

„Śmierć autora” (Roland Barthes), „śmierć podmiotu” (Michel Foucault)... Słynne hasła francuskich filozofów od lat 70. XX wieku służyły podważaniu wkładu pojedynczych osób w dzieła literackie – a cóż dopiero w filmy tudzież w gry cyfrowe. Zwłaszcza te ostatnie coraz częściej noszą miana utworów pozbawionych autora, w których twórcą przekazu staje się czytelnik, innymi słowy – gracz. Jednakże za Espenem Aarsethem można równie dobrze ogłosić „śmierć czytelnika”, gdyż relacja pomiędzy nadawcą przekazu gry a jej odbiorcą przybiera bardziej skomplikowany charakter. Niniejszy projekt badawczy ma na celu udzielenie odpowiedzi na pytanie, czy teoria autorska ma jeszcze zastosowanie w grach cyfrowych i co definiuje autora gry.

Odwołując się do dwóch badawczych nurtów: postkolonialnego oraz feministycznego, chciałbym wykazać stosowalność teorii autorskiej na przykładzie wybranej osobowości twórczej. Czym są jednak dwa poniższe terminy? Postkolonializm to nurt literacki i badawczy, który dąży do ukazania, w jaki sposób ludność tzw. Trzeciego Świata była wyzyskiwana przez uprzemysłowiony Zachód i wciąż uwikłana jest w zależność ekonomiczną i polityczną. Natomiast feminizm rozpatruję tutaj w odmianie intersekcjonalnej. W odróżnieniu od feminizmu drugiej fali, który kreślił czarno-białe podziały między kobiecością a męskością, feminizm intersekcjonalny zwraca uwagę, iż kobiecość jest nieustannie negocjowana. Negocjacji bowiem podlegają takie kategorie, jak rasa, płeć, etniczność, przekonania oraz religia. Tak rozumiana odmiana feminizmu dąży do uwzględnienia doświadczeń jak największej grupy kobiet.

Jako przypadek do analizy wybrałem twórczość martynikańskiej projektantki Muriel Tramis. Ukazywała ona zarówno sytuację ofiar kolonializmu, jak i kobiet jako ogółu. Toteż pierwszym celem badań jest osadzenie jej twórczości w dorobku postkolonializmu i feminizmu intersekcjonalnego. Drugim zaś – próba zdefiniowania stylu autorskiego Tramis. Aby zrealizować oba cele, proponuję połączenie trzech metod badawczych. Pierwszą z nich jest tzw. funkcjonalna ludostylistyka, zaproponowana przez Astrid Ensslin. Owa metoda analityczna zakłada połączenie czterech perspektyw badawczych. Są nimi:

- ludologia, która ujmuje gry przez pryzmat doświadczeń gracza,
- ludonarratologia, która ujmuje gry jako narzędzie opowiadania historii,
- ludosemiotyka, która ujmuje gry jako narzędzie przekazywania określonej ideologii,
- medialność, która ujmuje gry jako teksty czerpiące inspirację z innych mediów.

Drugą metodą badawczą, która czerpie pośrednio z pierwszej, są studia przypadku – pogłębione analizy poszczególnych gier. Jako gry najlepiej ujmujące związek między Tramis a postkolonializmem a kobietyzmem wybrałem osiem tytułów. Są to: *Méwilo* (1987), *Freedom* (1988), *Emmanuelle* (1989), *Geisha* (1990), *Fascination* (1991), *Inca* (1992), *Lost in Time* (1993) oraz *Woodruff i sznibel Azymuta* (1995).

Jako trzecią metodą badawczą przyjąłem analizę tzw. paratekstów, czyli źródeł komentujących przedmioty badań. W tym przypadku chodzi o recenzje wyżej omówionych gier we francuskich, anglojęzycznych oraz niemieckich czasopismach. Badanie owych recenzji umożliwi mi zrozumienie, jakie były różnice w odbiorze wspomnianych tytułów w różnych kręgach kulturowych.

Dobór tematu wynikał z potrzeby przepisania historii gier na nowo. Współcześnie kształtują ją przede wszystkim dziennikarze, którzy powtarzają już istniejące kanony. Pomijają jednak oni zwykle osobowości zapomniane ze względu na przynależność do innej płci, narodowości lub rasy. Dlatego też spodziewanym efektem badań jest próba odpowiedzi na następujące pytania:

- Jak można zdefiniować autorstwo gry?
- Jak daleko wstecz można prześledzić postkolonializm w grach cyfrowych?
- Jak można pokazać obecność dyskryminowanych społeczności w grach cyfrowych?