

ŁUKASZ
ANDROSIUK

Akademia Pomorska
w Słupsku,
Warszawska Szkoła Filmowa



Łukasz Androsiuk: doktor nauk humanistycznych, pracownik naukowo-dydaktyczny Akademii Pomorskiej w Słupsku oraz Warszawskiej Szkoły Filmowej, ludolog, członek Polskiego Towarzystwa Badania Gier, zajmuje się teorią i filozofią kultury mediów ergodycznych i nieergodycznych ze szczególnym uwzględnieniem gier komputerowych w ich wymiarze epistemologicznym oraz estetycznym.

RETORYCZNA TEORIA IDEOLOGII W KONTEKŚCIE STUDIÓW NAD GRAMI WIDEO NA PRZYKŁADZIE GRY *UNTIL DAWN*. ZACHĘTA DO REFLEKSJI

The rhetorical theory of ideology
in the context of video game studies
on the example of *Until Dawn* game

DWIE STRONY SPORU

Jeśli rację ma choćby Henry Lowood, przekonując, że badaczy skupionych wokół kultury gier wideo powinna cechować silniejsza łączność z innymi dyscyplinami humanistycznymi¹, to, dolewając oliwy do ognia, należy dodać, że zainteresowanych krytyczną refleksją nad problemem sformułowanym w tytule artykułu bardziej od tego, że o związkach ideologii z grami

¹ M. Filiciak, *Poza nostalgję. Zwrot historyczny w badaniach gier i jego konsekwencje*, „Czas Kultury” 2015, t. 2, z. 185, s. 91–98.

wideo napisano już całkiem sporo, powinien przejmować fakt, że zdecydowana większość badaczy częściej koncentruje się na grach w kontekście ideologii aniżeli ideologii w kontekście gier.

Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom Lowooda (i wszystkich, którzy skłonni są mu wtórować), w kolejnych akapitach zamierzam skupić się właśnie na drugim problemie, podejmując się zarazem odpowiedzi na podstawowe – choć od razu dopowiem, że niezwykle skomplikowane – pytanie: w jakim znaczeniu posługują się słowem „ideologia” ci wszyscy badacze, którzy dociekają jej związków (nie tylko) z grami wideo, i czy wszyscy oni w istocie mają na myśli to samo? Przedtem jednak w oparciu o tzw. retoryczną teorię ideologii (dalej RTI) Noëla Carrolla² – która będzie dla mnie właściwym punktem odniesienia – dokonam (jak zawsze z powodów formalnych nieco uproszczonej) typologii pojęcia ideologii, opowiadając się ostatecznie za takim jego rozumieniem, które uważam za najbardziej wartościowe poznawczo.

Nim jednak to uczynię, koniecznie chciałbym wyjaśnić również przyjętą przez siebie perspektywę metodologiczną, wskazując zarazem na właściwy dla niej przedmiot badań. W swojej strategii argumentacyjnej posługiwać się będę metodą analityczną, którą rozumiem w taki sposób, w jaki tę metodę rozumieją badacze z obszaru filozofii (post)analitycznej. Oznacza to, że koncentrując swoją uwagę na interesującym mnie przedmiocie, zdarzeniu czy zjawisku, szczególne znaczenie przywiązywać będę do języka, za pomocą którego o nich mówimy. Jednocześnie, aby zapobiec możliwym nieporozumieniom dotyczącym tego, co i dlaczego w istocie będzie przedmiotem moich dociekań, chciałbym również koniecznie podkreślić, że mówiąc o ideologii w kontekście gier wideo, będę zajmował się raczej tzw. ideologicznością gier aniżeli tym, co określa się mianem gier ideologicznych³.

² Rekapitułując RTI, sięgać będę przede wszystkim do: N. Carroll, *Filozofia sztuki masowej*, tłum. M. Przyłipiak, Gdańsk 2011; tenże, *Filozofia horroru*, tłum. M. Przyłipiak, Gdańsk 2004.

³ Od razu należy dodać, że „raczej” nie może oznaczać w tym miejscu „wyłącznie”, a głównym tego powodem jest przede wszystkim nieostrość obu pojęć, nierzadko będąca przyczyną licznych nieporozumień i nadużyć

Upraszczaając, można powiedzieć, że te ostatnie – o czym pisałem także w innym miejscu – tym różnią się od pierwszych, że najczęściej świadomie, celowo i intencjonalnie projektowane są po to, aby transmitować określone treści lub przesłania, którym – ontologicznie rzecz biorąc – z tych właśnie powodów przypisuje się status jawny i względnie obiektywny⁴. Natomiast w przypadku tych pierwszych ich ewentualna ideologiczność nierzadko bywa przedmiotem wzmoczonych dyskusji, głównie z tego powodu, że to, co skłonni jesteśmy określić mianem treści ideologicznej, istnieje w tych grach – jak zwykle sądzimy – na głębszym i ukrytym poziomie interpretacji, przez co nie zawsze jednakowo czytelny dla badaczy, ale też samych ich twórców. Tymczasem – i jest to główna teza, na rzecz której będę argumentował – problem dotyczący ewentualnej obecności treści i przesłań ideologicznych (nie tylko) w grach wideo w mniejszym stopniu wiązać należy z refleksją nad samymi grami, w większym zaś z analizą centralnej dla problemu, o którym tu mowa, kategorii, tj. właśnie pojęcia ideologii. Na tym też pojęciu w pierwszej kolejności, a właściwie wyłącznie, koncentrować się będzie uwaga autora niniejszego tekstu. Jednocześnie nad kwestią metodologiczną pochylałam się w tym miejscu nie tylko dlatego, aby zrekapitulować swoje stanowisko badawcze, mocno (choć niebezkrytycznie) zakorzenione w tradycji analitycznej, ale również (a może przede wszystkim) po to, aby zwrócić uwagę na nierzadko niechętny stosunek wobec tej tradycji badaczy, których na potrzeby tego akapitu określe mianem nieanalitycznych⁵.

interpretacyjnych, co niewątpliwie nie pozostaje bez znaczenia dla omawianego tu problemu, na co też zresztą zwrócę uwagę w kolejnych akapitach.

