowanie się do całego zajścia. A równocześnie to właśnie wydaje się być reakcją obronną na próbę wciągnięcia w akt seksualny kogoś, kto przywykł do bycia jeno niewidzialnym obserwatorem. Wydawałoby się zatem, że interaktywne sceny erotyczne nie mają szans na zadomowienie się w grach głównego nurtu na stałe. Mimo tego, kolejne próby twórców jak i fakt, że gry dojrzewają wraz ze swymi odbiorcami pozwala mieć nadzieję, że będziemy jeszcze świadkami ewolucji zjawiska, które nie posiada swego odpowiednika w starszych mediach. Zwłaszcza istotne wydają się te rozważania w kontekście – zdawałoby się odrębnych – tematów naukowej analizy – relacji gracza i jego awatara, zjawiska utożsamienia oraz immersji. Być może właśnie konstrukcja sytuacji intymnych wewnątrz gry i badanie reakcji gracza na różne warianty reprezentacji erotyki pozwolą nam lepiej zrozumieć naturę wspomnianych zjawisk, ponieważ właśnie w sytuacjach intymnych jesteśmy najbardziej obnażeni.

Bibliografia

- Galbraith, Patrick W., 2011, *Bishōjo Games. 'Techno-Intimacy' and the Virtually Human in Japan*, Game Studies (volume 11, issue 2), Online: <<http://gamestudies.org/1102/articles/galbraith>>
- Griebel, Thaddeus, 2006, *Self-Portrayal in a Simulated Life: Projecting Personality and Values in The Sims 2*, Game Studies (volume 6, issue 1), Online: <<http://gamestudies.org/0601/articles/griebel>>

- Kennedy, Helen W., 2002, *Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis*, *Game Studies* (volume 2, issue 2), Online: <<http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>>
- Mori, Masahiro, 1970, *The uncanny valley*, trans. Karl F. MacDorman, Norri Kageki, "IEEE Robotics & Automation Magazine", 19(2), ss. 98–100, Online: <<http://spec-trum.ieee.org/automaton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley>>

Ludografia

- BioWare, 2000, *Baldur's Gate II: Cienie Amn* [PC], Polska: CD Projekt.
- BioWare, 2008, *Mass Effect* [PC], Polska: CD Projekt.
- BioWare, 2010, *Mass Effect 2* [PC], Polska: Electronic Arts Polska.
- Blizzard Entertainment, 1999, *StarCraft: Brood War* [PC], Polska: CD Projekt.
- Blizzard Entertainment, 2000, *Diablo II* [PC], Polska: CD Projekt.
- CD Projekt RED, 2007, *Wiedźmin* [PC], Polska : CD Projekt.
- CD Projekt RED, 2011, *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów* [PC], Polska : CD Projekt.
- Lionhead Studios, 2006, *Fable: Zapomniane Opowieści* [PC], Polska: CD Projekt.
- Maxis, 2000, *The Sims* [PC], Polska: Cenega Poland.
- Quantic Dream, 2005, *Fahrenheit* [PC], Polska: Licomp Empik Multimedia.
- Quantic Dream, 2010, *Heavy Rain* [PS3], Polska: Sony Computer Entertainment Polska.
- Ready At Dawn Studios, 2011, *God of War: Origins Collection* [PS3], Polska: Sony Computer Entertainment Polska.
- Rockstar North, 2005, *GTA: San Andreas* [PC], Polska: Cenega Poland.
- Santa Monica Studio, 2010, *God of War III* [PS3], Polska: Sony Computer Entertainment Polska.

Summary

The burden of interactivity – eroticism and sexuality in computer games
 Sexuality tends to find its way through all media, video games included. Yet, in-game erotica rarely varies from safe and tamed ways of depicting sexual intercourse typical of other audiovisual media. Something unique for computer games alone is that the productions containing interactive erotic scenes are very scarce. The aim of this paper is to analyse the most common examples of these, in order to produce a common set of scientific problems, which may form the basis for further research.

Keywords: erotica, sexuality, interactivity, QTE, mainstream games

mgr Magdalena Cielecka – doktorantka Instytutu Sztuk Audiowizualnych na Uniwersytecie Jagiellońskim; członkini Koła Naukowego Projektantów i Badaczy Gier – lvl.up; producentka w studiu Artifex Mundi oraz autorka cyklu Anatomia Gier na portalu gram.pl.