⁴ Na temat roli i znaczenia ideologii w związku z RTI pisałem już wprawdzie w innym miejscu, ale wyłącznie w perspektywie tzw. trójpoziomowej analizy dzieła filmowego. Jednocześnie sądzę, że zbyt mało uwagi poświęciłem wówczas samemu pojęciu ideologii, co sprawiło, że przynajmniej niektóre sformułowane przeze mnie wnioski wydają mi się obecnie błędne. Por. Ł. Androsiuk, *Ideologiczna funkcja kina a problem dominacji i wykluczenia. W poszukiwaniu nowych strategii badawczych dla teoretyków pracy socjalnej*, w: *Religijne uwarunkowania pracy socjalnej*, red. M. Patalon, Toruń 2014, s. 191–206.

⁵ Dla jasności dodam jedynie, że przymiotnikiem „nieanalityczny” skłonny jestem określać przede wszystkim te tradycje intelektualne, których założe-

Z ich strony też wciąż popularny jest argument, jakoby filozofowie analityczni nadmierną uwagę przywiązywali do badania języka idealnego, zarazem pouczając, a nawet strofując innych, w jaki sposób wolno im się posługiwać tym językiem. Czym prędzej więc dodajmy, że ktokolwiek skłonny byłby argument taki formułować, ten popełnia w istocie błąd rzeczowy. Wbrew bowiem temu, co próbuje się niekiedy powiedzieć, współczesna filozofia (post)analityczna dawno już przestała interesować się wyłącznie strukturami idealnymi (formalnymi) – także dlatego, że jej przedstawiciele w zasadną wątpliwość poddali istnienie takich struktur – w równym stopniu zwracając się w stronę języka naturalnego⁶. Konsekwentnie analityczna metoda uwzględnia więc w równej mierze kwestie modelowego znaczenia, jak i faktycznego użycia, co unieważnia z kolei zarzut, że filozofia (post)analityczna jest z natury swojej ahistoryczna i ignoruje kontekst społeczno-polityczny.

Nieprawdą jest też, jakoby filozofowie analityczni mieli w zwyczaju kogokolwiek pouczać czy strofować tylko dlatego, że ów ktoś posługuje się tym czy innym pojęciem we właściwym mu znaczeniu. Inna sprawa, że znaczenie takiego pojęcia może mieć (i jak będę przekonywał dalej z związku z pojęciem ideologii, niekiedy istotnie miewa) trudno uchwytny sens lub sens ten co chwila zależy od kontekstu, w jakim ów ktoś się nim posługuje, co z oczywistych powodów utrudnia i jednej, i drugiej stronie podatną na argumenty dyskusję.

Postulat dotyczący jasności i czytelności danego pojęcia lub kategorii (na tyle, na ile jest to możliwe), a także konsekwencji i koherencji w zakresie posługiwania się nimi nie jest więc wyrazem dydaktycznego moralizatorstwa, a jedynie troski o sensowność wspólnej dyskusji, w szczególności tam, gdzie te pojęcia i kategorie wchodzą w zakres terminów podstawowych dla omawianego problemu. Niestety troska ta nierzadko staje się powodem animozji i nieporozumień, którym wszak miała zapobiec. Nie brakuje bowiem ze strony nieanalityków uwag, że ten postulat w konsekwencji banalizuje przedmiot dyskusji.

nia metodologiczne są szczególnie odległe od założeń filozofii analitycznej bądź wprost pozostają z nimi w opozycji.

⁶ Następstwem tego zwrotu ma być właśnie zwrot „(post)analityczny”.

Tymczasem – odpierając ów zarzut – filozofowie analityczni twierdzą, że ich zadanie polega także na tym, aby tam, gdzie to wskazane, ukazywać pozorną głębię⁷.

Jednocześnie nieprawdą – i to mocno krzywdzącą – byłoby twierdzenie, że nie ma wśród ludologów oraz przedstawicieli *games studies* nikogo, kto w swoich badaniach nie korzystałby z narzędzi analitycznych, choć od razu dodać należy, że pod względem geograficznym nie wszędzie popularność tych narzędzi jest jednakowa. Choć perspektywa analityczna nadal największym uznaniem cieszy się w przede wszystkim w Wielkiej Brytanii oraz Stanach Zjednoczonych – co z powodów historycznych nie powinno nikogo dziwić – to tylko trochę mniej popularna jest ona w państwach skandynawskich. Od razu jednak dodajmy, że powodem tego stanu rzeczy (również w odniesieniu do badań ludologicznych i *game studies*) nie są wyłącznie (a nawet nie przede wszystkim) prace Espena Aarsetha, ale fakt, że filozofia analityczna od zawsze miała na tej szerokości geograficznej swoich zasłużonych rzeczników i popularyzatorów. Naturalnie również w naszym kraju istnieją badacze skupieni wokół kultury gier wideo, których w mniejszym lub większym stopniu cechuje podejście analityczne (we właściwym tu znaczeniu)⁸, choć trzeba przyznać, że popularność tej metody na gruncie polskiej ludologii i studiów nad grami wideo jest – co nie powinno w żadnym razie dziwić – wprost proporcjonalna do raczej umiarkowanej obecnie popularności, jaką cieszy się ona na gruncie polskiej humanistyki w ogóle.

Jeśli więc tak wiele uwagi poświęcam kwestiom metodologicznym, to w równej mierze po to, aby wyraźnie wskazać na przyjętą przez siebie perspektywę badawczą (tj. na jej potencjalne możliwości oraz ewentualne ograniczenia), jak i po to, aby

⁷ Na ten problem oraz jego naturę konsekwentnie zwracał uwagę w swoich pracach m.in. Marian Przełęcki, zob. tenże, *Poza granicami nauki: z semantyki poznania pozanaukowego*, Warszawa 1996.

⁸ Wśród badaczy, których prace ze względu na – skądinąd nie zawsze w pełni deklarowaną – metodologię skłonny byłbym określić mianem analitycznych, znaleźliby się m.in. Paweł Grabarczyk, Tomasz Majkowski, Augustyn Surdyk, Mirosław Filiciak (w przypadku tego ostatniego kontekstualnie i wyłącznie ze względu na wcześniejsze prace), choć oczywiście i to nie wszyscy.

zwrócić uwagę na pewne tylko kwestie sporne z nią związane. Ostatecznie jestem jednak głęboko przekonany, że bez względu na to, za którą ze stron tego sporu się opowiemy, sformułowane tu uwagi okażą się cenne.

TYPOLOGIA IDEOLOGII

Istnieje – jak sądzę – powszechna zgoda nie tylko wśród badaczy kultury gier wideo (i to bez względu na właściwą im orientację metodologiczną), że tzw. krytyka ideologiczna sztuki popularnej zajmuje miejsce szczególne – a jak argumentowałem w innym miejscu, przede wszystkim z powodów strukturalno-konstrukcyjnych skłonny jestem zaliczać gry wideo właśnie do sztuki popularnej⁹. Przypuszczam, że powszechna zgoda dotyczy również przyczyn tego stanu rzeczy, czyli przekonania, że właśnie sztuka popularna – przede wszystkim ze względu charakterystyczny dla niej na proces (re)produkcji i (re)dystrybucji oraz potencjalną zdolność oddziaływania na jej odbiorców – cechuje się również szczególną w tym względzie mocą sprawczą, nawet jeśli ta moc bywa niekiedy mocno przeceniana. Jednocześnie wśród badaczy nie ma zgody co do tego, czym właściwie jest ideologia, co też zaostrza ostatecznie spory między nimi, dotyczące ewentualnej obecności treści ideologicznych w grach wideo.

Autorstwo terminu „ideologia” przypisuje się najczęściej XVIII-wiecznemu filozofowi i ekonomście Destuttowi de Tracy, który posłużył się tym słowem, mając na myśli po prostu naukę o pochodzeniu idei (bliski odpowiednik tego, co nazywamy dzisiaj psychologią). Po raz pierwszy – jak przekonują historycy – pejoratywne znaczenie nadał temu pojęciu Napoleon Bonaparte, który skłonny był określać mianem ideologów tych, którzy zajmują się mało znaczącymi abstrakcjami zamiast realną polityką¹⁰. Oczywiście mając na uwadze to,

⁹ Zob. Ł. Androsiuk, *Noël Carrol kontra ludolodzy. Gry wideo w perspektywie klasyfikacyjnej teorii sztuki masowej*, „Czas Kultury” 2015, t. 2, z. 185, s. 117–124. Tam też czytelnik znajdzie odpowiedź na pytanie, dlaczego wolę posługiwać się terminem „sztuka popularna” aniżeli „kultura popularna” i dlaczego raczej „popularna” aniżeli „masowa”.

¹⁰ Por. N. Carroll, *Filozofia sztuki masowej...*, s. 355.

czym i w jaki sposób zajmują się obecnie tzw. krytycy ideologii, można sądzić, że raczej żaden z nich – i to bez względu na właściwą sobie tradycję intelektualną – nie posługuje się słowem „ideologia” w taki sposób, w jaki posługiwali się nim Tracy czy Bonaparte. Jednocześnie owa mnogość tradycji intelektualnych pozwala – jak przekonuje Carroll – sądzić, że współczesne koncepcje ideologii dają się podzielić na dwie podstawowe (jakkolwiek mocno umowne) kategorie, tj. niepejoratywne (neutralne) ujęcia ideologii oraz ujęcia pejoratywne, choć z uwagi na niekiedy trudno uchwytny sens i znaczenie tego pojęcia jeszcze trudniej rozstrzygnąć, kiedy z jaką koncepcją mamy w istocie do czynienia. Problem dodatkowo komplikuje fakt, że słowem „ideologia” niektórzy teoretycy posługują się w tak szerokim znaczeniu, że ideologia jako taka pojmowana jest przez nich jako wszelka forma działalności symboliczno-semiotycznej, co z kolei powoduje, że słowo „ideologia” staje się po prostu synonimem słowa „kultura”. W taki też sposób słowem tym – zdaniem Carrolla – posługuje np. Terry Eagleton, który mianem ideologii określa „[...] proces wytwarzania znaczeń, znaków, towarów oraz wartości w życiu społecznym”, lub Louis Althusser, który powiada, że „[...] ideologia jest więc organiczną częścią każdej społeczności”¹¹.

Na gruncie badań ludologicznych i *game studies* (niejednokrotnie mocno zakorzenionych choćby w filozofii tego ostatniego) w podobny sposób słowem tym posługuje się wciąż wpływowy Ian Bogost, zdaniem którego „[...] podobnie jak w przypadku wszystkich kulturowych artefaktów nie istnieją gry wideo, które zawieszono byłoby w kulturowej próżni. Jako takie zawsze są wyrazem uprzedzeń ich twórców. Gry wideo mogą jednak pomóc zrozumieć te ideologiczne uprzedzenia”¹². Mocno kore-

¹¹ Tamże, s. 353. Zob. także L. Althusser, *Ideologie i aparaty ideologiczne państwa*, tłum. A. Staroń, <http://www.filozofia.uw.edu.pl/skfm/publikacje/althusser05.pdf> [dostęp: 27.02.2016].

¹² I. Bogost, *The Rhetoric of Video Games*, http://nau.edu/CAL/Interdisciplinary-Writing-Program/_Forms/RhetoricVideoGames_Bogost/ [dostęp: 27.02.2016], tłum. własne. Warto może dodać, że w swoim tekście Bogost również zwraca uwagę na przesłanki historyczne, mocno zresztą korespondujące z uwagami Carrolla.

spondujące znaczenie temu pojęciu nadaje wciąż popularny John Fiske, który powiada, że

[...] ideologiczna wydajność salonów gier opiera się na zdolności do tworzenia przestrzeni w której opozycyjnie nastawiony podmiot może wytwarzać opozycyjne znaczenia i inne formy oporu nie sprzeciwiając się jednocześnie dominującej strukturze, przeciw której definiowany jest opór¹³.

Co więcej skłonny jestem zaryzykować twierdzenie, że pojęciu ideologii niektórzy z owych badaczy nadają sens w zależności od kontekstu, w jakim się nim posługują, co jeszcze bardziej utrudnia odpowiedź na pytanie, czy ideologia rozumiana jest tu jako zjawisko pejoratywne (a więc jako zjawisko sprzyjające dowolnie rozumianej niesprawiedliwości) czy też niepejoratywne (a więc takie, które niesprawiedliwości owej ani nie powoduje, ani też jej nie sprzyja). Jednocześnie, jak sugeruje autor *Filozofii sztuki masowej*:

Jeżeli komuś bliskie jest pojmowanie ideologii jako kultury, to ów ktoś nie powinien zakładać, że ma ono charakter pejoratywny, chyba że jest zwolennikiem skrajnej i raczej mało obiecującej hipotezy, zgodnie z którą każda forma wypowiedzi kulturowej, pochodząca z dowolnej kultury – minionej, obecnej, przyszłej – jest podejrzana (pejoratywna) [...]. Tego typu napięcie musi się zresztą pojawić, kiedy współcześni krytycy, uzbrojeni w szeroko zakrojoną koncepcję ideologii, na przykład jako zjawiska semiotycznego, używają jej do zdemaskowania ucisku, ponieważ wedle wszelkiego prawdopodobieństwa ich działalność też jest zjawiskiem semiotycznym. Nie znaczy to, że zakrojone koncepcje ideologii nie mają za sobą wartościowej tradycji, lecz to jedynie, że często nie dają się pogodzić z teoriami pejoratywnymi. Jeśli się tego nie widzi, to łatwo o nieprozumienia¹⁴.

Naturalnie szczególnie cennym – choć też problematycznym – poznawczo punktem odniesienia w związku z pojęciem ideologii są uwagi sformułowane przez Karola Marksa i Fryderyka

¹³ J. Fiske, *Przyjemność gier wideo*, tłum. M. Szota, w: *Światy z pikseli: antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Wrszawa 2010.

¹⁴ N. Carroll, *Filozofia sztuki masowej...*, s. 354.

Engelsa w *Ideologii niemieckiej*. W tym dziele słowem „ideologia” autorzy określają dowolną myśl (najczęściej wchodzącą w skład całego systemu myślowego), która jest wyrazem interesów klasy dominującej (docelowo kapitalistów) i służy tej klasie. Jak powszechnie wiadomo, istotą tak rozumianej ideologii jest fakt, że „wywraca ona rzeczywistość do góry nogami niczym *camera obscura*”¹⁵ oraz że działając w ukryciu, powoduje uległość wśród tych, do których jest adresowana (docelowo wśród proletariatu). Jeśli zaś dodamy do tego, że ci ostatni – jak przekonują Marks i Engels – ulegają tzw. fałszywej świadomości, zrozumiemy, dlaczego skłonni są oni postrzegać interesy tych, którzy chcą ich zdominować, jako własne. Ideologia jest zatem według Marksa i Engelsa – zgodnie z wcześniejszą sugestią typologiczną – zjawiskiem społecznie pejoratywnym, gdyż przyczyniającym się do ogólnego ucisku i społecznej niesprawiedliwości¹⁶.

Pozostając wciąż pod wpływem uwag Carrolla (choć nie tylko), można powiedzieć, że wyraźną parafrazą marksowskiej teorii ideologii są m.in. liczne koncepcje feministyczne, mocno przecież skupione wokół badań nad szeroko rozumianą kulturą popularną. Koncepcje te zastępują słowo „klasa” słowem „płeć”, kategorię fałszywej świadomości koncepcją pozycjonowania podmiotu, tj. koncepcją, zgodnie z którą na gruncie tzw. błędnego rozpoznania podmiot, choć przekonany o swojej autonomii, w istocie staje się „uczestnikiem swojego zdominowania”¹⁷. Jak łatwo zauważyć, rzecznik tak rozumianej koncepcji ideologii (tzw. koncepcji pozycjonowania podmiotu) z łatwością może unieważnić każdy sformułowany pod jej adresem kontrargument,

¹⁵ Tamże, s. 355.

¹⁶ Warto w tym miejscu dodać, że zgoła odmienne (a nawet opozycyjne) znaczenie w stosunku do teorii Marksa nadał pojęciu ideologii Włodzimierz Lenin. Ponieważ nie mam w tym miejscu możliwości, aby bardziej wnikliwie omówić tę kwestię, dopowiem jedynie, że to, jak Lenin rozumie samo pojęcie ideologii, mocno koresponduje z koncepcją ideologii rozumianej właśnie jako kultura, co też implikuje problemy, na które zwróciłem uwagę wcześniej. Głównie dlatego też niektórzy badacze, aby uniknąć nieporozumień, konsekwentnie posługują się przymiotnikiem „marksowski”, gdy mowa o filozofii samego Marksa, oraz „marksistowski” na określenie licznych jego odczytań i interpretacji dyktowanych najczęściej polityką krajów bloku sowieckiego, choć sam Carroll tego nie czyni. Por. tamże.

¹⁷ Tamże, s. 377.

twierdząc, że ten, kto takowy wypowiada, w istocie ulega błędnemu rozpoznaniu. Jednocześnie fakt, że sam również nie jest w stanie, nie popadając w sprzeczność, wyjaśnić, w jaki sposób świadom jest jej oddziaływania, powoduje, że tę koncepcję uznać należy za autodestrukcyjną¹⁸. Osobiście skłonny jestem zaryzykować twierdzenie, że podejście takie charakteryzuje szczególnie popularną na gruncie ludologicznym i *game studies* badaczkę Anitę Sarkeesian. I choć sama Sarkeesian rzadko kiedy posługuje się terminem „ideologia”, to jej strategia zarówno argumentacyjna, jak i kontrargumentacyjna dostarcza teoretycznych podstaw, aby sądzić, że podpisałaby się pod szeroką i zarazem pejoratywną koncepcją ideologii rozumianą na modłę tzw. koncepcji pozycjonowania podmiotu, czyli koncepcji, zgodnie z którą „ideologia” jest w istocie synonimem słowa „kultura”. Teza, zgodnie z którą nie tylko kultura gier wideo, ale kultura w ogóle skażona jest pierwiastkiem seksistowskim, zdaje się być formułowana nie tylko przy okazji regularnie aktualizowanych przez badaczkę wideoblogów, ale i licznych wywiadów i innych wystąpień¹⁹. Tak radykalne stanowisko powoduje, że badaczka właściwie stawia znak równości między zjawiskiem, które nazwałem wcześniej ideologicznością gier, a grami ideologicznymi, przekonując zarazem, że mamy do czynienia wyłącznie z tymi ostatnimi.

Ostatecznie jednak – jak przekonują choćby Jon Dovey i Helen W. Kennedy – ani Sarkeesian w swojej argumentacji, ani ja w swoich wątpliwościach w żadnej mierze nie jesteśmy osamotnieni, co dowodzić ma w istocie mocno spolaryzowanych i nie zawsze możliwych do pogodzenia w tym względzie stanowisk²⁰. Jak więc wyjaśnić to, że ideologia rozumiana w szerokim pejoratywnym znaczeniu i utożsamiana z kulturą, dodat-

¹⁸ Prawdopodobnie jednym z najbardziej wpływowych rzeczników ideologii rozumianej jako tzw. koncepcja pozycjonowania podmiotu jest Slavoj Žižek, na którego nierzadko lubią powoływać się także badacze kultury gier wideo. Na temat jej autodestrukcyjności szczegółowo tamże, s. 357 i nast.; N. Carroll, *Filozofia horroru...*, s. 326–342.

¹⁹ Wszystkie wideoblogi oraz większość wywiadów znaleźć można na stronie <http://feministfrequency.com> [dostęp: 28.02.2016].

²⁰ J. Dovey, H.W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, tłum. T. Macios, A. Oksiuta, Kraków 2011, s. 115–149.

kowo inspirowana tzw. koncepcją pozycjonowania podmiotu, cieszy się taką popularnością w szczególności tam, gdzie mowa o kulturze medialnej? Jak przekonuje Carroll, głównym tego powodem jest fakt, że:

[...] szeroka koncepcja ideologii powoduje, że krytycy mogą jej używać jako uniwersalnej przesłanki uzasadniającej podejmowanie krytyki ideologicznej tam, gdzie chcą bez potrzeby argumentowania. Jeśli cała kultura jest ideologiczna, to dowolny jej aspekt można badać z punktu widzenia krytyki ideologicznej. [...] Żurnale, poradniki dla odchudzających się, podręczniki do ćwiczeń – nie mówiąc już o filmach, grach wideo, telewizji czy piosenkach – stają się w ten sposób ideologiczne niejako z automatu. Tymczasem twierdząc, że wszystko jest ideologiczne, odciśkamy na własnych analizach i programach to samo piętno, co krytykowane przez nas siły ucisku²¹.

RETORYCZNA TEORIA IDEOLOGII

Pomimo licznych i nie zawsze możliwych do uzgodnienia między sobą koncepcji znaczeniowych związanych ze pojęciem ideologii istnieją – jak przekonuje autor retorycznej teorii ideologii – własności dla wszystkich owych koncepcji konstytutywne. Wszystkie one bowiem jawnie bądź milcząco zakładają istnienie dwóch składników, które Carroll nazywa składnikiem epistemologicznym (dalej SE) oraz składnikiem dominacji (dalej SD). Każdy z nich osobno jest konieczny, oba zaś razem wzięte są koniecznymi składnikami dowolnie rozumianej ideologii. SE oznacza w tym kontekście, że określone idea, pojęcie, twierdzenie czy rama kategoryalna zawierają skazę epistemologiczną. Innymi słowy, że są fałszywe bądź – jak to określa Marks – „wywracają rzeczywistość do góry nogami”²². SD z kolei jest ideologiczny, gdy idea, pojęcie, twierdzenie czy rama kategoryalna służą interesom określonej grupy dominującej, czego te grupy mogą, choć nie muszą być świadome. I choć tzw. retoryczna teoria ideologii również zawiera oba składniki, to sam Carroll

²¹ N. Carroll, *Filozofia sztuki masowej...*, s. 357.

²² Tamże, s. 355.

proponuje nadać im ściślejszą postać, przewyżczając zarazem (przynajmniej niektóre) słabości konkurencyjnych teorii.

W pierwszej kolejności sugeruje on, aby przeformułować SD, odrzucając jednocześnie przekonanie, że ideologia koniecznie wiązać się musi ze zjawiskami klasowymi. Jak powiada Carroll, uwagi mogą mieć charakter homofobiczny, seksistowski, rasistowski bez względu na to, kto je wypowiada, i mają takowy, jeśli tylko, będąc fałszywymi („każdy mężczyzna jest heteroseksualny”) lub w inny sposób poznawczo ułomnymi, formułowane są jako prawdziwe i jeśli mogą prowadzić do jakichś form dominacji. Dlatego

[...] proponuję, żeby ideologie powiązać z wszelką formą dominacji, czy ucisku społecznego, niezależnie od tego, czy jest on wyrazem oraz implementacją interesów klasy panującej, czy też nie. [...] W takim ujęciu seksizm marginesowych grup społecznych, na przykład subkultur etnicznych czy religijnych również staje się ideologiczny, jeżeli tylko spełnione zostaną wymogi składnika epistemologicznego²³.

Niestety wciąż mocno nieprecyzyjny, przez co narażony na te same zarzuty co koncepcje wyżej, jest warunek zakładający, iż jakaś treść może prowadzić do jakichś form dominacji. Wszak łatwo argumentować, że

[...] każda treść intelektualna w pewnych okolicznościach może/ma potencjalną zdolność propagowania jakichś praktyk dominacji [lepiej więc powiedzieć – przyp. Ł.A.], że ułomne epistemologicznie twierdzenia, pojęcia oraz ich kombinacje mają charakter ideologiczny, gdy wynikają z nich implikacje sprzyjające (często uzasadnione przez kontekst) jakimś praktykom dominacji społecznej²⁴.

Więcej uwagi poświęcić należy również SE i to z kilku co najmniej powodów. Po pierwsze – i jest to sugestia szczególnie ważna – w świetle RTI ideologiczne mogą być już same pojęcia i ramy kategoryjne (np. pojęcie dziwki lub białego murzyna), a nie wyłącznie twierdzenia lub system, w którego skład wchodzi. Uwaga ta jest ważna tym bardziej, że mianem ideologii

²³ Tamże, s. 359.

²⁴ Tamże, s. 365.

nazywa się najczęściej zbiór określonych idei, przekonań czy twierdzeń, zapominając o jego pojęciach i twierdzeniach składowych. Po drugie, wychodząc z założenia, że wiemy, kiedy twierdzenie jest jawnie fałszywe, należy wyjaśnić, co jednak oznacza i jak rozumieć należy założenie, że takie twierdzenie lub zbiór twierdzeń jest epistemologicznie ułomny. Posłużmy się w tym miejscu – szczególnie, jak sądzę, wymownym – zdaniem „mężczyźni lubią grać w gry wideo”. Nie ulega wątpliwości, że twierdzenie to jest prawdziwe, gdyż prawdą jest, że istnieją mężczyźni, którzy lubią gry wideo. Jednocześnie zdanie to w żadnym razie nie przeczy twierdzeniu, że miłośnikami gier wideo mogą być również kobiety, a nawet twierdzeniu, że zarówno wśród mężczyzn, jak i wśród kobiet są tacy, którzy w ogóle nie interesują się grami wideo. Sformułowane wyżej twierdzenie jest zatem z formalnego punktu widzenia zdaniem szczegółowo-twierdzącym i to zdaniem prawdziwym, mówiącym tyle tylko, że jedynie niektórzy mężczyźni lubią gry wideo. A ponieważ ze zdania tego w żaden sposób nie wynikają twierdzenia sprzyjające jakimkolwiek praktykom dominacji czy dyskryminacji społecznej, nie ma podstaw, aby twierdzenie to uznać za ideologiczne. Jednocześnie ideologiczny będzie każdy taki schemat argumentacyjny, który za pomocą pokretnych – i właśnie dlatego epistemologicznie ułomnych – metod rozumowania będzie chciał z tego zdania szczegółowo-twierdzącego „istnieją mężczyźni, którzy lubią gry wideo” uczynić zdanie „wszyscy mężczyźni lubią gry wideo” lub zdanie „wszyscy mężczyźni i tylko mężczyźni lubią gry wideo”. W świetle RTI istnieją racje, aby powiedzieć, że oba ostatnie zdania nie tylko są nieprawdziwe, ale istotnie implikują przekonania sprzyjające praktykom dominacji i dyskryminacji społecznej. Jeśli więc twierdzenie, zgodnie z którym „każdy mężczyzna lubi gry wideo”, ma być ideologiczne, to dlatego, że jest fałszywe, oraz dlatego, że istotnie sprzyja praktykom dominacji i dyskryminacji społecznej, zakładając, że ktokolwiek, kto określa siebie jako mężczyznę, a nie lubi gier wideo, mężczyzną nie jest i być nie może. W przypadku zaś radykalniejszej wersji twierdzenia „wszyscy mężczyźni i tylko mężczyźni lubią gry wideo” sugeruje się oprócz tego, że ktokolwiek, kto określa siebie jako kobietę i lubi gry wideo, kobietą nie jest i być nie może.

Te same powody sprawiają, że ideologiczne będzie popularne przesłanie wielu utworów narracyjnych (także gier wideo), zgodnie z którym „każdy ma tyle, na ile zapracuje”. Nie jest bowiem prawdą, że każdy, kto ciężko pracuje, dużo zarabia, innymi słowy, że istnieje ścisły związek między ilością oraz jakością wykonywanej pracy a wynagrodzeniem. Twierdzenie to jest jednak ideologiczne nie tylko dlatego, że jest fałszywe, ale dlatego, że istotnie sprzyja praktykom dominacji społecznej, implikując zarazem społeczne wykluczanie określonych grup. Ktokolwiek bowiem byłby przekonany o prawdziwości owego twierdzenia, ten ostatecznie doszedłby do wniosku, że skoro mało zarabia, to dlatego, że mało pracuje. Co więcej przeświadczenie takie mogłoby utwierdzić go w tym, że w kontekście względnie niskiego poziomu, jaki zajmuje w hierarchii społecznej, zajmuje miejsce mu właściwe. W ten sposób ideologia wyklucza podmiot ze zbioru tych wszystkich, których stać na więcej niż jego samego, uniemożliwiając zarazem jednostce zmianę swojego położenia. A zatem w świetle retorycznej teorii ideologii:

Twierdzenie x ma charakter ideologiczny wtedy i tylko wtedy, gdy (1) x jest fałszywe (lub w inny sposób epistemologicznie ułomne); (2) zakłada jakąś praktykę dominacji społecznej lub niesie ze sobą umocowane w kontekście implikacje, które jej sprzyjają. Podobnie pojęcie lub rama kategoriałna y ma charakter ideologiczny wtedy i tylko wtedy gdy, (1) y nie przystaje do danego zjawiska (lub jest w inny sposób ułomne); (2) służy jako założenie jakiejś praktyki dominacji społecznej lub niesie ze sobą umocowane implikacje, które jej sprzyjają²⁵.

Fakt, że Carroll formułuje raczej kryteria tego, co rozumie jako ideologię, nie zaś ścisłą definicję, powinno mieć dla badaczy gier wideo szczególną wartość metodologiczną. Wszak zdecydowanie łatwiej i korzystniej jest wyjaśnić znaczenie danego pojęcia na podstawie jego cech kryterialnych aniżeli odwrotnie. Ostatecznie jednak o wartości retorycznej teorii ideologii w kontekście badań ludologicznych i *game studies* decydować jednak ma nie ona sama ani nawet ambicje jej autora, ale to, w jaki sposób ta teoria potrafi zdemaskować ideologiczność samych gier wideo.

²⁵ Tamże, s. 366.

STRACH SIĘ BAĆ

Nie tylko komercyjny sukces takich tytułów jak *Resident Evil* czy *Silent Hill* sprawił, że kultura gier wideo wciąż ulega nie-słabnącemu zauroczeniu gatunkami horroru i survival horroru. Jednocześnie to właśnie horror uchodzi niekiedy za jeden z tych gatunków, któremu krytycy ideologiczni oddają się najchętniej. Nierzadko próbuje się bowiem powiedzieć, że jednym z głównych tego powodów jest przekonanie, że ten gatunek istnieje po to, aby za sprawą lęku, który powoduje wśród odbiorców, wzbudzać uległość w stosunku do przypisanych im społecznie ról. Jak przekonuje Carroll, argumentacja taka wydaje się być popularna m.in. na gruncie interpretacji zorientowanych feministyczne, przy okazji których zwraca się uwagę na fakt, że ofiarą wielu popularnych horrorów nie bez powodu padają najczęściej niezwykle atrakcyjne, wyzwolone seksualnie kobiety²⁶. Przesłanie tych horrorów można by sformułować jako ostrzeżenie „rozwiążność seksualna zawsze prowadzi do nieszczęścia”, które w świetle RTI spełnia warunki twierdzenia ideologicznego. I choć podobnie jak Carroll za niedorzeczne uważam twierdzenie, jakoby ideologiczność wynikać miała z samych już tylko cech gatunkowych horroru, to wydana w roku 2015 przez studio Supermassive Games gra *Until Dawn* stanowić może szczególnie wymowną ilustrację sformułowanego wyżej ostrzeżenia.

Utrzymana w konwencji popularnych slasherów gra, o której mowa, to dość przewidywalna (co z ideologicznego punktu widzenia nie jest tu bez znaczenia) opowieść o grupie młodych – i jak zwykle bywa w przypadku tej estetyki – żądnych seksualnych przygód przyjaciół, którzy spędzając ferie zimowe w odległej górskiej chatce, zmuszeni są stawić czoła tajemniczemu zabójcy, demaskując zarazem jego tożsamość. Zadaniem gracza jest oczywiście rozwikłać zagadkę, wcielając się w prawie każdą postać i doprowadzając historię do możliwie najszcześniejszego zakończenia, co w przypadku *Until Dawn* oznacza uratowanie jak największej postaci. Dzieło studia Supermassive Games to wyjątkowo wdzięczny z punktu widzenia RTI przedmiot badań. Mało która gra bowiem stanowi tak wyraźny

²⁶ Tenże, *Filozofia horroru...*, s. 327.

i sugestywny przykład dzieła ideologicznie represyjnego. Takiej sugestii interpretacyjnej sprzyja zresztą już prolog gry, kiedy to Hannah Washington – jedna z głównych bohaterek gry potajemnie romansująca z Mikiem, partnerem Jessicy – za zgodą wszystkich pozostałych przyjaciół pada ofiarą obscenicznego dowcipu, który nie tylko dla niej, ale i dla jej siostry Beth kończy się śmiertelnie. Fakt, że dowcip ten miał być w istocie karą dla dziewczyny za jej rzekomą rozwiązłość, oraz to, że bohaterka w istocie sprzeciwiła się zdaniu większości swoich koleżanek, które – jak wnioskujemy z fabuły – wielokrotnie ostrzegały swoją przyjaciółkę, aby nie zabiegała o względy Mike’a, sprzyja nie tylko wcześniejszej sugestii interpretacji, zgodnie z którą „rozwiązłość seksualna zawsze prowadzi do nieszczęścia”, ale też dostarcza argumentów na rzecz równie popularnej i ideologicznej (wszak spełniającej oba warunki RTI) maksymy głoszącej, że „kwestionowanie głosu większości jest ostatecznie szkodliwe nie tylko dla ciebie, ale i twoich najbliższych”.

Chociaż RTI sformułowana została przede wszystkim z myślą o tekstach nieergodycznych, to nie widzę żadnego powodu, aby badacz nie mógł posłużyć się ową teorią, dociekając ewentualnej ideologiczności gier wideo na poziomie ich – jak nazwałby je Bogost – struktur proceduralnych. Dlatego zakładam, że jeśli za sprawą samej struktury fabularnej gra istotnie może być nośnikiem treści ideologicznych, to dzięki owym proceduralnym strukturom (które rozumiem jako konfiguracyjne możliwości, jakie gra oferuje graczowi bądź jakich się od niego domaga) może ona dostarczać dla treści tych ideologicznych uzasadnień. I pod tym względem *Until Dawn* zdaje się być wdzięcznym – bo na wskroś czytelnym – przykładem. W istocie bowiem, choć gra już od pierwszych sekund informuje gracza o tym, że – jak głosi jedna z instrukcji wprowadzających – „błaha decyzja w grze może znacząco zmienić wszystko a twoje działania wpłyną na to, jak rozwinie się historia”, to ostatecznie w żaden sposób nie daje graczowi możliwości uniknięcia zasadniczego dla struktury fabularnej gry wypadku, w którym giną obie siostry Washington, co ma jeszcze bardziej utwierdzać nas w przekonaniu, że kara, którą poniosły Hannah i Beth, była konieczna i nieunikniona, co wszak samo w sobie jest strategią ideologiczną dostarczająca proceduralnych uzasadnień dla sformułowanych wyżej twier-

dzeń („rozwiążłość seksualna zawsze...”, „kwestionowanie głosu większości...”). Jednocześnie należy dodać, że w późniejszych partiach *Until Dawn* rzeczywiście oferuje graczowi wybory, od których zależą dalsze losy opowieści, choć wybory te w konsekwencji wpływają jedynie na to, który z bohaterów dotrwa do – ostatecznie zawsze takiego samego – finału historii. Jednak to właśnie owe wybory, tj. struktury proceduralne, i konsekwencje z nimi związane (przesłania, których stanowią ilustrację) pozwalają nam odczytać ideologiczność gry. Na przykład fakt, że aby Matt dotrwał do końca historii, musi on zignorować prośbę Emily o pomoc, troszcząc się wyłącznie o siebie, trudno zinterpretować inaczej jak „należy myśleć wyłącznie o sobie”, co jest rzecz jasna wyrazem skrajnie indywidualistycznej ideologii, charakterystycznej dla późnego kapitalizmu. Nie inaczej jest w maksymie „nie warto być dociekliwym i szukać prawdy”. Dotyczy ona wyboru, przed jakim stoi gracz, który chce, aby do końca finału dotrwała również Ashley. W jej przypadku gracz musi bowiem zlekceważyć tajemnicze dźwięki wydobywające się z piwnicy i nawet na chwilę nie zbaczać z głównego wątku gry, podążając za resztą bohaterów.

Nie bez powodu zwróciłem wcześniej uwagę na fakt, że *Until Dawn* od strony fabularnej – ale też proceduralnej – jest grą zasadniczo przewidywalną (choć oczywiście ta uwaga mogłaby być adekwatna w przypadku wielu innych gier). Niemal od pierwszych minut gry dość łatwo domyślamy się następstw fabularnych wydarzeń oraz wyborów, przed jakimi przyjdzie stanąć graczowi, co częściowo wynika z faktu, że gra bezpośrednio nawiązuje do wielu utworów z gatunku horroru. Jednocześnie jednak – jak podkreśla Carroll – przewidywalność tekstu jest integralną funkcją wielu argumentacji o charakterze ideologicznym. Na gruncie RTI oznacza to, że ewentualna treść ideologiczna tekstu nie tyle istnieje, ile za sprawą tego, co amerykański filozof za Arystotelesem nazywa sylogizmem entymematycznym, musi zostać przez odbiorcę odgadnięta²⁷. Upraszczając, przesadnie można powiedzieć, że z wnioskowaniem entymematycznym do czynienia mamy wówczas, kiedy

²⁷ Proces odgadywania proponuję rozumieć podobnie jak rozumowanie abdukcyjne. Więcej na ten temat zob. N. Carroll, *Filozofia sztuki masowej...*, s. 285–349.

[...] jedna przesłanka schematu argumentacyjnego zostaje opuszczona, skłaniając odbiorców do jej uzupełnienia. Tym samym czyni to z nich uczestników procesu argumentacji, ci zaś [...] dostarczają tego, czego potrzeba argumentowi, by osiągnął swój cel. Przydaje to wiarygodności argumentacji w oczach odbiorcy, który mając wrażenie, że samodzielnie znalazł brakujący fragment, może uznać, że jest autorem wypowiedzi [...]. W ten sposób uświadomiamy sobie brakujący element i uzupełniamy wywód najczęściej zdroworozsądkowym banałem²⁸.

Istnieją, jak sądzę, racje, aby powiedzieć, że na gruncie badań nad ideologicznością gier wideo (choć niewykluczone, że także innych tekstów ergodycznych) owymi brakującymi przesłankami są właśnie struktury proceduralne, tj. – jak zasugerowałem wyżej – konfiguracywne możliwości, jakie gra oferuje graczowi bądź jakich się od niego domaga.

Ostatecznie nie brakuje i takich, którzy skłonni są twierdzić, że sama trwałość i popularność filmów i gier z gatunku horroru wynika z ich funkcji ideologicznej, którą jest w istocie podtrzymywanie *status quo*. Szczególnie inspirujące i szczególnie adekwatne nie tylko w przypadku *Until Dawn* wydają się być w tym względzie słowa Stephena Kinga, który przekonuje, że

[...] horror jest niczym republikanin w trzyczęściowym garniturze. Opowieść zawsze toczy się tak samo. Następuje wejście na teren zakazany, którym jest jakieś miejsce, gdzie nie powinien iść, ale idziesz, tak jak wtedy gdy matka mówi ci, żebyś nie szedł [...]. Potworność fascynuje nas ponieważ odwołuje się do konserwatywnego republikanina w trzyczęściowym garniturze którego wszyscy mamy w sobie [...]. Niech mi więc będzie wolno stwierdzić, że to nie aberracje fizyczne nas przerażają, lecz brak porządku który się w takich sytuacjach objawia [...]. Twórcą horroru jest przede wszystkim czynnik normy²⁹.

I jeśli King ma mieć rację, to niechaj słowa Sam – głównej protagonistki *Until Dawn* – „chcę żeby było jak dawniej... po prostu normalnie” stanowią argument na ich rzecz.

²⁸ Tamże, s. 385–386.

²⁹ Tenże, *Filozofia horroru...*, s. 333.

Choć trudno powiedzieć, czy retoryczna teoria ideologii Noël Carrola znajdzie swoje miejsce na gruncie ludologii i *game studies*, to przekonany jestem, że bez wątpienia posiada ona teoretyczny potencjał obok którego po prostu nie wypada przejść obojętnie i to nawet jeśli pierwotnie sformułowana została z myślą o nieergodycznych tekstach, głównie narracyjnych. Nic wszak nie stoi na przeszkodzie, aby posługiwać się nią tam, gdzie była dotąd nieobecna, choćby po to, aby znajdować jej słabości, tam zaś, gdzie to możliwe, skutecznie je przewyciężać, podobnie jak sam starałem się to zrobić przy okazji niniejszego tekstu. Jednak przynajmniej na razie proponuję pozostawić bez odpowiedzi pytanie, czy na gruncie RTI możliwe jest również badanie gier, które zamiast sprzyjać ideologii skutecznie stawiają jej opór.

Abstrakt

W kontekście refleksji nad grami wideo słowo „ideologia” odmieniane bywa przez wszystkie przypadki. Nie zmienia to jednak faktu, że pojęciu temu badacze nadają niekiedy różne (i niezadko trudne do pogodzenia ze sobą) znaczenia, przez co na różne sposoby też rozumiana bywa refleksja nad ewentualną ideologicznością samych gier. Niniejszy tekst jest próbą spopularyzowania na gruncie ludologii/*game studies* tzw. retorycznej teorii ideologii, która stanowić może kolejną i być może również cenną poznawczo odpowiedź na pytanie, jak refleksję taką uprawiać.

Abstract

In the context of reflection concerning video games, the word of “ideology” tends to appear in all possible shades. It does not, however, change the fact that researchers on occasion assign different (and frequently virtually incompatible) meanings to this concept. As a consequence, the very reflection on potential ideological dimension of games tends to be similarly open to different interpretations. This text is an attempt to promote on the basis of game studies the so-called rhetorical theory of ideology which may constitute another – perhaps equally valuable in the cognitive sense – answer to the question of how a reflection of this sort might be performed

BIBLIOGRAFIA

- Androsiuk Ł., *Ideologiczna funkcja kina a problem dominacji i wykluczenia. W poszukiwaniu nowych strategii badawczych dla teoretyków pracy socjalnej*, w: *Religijne uwarunkowania pracy socjalnej*, red. M. Patalon, Toruń 2014, s. 191–206.
- Androsiuk Ł., *Noël Carrol kontra ludolodzy. Gry wideo w perspektywie klasyfikacyjnej teorii sztuki masowej*, „Czas Kultury” 2015, t. 2, z. 185, s. 117–124.

- Carroll N., *Filozofia horroru*, tłum. M. Przyłipiak, Gdańsk 2004.
- Carroll N., *Filozofia sztuki masowej*, tłum. M. Przyłipiak, Gdańsk 2011.
- Dovey J., Kennedy H.W., *Kultura gier komputerowych*, tłum. T. Macios, A. Oksiuta, Kraków 2011.
- Filiciak M., *Poza nostalgię. Zwrot historyczny w badaniach gier i jego konsekwencje*, „Czas Kultury” 2015, t. 2, z. 185, s. 91–98.
- Fiske J., *Przyjemność gier wideo*, tłum. M. Szota, w: *Światy z pikseli: antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010.
- Przełęcki M., *Poza granicami nauki: z semantyki poznania pozanaukowego*, Warszawa 1996.

NETOGRAFIA

- Althusser L., *Ideologie i aparaty ideologiczne państwa*, tłum. A. Staroń, <http://www.filozofia.uw.edu.pl/skfm/publikacje/althusser05.pdf> [dostęp: 27.02.2016].
- Bogost, I., *The Rhetoric of Video Games*, http://nau.edu/CAL/Interdisciplinary-Writing-Program/_Forms/RhetoricVideoGames_Bogost/ [dostęp: 27.02.2016].
- Sarkeesian A., *Feminist Frequency* [blog], <http://feministfrequency.com> [dostęp: 27.02.2016].

LUDOGRAFIA

- Resident Evil* (seria, Cacpm, 1996).
- Silent Hill* (seria, Konami, 1999).
- Until Dawn* (Supermassive Games, 2015).